



Titel



# DER KARTELLBOTE

[ AUSGABE 17 ]

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: 4 SEITEN)

**[ SQUADRON 42 CAST ]**

Wir stellen euch die Schauspieler in Squadron 42 vor.  
(UMFANG: 4 SEITEN)

**[ DIE NACKTEN FAKTEN - EXPRESS ]**

Wir beleuchten diesmal für euch die Aegis Sabre.  
(UMFANG: 5 SEITEN)

**[ LIVING 'VERSE ]**

Es ist Krieg!  
(UMFANG: 2 SEITEN)

**[ ARK STARMAP ]**

Alles Wissenswerte zur Star Map.  
(UMFANG: 3 SEITEN)

**[ STAUB UND STERNE ]**

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

27. Oktober 2015



### ÜBERARBEITUNG DER FAN-FICTION: "Aus freiem Willen"

Unser Kartellmitglied Aidan\_Hobbs hat den Prolog und die ersten beiden Kapitel seiner Geschichte mit dem Titel "Aus freiem Willen" überarbeitet. Die Überarbeitung des dritten Kapitels ist in Arbeit und danach wird es die Fortsetzung der Geschichte geben.

25. Oktober 2015



### FIRMEN-GUIDE: Kruger Intergalactic

Kruger Intergalactic ist ein Schwergewicht in der Waffenindustrie. Das Unternehmen stellt Bauteile für die verschiedensten Waffensysteme, aber auch eigene Waffen und seit neuestem sogar Raumschiffe her.

Übersetzung: secretTempler

Korrekturlesung: Aeras\_Gatherford

21. Oktober 2015



### SYSTEM-GUIDE: Virgil

Virgil, ein Sternensystem mit einem Hauptreihenstern der Klasse K, den drei Planeten umkreisen, war einst eine blühende menschliche Kolonie mit großem Potenzial, bis die Vanduul in das System einfielen und gnadenlos zuschlugen.

Übersetzung: Alez\_Carter

Korrekturlesung: ius

19. Oktober 2015



### STAFFEL-TRAILER

Die Staffeln werden in Zukunft die Möglichkeit haben, einen Trailer zu produzieren, mit dessen Hilfe sie ihre Staffel vorstellen können.

Nähere Informationen findet ihr über den untenstehenden Link.

18. Oktober 2015



## LIVING 'VERSE

Heute findet die Fan-Fiction-Reihe aus dem Kartellboten mit dem Titel "Living 'Verse" ihren Weg auf unsere Webseite. Es handelt sich dabei um die Berichte des Reporters Kyle Robert Thomas, der verschiedene Aspekte des Lebens in der UEE und darüber hinaus beleuchtet, wie etwa die Berufsgruppen, das Militär, aber auch fremde Spezies.

Autor: secretTempler

16. Oktober 2015

# CUBBY BLAST

## FIRMEN-GUIDE: Cubby Blast

Cubby Blast ist ein kleiner Waffenladen auf ArcCorp, der Handfeuerwaffen und anderen Verteidigungsbedarf anbietet. Sein ungewöhnliches Flair und sein exzentrischer Besitzer Clor Vee haben ihn in der UEE berühmt gemacht.

Übersetzung: Malu23 | Korrekturlesung: Aeras\_Gatherford

12. Oktober 2015

Das 890 Jump-  
Erlebnis

Quer durch  
die Galaxis



## BROSCHÜRE: 890 Jump

Die 890 Jump von Origin Jumpworks ist ein wahres Luxussschiff mit allen Annehmlichkeiten, die man sich vorstellen kann, inklusive einem Shuttle, der 85X. Man kann sich die 890 Jump wie eine Yacht im Weltraum vorstellen.

Übersetzung: Malu23

Korrekturlesung: Aeras\_Gatherford

Grafische Bearbeitung: Olaf\_Jaeger

Erhältlich 2945

12. Oktober 2015



## BEFÖRDERUNG

Andarrius übernimmt offiziell die Leitung der Rettungseinheit und wird im Zuge dessen zum Veteranen befördert.

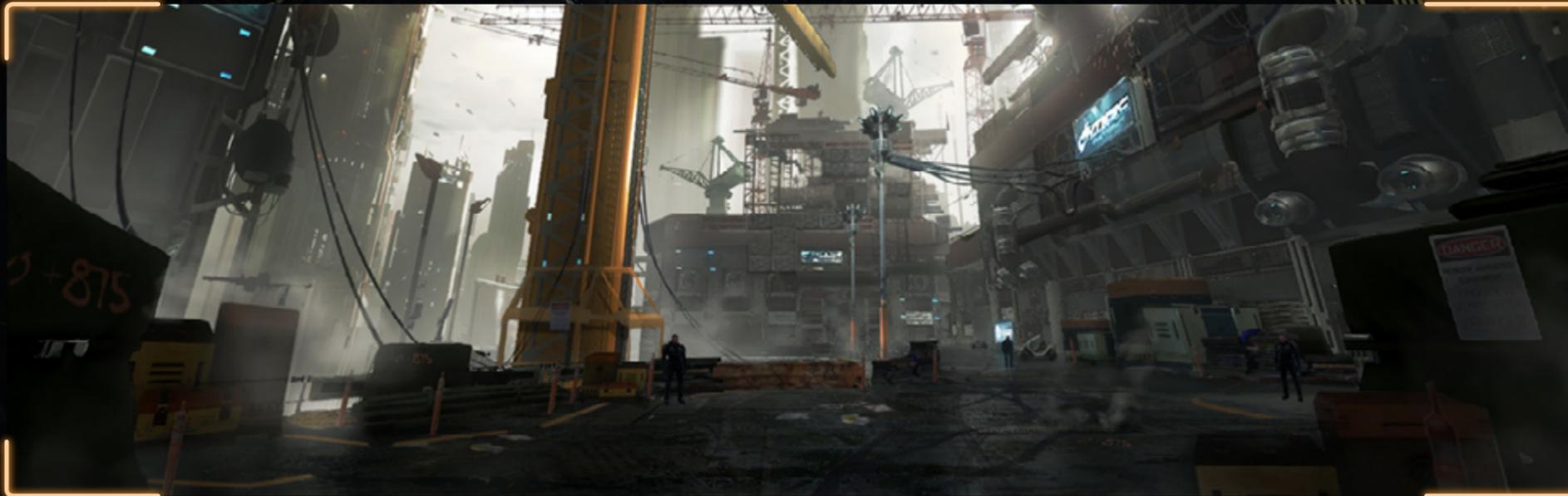
08. Oktober 2015

WILLSOP

## FIRMEN-GUIDE: WillsOp Systems

WillsOp ist ein Hersteller von hochwertigen Sensorsystemen, sowohl für die Zielerfassung als auch die Zielverfolgung.

Übersetzung: Malu23 | Korrekturlesung: ius



## WILLKOMMEN ZUR CITIZENCON 2015

Als erstes natürlich die Frage: Waren sie pünktlich? \*hust\* Na ja, fast. Aber was sind schon 45 Minuten Verzögerung im Vergleich zu dem was wir bekommen haben?

Der Beginn der Veranstaltung stand wie immer im Zeichen einer Rede von Sandi Gardiner und Ben Lesnick. Und gerade die Begrüßung von Sandi war sehr emotional und man fragte sich schon, ob wir jetzt schlechte Nachrichten zu hören bekommen. „Sandi verlässt CIG“, „das Spiel wird eingestellt“, „Release 2020“. Aber NEIN, sie war einfach nur sehr ergriffen von der Unterstützung, welche sie von Seiten der Community nach den öffentlichen Angriffen gegen sie erhielt. Und wohl zum ersten Mal in der Entwicklungsgeschichte wird uns offiziell bestätigt, dass Sandi die Frau von Chris Roberts ist. OK, private Dinge, aber es war wohl ein offenes Geheimnis, welches nun von Chris persönlich bestätigt wurde. Aber wollen wir uns mit persönlichen Geschichten aufhalten? Nein, hier kommen die nackten Fakten - CitizenCon Special Edition:

### EIN BLICK ZURÜCK, DIE STAR CITIZEN ENTWICKLUNGS-TIMELINE

Es wurde zunächst ein Video-Rückblick aller wichtigen Meilensteine der Entwicklung von Star Citizen gezeigt. Dieser erinnerte an das Ende der ersten Spendenkampagne auf Kickstarter und der RSI-Webseite, den Release des Hangar Modules und von Arena Commander, die Gründung der einzelnen Entwicklungsstudios und zeigte ein paar weitere Details zur Entwicklung des Spiels.

Viele haben sich sicher auch gefragt, warum die Entwicklung des Spiels so lange dauert, aber auch dazu gibt uns das Video ein paar Anregungen. Als Star Citizen im Oktober 2012 angekündigt wurde, gab es zwar bereits 60447 Accounts auf der RSI-Webseite aber

*IN DIESER AUSGABE DES MONATSRÜCKBLICKS KÖNNTEN WIR AUCH EINFACH NUR EIN WORT SCHREIBEN: „CITIZENCON“. ABER NATÜRLICH GIBT ES AUCH EINEN BLICK ÜBER DEN TELLERRAND ZU ALLEN ANDEREN WICHTIGEN THEMEN, DIE STAR CITIZEN IM SCHÖNEN UND LEIDER AUCH NASSKALTEN OKTOBER 2015 BETRAFEN.*

Der Oktober begann wie der September endete, eher ruhig. Und bis auf die weiteren Diskussionen, ob Star Citizen und primär das PU so funktionieren können, wie CIG und Chris Roberts es planen, warteten alle gespannt auf die anstehende CitizenCon 2015 in Manchester (England).

Ein erstes kleines Sneak-Peak für das anstehende Event wurde am 6. Oktober auf der CIG-Webseite gepostet, und zwar in Form eines offiziellen Lore-Artikels, dem „Empire Report: Vanduul Attack“. [Hier im Original zu lesen.](#) Die Vanduul greifen das Vega-System an! Ja, die Vanduul, Geißel der Galaxis und primäres Feindbild in der anstehenden Solokampagne von Squadron 42. Genauso wie wir die Entwicklung des Spiels über viele Artikel und Videos verfolgen können, bieten uns die Lore-Artikel einen Einblick in das Leben im PU und der späteren SQ42-Kampagne. Und dieser Artikel zeigt uns, es tut sich etwas in unserem Star Citizen-Universum.

nur sieben Entwickler (Anzahl immer ohne externe Entwickler oder freie Mitarbeiter). Stück für Stück vergrößerte sich sowohl die Fanbasis als auch die Anzahl der Entwickler. Knapp ein Jahr nach dem Entwicklungsstart von Star Citizen und dem Release des ersten Hangar Modules waren es erst 40 Entwickler, die am Spiel arbeiteten. Die Timeline endet mit der ersten Multicrew-Demo und dem Release des Social Modules im August 2015 mit nunmehr 260 Entwicklern und 929976 Citizen. Das ganze Video könnt ihr euch auf [YouTube](#) ansehen.

### DIE AKTUELLE ROADMAP

Vergesst die Roadmap, die ihr von dem GamesCom Event kennt, hier ist die neue Roadmap für den Rest des Jahres.

### STAR CITIZEN ALPHA 1.3

Beim Schreiben dieses Textes wurde dieses Update bereits veröffentlicht. Dieses Update ist für die Entwickler ein großer Fortschritt, da es die unterschiedlichen Code-Streams zusammenführt. Dies macht sich zwar momentan für den Spieler nicht wirklich

bemerkbar, doch ist es eine Voraussetzung für Star Citizen Alpha 2.0. Des Weiteren beinhaltet es kleine und größere Verbesserungen im Social Module und dem Arena Commander.

### STAR CITIZEN ALPHA 2.0

Jetzt werden die großen Geschütze aufgefahren, das Mini-PU kommt. Vergesst die Idee, dass Star Marine vor dem ersten Mini-PU erscheint oder dass das Sociale Module zunächst um weitere Inhalte erweitert wird, Alpha 2.0 kommt. Diese Alpha wird bereits viele wichtige Kerninhalte beinhalten, welche wir auch im finalen Spiel erwarten dürfen: ein Level mit einer Größe von mehr als eine Million Kilometer Kantenlänge, mit mehreren Raumstationen wie Port Olisar, dem Covalex-Versandzentrum, Versorgungsstationen (Tanken, Reparieren, Munition auffüllen), erste Missionen, FPS-Kampf im Sicherheitsaußenposten Kareah und natürlich die Möglichkeit, mit „Super Cruise“ und „Quantum Travel“ das System zu bereisen. Ja, leider sind in dieser ersten Version noch keine Sprünge in andere Systeme zu erwarten, aber nach 2.0 stehen noch eine Menge Zahlen zur Verfügung.

Im Zuge des Release von Star Citizen Alpha 2.0 werden auch die ersten Multi-Crew-Schiffe freigegeben, nach aktuellem Stand die Retaliator und die Constellation.

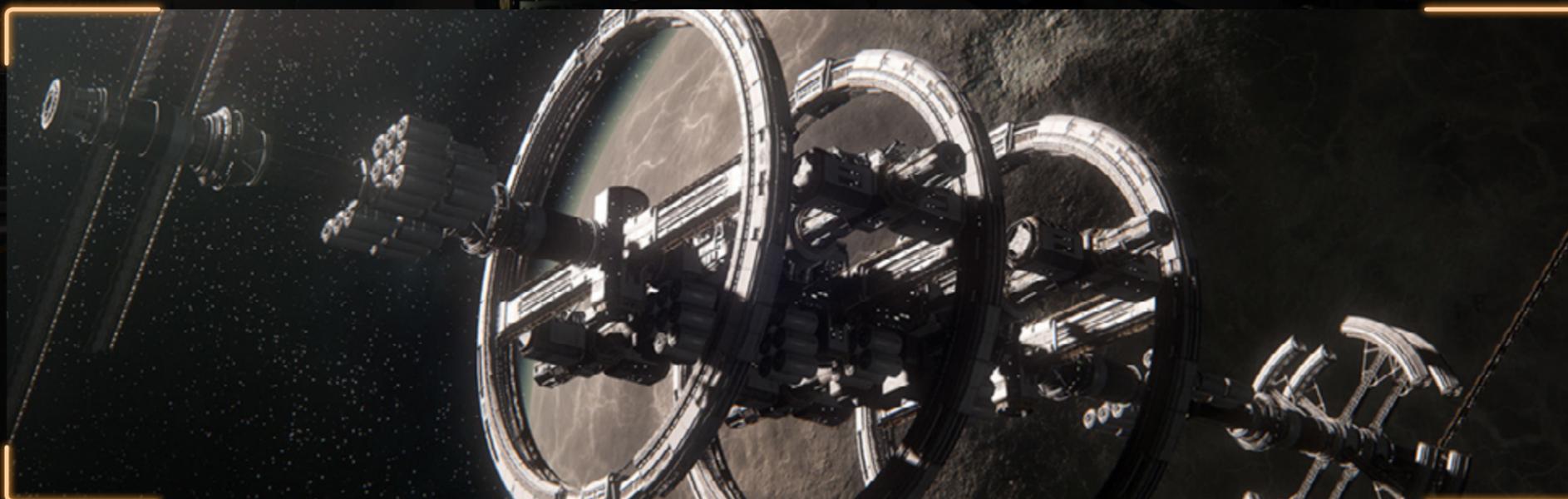
### LIVE-DEMO DER STAR CITIZEN ALPHA 2.0

Um uns einen besseren Überblick über die neuen Möglichkeiten zu geben, wurde uns eine Live-Demo präsentiert. In dieser flogen eine Constellation und eine Hornet zunächst zu einer defekten Satellitenanlage (der Satellit war etwas größer als wir es so kennen). Dabei wurden die beiden Schiffe direkt von ein paar NPC-Piraten begrüßt und ein erster Kampf entbrannte. Nachdem die Piraten Bekanntschaft mit ein paar Lasern und Raketen gemacht hatten, wurde die Satellitenanlage wieder in Betrieb genommen. Dazu stieg der Hornet-Pilot aus seinem Cockpit, flog mit seinem Jetpack in die Anlage und brachte die Systeme wieder online.

Nach dieser ersten Bewährungsprobe flogen die Schiffe per Quantum Drive zu einer Versorgungsstation, wo sie sich durch mehrere Drohnen automatisch betanken, reparieren und mit Munition versorgen ließen.

Zeit für den letzten Schritt, der Wiedereroberung des Außenpostens Kareah. Dieser wurde von ein paar Outlaws übernommen. Quantum Drive anwerfen, auf der Station landen und auf in den FPS-Kampf! Das Ganze ging nahtlos ineinander über, keine Lade-pause oder Ähnliches. Ihr wollt sicher wissen, wie es ausgegangen ist. Nun, nicht so gut für die Piloten der Hornet und der Constellation. Sagen wir einfach, die Outlaws freuen sich über eine neue Constellation in ihrem Hangar.

Die Demo endet mit einer Übersicht der weiteren POIs (Points of Interest), welche ihr in Star Citizen Alpha 2.0 besuchen könnt.



Release-Datum, Release-Datum: Nun, Chris Roberts hat sich leider zu oft die Finger an diesem Thema verbrannt, deswegen gab es kein Release-Datum. Schade, wir gehen mal von Ende 2015/Anfang 2016 aus.

### DIE ARK STARMAP

Als nächster Programmpunkt folgte die Veröffentlichung der ARK Starmap (jupp, der Release erfolgte direkt auf der CitizenCon). Bei der Star Map handelt es sich um eine dreidimensionale Karte aller bekannten Sternensysteme, ihrer Zentralsterne, Planeten, Sprungpunkte, Lebensformen, der Gefahrenlage in ihrem Inneren und deren wirtschaftlichen Bedeutung. Und damit niemand in die falschen Systeme fliegt, wird auch der momentane Besitzer des Systems mit angegeben. Aber die Vanduul freuen sich sicher über jeden Besucher von außerhalb... (Wir haben euch gewarnt!!!)

[Hier](#) geht's zur entsprechenden News oder auch direkt zur [Star-Map](#) (ja, läuft direkt im Browser). Mehr Details benötigt? Ab zum entsprechenden Artikel hier im Boten!

### SONSTIGES UND SQUADRON 42

Sollte die CitizenCon nicht etwas über die Solokampagne bringen?! Klar, folgt sogleich. Aber hier noch schnell die weiteren kleinen Inhalte vor dem großen Knall.

➤ Mini-Preview für den Million Mile High Club. Release am Ende des Jahres. Hier handelt es sich um eine Umgebung (einen schicken Club) für Leute, die dem erlauchten Kreis der oberen 10000 angehören bzw. den gleichen Betrag in das Spiel investiert haben (Originalkampagne). Aber wenigstens kann man auch in den Club eingeladen werden, wenn der VIP mitkommt... :-)



- Ein Update über den offiziellen Star Citizen Joystick. Sieht gut aus, aber wo bleibt das Premium HOTAS-System? Bis zum Release wird es wohl noch einige Monate dauern.
- Die Vereinfachung des Cross Chassis Upgrades ist da. Ihr wolltet schon immer eine Aurora zu einer Hornet umwandeln und das möglichst unkompliziert? Ab in den RSI Store! Und natürlich bleibt LTI erhalten.
- Das Referral Programm ist Online. Jeder Star Citizen Backer (mit wenigstens einem Spielpaket) kann nun neue Mitspieler werben. Er erhält dafür, je nach Anzahl der Geworbenen, unterschiedliche Boni. Und auch die Geworbenen haben etwas davon, sie erhalten 5000 Credits extra auf ihren Account.
- Armada Pack und Sabre-Verkauf. Für 48 Stunden bzw. 8 Tage nach der CitizenCon wurden noch spezielle LTI-Angebote für den geeigneten Backer angeboten. Leider schon vorbei!

### SQUADRON 42

OK, Butter bei den Fischen, die Squadron 42-Vorstellung. Begonnen hat die Präsentation mit einem neuen Video, dem Aufruf von Admiral Bishop an den Senat und die Bürger der UEE, sich den Vanduul nach deren feigen Angriff auf das Vega-System mit aller Kraft entgegenzustellen. [Hier](#) auf YouTube zu sehen. Im Video erklärt Admiral Bishop (ja, der wird in der Kampagne eine bedeutende Rolle spielen), warum ein Kampf gegen die Vanduul so wichtig ist. Das Video endet mit der Übersicht der Stars und Sternchen, welche für das Spiel die Mocap-Aufnahmen durchgeführt haben. Man erkennt im Video sofort, dass Admiral Bishop von Gary Oldman verkörpert wird. Aber auch die restlichen Mitglieder des Cast sind extrem beeindruckend. Aber hier verweise ich direkt auf den Squadron 42 Cast Artikel im Boten.

Ein Releasedatum haben wir auch: 2016!

Nach dieser Vorstellung des Cast geht es direkt weiter zu einem Making-Of der Mocap-Aufnahmen. Das Video beinhaltet auch ein paar kleine Sneak Peaks aus der Kampagne (gerade direkt am Anfang). [Hier geht's zum Video.](#)

Abschließend wird uns noch eine kleine Live-Präsentation der ersten Minuten im Spiel gewährt, die „Morrow Tour“. In dieser Demo landet der Spieler mit einem kleinen Versorgungsschiff auf seiner neuen Wirkungsstätte, der Stanton, einer Idris-Fregatte. Er wird dann etwas durch das Schiff geführt und lernt die ersten NPCs kennen. Leider beinhaltet die Demo keine Eindrücke aus der Sicht eines Piloten bzw. den Flug während einer Mission. CIG hätte uns gerne einen Einblick in eine erste Schlacht gewährt, aber das Foundry 42-Team ist leider noch nicht soweit.

Damit endete die CitizenCon 2015. Die [gesamte Präsentation könnt ihr euch nochmals auf YouTube ansehen.](#)

**DER REST VOM FEST (OKTOBER)**

Der restliche Monat verlief ruhig, das Pulver wurde auf der Citizen-Con verschossen. Aber das bedeutete nicht, dass sich gar nichts mehr tat. Die wöchentlichen Berichte über Star Marine wurden mit allen wichtigen Informationen zur Star Citizen Alpha Version 2.0 erweitert. Und obwohl viele davon ausgegangen sind, dass Star Marine damit tot ist, es ist nichts, wie es scheint. Star Marine wird nach der Alpha 2.0 erscheinen, die ersten FPS-Mechaniken werden aber bereits in der Alpha zu sehen sein.

Kommen wir zum Ende noch etwas auf die Community-Aspekte zu sprechen. Die Subscriber haben einen neuen Hangar Flair erhalten, ein Modell der Origin 350R. Die wöchentliche Show „Around the Verse“ befindet sich nun in der zweiten Staffel und wir begrüßen

den Millionsten Star Citizen im Spiel: Edenstar. Abgerundet wird das Ganze mit einer neuen Ausgabe des Jump Point-Magazins (für Subscriber), mit einem Einblick in das Rhetor-System, die Geschichte von BiotiCorp, das Team von Foundry 42 Germany und die Entwicklung der MISC Endeavor.

Und so freuen wir uns auf den kommenden November und eine glorreichen Zukunft von Star Citizen.

Eure Redaktion

AUTOR: ROHAL

LINKS ÜBERSICHT DER VIDEO-SHOWS

**AROUND THE VERSE**

- EPISODE 2.02 09.10.2015
- EPISODE 2.03 15.10.2015
- EPISODE 2.04 22.10.2015
- EPISODE 2.05 29.10.2015

**10 FOR THE ...**

- WRITERS: EPISODE 5 05.10.2015
- DESIGNERS: EPISODE 6 12.10.2015
- ALL-STARS: EPISODE 1 19.10.2015
- PRODUCERS: EPISODE 12 26.10.2015

**BUGSMASHERS!**

- EPISODE 12 07.10.2015
- EPISODE 13 21.10.2015



SQ42 Cast

Auf der CitizenCon wurde der Cast von Squadron 42 bekanntgegeben. Es sind viele bekannte Gesichter mit dabei, die wir aus Kino- Fernsehfilm- und Serienproduktionen kennen, aber auch aus älteren Spielen von Chris Roberts. Wir möchten euch die Schauspieler, die Squadron 42 mit ihrem Können bereichern werden, hier kurz vorstellen.

**GARY OLDMAN:**

Wer kennt ihn nicht? Einer der besten und teuersten Schauspieler derzeit und das nicht erst seit seiner überzeugenden Vorstellung in Bram Stokers Dracula, an der Seite von Keanu Reeves und Anthony Hopkins. In Harry Potter und der Gefangene von Askaban spielte Oldman die Rolle des Sirius Black, den er auch in der Verfilmung von Harry Potter und der Orden des Phönix verkörperte. Außerdem ist er in der Batman-Trilogie von Christopher Nolan als Commissioner Gordon zu sehen. Oldman ist bekannt dafür, seine Rollen mit diversen, in fast jedem Film unterschiedlichen Akzenten auszubauen.

**Weitere Rollen:**

- 1997: Das fünfte Element (Zorg)
- 1998: Lost in Space (Dr. Smith)
- 2005-2011: Harry Potter (als Sirius Black)
- 2005-2012: Batman/Dark Knight (Commissioner Gordon)

**MARK HAMILL:**

Jeder kennt ihn ... Luke Skywalker höchstpersönlich! Auch der geneigte Fan wird in ihm den Helden aus alten "Wing Commander"-Tagen wiedererkennen: Colonel Christopher "Maverick" Blair, der Held der Konföderation! Nach Star Wars war es ruhig geworden um ihn, jedoch werden seine Vertonungen als "Joker" mit seinem "irren Lachen" nicht mehr aus der Comic-Szene wegzudenken sein.



**GILLIAN ANDERSON:**

Wer war in den 90ern nicht in Agent Scully verknallt? Sie ist ebenfalls eine sehr anerkannte Film- Fernseh- und Theaterschauspielerin, ausgezeichnet 1997 mit dem Golden Globe Award als Beste Serienhauptdarstellerin – Drama in Akte X – Die unheimlichen Fälle des FBI.

**JOHN RHYS DAVIES:**

Ebenfalls ein anerkannter, sehr aktiver Schauspieler und "Wing Commander"-Veteran (James „Paladin“ Taggart). Seit Anfang der 1970er Jahre gehört John Rhys-Davies mit mehr als 1200 Auftritten in Film und Fernsehen zu den fleißigsten Schauspielern in Europa und den USA. Vielen von uns wird er als "Gimli" in „der Herr der Ringe“-Trilogie bekannt sein.

**Weiterte Rollen:**

- 1980: Shogun (Vasco Rodrigues)
- 1981: Jäger des verlorenen Schatzes
- 1987: James Bond 007 – Der Hauch des Todes
- 1989: Indiana Jones und der letzte Kreuzzug
- 1995–2000: Sliders – Das Tor in eine fremde Dimension (Professor Maximilian Arturo)
- 1997: Star Trek: Raumschiff Voyager (als Leonardo DaVinci)

**ANDY SERKIS:**

Seine Motion Capture-Figur "Gollum" aus der Herr der Ringe-Trilogie war die erste vollständig computeranimierte Hauptfigur eines Blockbusters. Er war auch als Regisseur und Schauspieler sehr erfolgreich. In "Tintenherz" spielte er den Capricorn.

**Weitere Auftritte:**

- 2011: Planet der Affen: Prevolution
- 2011: Die Abenteuer von Tim und Struppi – Das Geheimnis der Einhorn
- 2012: Der Hobbit: Eine unerwartete Reise
- 2014: Planet der Affen: Revolution (als Caesar, übrigens an der Seite von Gary Oldman als Dreyfus)
- 2015: Avengers: Age of Ultron (als Ulysses Klaue)

SQ42 Cast

SQ42 Cast

**MARK STRONG:**

2007 stand er an der Seite von Michelle Pfeiffer und Robert De Niro in "Der Sternwanderer" in der Rolle des Septimus vor der Kamera.

**Weitere Rollen:**

2011: Der Adler der neunten Legion (als Guern)

2011: Green Lantern (Sinestro)

2012: John Carter – Zwischen zwei Welten (als Matai Shang)

Interessante Details: Der britische Charakterdarsteller Mark Strong spricht fließend Deutsch und hat in München Jura studiert.

**SOPHIE WU:**

Die halb chinesische, halb schottische Sophie Wu hatte ihre ersten Rollen in britischen Fernsehserien wie "Casualty" und "Hotel Babylon". 2010 spielte Wu die Rolle der Erika Cho in der US-Comicverfilmung "Kick-Ass". In der BBC-Three-Serie "The Fades" war sie 2011 als Jay zu sehen. Ebenso spielte Wu in der im Sommer 2012 ausgestrahlten Channel-4-Produktion "The Midnight Beast".

**SANDI GARDINER:**

Ja, die Ehefrau von "The Man himself", Chris Roberts. Marketing-Leiterin und Sprecherin von CIG und RSI. Sie ist multikulturell aufgewachsen und spricht fünf Sprachen und einigermaßen gut Deutsch. Weiterhin beherrscht sie verschiedene Martial Arts-Techniken und absolvierte eine Schauspielausbildung.

**CRAIG FAIRBRASS:**

Fairbrass hatte sein Schauspieldebüt im Film "Für Königin und Vaterland" an der Seite von Denzel Washington. Im Jahr 2012 spielte Fairbrass eine Hauptrolle im US-Action-Thriller "The Outsider", gemeinsam mit Jason Patric, James Caan und Shannon Elizabeth.



2014 spielte er in dem Thriller "Breakdown" mit. Fairbrass sprach auch Rollen wie Gaz in den Videospielen Call of Duty 4: Modern Warfare (2007), Simon "Ghost" Riley in Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009) und Sgt. Wallcroft in Call of Duty: Modern Warfare 3.

**LIAM CUNNINGHAM:**

Zumindest für mich eine sehr positive Überraschung! Verkörpert er doch eine meiner Lieblings-Nebenrollen in "Game of Thrones" (In der Hoffnung, dass er überlebt), den Ritter Ser Davos Seewert. Weitere bekannte Filmprojekte, in denen Cunningham Haupt- oder Nebenrollen verkörperte, sind unter anderem "The Wind That Shakes the Barley" (2006), "Die Mumie: Das Grabmal des Drachenkaisers" (2008) und "Kampf der Titanen" (2010). Im Fernsehen spielt er zudem seit 2011 in der BBC-Serie "Outcast" die Hauptrolle des Präsidenten Richard Tate.

**BEN MENDELSON:**

Der Australier war erstmals 1994 an der Seite von Hugh Grant, Tara Fitzgerald und Sam Neill in der Komödie "Verführung der Sirenen" zu sehen. 2005 erschien der Schauspieler in dem Abenteuerfilm "The New World" zusammen mit Colin Farrell und Christopher Plummer auf der Kinoleinwand. Auch in dem Monumentalfilm "Australia" spielte der Schauspieler mit. Er verkörpert darin neben seinen Landsleuten Nicole Kidman und Hugh Jackman die Rolle des Captain Emmett Dutton. Des Weiteren hatte er eine Nebenrolle in "The Dark Knight Rises".

**IAN DUNCAN:**

Markante TV-Rollen waren unter anderem in „Die Nebel von Avalon“ (2001), „Die Bibel – Die Apokalypse“ (2002) und „Julius Caesar“, ebenfalls 2002 produziert. Auch stand Duncan in einer Episode der

Fernsehserie „Adventure, Inc.“ vor der Filmkamera. 2006 - zum 100. Jahrestag des Ereignisses - kam der Film „The Big One – Das große Beben von San Francisco“ ins US-amerikanische Fernsehen. Duncan verkörpert darin William Stehr.

**JACK HUSTON:**

2006 war er an der Seite von Sienna Miller und Hayden Christensen in der Filmbiografie "Factory Girl" zu sehen; er verkörperte darin die Rolle des US-amerikanischen Dichters und Filmemachers Gerard Malanga. Es folgten Rollen in den Filmen "Shrooms – Im Rausch des Todes" (2007), "Outlander" (2008) und neben Kevin Spacey in dem Independent-Film "Shrink" (2009). 2010 hatte er in dem Kinofilm "Eclipse – Bis(s) zum Abendrot", dem dritten Teil der Twilight-Saga, eine kleine Rolle. Zum Genre des Fantasyfilms hat Huston, eigenen Angaben zufolge, eine besondere Affinität. In dem Spielfilm „Nachtzug nach Lissabon“, der 2013 in die Kinos kam, hatte Huston eine der Hauptrollen. Er verkörperte den portugiesischen Arzt und Schriftsteller Amadeu de Prado. 2013 übernahm Huston eine Rolle in David O. Russells Film American Hustle.

**RHONA MITRA:**

Große Bekanntheit erlangte sie als Live-Model der Figur Lara Croft aus dem Computerspiel "Tomb Raider". Sie verkörperte die Königstochter Kyra in dem Fantasyfilm "Beowulf". Als Geraldine stand sie in dem Actionfilm "Get Carter – Die Wahrheit tut weh" neben Sylvester Stallone, Michael Caine und Mickey Rourke vor der Kamera. Im Jahr 2002 war sie als "Berlin" im Film von Alan Parker "Das Leben des David Gale" mit Kevin Spacey und Kate Winslet in den Hauptrollen zu sehen. Danach verkörperte Rhona Mitra die Anwältin Tara Wilson in der Anwaltsserie "Practice – Die Anwälte" in 22 Episoden, bevor sie in dessen Spin-Off "Boston Legal" mit derselben Figur in 20 Episoden vertreten war. Weiterhin spielte sie

an der Seite von Mark Wahlberg und Danny Glover in dem Action-Thriller "Shooter" von Antoine Fuqua. Im Jahr 2009 verkörperte sie in "Underworld – Aufstand der Lykaner" die Tochter Sonja des Vampirs Viktor.

**GEMMA WHELAN:**

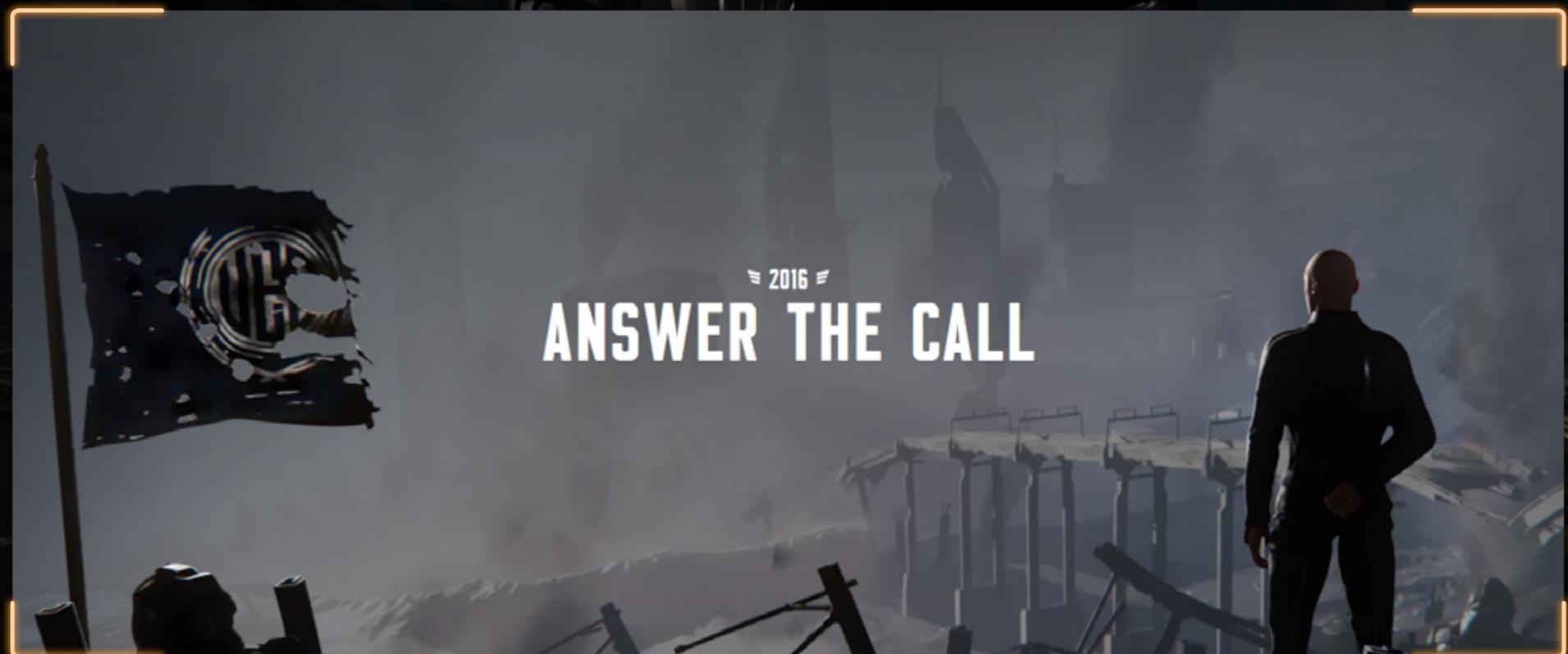
Auch hier wieder eine "Game of Thrones"-Veteranin! Sie spielt die Schwester von Theon Greyjoy - Asha Greyjoy. Interessant: Neben der Schauspielerei ist sie auch eine Comedian und gewann 2010 den Funny Women Variety Award für Stand-up-Comedy.

**HARRY TREADAWAY:**

Sein Zwillingbruder Luke Treadaway ist ebenfalls als Schauspieler tätig. Gemeinsam traten sie ab dem Alter von 16 Jahren im National Youth Theatre auf und studierten später an der London

Academy of Music and Dramatic Art. Ihr Filmdebüt gaben die Brüder in „Brothers of the Head“ als siamesische Zwillinge, die als Punkrockband auftreten. 2007 war Treadaway im Ian-Curtis-Biopic "Control" in der Rolle des Joy-Division-Schlagzeugers Stephen Morris zu sehen.

AUTOR: KYLE\_HAWK\_CASEY



SQ42 Cast



DnF  
- Express



*HAND IN HAND MIT DER CITIZENCON 2015 IN MANCHESTER WURDE DIE AEGIS DYNAMICS SABRE VORGESTELLT, EIN MITTELSCHWERER JÄGER, DER SICH IN ÄHNLICHEN BEREICHEN BEWEGT WIE DAS HORNET-LINEUP. DAS ERSTE MAL IN DER GESCHICHTE VON STAR CITIZEN WURDE MIT DER SABRE EIN SCHIFF WEDER DURCH EIN STRETCH GOAL FREIGESCHALTET NOCH GAB ES IRGENDWELCHE LEAKS IM VORFELD DER VERÖFFENTLICHUNG. BIS AUF DIE ANKÜNDIGUNG DER ENTWICKLUNG EINES NEUEN SCHIFFES GELANGTEN KEINE INFORMATIONEN VOR DER PRÄSENTATION AUF DER CITIZENCON NACH AUSSEN. VORHANG AUF FÜR DIE AEGIS DYNAMICS SABRE!*

#### OFFIZIELLE BESCHREIBUNG DER SABRE (QUELLE)

Als Teil von Aegis Dynamics' zweiter Welle neuer Schiffsmodelle wurde die Sabre dafür entwickelt, in Situationen eingesetzt zu werden, in denen man einen leichteren Fußabdruck hinterlassen möchte. Gegenüber einer Hornet, die von der UEE-Marine eher als Raufbold eingesetzt wird, ist die Sabre eine schnelle und bewegliche Alternative, die im Raumkampf neue Möglichkeiten bietet. Sie wurde für schnelle Eingreiftruppen entwickelt und ist mehr als fähig, das Schlachtfeld in den verschiedensten Kampfsituationen zu dominieren.

Um die Sabre zu entwickeln, haben die Entwickler sowohl in die Vergangenheit als auch in die Zukunft geschaut. Dank der Integration von Aegis' kampferprobten Energieverteilungssystemen

in ihre zuverlässigen Rumpfkonstruktionen und der Entwicklung modernster Flug- und Systemtechnologien wurde die Sabre wahrlich zu einem Kampfraumschiff der nächsten Generation geformt, welches das neue Aegis repräsentiert.

Mit der Sabre hat Aegis Dynamics eine passende Antwort auf die von der UEE-Marine geforderte Schiffsüberlegenheit gegenüber dem schweren Vanduul-Jäger der Stinger-Klasse gegeben. Sie übertrifft dabei die Geschwindigkeit und Wendigkeit des feindlichen Jägers (Anm. d. Red.: aber nicht dessen Bewaffnung). Während die UEE-Marine sich noch nicht dafür entschieden hat, das Schiff für den Militäreinsatz zu verwenden, hat sich Aegis dazu entschlossen, einige Prototypen für den zivilen Markt zu produzieren.



**AEGIS SABRE Q&A (QUELLE)****Sind für die Sabre weitere Varianten geplant?**

*Aktuell gibt es keine Pläne für weitere Varianten oder modulare Sektionen. Die Sabre wurde für einen bestimmten Zweck entwickelt.*

**Auf der CitizenCon wurde die Sabre oft als „Ninja-ähnlich“ beschrieben. Was bedeutet das? Könnt ihr erklären, warum sie ebenso als multifunktional beschrieben wird?**

*„Ninja-ähnlich“ umschreibt ihre Fähigkeit, am Rande einer Kampfzone zu lauern, um den gegnerischen Raum dann schnell und unentdeckt zu infiltrieren, hart zuzuschlagen und ihre überlegene Geschwindigkeit und anderen Fähigkeiten zu nutzen, um sich wieder zurückzuziehen. Ihre Multifunktionalität rührt von ihren zwei internen Bombenschächten, die eine Vielzahl unterschiedlicher Raketen tragen können.*

**Warum sollte man eine Sabre anstatt einer Hornet fliegen und wie sieht der Vergleich mit einer Hornet Ghost aus?**

*Die Hornet ist ein Panzer, sie ist nicht besonders wendig, kann jedoch viel einstecken und austeilen, ganz ähnlich wie die heutige A-10 Warthog, die von ihren Piloten für ihre Robustheit und ihre Fähigkeit, selbst mit großem Schaden noch nach Hause zu kommen, geliebt wird. Die Sabre auf der anderen Seite ist nicht besonders widerstandsfähig. Sie ist darauf angewiesen, nicht entdeckt und zur Not von ihren Schildsystemen geschützt zu werden. Sobald die Schilde unten sind, solltest du dich aus dem Staub machen, oder du wirst es wahrscheinlich nicht nach Hause schaffen.*

*Im Gegensatz zur Hornet Ghost wurde die Sabre von vornherein als getarntes Schiff konzipiert, während die Hornet für diesen Zweck nur nachgerüstet wurde. Die Ghost ist im Gegensatz zu anderen Schiffen noch immer gut getarnt, doch ist die Sabre vom Radar noch etwas schwerer zu entdecken. Was der Ghost an Tarnung fehlt, macht sie jedoch durch ihre Panzerung und Bewaffnung wieder wett.*



### Was hat es mit den getönten Cockpitscheiben auf sich? Das ist neu bei Star Citizen.

Das war eine Idee des Konzeptdesignern Gavin Rothery. Wir werden sehen, ob es vom Gameplay und der Technik her auch so im Spiel umgesetzt werden kann. Sollten wir die getönten Scheiben jedoch beibehalten, müsst ihr euch keine Sorgen machen, dass von innen alles rot aussieht. Wir werden sicherstellen, dass das Gameplay nicht beeinträchtigt wird.

### Kann die Sabre auch mit einem Gimbal-Waffensetup verwendet werden?

Klar. Sie hat vier Befestigungspunkte der Größe 3. Du kannst also vier starre Waffen der Größe 3 oder vier bewegliche Waffen der Größe 2 verwenden, wenn du dies möchtest. Es gibt aber ein paar Einschränkungen aufgrund der Position der Waffen, welche komplett in den Rumpf der Sabre eingezogen werden können, um die Querschnitts-signatur des Schiffes zu senken. Die Waffen an der Nase können also nach hinten und in den Rumpf geklappt werden, während sich die Flügelwaffen in die Flügel zurückziehen und dann von Paneelen verdeckt werden. Sämtliche Raketen werden in internen Bombenschächten verstaut.

### Die Gladius wird als Kurzstrecken-Patrouillen-Jäger beschrieben, die Vanguard als Langstreckenjäger. Wie passt dort die Sabre rein? Ist sie ein leichter, mittlerer oder schwerer Jäger?

Die Sabre ist ein mittelschwerer Jäger. Durch ihre fortschrittliche Konstruktion und ihre Komponenten befindet sie sich aber am unteren Ende dieser Kategorie.

### Kann die Sabre Fracht transportieren?

Nein, sie hat keinerlei Transportkapazitäten.

### Besitzt die Sabre einen Sprungantrieb?

Ja, die Sabre besitzt serienmäßig einen Sprungantrieb.

### Sind die beiden Triebwerke (TR3) korrekt? Wird die Sabre das schnellste Schiff in Arena Commander sein, wenn sie fertig ist?

Diese Triebwerke sind die momentane Planung, aber wie immer gilt, dass sich die Stats im Laufe der Entwicklung noch ändern können. Die Sabre wird aber nicht das schnellste Schiff im AC sein. Denkt immer daran, dass die Triebwerksstufe keine genaue Aussage darüber trifft, wie schnell das Schiff im Spiel sein wird. Die Sabre wird jedoch in jedem Fall schnell sein.

### Gibt es noch weitere Räume hinter dem Cockpit?

Nein, hinter dem Cockpit wird es keine weiteren begehbaren Räume geben. Der Rest des Rumpfes beherbergt eine Fülle an Komponenten, die mehrstufige Redundanzen gewähren.

### Wie gut lässt sich die Sabre gegenüber einer Gladius fliegen? Und wird sie gut für Piloten sein, die von einer Gladius auf eine Sabre wechseln?

Die Sabre wird sich sehr ähnlich wie eine Gladius fliegen. Wenn ihr genau hinschaut, werdet ihr sehen, dass sich die Manövrierdüsen beider Schiffe und deren Platzierung stark ähneln. Wer Spaß mit einer Gladius hat, wird diesen auch mit einer Sabre haben, welche allerdings ein wenig schwerer ist.

### Passt die Sabre in eine Idris?

Ja, das tut sie.

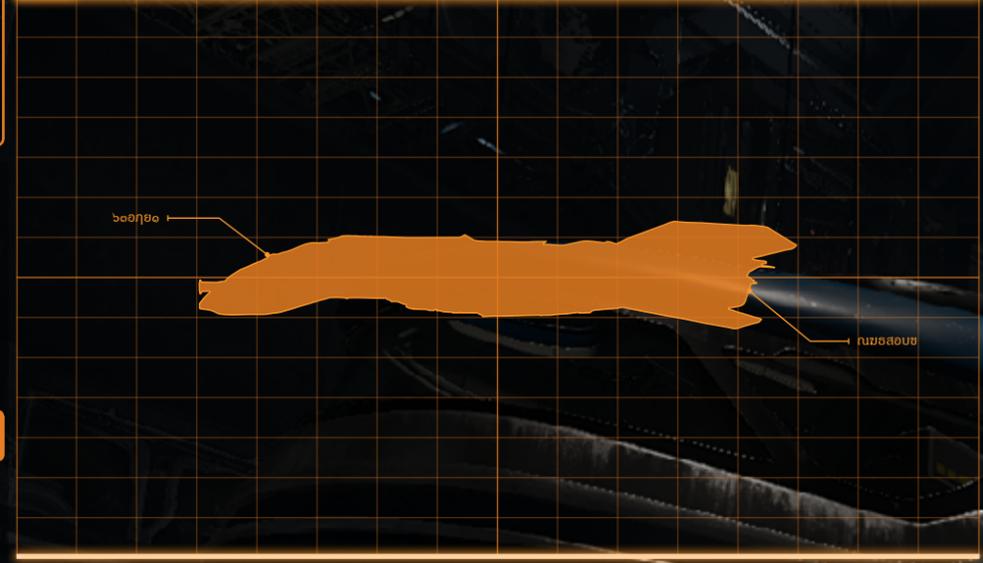
## KAUFOPTIONEN

Steht aktuell nicht zum Verkauf! [Shoplink](#)

Ursursungspreis (Stand-Alone): 161,84 Euro (inkl. 19% MwSt.)

AUTOR: ROHAL

SEITENANSICHT



DRAUFSICHT



VORDERANSICHT



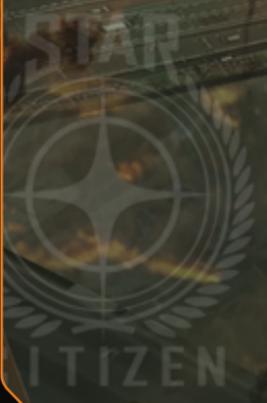
DnF  
- Express

<b>NAME</b>	SABRE
<b>AUSRICHTUNG</b>	Mittelschwerer Jäger
<b>LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)</b>	26 / - / -
<b>MASSE (KG)</b>	18.000
<b>FRACHTKAPAZITÄT (SCU)</b>	0
<b>BESATZUNG (MAX.)</b>	1
<b>KRAFTWERK (MAX.)</b>	3x Unbekannt
<b>TRIEBWERKE (MAX.)</b>	2x TR3
<b>MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)</b>	8x TR2
<b>SCHILDE (MAX.)</b>	4x Unbekannt
<b>STARRE HALTERUNG (MAX.)</b>	2x Größe 3
<b>BEWEGLICHE HALTERUNG (MAX.)</b>	2x Größe 3
<b>PYLON (MAX.)</b>	2x Größe 2





Living  
Verse



Die Dinge beim Namen nennen, das hat Admiral Bishop in der Senatssitzung getan. Ich war da. Keine lange Umschweife mehr, keine Ausreden, kein Ignorieren der Tatsache, dass die Vanduul nie aufhören werden, unsere Welten zu terrorisieren. Nach dem Angriff auf Vega fiel die UEE in eine Art Schockstarre. Wir waren verwundbar und das nicht weit entfernt vom Herzen der UEE. Dieses Mal waren es nicht einfach nur ein paar unglückliche Forscher, die es erwischt hat, oder Piloten der UEE-Marine, die für das Risiko bezahlt wurden. Dieses Mal hat es Menschen wie Sie und mich erwischt. Da wurden Erinnerungen an Orion wach. Wir haben es uns viel zu lange gefallen lassen und nun ist Schluss! Es war Admiral Bishop, der sofort reagierte und alle unsere Kräfte mobilisierte, um den Angriff auf Vega zurückzuschlagen. Ja, Admiral Bishop ist der Held der Stunde. Der Befreier von Vega und womöglich auch der Befreier der UEE? Immerhin löste er die Schockstarre des Senats mit seiner flammenden Rede.

### WIE KONNTE ES NUR SOWEIT KOMMEN?

Warum mussten Zivilisten auf Vega ihr Leben lassen? Warum so viel Leid? Wer ist dafür verantwortlich? Das sind die Fragen, die sich die Menschen derzeit stellen. Wir Menschen brauchen immer erst einen Verantwortlichen. Sind die Vanduul die Verantwortlichen? Sind die Verantwortlichen in der UEE-Marine zu suchen oder im Senat? Oder tragen wir alle eine Verantwortung? Ich kann Ihnen, meinen treuen Lesern, keine klare Antwort auf diese Fragen geben, denn so eindeutig ist die Antwort nicht.

### DIE NATUR DER VANDUUL

Die Vanduul haben den Angriff auf Vega durchgeführt, sie haben das Blut unserer Freunde und Mitbürger auf Vega an ihren Krallen kleben. Die Vanduul sind eine aggressive Rasse. Es liegt in ihrer Natur, Krieg zu führen und über die Schwachen zu triumphieren. Für sie gilt nur das Recht des Stärkeren. Die Vanduul können gar nicht

anders als ihrer Natur zu folgen. Ist das eine Entschuldigung für ihre Angriffe? Nein, aber es ist eine Erklärung. Eine Erklärung, die uns Exosozialisten immer wieder nach Angriffen geliefert haben. Aber wir waren zu wütend, um die richtigen Schlüsse daraus zu ziehen und haben stattdessen die Wissenschaftler angegriffen und ihnen vorgeworfen, die Vanduul zu verteidigen. Dabei sollten wir wissen, die Vanduul fallen über die vermeintlich Schwächeren her. Die Frage muss also lauten:

### WARUM WIRKEN WIR AUF DIE VANDUUL SO SCHWACH?

Hier kommt die UEE und ihre Marine ins Gespräch. Ich selbst war mindestens ein Dutzend Mal auf Schiffen der Marine oder bei Operationen zu Besuch. Ich weiß, was die Männer und Frauen da draußen leisten. Viele tun unter den Umständen einen guten Job. Ich höre aber auch immer wieder von Berichten über mangelnde Disziplin und bröckelndes Ehrgefühl. Ich muss wohl nicht an die Enthüllungen über den militärischen Außenposten im Oso-System erinnern, der die kriminellen Machenschaften der militärischen Besatzung aufgedeckt hat. Der Ruf unserer Marine hat leider ein paar Macken, die immer wieder von herausstrahlenden Menschen wie Admiral Bishop übertüncht werden. Aber mit Ausbesserungsarbeiten ist es nicht getan. Und da kommen wir schon zu dem nächsten vermeintlichen Verantwortlichen: die UEE. Schenkt die UEE der Marine nicht genug Aufmerksamkeit? Damit meine ich nicht nur Credits, sondern auch Zuspruch. Ist die Marine nur ein notwendiges Übel für den Senat? Denn wenn das der Fall ist, dann kann ich persönlich die schrumpfende Moral verstehen. Hinzukommen schlechtes Material und Einsparungen. Aber auch wir sind verantwortlich: Honorieren wir unsere Soldatinnen und Soldaten und ihren Dienst wirklich genug? Jeder von uns ist hier gefragt. Sei es ein Drink, den man einem Veteran spendiert oder einen Job, den man einem Soldaten anbietet, der nach seinem ehrenhaften Dienst ins Zivilleben zurückkehrt.

### DER ANGRIFF AUF VEGA UND DIE POLO-INITIATIVE

Der Angriff auf Vega kommt zu einer unglücklichen Zeit. Oder gerade zur Richtigen? Im Rahmen der Polo-Initiative wurden Stimmen laut, die eine Kürzung des UEE-Militäretats forderten. Gegnern der Polo-Initiative könnte der Angriff auf Vega wie gerufen kommen. Immerhin zeigt er doch, dass wir ein starkes Militär benötigen. Verschwörungstheoretiker behaupten sogar, dass der Angriff auf Vega provoziert wurde. Es ist zu früh zu behaupten, dass der Militäretat nicht ausreichend sei. Ein direkter Zusammenhang zwischen den Auswirkungen der Polo-Initiative und unserer Schwäche in der Verteidigung des UEE-Raumes muss nicht gegeben sein. Auch ein Versagen des Oberkommandos und der Aufklärungseinheiten entlang der Grenzen ist nicht auszuschließen. Untersuchungen werden sicherlich die Verantwortlichen identifizieren. Was wir aber jetzt nicht brauchen sind Untersuchungsausschüsse, sondern Siege. Wir müssen die Vanduul zurückdrängen und entschlossen Stärke zeigen. Erst dann können alle Bürger entlang der Grenzen wieder ruhig schlafen.

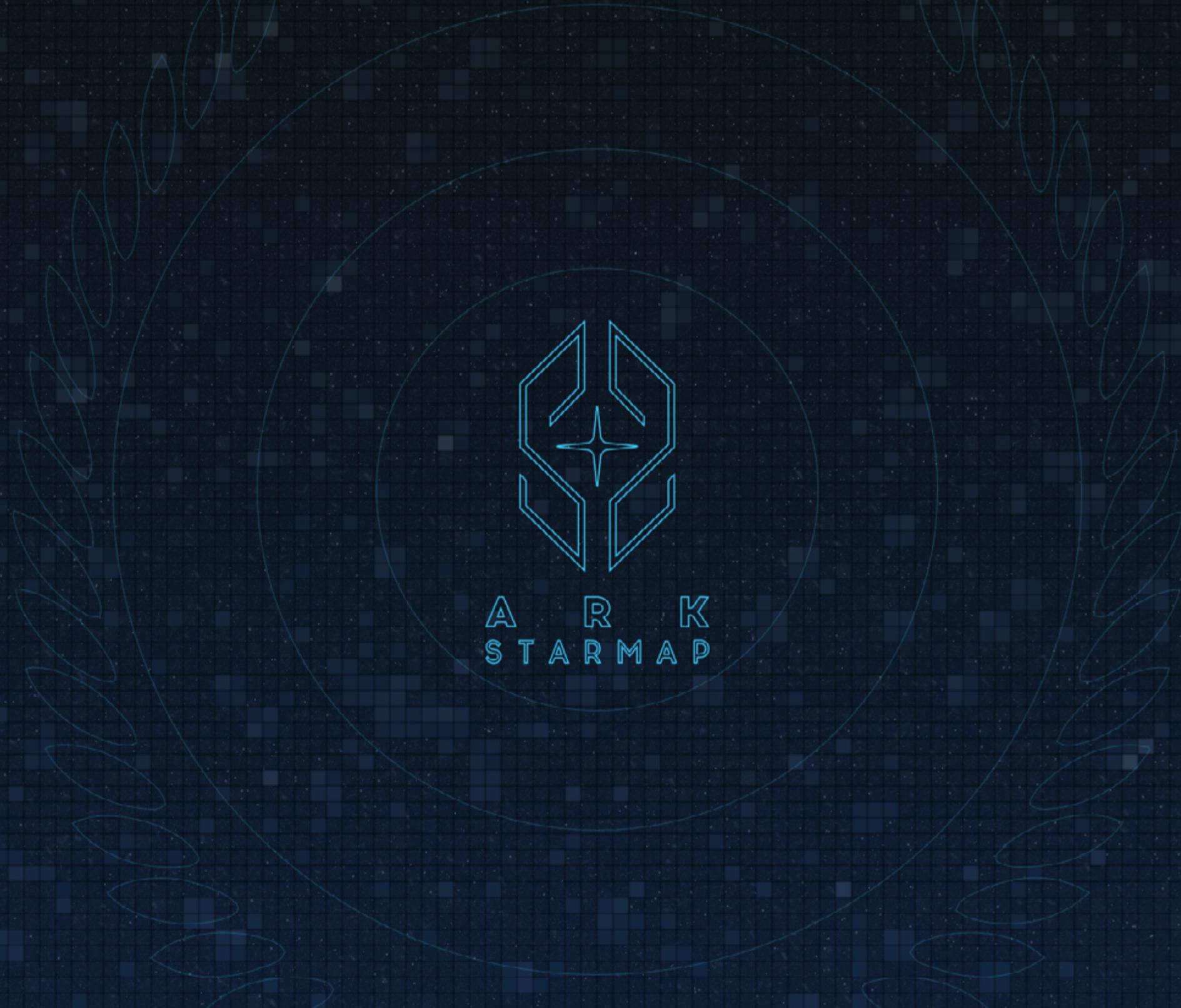
Euer Kyle Robert Thomas.

Diesen Artikel könnt ihr ebenso auf unserer [Webseite](#) finden.

AUTOR: SECRETTEMPLER



ARK  
StarMap



VIELE VON UNS WARTEN SICHERLICH SEHNSÜCHTIG AUF NEUE SPIELBARE INHALTE. MIT DER CITIZENCON HAT UNS CIG EIN ETWAS ANDERES SPIELZEUG AN DIE HAND GEGEBEN: DIE STAR MAP. DIE STAR MAP IST EINE INTERAKTIVE KARTE DES BISHER BEKANNTEN 'VERSE, DIE UNS AUF DER WEBSEITE VON RSI ZUR VERFÜGUNG STEHT. INTERESSANT SIND DABEI NICHT NUR DIE INFORMATIONEN, DIE UNS DIE KARTE ÜBER DAS 'VERSE BIETET, SONDERN AUCH DIE ART, WIE UNS DIE KARTE DIESE INFORMATIONEN AUFBEREITET. DIE KARTE IST NICHT NUR INFORMATIV, SONDERN AUCH GRAFISCH EINE WUCHT UND IST AM BESTEN ALS VOLLBILD ZU GENIEßEN. ATMOSPHÄRISCH DAZU PASSEND, WERDEN AKTIONEN AUF DER KARTE DURCH SOUNDEFFEKTE UNTERMALT.



#### „WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?“

Die Star Map zeigt uns alle bisher bekannten Sternensysteme und „Point of Interests“ (POIs) sowie weiterführende, aber kurz gehaltene Informationen zu den POIs. Darunter sind 6 Spezies, 90 Sternensysteme, 130 Sprungpunkte, 1 Schwarzes Loch und 823 POIs wie Stationen, Planeten, Asteroiden und Sterne. Filter wie Bevölkerung, Ökonomie und Kriminalität lassen uns einschätzen, ob der Ort für uns interessant oder lohnenswert ist. Wollen wir uns einen Ort im 'Verse näher ansehen, gibt uns die Star Map auch das nötige Werkzeug an die Hand. Wie z. B. aus Google Maps bekannt ist, können wir uns auch auf der Star Map Routen zwischen zwei Punkten anzeigen lassen.

#### „THE SIZE MATTERS“

Die Star Map zeigt uns dabei drei Größen von Sprungpunkten. Je größer das Schiff, desto weniger Sprungpunkte stehen einem dabei zur Verfügung. Dabei ist nicht jedes System über jede Sprungpunktgröße zu erreichen. Noch nicht! Das bedeutet, dass man mit größeren Schiffen unter Umständen Umwege fliegen muss, Umwege die Zeit und Treibstoff, also Geld kosten. Wollen wir z. B. vom Nul-System ins Vega-System fliegen, so brauchen wir mit unserer Aurora nur einen Sprung, während wir mit unserer Idris ganze 17 Sprünge machen müssen. Welches Schiff durch welchen Sprungpunkt passt, ist seitens der Entwickler jedoch noch nicht endgültig geklärt. Bei Sprüngen in andere Systeme ist jedoch nicht nur die Größe der Sprungpunkte, sondern auch die Entfernung der Sprungpunkte innerhalb der Systeme entscheidend. Wenn Sprungpunkte an den entgegengesetzten Enden eines



ARK  
StarMap

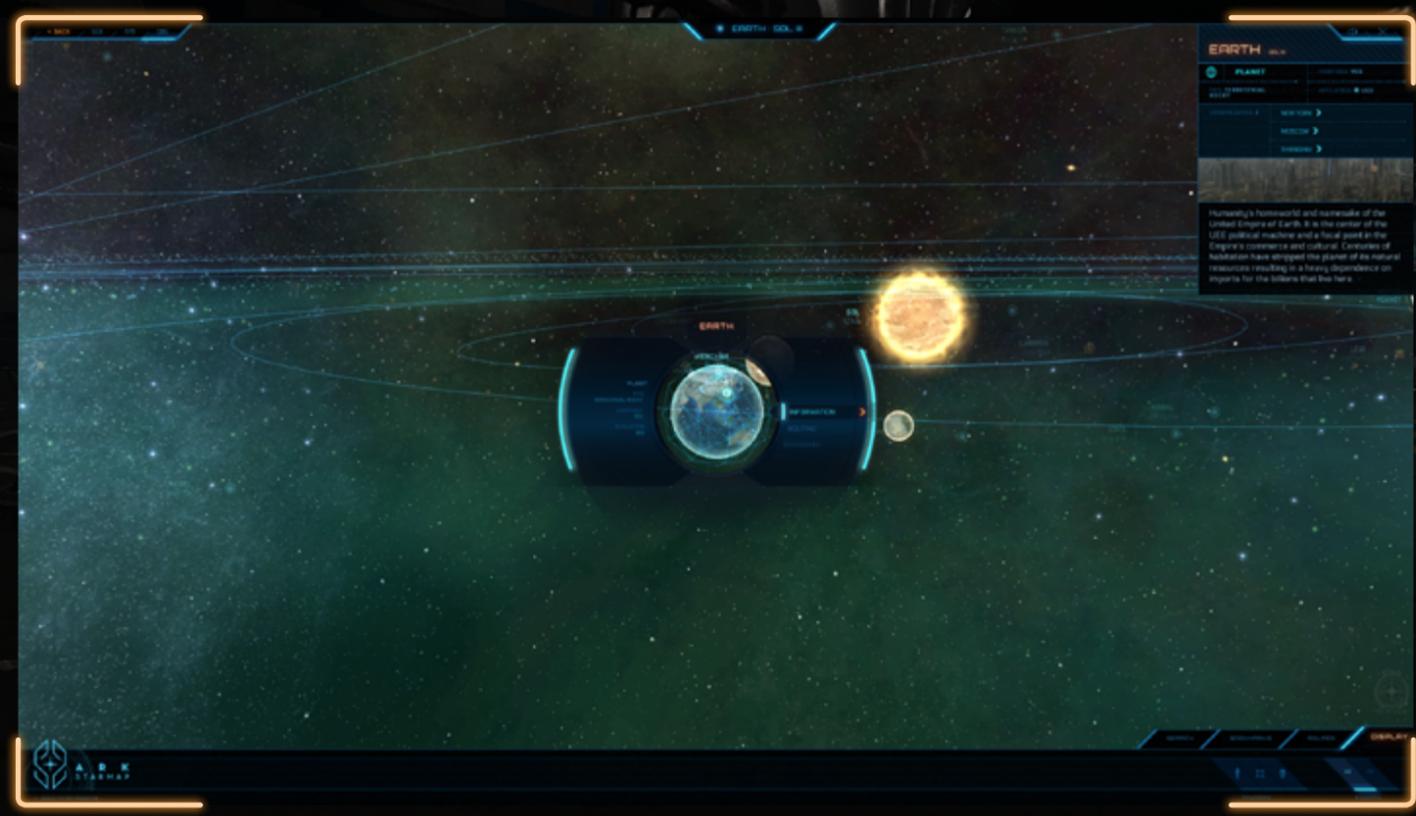
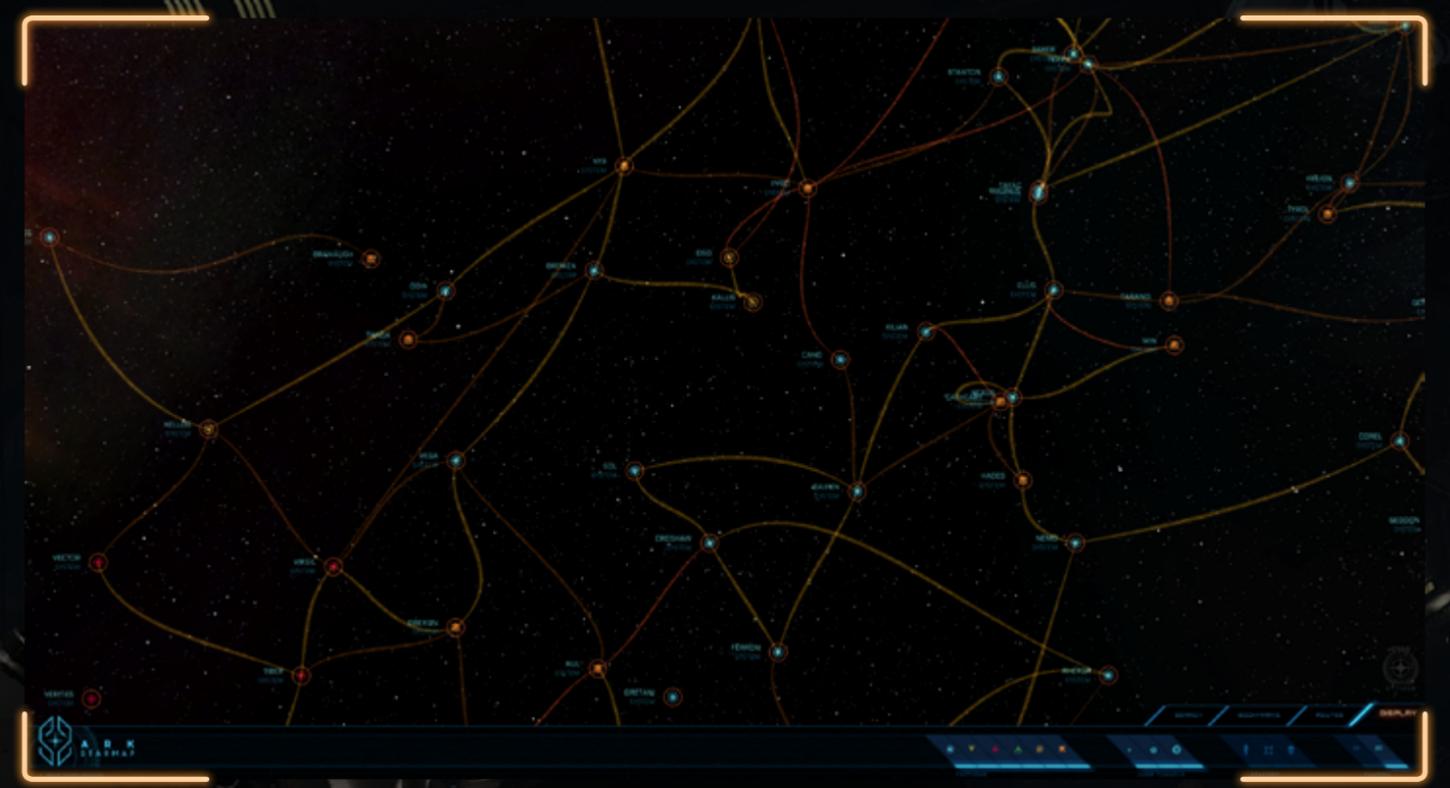
Sternensystems liegen, dann sind auch Zeit, Spritverbrauch und mögliche Gefahren (wie Piraten, die auf dem Weg lauern) ein wesentlicher Faktor bei der Reiseplanung. War man bisher geneigt, die Schiffsgrößen zu ignorieren, so führt die Star Map einem nun die Auswirkungen dieser genau vor Augen. Spätestens, wenn die Entwickler Informationen über Schiffe und Sprungpunkte veröffentlichen, wird sicherlich der eine oder andere seinen Fuhrpark noch einmal anpassen wollen.

**„TO BOLDLY GO, WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE.“**

Aber das, was uns die Star Map zeigt, ist nur der aus der Sicht der UEE bekannte Teil des 'Verse. Und so stellt uns das oben genannte Zitat vor die Herausforderung, mehr auf der Karte zu enthüllen. Dazu gehören Sprungpunkte, die uns eine schnellere Reise ermöglichen, weil sie einen direkteren Weg von einem System in das andere bieten oder die richtige Größe für unser Schiff haben. Aber auch neue Systeme mit neuen Ressourcen. Denn das, was die Star Map zeigt, ist nur ein kleiner Teil des 'Verse.

Was aber passiert, wenn wir einen neuen Sprungpunkt oder ein neues System entdeckt haben? Erst einmal gar nichts, denn neu entdeckte Systeme und Sprungpunkte erscheinen nicht automatisch auf der Star Map. Wir können also versuchen, das kleine Geheimnis für uns zu behalten, damit wir ein unbekanntes System als Rückzugsort haben oder einen Sprungpunkt, der uns kostengünstiger an unser Ziel bringt. Erst dann, wenn eine Entdeckung gemeldet wird, wird diese öffentlich bekannt.

/// AUTOR: SECRETTEMPLER





## GESCHICHTE

Die Geschichte des Castra-Systems spiegelt die Beziehung zwischen Menschen und Xi'An womöglich am besten wider. Castra wurde im Jahre 2544, gerade einmal vierzehn Jahre nach dem ersten Kontakt mit den Xi'An, entdeckt und für die militärische Nutzung erschlossen. Als jedoch die Spannungen zwischen den Menschen und den Xi'An abnahmen, tat dies auch die militärische Präsenz im System. Heute fungiert Castra hauptsächlich als Handelsposten, wenn auch manche Gebiete nach wie vor unter militärischer Kontrolle stehen und dazu bereit sind, sofort zu handeln.

Castra ist ein einfaches System, bestehend aus zwei Planeten, die einen atemberaubenden blau-weißen Stern umkreisen. Entdeckt wurde das System von militärischen Aufklärern der UPE, als diese die Perry-Line nach bisher unentdeckten Sprungpunkten scannen. Nach einer ersten Erkundung wurde das System in Berichten

als „aus astronomischer Sicht nicht weiter bemerkenswert“ eingestuft, jedoch erkannten hochrangige Militärangehörige schnell die strategische Bedeutung als Stützpunkt für den sich androhenden Konflikt mit den Xi'An. Benannt wurde das Castra-System nach der antiken römischen Bezeichnung für das Stück Land, das von den Legionären als Verteidigungsposition verwendet wurde. Aufgrund dessen wurde dann auch ohne Verzögerungen mit dem Terraforming des zweiten Planeten begonnen.

Mehrere Jahrzehnte später, nachdem ein Sprungpunkt in das Gebiet der Xi'An entdeckt worden war, wurde das System zur Frontlinie des Konflikts. Als dann die Finanzierungsgelder der Regierung das System erreichten, um die Befestigungsanlagen und die militärische Infrastruktur zu verbessern, wurde das System von einem einfachen Stützpunkt zu einem Brennpunkt im Kalten Krieg mit

den Xi'An. Selbst eine große orbitale Station wurde errichtet, um Großkampfschiffe und Langstreckenbomber zu unterstützen, die jederzeit bereitwaren, das Gebiet der Xi'An anzugreifen, sollte der Befehl dazu gegeben werden.

Nach dem Fall des Messer-Regimes versuchte die UEE die Spannungen mit den Xi'An abzubauen und reduzierte die militärische Präsenz im Jahr 2789 in einer Demonstration des guten Willens und gab das System zum ersten Mal nach zwei Jahrhunderten strenger Kontrolle für die Öffentlichkeit frei. Diese Entscheidung war (und ist heute für Einige noch immer) ein umstrittenes Thema. Eine kriegstreiberische Minderheit von militaristischen Bürokraten und elitären Politikern glaubt nach wie vor, dass das Castra-System dem Imperium doch am besten als ein fest zugeordneter (und der Öffentlichkeit verschlossener) Militäraußenposten dient.

Nach der Umgestaltung von Castra kamen die Unternehmer in Scharen, um Gewinne aus der besonderen Infrastruktur und den günstigen Immobilienpreisen des Systems zu ziehen. Zu dem Zeitpunkt wurde Castra zu einem beliebten Ziel für Frachter, die Rohstoffe abzuladen hatten und mit Waren wieder verschwinden wollten. Vor kurzem hat Castras Regierung damit begonnen, den Tourismus im System zu fördern, in einem Versuch, dessen Wirtschaft zu diversifizieren.

### CASTRA I

Castras erstem Planeten mangelt es an einer Atmosphäre und Rohstoffen, die es wert wären, abgebaut zu werden. Dennoch erkannten die Menschen, dass Castra I doch einen Nutzen hatte: Zielübungen. Von der UEE-Marine „Bulls-Eye“ getauft, wurde diese tote Welt als Übungsziel für Bomberanflüge während des Kalten Krieges verwendet. Heute ist die Art, wie der Stern des Systems von der mit Kratern übersäten Oberfläche reflektiert wird, vermutlich das einzig Interessante an dem Planeten.

### CASTRA II (CASCOM)

Nur Castra II eignete sich für die Besiedlung. Das Militär der UEE bezeichnete den Planeten als „Castra Command“, das als Cascom abgekürzt wurde – ein inoffizieller Name, der sich sehr zum Missfallen einiger gegenwärtiger Politiker gehalten hat. Das UEE-Militär wandelte den Planeten damals so schnell es möglich war um. Einige Wissenschaftler sagen heute noch, dass dieser Prozess zu schnell vorangetrieben wurde und erklären damit die außergewöhnlich dicke Wolkenschicht auf Cascom.

Das Militär wollte eine ideale Verteidigungsposition schaffen und grub sich deshalb auf der Spitze des Mount Ulysses ein, um dort die Stadt Sherman zu errichten. Die geografische Lage sorgte für

eine hervorragende Absicherung und trug gleichzeitig zu einem unglaublichen schönen Stadtbild bei. Diese Festungsstadt, thronend über den Wolken, hat sich damit den Spitznamen „Insel in den Wolken“ verdient. Als Admiral Kumasi Klein die Stadt Sherman das erste Mal erblickte, sagte er die heute berühmten Worte: „Es ist die Stadt meiner Träume. Malerisch und von großen Waffen geschützt.“

Da Sherman jahrhundertlang unter der stetigen Kontrolle der Regierung stand, ist die Stadt seit jeher ein gern gezeigtes Beispiel für staatlich finanzierte Architektur. Die ältesten Regierungsgebäude in Sherman spiegeln den strengen hennowistischen Stil wieder, der zu Beginn des Aufbaus der Stadt so beliebt war. Später, als Imperator Messer III sich für den Monumentalismus einsetzte, wurde die Skyline von Sherman angepasst, um diesen Stil wiederzugeben. Heute stellt Shermans historische Architektur einen der Hauptgründe für einen Besuch der Stadt dar.

Seit das Militär das System für Bürger und Zivilisten geöffnet hat, versucht Sherman seine kulturelle Identität neu zu definieren. In Sherman zu leben, war jahrhundertlang eine Aufgabe und keine Wahl. Menschen aus allen Ecken des Imperiums verbrachten dort ihre Zeit, doch nur wenige wurden sesshaft. Nach der Öffnung des Systems wurde die Industrie zum offensichtlichsten neuen Bewohner Castras. Auch wenn Firmen wie Kruger Intergalactic neues Leben auf den Planeten brachten, so gaben sie sich doch wenig Mühe, Castra eine neue Identität unter der Masse anderer imperialer Welten zu geben.

Dies änderte sich jedoch im Jahr 2833, als die Bevölkerung des Planeten Andre Novoselov zu ihrem Präsidenten wählte. Eng mit der Wirtschaft zusammenarbeitend, versuchte Novoselov

mehr Bewohner für Sherman zu gewinnen. Jahrelang mussten Unternehmen um ausreichend Arbeitskräfte kämpfen, um offene Positionen zu besetzen. Präsident Novoselov startete daraufhin zusammen mit ihnen auf vielen Planeten des Imperiums eine „Pro-Sherman“-Werbekampagne. Eine dieser Kampagnen erweckte das „Insel in den Wolken“-Motiv wieder zu neuem Leben und stellte das ikonografische Bild der Gipfelstadt wieder her, thronend über den Wolken und funkelnd im Lichte der unter ihr gelegenen Städte. Zum ersten Mal sah das Imperium in Sherman mehr als nur einen militärischen Außenposten oder ein Industriegebiet. Präsident Novoselov hoffte zu erleben, wie Castra II seinen Sitz im Senat verdienen würde. Jedoch versucht der Planet auch heute noch, diesen Platz zu erhalten.

Präsident Novoselovs Bemühungen, den Planeten mehr zu bevölkern, waren jedoch erfolgreich. Mit der Ankunft der Menschen, fassten auch immer mehr Dienstleister auf Castra II Fuß, um die stetig steigende Nachfrage zu bedienen. Sherman wurde zu einem Schmelztiegel für High-Tech-Geschäfte, Restaurants und Hotels, gemischt mit Unternehmen, die sich auf die Mittelschicht und Arbeiterklasse ausrichteten. In zahlreichen Teilen der Stadt gab es Menschen in Designeranzügen und solche mit graphenversehene Stiefeln, die im selben Stadtteil einkauften, aßen und wohnten.

Erst vor kurzem wurde Cascom aufgrund seiner günstigen Immobilien und traumhaften Aussichten zu einem beliebten Zuhause für Rentner. Bemüht ein jüngeres Publikum anzuziehen, hat Sherman seine großartige Berglage als das erste Reiseziel für den Extremsport im `Verse beworben. Für eine Zeit lang war das Paragliding über den Wolken sehr beliebt, bis ein paar Amateure auf militärischen Einrichtungen landeten und die Stadt dazu zwangen,

Staub und Sterne

ein Verbot für diesen Sport auszusprechen. Auch wenn diese Aktivität nun rund um den Mount Ulysses verboten wurde, gibt es immer noch mehr als genug Abenteuer und Erlebnisse für jeden, der Castra II besucht.

**EIN FLÜSTERN IM WIND**

„Der Xi’An-Konflikt wird, wenn er eintritt – und man beachte, dass ich sage „wenn“ und nicht „falls“ – letztlich durch unsere Stärke in einem einzigen System bestimmt werden, Castra. Ich bitte Sie alle daher, entsprechende Mittel rasch bereitzustellen.“

► Admiral Connelly Reeves, Auszug aus seiner Rede an das Oberkommando im Jahre 2716

„Die Stärke der Linien und die unerbittliche Kühnheit des prächtigen Gebäudes, wie es das Firmament durchstößt, lässt weder Zweifel an der Absicht dieses Bauwerkes noch Platz für eine Debatte, ob das Establishment von Sherman den Zeitgeist dieser Ära verkörperte und ebenso dabei half, diesen zu definieren.“

► Reggie Chapolt, Stein für Stein: Die Wahrheit im Hennowismus aus dem Jahre 2880

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

ÜBERSETZUNG: FRESHMATICS  
KORREKTUR: IUS

★ // 010527-204-12 - Zusammenfassung Castra-System

**ALLGEMEINES**

Ehemaliges militärisches Sperrgebiet. Wurde 2789 für die Öffentlichkeit freigegeben und von Menschen besiedelt.

**SONNE**

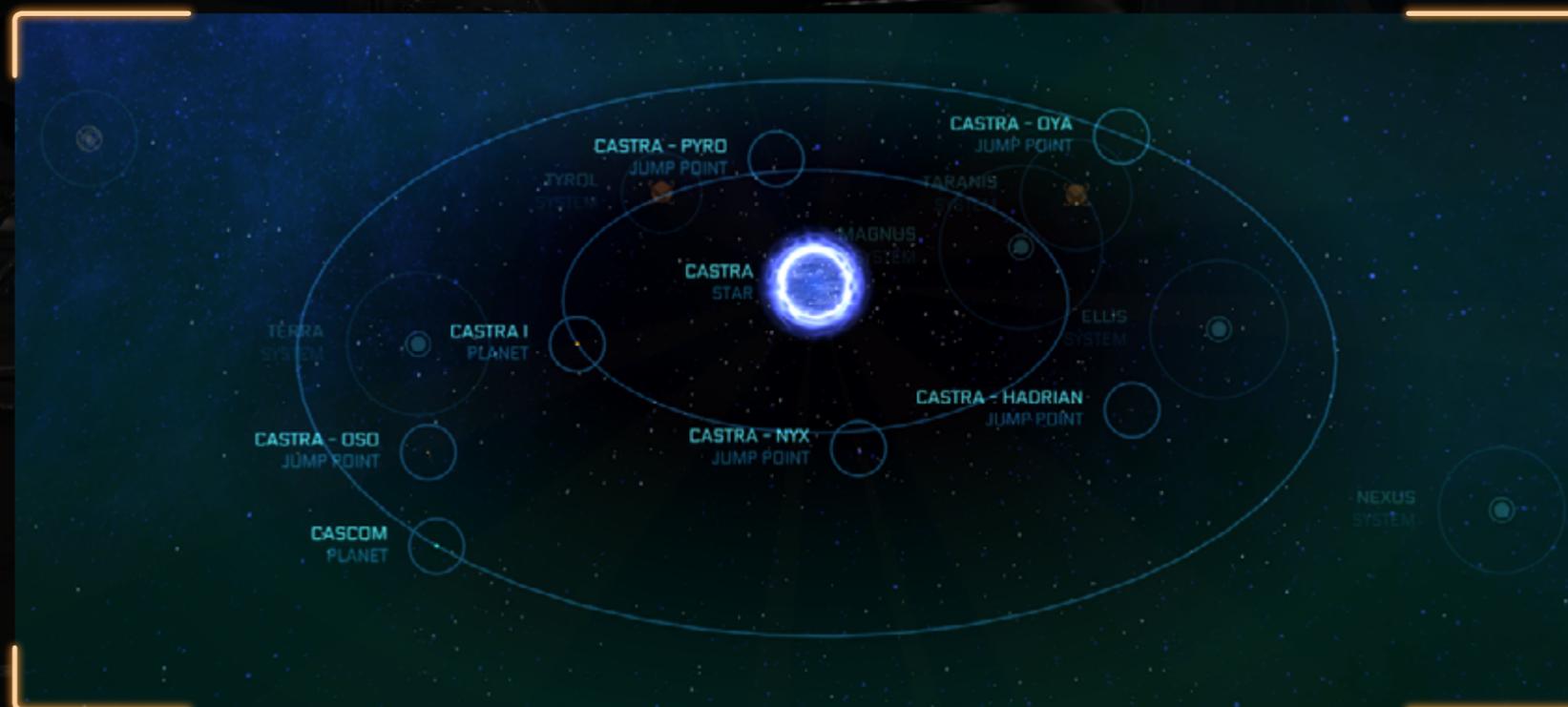
Hauptreihenstern der Klasse B

**CASTRA I**

Unbewohnt. Der Planet besitzt keine Atmosphäre oder wertvolle Rohstoffe. Er wurde einst als Waffentestgebiet genutzt und ist dementsprechend zerklüftet.

**CASTRA II (GASCOM)**

Bewohnt. Besitzt eine außergewöhnlich dicke Wolkenschicht. Einst ein reiner Militärposten, ist Gascom heute die Heimat vieler Zivilisten, Bürger und Unternehmen wie Kruger Intergalactic. Ebenso ist die Stadt Sherman, die „Insel in den Wolken“, hier zu finden.



Staub und Sterne

## 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 Staffelmithglieder
- 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](mailto:das-kartell@gmx.de)

#### REDAKTION KARTELLBOTE

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

#### AUTOREN / ÜBERSETZER

„Rohal“ / Andreas

„secretTempler“ / Christian

„Freshmatics“ / Darius

„Kyle\_Hawk\_Casey“ / Mario

#### 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](http://www.cloudimperiumgames.com)

[www.robertsspaceindustries.com](http://www.robertsspaceindustries.com)

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

