

Titel



DER KARTELLBOTE

[AUSGABE 18]

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)

[3 JAHRE STAR CITIZEN]

Wir blicken auf 3 Jahre Entwicklungszeit zurück.
(UMFANG: 5 SEITEN)

[DESIGNPOST]

Schiffsreparatur und Wartung.
(UMFANG: 5 SEITEN)

[DIE NACKTEN FAKTEN - EXPRESS]

Wir beleuchten diesmal für euch die Anvil Crucible.
(UMFANG: 4 SEITEN)

[UNTERNEHMEN & MÄRKTE]

Wir bringen euch Stor-All näher!
(UMFANG: 3 SEITEN)

25. November 2015 KARTELL DIENSTE KOMMUNIKATION SYSTEME Signin

24.11.2015 | 11:20

DESIGN: SCHIFFSREPARATUR UND -WARTUNG

Heute veröffentlichen wir unsere Übersetzung des Designposts: Schiffsreparatur und -wartung. Er wird euch die Reparaturmechanik von Star Citizen näherbringen.
Übersetzung: Malu23 | Korrekturlesung: ius, Aeras_Gatherford
Wir wünschen viel Spaß beim Lesen. Eure Redaktion



Forum CIG Wiki Teamspeak DMS



TRAILER DAS KARTELL
Das Kartell - Trailer Get Connected



NEUES LAYOUT DER STARTSEITE
Nach mehrwöchiger Arbeit freuen wir uns, euch die neue Startseite präsentieren zu können. Topnews, Staffeleinsatzbalken 4 Stunden vor einem Staffeleinsatz, Systemstatusanzeige und Zugriff, öffentliche und interne Infoblöcke sowie die Newshistorie mit Suche bieten alles Wichtige gesammelt an.



STAFFEL PYXIS - TRAILER
Trailer des Forschungskorps Pyxis

Suche 1 2 3 4 5 ... 22



21.11.2015 | 12:03
FIRMEN-GUIDE: FLASHFIRE SYSTEMS

NEUES LAYOUT DER STARTSEITE

Nach mehrwöchiger Arbeit freuen wir uns, euch die neue Startseite präsentieren zu können. Topnews, Staffeleinsatzbalken vier Stunden vor einem Staffeleinsatz, Systemstatusanzeige und vieles mehr.

03. Dezember 2015



FAN-FICTION: Aus freiem Willen - Kapitel 3

Unser Fan-Fiction-Autor Aidan-Hobbs hat das dritte Kapitel seiner Geschichte „Aus freiem Willen“ überarbeitet.

26. Dezember 2015



AKTUALISIERUNGEN WEBSEITE

Die Systeminformationsseiten wurden in der Hauptnavigation unter Systeme zusammengefasst. Die Staffelseiten befinden sich jetzt gesammelt unter der Seite Das Kartell > Staffeln.

26. Dezember 2015



DAS KARTELL WIRD ZWEI JAHRE ALT!

Das Kartell ist zwei Jahre alt geworden! Lasst die Korken knallen! Und in nicht allzu weiter Ferne können wir alle zusammen das Mini-PU unsicher machen. Was will man mehr?

22. November 2015



VERLEIHUNG DES BANDES: "Moderate It!"

Garruz, ius, Donron, Kyle_Hawk_Casey, PeZ_Verdigris, stolpi und vanryu erhalten für ihre Moderationstätigkeit in unserem Forum das Band "Moderate It!".

21. November 2015



FIRMEN-GUIDE: Flashfire Systems

Flashfire Systems ist ein Unternehmen, das die Waffenindustrie mit seinen Waffenhalterungen revolutionierte. Diese ermöglichen es Piloten, eine Vielfalt an Waffensystemen an fast jedes Schiff zu montieren.

Übersetzung: Malu23 | Korrekturlesung: ius

17. November 2015



FIRMEN-GUIDE: Kastak Arms

Kastak Arms ist ein Waffenhersteller, der sich auf Handfeuerwaffen spezialisiert hat. Dieser vertreibt seine Produkte gezielt in einkommensschwachen Gebieten und setzt sich damit einiger Kritik aus.

Übersetzung: Einsamkeit | Korrekturlesung: Malu23

13. November 2015



SYSTEM-GUIDE: Taranis

Das Taranis-System wird von vier Planeten und zwei Asteroidengürteln umkreist und ist kaum bewohnt. Der innere Asteroidengürtel stellt eine Gefahr für die Navigation dar und wird gerne von Schmugglern als Versteck benutzt.

Übersetzung: R_O_C_K_E_T | Korrekturlesung: ius

09. November 2015

IN RUINS

by Sean Nazawa

NEW CORVO, AREMIS, VEGA - Yesterday was ehen

AREMIS POST: New Corvo in Ruinen

Dies sind die Eindrücke eines Augenzeugen, der den Angriff auf Aremis hautnah miterlebt hat.

Übersetzung: Malu23 | Korrekturlesung: ius

05. November 2015



SYSTEM-GUIDE: Ferron

Seitdem die mineralischen Ressourcen des einst einflussreichen Systems zur Neige gegangen sind, befindet sich Ferron in einem beständigen Verfall und ist nur noch ein Schatten seiner einstigen Herrlichkeit.

Übersetzung: Malu23 | Korrekturlesung: theundying

02. November 2015



BEFÖRDERUNG

Rohal wird für seine beständige und umfangreiche Mitarbeit am Kartellboten in den Rang Special Forces befördert.

02. November 2015



BEFÖRDERUNG

Ius wird aufgrund seiner fleißigen Mitarbeit in verschiedenen Bereichen (Redaktion, Moderationsteam, Grafikerstellung) zum Veteranen befördert.

02. November 2015



VERLEIHUNG DES BANDES: Content Warrior

Für ihre Kontribution als Übersetzer und Korrekturleser erhalten R_O_C_K_E_T, Aeras_Gatherford, Agent_B, Freshmatics und theundying das Content Warrior-Band.



WILLKOMMEN ZUM NEUEN CIG-MONATSRÜCKBLICK FÜR DEN NOVEMBER 2015. IN DIESEM MONAT MIT DEN ZWEI GROSSEN THEMEN: ANNIVERSARY-LIVESTREAM INKL. NEUEN SCHIFFSVERKÄUFEN UND DEM ERSTEN EINGESCHRÄNKTEN RELEASE VON STAR CITIZEN ALPHA 2.0, DEM SOGENANTEN MINI-PU, DAS AUF DEN PTU-SERVERN BEREITGESTELLT WURDE.

Die Ruhe nach dem Sturm, so begann der November für viele Backer. Die CitizenCon sorgte nur einige Wochen zuvor für eine Menge neuer Schlagzeilen in der Community sowie auf vielen Gaming-Webseiten und Publikationen. Vorgestellt wurden ein hollywoodreifer Cast für die Einzelspielerkampagne von Squadron 42, weitere Einblicke in das bald anstehende Mini-PU, neue Raumschiffe und insgesamt eine Vielzahl neuer Informationen zu unserem gemeinsamen Traum namens „Star Citizen“.

Die auf der CIG-Webseite veröffentlichten Inhalte waren Anfang November geprägt von der üblichen Kost, die uns bereits viele Monate begleitet: einige Lore-Artikel, weitere Updates zu den

neuen Schiffen, die üblichen wöchentlichen Shows „Around the Verse“ und „Bugsmashers“, ein neuer monatlicher Studio-Report und natürlich die wöchentlichen Updates zur Entwicklung der Alpha 2.0.

Aber alle warteten auf den Anniversary-Livestream, der uns mit vielen neuen Informationen und Updates versorgen sollte. Sogar von einem neuen Schiff war die Rede, welches als Konzept in den Verkauf gehen sollte. Und so fand die kleine Durststrecke nach der CitizenCon bereits am 19. November ein Ende. Der CIG-Livestream ging mit etwas Verspätung online. Es ist ja fast Tradition, dass Liveevents und deren Internetstreams nicht pünktlich losgehen. Bis auf das erste GamesCom Event in Köln gab es immer mehr oder weniger große Verspätungen. Aber wir mögen es CIG verzeihen, sie basteln eben immer noch gerne bis zur letzten Minute an den Inhalten, die sie uns präsentieren möchten. So brachte uns der Anniversary-Livestream direkt ein paar nette neue Informationen:

- Die neue Anvil Crucible, die auch direkt in den Verkauf ging. (Für nähere Informationen kann ich nur jedem Leser das aktuelle DNF – Express und den Designpost über Reparaturen und Wartung ans Herz legen. Natürlich in dieser Ausgabe, versteht sich doch von selbst!)
- Neue Einblicke in die MoCap-Aufnahmen von Squadron 42
- Ein Blick hinter die Kulissen: die Character Pipeline
- Die Vorstellung des Charakters von Mark Hamill: Lt Cmdr Steve 'Old Man' Colton
- Neue Aegis Avenger-Varianten, „Ich zünde dann mal den EMP!“, und die P-72 Archimedes

➤ Erste Einblicke in den „Million Mile High Club“. Dies ist ein exklusiver Club für sehr betuchte Veteranen-Backer, die in der ersten Spendenkampagne 10.000 Dollar oder mehr gespendet haben. „Kann mich da jemand einladen?“

➤ Und natürlich weitere Informationen zur Alpha 2.0.

Und dann wurde es ganz still im Raum, die PTU-Server gingen online. Große Überraschung!

Für alle, die den Stream verpasst haben, hier ist eure Chance. Ab auf YouTube zum offiziellen Star Citizen-Kanal:

➤ [Der komplette Livestream](#)

➤ [ATV Behind the Scenes: Million Mile High Club Tour](#)

➤ [Squadron 42: Behind the Scenes – Character Pipeline](#)

➤ [Squadron 42: Interview with Mark Hamill](#)

➤ [Squadron 42: Behind the Scenes – Mark Hamill](#)

➤ [Squadron 42: Meet the „Old Man“ Teaser](#)

➤ [ATV Ship Shape: Anvil Crucible](#)

Das saß! Nach so vielen Monaten und für manche sogar Jahre geht der erste kleine Teil des persistenten Universums online. Nicht mehr nur Bilder und Videos sehen, sondern selbst spielen! „Hat mal jemand ein Tuch für mich, ich muss meine Freudentränen wegwischen?!“ Die Alpha 2.0 erblickte endlich das Tageslicht. Nun, zumindest konnte diese von den ersten 1000 ausgewählten

Personen anspielt werden, eine Zahl, die später schrittweise bis auf über 200.000 erhöht wurde.

So, der Redakteur muss jetzt eine Runde spielen, wir lesen uns nächsten Monat... STOPP! War das alles?

Nein, das war natürlich nicht alles! Aber wie so oft versorgen uns gerade solche Events mit den meisten Informationen und bieten uns in kurzer Zeit mehr als CIG zuvor über viele Wochen oder gar Monate veröffentlicht hat. Obacht, natürlich wissen wir auch, was ein solcher Jubiläumstream uns noch einbringt, und das ist eine lustige Woche: Geld zählen und neue Schiffe kaufen - auf den Livestream folgte sogleich der Sale für uns Citizens.

Nicht kleckern, sondern klotzen war die Devise. Und so haute CIG fast alles raus, was wir so gerne später fliegen möchten. Ohne zu sehr in Details zu versinken, aber die angebotenen Schiffe hatten es schon in sich. Leider ist schon alles vorbei, deswegen sparen wir uns auch Details wie Preise oder Ähnliches. Aber der nächste Sale kommt bestimmt. Neben vielen altbekannten Schiffen war ebenso noch einmal das Armada Pack (LTI) im Verkauf. Des Weiteren gab es die neue Kruger P-72 Archimedes (LTI) und natürlich die neuen Aegis Avenger-Varianten:

➤ Avanger Titan = Frachter (LTI)

➤ Avenger Stalker = Gefangenentransporter

➤ Avenger Warlock = Jäger mit EMP-Waffen (LTI)

Alle Sonderschiffe besitzen 3 Jahre Versicherungsschutz.



DER REST VOM FEST, ES IST JA FAST WEIHACHTEN!

Die Subscriber haben für den November eine neue Trophäe für ihren Hangar erhalten. Dieses Mal handelt es sich um einen Schädel eines Kamposi Magnus. Dem Vieh möchte ich nicht in freier Wildbahn begegnen. Das Entwicklerteam in Santa Monica ist in ein neues, größeres Gebäude gezogen und wir stehen kurz vor einer Spendensumme von 100 Millionen Dollar. Im neuen Jump Point-Magazin gibt es weitere Eindrücke und

Entwicklerhintergründe zum „Million Mile High Club“, den Guide für das Nexus-System, neue Eindrücke aus der Entwicklung von Alpha 2.0 und natürlich neue Fiction-Artikel. Insgesamt sind es 40 Seiten geballter Lesestoff.

Bis zum nächsten Monat wünschen wir euch: See you in the verse!

/// AUTOR: ROHAL

CIG News Monatsrückblick



LINKS ÜBERSICHT DER VIDEO-SHOWS

AROUND THE VERSE

- EPISODE 2.06 05.11.2015
- EPISODE 2.07 12.11.2015
- EPISODE 2.08 26.11.2015
- EPISODE 2.09 03.12.2015

10 FOR THE ...

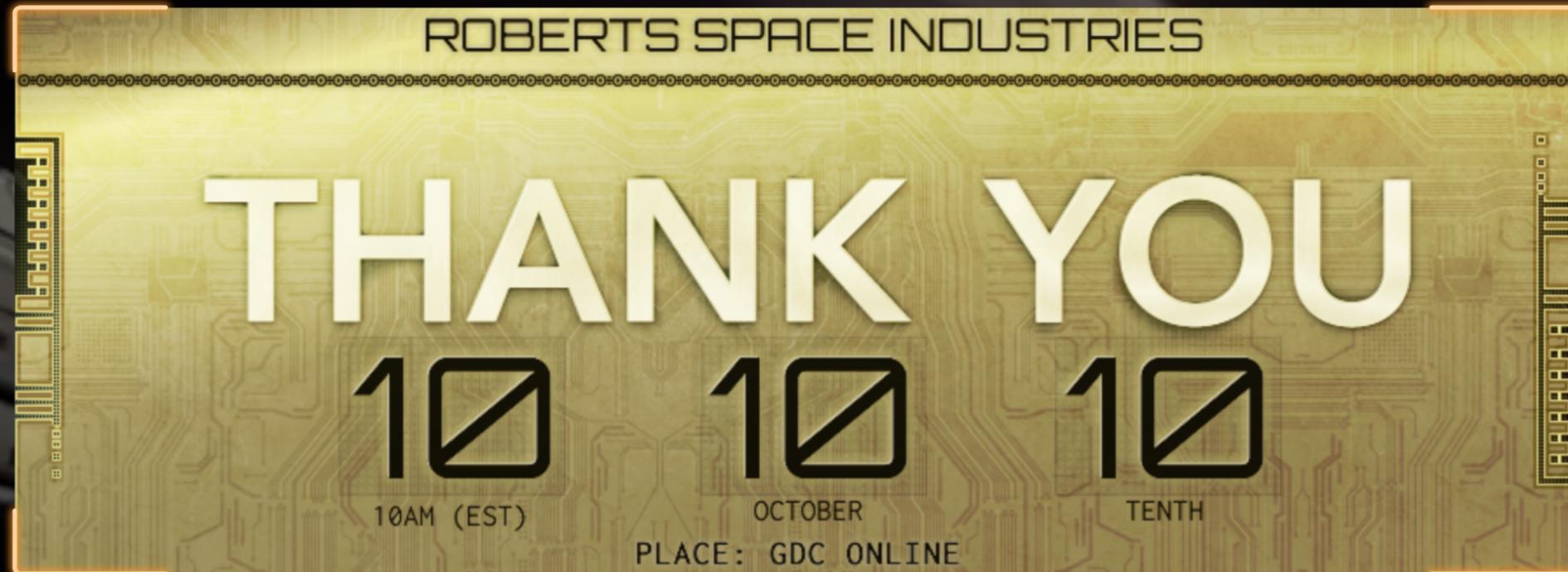
- WRITERS: EPISODE 6 02.11.2015
- CHAIRMAN: EPISODE 69 09.11.2015
- CHAIRMAN: EPISODE 70 16.11.2015
- PRODUCERS: EPISODE 13 23.11.2015

BUGSMASHERS!

- EPISODE 14 04.11.2015
- EPISODE 15 18.11.2015
- EPISODE 16 02.12.2015

3 Jahre SC





ES IST DAS JAHR 2012, DIE WELT DER COMPUTERSPIELER ERHÄLT EINE WELLE VON FORTSETZUNGEN. OB DIABLO 3, MAX PAYNE 3, GUILD WARS 2, FAR CRY 3 ODER AUCH MASS EFFECT 3, ES WAR EIN JAHR DER NACHFOLGER VON BEKANNTEN SPIELEN. UND SO MANCHER SPIELER SEHNTE DIE ZEIT HERBEI, WO ES NOCH HIESS, DASS EIN NEUER TEIL VON WING COMMANDER ERSCHEINT. JA, DAS GUTE ALTE WING COMMANDER, DAS KRONJUWEL DER WELTRAUMKAMPFSIMULATIONEN UND HEILSBINGER FÜR SO VIELE FANS. ABER DAS GENRE DER WELTRAUMSPIELE WAR TOT UND ES

GAB KAUM EINE HOFFNUNG AUF NEUE GUTE SPIELE. DAS LEBEN DER FANS WAR LEER, SO LEER WIE DER WELTRAUM - UNERBITTLICH KALT UND LEBENSFEINDLICH. UND SO BLIEB NICHTS ALS DIE HOFFNUNG IM HERZEN AUF EINE WIEDERGEURT.

EIN ERSTES LEBENSZEICHEN – SEPTEMBER 2012

Aber im September 2012 flackerte ein Hoffnungsschimmer für die Fans auf, wie ein weit entfernter Stern, der in einer Nova verglühte. Chris „Wing Commander“ Roberts wollte nach so vielen Jahren Pause als Spieleentwickler (er war einige Jahre im Filmbusiness unterwegs) wieder ein neues Spielprojekt starten. Die Hände erhoben sich zum Gebet, Chris gebe uns, was wir so lange Jahre missen mussten, ein neues Wing Commander oder Freelancer. Wir wollen dir folgen, wohin die Reise auch geht.

Und so fing es für die ersten Veteranen damit an, sich auf einer noch sehr leeren Webseite zu registrieren. Zu diesem Zeitpunkt wusste man nicht, was einen erwartet. Ja, ein Spiel, wohl für den PC, aber ob es nun wirklich so etwas wie Wing Commander sein würde, war nicht bekannt. Zumindest hatte die Webseite schon einmal den Begriff „Space“ im Namen. Wir kennen sie heute sehr gut: <http://RobertsSpaceIndustries.com>.

Und so sagte auch die erste Mail von Chris Roberts nicht viel darüber aus, was uns in der nahen Zukunft erwarten sollte.

Die erste Mail von Chris Roberts, nach der Account-Erstellung auf der RSI-Webseite:

 Congratulations and welcome to Roberts Space Industries. Your special VIP Golden Ticket is attached, but you can also view it on-line at any time.

You can also begin (or resume) your journey by visiting RobertsSpaceIndustries.com/login

The site will be posting a variety of content of interest to Wing Commander and Freelancer fans as we count down to an announcement in October. I encourage you to introduce yourself at the forums and help us build a great community of serious space sim enthusiasts! I'll see you there.

Chris Roberts at Roberts Space Industries

Dank der GDC Online 2012 (Game Developer Conference) hatten wir ein Datum (09.-11. Oktober) und einen Ort (Austin/Texas). Als kleine Randnotiz, Chris Roberts ging zu diesem Zeitpunkt davon aus, dass das Projekt ca. 24 Monate Entwicklungszeit benötigen würde, wie man auf dem Golden Ticket sehen kann.

OFFIZIELLE STAR CITIZEN-ANKÜNDIGUNG – OKTOBER 2012

Preisfrage: Was machen Webseiten, die von tausenden Fans überannt werden? Sie gehen Offline bzw. sind kaum erreichbar. Und so konnte Chris noch in seiner Ankündigungsrede auf der GDC verkünden, dass die Webseite wegen zu vieler Besucher zusammengebrochen ist. Was für ein Start!

DIE KICKSTARTER-KAMPAGNE – OKTOBER/NOVEMBER 2012

Wegen dieser Überlast und nach der Lektüre von „Fixing your Crowdfunding Website for Dummies“ entschied sich das Team für den Start einer zweiten Spendenkampagne auf Kickstarter. [Hier](#) nochmals schnell zum Gucken! :-)

Und so startete die [Kickstarter-Kampagne](#) zu Star Citizen am 18. Oktober 2012 und wurde am 19. November des gleichen Jahres mit einem Betrag von 2.134.375 Dollar erfolgreich abgeschlossen.

Und das Ganze wurde natürlich standesgemäß in einem Livestream gefeiert.

Um nachfolgenden Fans weiterhin die Möglichkeit zu bieten, das Projekt zu unterstützen, wurde die Spendenkampagne auf der RSI-Webseite weiterhin offen gehalten, und zwar bis zum heutigen Tage. Der Anfang war gemacht, nun war es an der Zeit, mit der Entwicklung zu beginnen.

ERSTE COMMUNITY-ARBEITEN: WINGMAN'S HANGAR – DEZEMBER 2012 -JUNI 2014

Für viele ist Star Citizen immer mit der Arbeit von Eric „Wingman“ Peterson verbunden. Eric war bis Juli 2014 ausführender Produzent für Star Citizen am CIG-Standort in Austin/Texas. Seine wöchentliche Community-Show „Wingman's Hangar“ bot einen ersten ausführlichen Einblick in die Entwicklung von Star Citizen. Er war für viele das Aushängeschild für die Community von Star Citizen, bis Ben Lesnick und Sandi Gardiner das Ganze mit ihrer Show „Around the Verse“ übernahmen. Man kann dem Team von Wingman's Hangar an dieser Stelle für ihre tolle Arbeit nur Danke sagen. Für alle, die gerne nochmals alle Shows sehen möchten, folgt bitte [diesem Link](#).

EIN RAUMSCHIFF FÜR DEN ANFANG – JUNI 2013

Die Mühen der Entwicklung eines Computerspiels drehen sich sehr langsam. Und so waren alle gespannt, welche Inhalte wir als erstes von CIG erwarten können. Für erste feuchtfröhliche Träume sorgte das erste Werbevideo von CIG für die 300er Serie von Origin Jumpworks. Das sollte „In-Engine“ sein? Unsere Träume einer glorreichen Zukunft von Star Citizen waren schon immer sehr ausgefallen, aber nun wurden sie noch schöner. CIG hat es immer verstanden, die Begeisterung der Menschen anzufeuern. Gerade

RSI ROBERTS SPACE INDUSTRIES

56.13%
Goal: \$2,000,000
Raised: \$1,122,573
Space Sim Fans: 12,404

Reserve Your Ship Now

Learn More

Crowdfunding ends in 21 days

CASSANDRA'S TEARS
a CAL MASON adve
SPECTRUM DISPATCH
Cassandra's Tears: Issue #1

COMM LINK
An Update from Chris Roberts

ENGINEERING
Insights from our engineering staff on their development process

STAR CITIZEN
Detailed info and full FAQ about the game, continually updated.

CITIZENS FORUMS
Newly qualified officers, please report to the Citizen's Hall.

wegen solcher Videos schossen die Spendensummen immer mehr in astronomische Höhen. Viele weitere sollten folgen.

EINE GARAGE? ODER EIN ERSTER SCHRITT IN EIN NEUES UNIVERSUM, DAS HANGAR MODULE – AUGUST 2013

Köln, August 2013, ein erster Schritt in die Welt von Star Citizen. Das Hangar Module wird veröffentlicht. Zum ersten Mal in der Geschichte kann jeder Backer einen Teil seiner Schiffe in seinem eigenen kleinen, manchmal auch etwas größeren Hangar besuchen. Drei Hangars für jeden Geschmack: Basis, Industrial und Deluxe, je nach Geldbeutel und bereits gekauften Schiffen. Zu finden waren in der ersten Version die Constellation (Basis), Freelancer (Basis), Aurora (Basis), Hornet (zum ersten Release in der Militärvariante)

und die Schiffe der 300er Serie. Inzwischen lassen sich jedoch weitaus mehr Raumschiffe im Hangar finden als zum ersten Release im August 2013.

Das Hangar Module wurde in der Folge immer wieder erweitert und umgebaut. Des Weiteren bekamen die verschiedenen Hangars eine neue Bezeichnung: Self-Land, Aeroview, Revel & York und der später hinzugekommene VFG Industrial (Asteroid) Hangar. Und wer von uns stand nicht sehnsüchtig vor den großen Ausgangstoren seines Hangars und wollte den Weg freimachen zum Rest des Universums? „Mist, die Tür klemmt.“

THE NEXT GREAT STARSHIP – NOVEMBER 2013 - JUNI 2014

Wie bindet man die Community noch stärker in die Spieleentwicklung ein? Man lässt sie selbst entwickeln. Obwohl sich die Geister an dem Format „The Next Great Starship“ scheiden, war es für die Spieleentwicklung an sich ein sehr wichtiges Signal, das die Community einband und teilhaben ließ. So fand mit Unterstützung der Entwickler im ersten Halbjahr 2014 die Suche nach dem nächsten großen Sternenschiff aka Raumschiff statt. Manche haben den Sieger dieses Wettbewerbs vielleicht sogar in ihrem Hangar stehen: die Aegis Redeemer. Für einen Rückblick auf die Shows folgt bitte dem [folgenden Link](#). Vor kurzem wurde bekannt, dass es eine zweite Staffel des Wettbewerbs mit dem Namen „The Next Great Star Marine“ geben wird. Das neue Ziel: die Entwicklung der Titan-Panzerung der Klasse 9.

Fliegen, kann es etwas Schöneres geben? Nach einer langen Durststrecke, die auf den Release des Hangar Modules im August 2013 folgte, wurde endlich die erste Version von Arena Commander veröffentlicht. Auf zu den Sternen! Naja, zumindest in einer Simulation. Kämpfe in deinem eigenen Raumschiff gegen andere



Spieler oder gegen die KI. Beherrsche dein Schiff wie dich selbst und zerschmettere deine Gegner. Ab Juni 2014 war es endlich möglich. Viele kleine und große Updates folgten, mit neuen spielbaren Raumschiffen und sogar einer Rennsimulation, dem Murray Cup.

COMMUNITY SHOWS, TEIL 2: AROUND THE VERSE JUNI 2014 - OFFEN

Nach dem Ende von Wingman's Hangar übernahm das CIG-Team in Santa Monica offiziell die Hauptarbeit für die Star Citizen Community. Die neue wöchentliche Show „Around the Verse“ war geboren. Bis heute ist sie regelmäßig jeden Donnerstagabend auf Sendung und versorgt uns mit neuen Informationen über die Entwicklung von Star Citizen und allen wichtigen Themen drumherum. Die Show wird primär von Ben Lesnick und Sandi Gardiner moderiert, mit Rubriken wie „News from Around the World“, „Ship Shape“ oder dem „Around the Verse Interview“. Das am darauffolgenden Freitag ausgestrahlte „Reverse the Verse“ ist ein informeller Livestream für hungrige Star Citizen Fans. [Hier](#) und [hier](#) findet ihr alle Folgen von AtV.

EIN SCHRITT VOR DIE HANGARTÜR: DAS SOCIAL MODULE – AUGUST 2015

Kurz nach dem Gamescom Event 2015 in Köln wurde das Social Module in der ersten Version veröffentlicht. Dank diesem konnten wir nun das erste Mal unseren Hangar verlassen, obwohl das Ganze beim Asteroidenhangar nicht sehr logisch war. „Erst im Asteroid und dann per Aufzug zur Planetenoberfläche, Alter? Geht ja gar nicht!“ :-p

Laufen durften wir ja bereits durch unseren Hangar, aber nun konnten wir Area18 auf ArcCorp erforschen und bestaunen. Ab auf die Oberfläche eines Planeten! Nun war es das erste Mal möglich, mit anderen Spielern zu interagieren. OK, mit seinen Lasern und Raketen im Arena Commander ein Loch in den Rumpf eines anderen Spielers zu schneiden, ist für manche auch interagieren. Obwohl bis auf ein paar Emotes und ein paar zu besuchende Geschäfte noch nicht so viel los war, stellte dies wieder ein kleines Puzzleteil in der Entwicklung von Star Citizen dar. Das viel größere sollte im November folgen.



HERR DOKTOR, WAS IST ES? EIN BABY-PU – NOVEMBER 2015

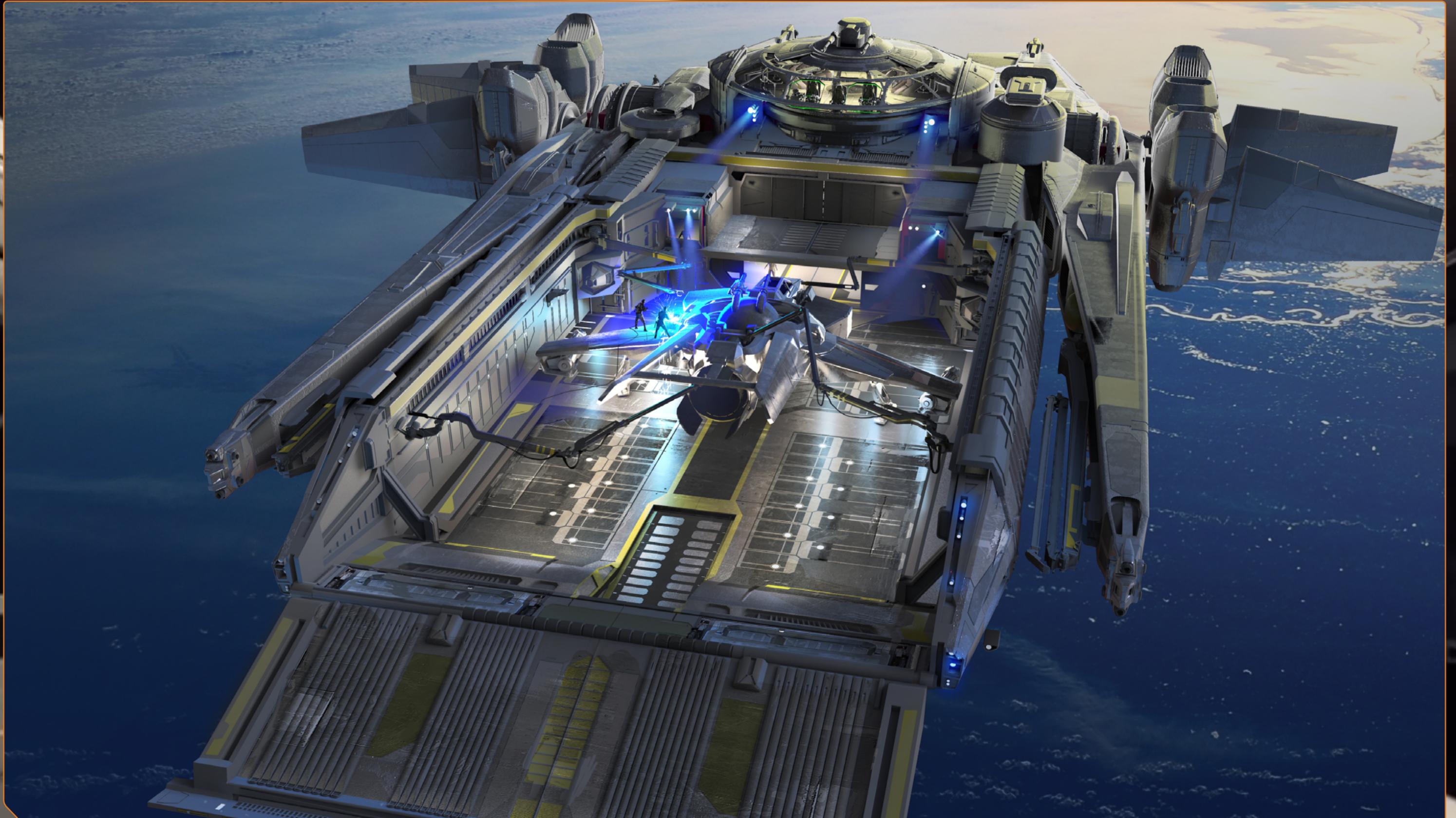
Der letzte Schritt in der Zeitreise: 3 Jahre Star Citizen. OK, 3 Jahre und 2 Monate dauerte es bis zum Release von Star Citizen Alpha Version 2.0. Das sogenannte Baby-PU. Es verbindet die Mechaniken von Arena Commander mit denen des Hangar Modules, des Social Modules und dem etwas in der Versenkung verschwundenen Star Marine. Wir dürfen das erste Mal in der Entwicklungsgeschichte mit unseren Freunden in Multi-Crew-Schiffen fliegen, Stationen bereisen, Bodenkämpfe austragen und Missionen bestreiten. Man spricht dabei von Inhalten, die zwei bis drei Stunden füllen sollen. Ein durchaus signifikanter Schritt zum finalen PU. Aber wie sollen wir das Ganze beschreiben? Erlebt es am besten selbst!

MEILENSTEINE DER ENTWICKLUNGSGESCHICHTE

- Oktober 2012: Star Citizen wird angekündigt.
Anzahl der Star Citizens: 60.447
Anzahl der CIG-Entwickler: 7
- November 2012: Die Original-Spendenkampagne wird abgeschlossen.
Anzahl der Star Citizens: 101.711
Anzahl der CIG-Entwickler: 8
- Februar 2013: Das Entwicklungsstudio in Austin/Texas wird eröffnet.
Anzahl der Star Citizens: 121.197
Anzahl der CIG-Entwickler: 20
- Juni 2013: Das CIG-Hauptquartier in Santa Monica wird eröffnet.
Anzahl der Star Citizens: 134.000
Anzahl der CIG-Entwickler: 32
- August 2013: Das Hangar Module wird veröffentlicht.
Anzahl der Star Citizens: 195.994
Anzahl der CIG-Entwickler: 40
- Oktober 2013: Das Entwicklerstudio Foundry 42 wird in Manchester eröffnet.
Anzahl der Star Citizens: 248.109
Anzahl der CIG-Entwickler: 52
- Dezember 2013: Das Entwicklerstudio in Austin zieht in ein neues Gebäude um.
Das Community-Team wird erweitert.
Anzahl der CIG-Entwickler: 60
- Februar 2014: Foundry 42 beginnt offiziell die Entwicklung von Squadron 42.
Anzahl der Star Citizens: 358.248
Anzahl der CIG-Entwickler: 93
- Juni 2014: Arena Commander Version 0.8 wird veröffentlicht.
Anzahl der Star Citizens: 416.386
Anzahl der CIG-Entwickler: 139
- August bis Oktober 2014: Sämtliche Module erhalten Verbesserungen.
Anzahl der Star Citizens: 595.335
Anzahl der CIG-Entwickler: 156
- Februar 2015: Das Entwicklerstudio Foundry 42 Germany wird in Frankfurt eröffnet.
Anzahl der Star Citizens: 724.725
Anzahl der CIG-Entwickler: 205
- April 2015: Die Performance Capture-Aufnahmen für Squadron 42 werden durchgeführt.
- August 2015: Die Multicrew-Demo und das Social Module wird veröffentlicht.
Anzahl der Star Citizens: 929.976
Anzahl der CIG-Entwickler: 260
- Oktober 2015: Es gibt eine Million Citizens!
- November 2015: Star Citizen Alpha 2.0 (Mini-PU) wird auf dem PTU veröffentlicht.



Designpost



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

<https://das.kartell.org>

DAS ALL IST EIN LEBENSFEINDLICHER ORT UND SELBST DIE SCHIFFE DER FÄHIGSTEN PILOTEN WERDEN HIN UND WIEDER REPARATUREN BENÖTIGEN. GLÜCKLICHERWEISE HABEN SPIELER MEHRERE OPTIONEN ZUR VERFÜGUNG, UM DIESE WIEDER EINSATZBEREIT ZU MACHEN.

Star Citizens Reparatursystem arbeitet mit dem detaillierten Schadenssystem der Engine zusammen, um für Spieler, die eine Karriere im Bereich der Schiffsreparatur verfolgen möchten oder schnelle Vorortreparaturen durchführen müssen, ein intuitives und fesselndes Gameplay zu erschaffen.

Die Basis für die Reparaturtechnologie in Star Citizen sind Werkzeuge, die mit Multifunktionslasern ausgestattet sind und beschädigte Teile abtrennen oder deren Struktur rekonstruieren können, indem sie Konstruktionsmaterialien auf den Rahmen der Komponenten auftragen und verfestigen.

DIE ROLLEN DER REPARATURMANNSCHAFT

Jedes Schiff mit der Fähigkeit, Reparaturen durchzuführen, besitzt zwei Rollen, die ausgefüllt werden müssen, um eine erfolgreiche Reparatur sicherzustellen: den Reparaturarm-Bediener und den Reparaturaufgaben-Manager.

Der Reparaturarm-Bediener ist für die Bedienung des mechanischen Reparaturarmes verantwortlich. Ausgestattet mit einem Multifunktionslaser und einem Materialinjektionssystem, ist der Reparaturarm in der Lage, alle möglichen Reparaturaufgaben auszuführen. Der Reparaturarm bietet die einzige vom Spieler kontrollierte Methode, um ein Schiff vollständig zu reparieren. Um diese Aufgabe

effektiv erfüllen zu können, ist allerdings Können, Wissen und die Koordination mit dem Reparaturaufgaben-Manager gefordert.

Der Reparaturaufgaben-Manager gibt detaillierte Schadensinformationen an den Reparaturarm-Bediener weiter, bestimmt auszuführende Reparaturaufgaben und ist verantwortlich für die Zuweisung von Materialien, um die Anforderungen für die Konstruktion von Teilen zu erfüllen.

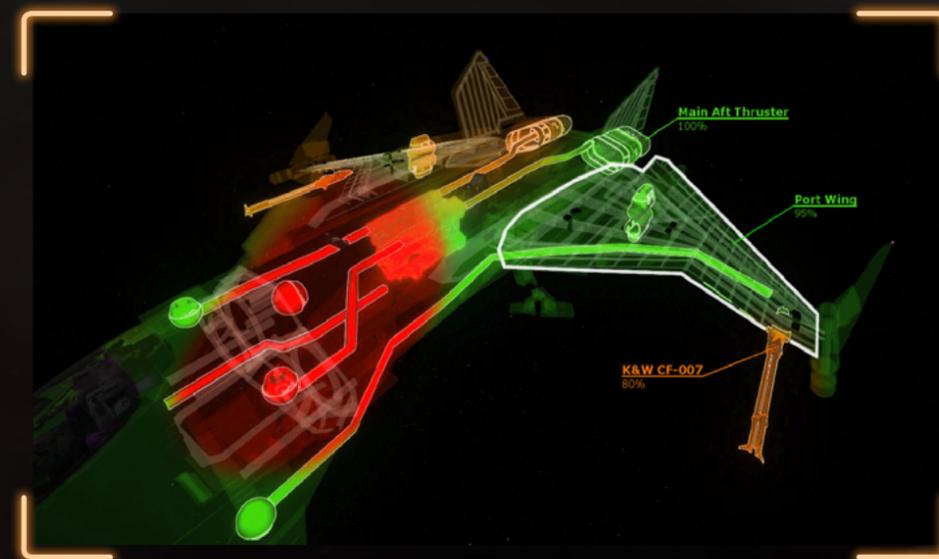


REPARATURAUFGABEN-MANAGER

Um Werkstattreparaturen zu initiieren, muss der Reparaturaufgaben-Manager zunächst sein Schadensbewertungsinterface benutzen, um Informationen über die Beschädigungen zu sammeln und sich auf die benötigten Reparaturaufgaben vorzubereiten.

SCHADENSBEWERTUNG

Mit Hilfe seines Terminals kann der Reparaturaufgaben-Manager auf die Schadensdiagnostik des beschädigten Schiffes zugreifen. Diese zeigt den Status des Schiffsrumpfes, der Schiffsteile, der Systeme, der Waffen und deren verschiedenen Verbindungsstellen an. Der Spieler kann verschiedene Ebenen aktivieren und filtern und

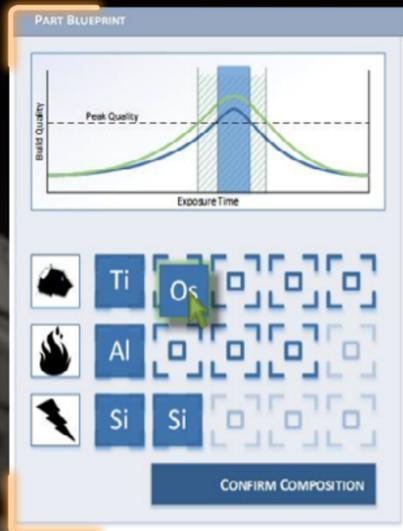


damit die für ihn relevanten Elemente isolieren und anzeigen lassen. Schaden, der einem Schiffsrumpf zugefügt wurde, wird in Form einer Hitze Karte repräsentiert: Unbeschädigte Teile werden in grün dargestellt, vollständiger Schaden und Löcher in rot und teilweiser Schaden in einem dazwischenliegenden Farbverlauf. Die Kanten von Hüllenbrüchen werden ebenso zur Anschaulichkeit hervorgehoben.

Beim Auswählen der verschiedenen Teile werden ihr momentaner Schadenszustand sowie die jeweils für die Reparatur benötigten Materialien angezeigt. Wenn er bereit ist, eine Reparatur zu beginnen, wählt der Reparaturaufgaben-Manager jenen Teil des Schiffes aus, den er reparieren möchte, und öffnet die Materialanzeige.

MATERIALANZEIGE

Reparaturen, die in einer Werkstatt durchgeführt werden, verbrauchen Rohmaterialien, die durch Bergbau, Ausschachten von Schiffswracks und Handel erhalten werden können. Der Reparaturaufgaben-Manager kann mit Hilfe der Materialanzeige seiner Konsole, je nach der aktuellen Reparaturaufgabe, verschiedene Materialien zuweisen.



NAME	QTY
Si SilCarbide Tetraveave	D - A 11
Ca Carbon Nanotube Construct	- B C 6
Os Osmium Microalloy	D B B 3
Al Aluminium-Scandium Microsheet	E E A 8
Ti Ti-A Titanium	A E B 2
Me Tri-Bonded Metholium Plate	E A E 1



Designpost

Abhängig vom Reparaturauftrag werden verschiedene Arten und Mengen von Materialien benötigt. Bei Auswahl einer Komponente werden die jeweiligen Anforderungen in der Reparaturstoff-Sektion der Materialanzeige als Slots dargestellt, die dann vom Materiallager des Reparaturschiffes gefüllt werden müssen.

Jedes Material ist klassifiziert, um zu reflektieren, wie effektiv es im zugewiesenen Slot ist und welche Auswirkungen es auf die Reparaturprozedur haben wird (siehe Abschnitt über den Reparaturarm-Bediener). Um das optimale Resultat zu erreichen, muss der Reparaturaufgaben-Manager die Bedürfnisse des Reparaturarm-Bedieners mit dem Wert der verbrauchten Materialien ausbalancieren.

Sobald alle Materialien zugewiesen wurden, kann der Reparaturarm-Bediener den Rekonstruktionsprozess initialisieren.

REKONSTRUKTION

Falls ein Teil des Schiffes oder eine Komponente völlig abgetrennt oder zerstört wurde, muss es oder sie rekonstruiert werden. Zu diesem Zweck wählt der Reparaturaufgaben-Manager

das fehlende Teil auf seiner Schadensbewertungsanzeige aus und weist die benötigten Materialien zu.

Sobald die Zusammensetzung bestätigt wurde, wird der Rahmen des fehlenden Teils vom Reparaturarm konstruiert; der Prozess ist vollständig automatisch und verwendet für die Rekonstruktion Muster aus der Datenbank des Reparaturterminals. Nachdem der Rahmen hergestellt wurde, kann der Spieler wie gewohnt die Oberfläche flicken.

Bevor die Rekonstruktion begonnen werden kann, muss der Reparaturarm-Bediener den Befestigungspunkt von jeglichem beschädigten Material befreien. Solange eine Obstruktion vorhanden ist, erscheint das zu reparierende Teil auf der Schadensbewertungsanzeige als ein rotes Hologramm, während das zu entfernende Material hervorgehoben wird.

REPARATURARM-BEDIENER

Sobald der Reparaturaufgaben-Manager das zu reparierende Teil und die Zusammensetzung des Reparaturmaterials bestimmt hat, beginnt der Reparaturarm-Bediener die Rekonstruktion und den

Reparaturprozess. Unter Verwendung seines Terminals steuert der Bediener die Position und die Ausrichtung des Armes aus der Ferne mit Hilfe einer montierten Kamera. Um eine überkomplizierte Steuerung zu vermeiden, wird der Kopf des Armes direkt gesteuert und der Rest des Armes folgt dessen Bewegung.

Der Laser des Reparaturarmes kann zwischen zwei Modi wechseln, um die verschiedenen benötigten Reparaturschritte ausführen zu können: Abtrennen und Flicken.

ABTRENNEN

Das Abtrennen von beschädigten Teilen des Rumpfes ist wichtig, um die Hüllenintegrität eines Schiffes, das nur leichten Schaden genommen hat, zu verbessern, da nur fehlende Teile repariert werden können.

Im Abtrenn-Modus wird der Hochleistungslaser des Reparaturarmes dazu verwendet, um Teile von der Oberfläche einer Komponente sauber entfernen zu können, ohne strukturellen Schaden am umgebenden Bereich zu verursachen. Abgetrennte Teile werden zu einem gewissen Prozentsatz in Rohmaterialien

konvertiert, die dann eingelagert werden.

Das Abtrennen ist ebenso notwendig, wenn eine Komponente oder ein Teil des Schiffes komplett abgerissen wurde. Die komplette Rekonstruktion einer Komponente verlangt einen sauberen Befestigungspunkt. Daher muss der Bediener jegliches beschädigtes Material, das den Bereich kompromittiert, abtrennen.



FLICKEN

Das Flicken ist die Rekonstruktion eines Schiffes oder der Oberfläche einer Komponente und die Wiederherstellung der Hüllenintegrität. Wenn sich der Laser des Reparaturarmes im Flicken-Modus befindet, wird er umfunktioniert, um Material direkt auf das Schiff oder den Rahmen einer Komponente zu „drucken“. Während der Ausrichtung des Reparaturarmes wird ein Drahtgitter-Hologramm projiziert, das die Kante des beschädigten Bereiches, auf den gedruckt werden kann, anzeigt. Dieses hochauflösende Raster, das die unbeschädigte Oberfläche überlagert, unterstützt die Bedruckung des Materials auf das Schiff.

Der Reparaturarm versprüht ein pulverförmiges Gemisch, während er gleichzeitig einen Laser abfeuert, um dieses zu erhitzen und zu binden und damit die neue Oberfläche zu erschaffen. Während der Flicken aufgetragen wird, zieht sich das Gitter allmählich

zusammen, um den Arbeitsbereich schrittweise zu verkleinern, bis die Reparatur abgeschlossen ist. Die Stärke der neuen Oberfläche hängt davon ab, wie lange sie dem Laser ausgesetzt war. Während ihrer Herstellung gewinnt sie allmählich an Stärke, bis sie 100% erreicht hat. Sollte der Laser jedoch zu lange auf dem Bereich verharren, wird sich dessen Integrität aufgrund von Überhitzung verringern. Es gibt also eine ideale Bestrahlungsdauer, die der Bediener erreichen muss, um die optimale Integrität zu erreichen, bevor er sich dann einem anderen Bereich zuwendet.

Der Spieler kann es sich aussuchen, ob er die Beschädigungshitzekarte an- oder ausschalten möchte, während er den Reparaturvorgang ausführt, um in Echtzeit Feedback darüber zu erhalten, wann er die Bestrahlungsschwelle erreicht hat: Die Oberfläche wird grün, während sie sich der maximalen Integrität annähert und färbt sich wieder in Richtung rot, wenn die Oberfläche dem Laser zu lange ausgesetzt wird. Sollte Letzteres der Fall sein, muss der Reparaturarm-Bediener diese Sektion der Oberfläche erneut abtrennen und dann mit der Reparatur neu beginnen.

Die vom Reparaturaufgaben-Manger definierte Zusammensetzung des Reparaturmaterials entscheidet über das Verhalten der neuen Oberfläche, während diese aufgedruckt wird: den maximalen Integritätsgrad, die Bestrahlungsschwelle, bei der die maximale Integrität erreicht werden kann und wie schnell sich der Laser auf die Integrität auswirkt. Dies gibt dem Spieler die Möglichkeit, das Risiko und den Nutzen abzuwägen und unter Verwendung von billigen Materialien das gleiche Resultat wie mit teuren Materialien zu erhalten, was jedoch ein erheblich größeres Können von der Reparaturmannschaft erfordert, die ihre eigenen Fähigkeiten abwägen muss, wenn sie ihre Preisforderungen stellt und Materialien zuweist.

VORORTREPARATUREN

PERSÖNLICHES MULTIFUNKTIONSWERKZEUG

Das Multifunktionswerkzeug ist ein persönlicher Gegenstand, der die Fähigkeiten einer verkleinerten Version eines Reparaturarmes besitzt. Es ist in der Lage, sowohl abzutrennen als auch zu flicken, was dem Spieler eine Vielfalt von Schiffsreparaturen ermöglicht, mit der Ausnahme einer vollständigen Bauteilrekonstruktion.



Obwohl die Reparaturfähigkeiten des Multifunktionswerkzeuges denen des Reparaturarmes entsprechen, ist es aufgrund der Größe des Lasers und der kleinen Menge an Reparaturmaterial, das es aufnehmen kann, nur zu schnellen und oberflächlichen Reparaturen in der Lage, um das Schiff für einen Flug zu einer voll ausgestatteten Reparatereinrichtung startklar zu machen.

SCHADEN AN DEN KOMPONENTEN

Bei Beschädigung eures Schiffes wird ein Teil des entstandenen Schadens vom Aufschlagpunkt auf dem Rumpf zu den nächstgelegenen Systemen und Waffenkomponenten geleitet. Diese Komponenten verteilen diesen Schaden dann auf sich selbst und die Subkomponenten in ihrem Inneren. Subkomponenten sind die

verschiedenen Verbrauchsmaterialien, die verwendet werden, um das Verhalten einer Komponente oder eines Systems zu bestimmen oder zu verbessern.

Generell bedeutet eine Vorortreparatur einer Komponente, dass man diese deaktiviert, die beschädigten Subkomponenten ersetzt und die Komponente dann wieder aktiviert. In sehr großen Komponenten, wie man sie auf Großschiffen finden kann, können mehrere Handlungen vonnöten sein, um eine Komponente an- oder auszuschalten, einschließlich der Umleitung der Energie oder der Kühlung zu anderen Teilen des Schiffes. Diese Handlungen können ebenfalls die Verwendung der Bordcomputer des Schiffes beinhalten.

SUBKOMPONENTEN

Subkomponenten bieten der Komponente, an die sie angeschlossen sind, zusätzliche Vorteile, was dem Spieler eine weitergehende Individualisierung seines Schiffes ermöglicht. Sie sind in drei Kategorien unterteilt, die jeweils spezifische Arten der Verbesserung bieten.



MODUL-REGALE

Modul-Regale sind Paneele, welche die verschiedenen Subkomponenten beherbergen, die verwendet werden, um ihre jeweiligen Komponenten am Laufen zu halten. Diese können bei Schiffen mit einem isolierten Cockpit außen am Rumpf hinter Wartungsklappen gefunden werden, während sie sich in größeren Multi-Crew-Schiffen intern im Maschinenraum befinden.

Abhängig von der installierten Komponente werden verschiedene Arten und Anzahlen von Subkomponenten benötigt. Jede Subkomponente ist dazu entworfen worden, schnell entfernt und ersetzt werden zu können, damit der Pilot Vorortreparaturen so schnell wie möglich durchführen kann. Wenn ein Spieler versucht, eine Subkomponente von einer unter Strom stehenden Komponente zu entfernen, riskiert er, von einem Stromschlag getroffen zu werden und Schaden zu nehmen.

Um eine beschädigte Subkomponente zu ersetzen, muss man nur mit dieser interagieren. Durch deren Entfernung wird ein Slot frei. Sollte der Spieler eine Ersatzsubkomponente zur Hand haben, kann er mit dem Slot interagieren, um diese einzusetzen.

Subkomponententypen sind über Schiffe und Komponenten der gleichen Größenklasse hinweg universell einsetzbar. Ein Kühlstab einer Gladius-Laserkanone kann einen Kühlstab im Schildgenerator einer Hornet ersetzen. Dies gewährt dem Spieler sehr viel Flexibilität, der je nach Bedarf Elemente zwischen verschiedenen Systemen austauschen kann und die Möglichkeit hat, sein Schiff mit Hilfe von ausgeschlachteten Teilen zu reparieren.

Komponenten auf größeren Schiffen, wie etwa der Idris oder der Retaliator, benötigen unter Umständen eine große Anzahl an Subkomponenten, die zudem größer als üblich ausfallen können,

um sachgemäß zu funktionieren. Bei Beschädigung können diese komplizierteren Systeme mehr Zeit benötigen, um diagnostiziert und ausgetauscht zu werden. Um einen vollen Betrieb zu gewährleisten, können diese Schiffe alternative Backup-Systeme enthalten. Im Notfall haben Ingenieure die Möglichkeit, ihre Schiffsterminals zu verwenden, um Energie zu diesen Systemen umzuleiten und damit die volle Funktionalität des Schiffes zu gewährleisten, während sie die primären Systeme reparieren. Dies kann ebenso manuell bewerkstelligt werden, sollte ein Ingenieursterminal seine Funktionstüchtigkeit verlieren. Dafür tauscht man das gesamte Modul-Regal physisch aus, indem man das Backupsystem in den primären Slot einfügt.

Den Designpost: "Schiffsreparatur und Wartung" könnt ihr ebenso auf unserer Webseite finden. Den Originaltext findet ihr [hier](#).

ÜBERSETZER: MALU23



DnF
- Express



„HAT JEMAND MEINEN HYDRO-SCHRAUBENSCHLÜSSEL GESEHEN?“

Lange angekündigt und nun endlich da, die erste mobile Reparaturbasis für Star Citizen, die Anvil Crucible. Die Crucible wurde offiziell am 19. Oktober 2015 im Zuge des Jubiläums-Livestreams (3 Jahre Star Citizen) als neues Konzeptschiff veröffentlicht. Es war eines der letzten Schiffe, das über ein entsprechendes Stretch Goal, in diesem Fall bei 59 Millionen Dollar, und eine Benutzerumfrage freigeschaltet wurde. Zum aktuellen Zeitpunkt wurde von den in den Stretch Goals angekündigten Raumschiffen allein die Esperia Prowler noch nicht veröffentlicht. Für einen Einblick in die Reparaturmechaniken, die mit diesem Schiff einhergehen, seht euch den übersetzten Designpost hier im Boten an.

OFFIZIELLE BESCHREIBUNG DER ANVIL AEROSPACE CRUCIBLE

(Quelle) Als sogenannte „fliegende Werkzeugkiste“ ist die Crucible das erste dedizierte Reparaturschiff von Anvil Aerospace. Mit ihrer drehbaren Brückensektion und einem unter Atmosphäre stehenden, abtrennbaren Arbeitsbereich ist die Crucible eine vielseitige, mobile Garage, die mit Reparaturarmen, einer Operationszentrale und jeglichen Ausrüstungsgegenständen ausgestattet ist, die benötigt werden, um beschädigte Raumschiffe zu reparieren und wieder kampffähig zu machen.

Egal ob ihr ein altes, verfallenes Raumschiff wiederherstellt oder eine schnelle Reparatur an einer Hornet durchführt, die Crucible ist die Werkstatt eurer Wahl! Sie ist ausgestattet mit einer Reihe

von ferngesteuerten Armen für empfindliche Reparaturarbeiten, Sicherheitsschotten, die Arbeiten sowohl unter Atmosphäre als auch in der Schwerelosigkeit ermöglichen, einer Ausrüstung für Außeneinsätze sowie sämtlichen benötigten Werkzeugen, um alles wieder zum Laufen zu bringen.

ALLGEMEINES

Wie bereits in der Beschreibung angegeben, handelt es sich bei der Crucible um eine mobile Reparaturbasis für die Wartung und Reparatur von Raumschiffen. Kleinere Raumschiffe können vollständig von der Crucible in ihrem „Hangar“ aufgenommen werden, um die nötigen Arbeiten direkt unter Atmosphäre durchzuführen. Für größere Schiffe, dies beinhaltet auch Großkampfschiffe wie eine Idris, ist sie mit verschiedenen ferngesteuerten Armen ausgestattet, um Arbeiten in der Schwerelosigkeit durchzuführen zu können. Sie verfügt über alle nötigen Werkzeuge und sonstigen Ausrüstungsgegenstände, um kleinere bis größere Reparaturen an allen Arten von Raumschiffen und Stationen durchzuführen. Sie fällt damit in den Bereich der Supportschiffe, da sie für andere Aufgaben wie für den Kampf, die Erkundung oder den Handel weniger bis gar nicht geeignet ist.

Eine Flotte von Großkampfschiffen und Begleitschiffen ist aber immer froh, wenn eine befreundete Crucible in der Nähe ist, um wichtige Reparaturen direkt vor Ort durchzuführen. Mitten im Feindesland oder in einem neuentdeckten System ist eine freundliche Werft eher Mangelware. Ganz wehrlos ist das Schiff jedoch nicht, es ist mit zwei ferngesteuerten Geschütztürmen ausgestattet. Aber wie bereits beschrieben, ist die Crucible kein Kampfschiff, sie fungiert am liebsten als Teil einer größeren Flotte. Ob nun als festes Mitglied oder als freier Dienstleister, eine Crucible und ihre Schiffsbesatzung sind gerngesehene Gäste, vor allem nach einem harten Kampf.

DAS KLEINE EXTRA: BRÜCKE UND WERKSTATT

Die Crucible hat gegenüber den meisten anderen Schiffen zwei Besonderheiten, und das sind die Brücke und die Werkstatt. Die Brücke kann in zwei Positionen gedreht werden: in den Flugmodus und in den Reparaturmodus. Im Flugmodus ist die Brückensektion nach vorne gedreht und der Kapitän kann sich auf die Suche nach potentieller Kundschaft machen. Wird die Sektion um 180° gedreht, befinden wir uns im Reparaturmodus und die Greifarme können für die Arbeiten an Schiffen oder ähnlichen Objekten verwendet werden. Die Brücke selbst besteht aus mehreren Sektionen: die Steuereinheit für den normalen Flugmodus, die Kontrolleinheit für die Greifarme, ein Lagerraum für Ersatzteile und sonstige Fracht sowie ein kleines Wohnquartier einschließlich Spinden für die Crew und die EVA-Raumanzüge, die ein Arbeiten in der Schwerelosigkeit und im luftleeren Raum ermöglichen.

Die zweite Besonderheit ist die Werkstatt selbst. In der Werkstatt befinden sich die beiden serienmäßig verbauten Greif- bzw. Reparaturarme sowie eine weitere Steuereinheit und alle weiteren Komponenten, die benötigt werden, um eine Reparatur durchzuführen. Die Werkstatt selbst ist als Modul ausgelegt und wird im späteren Spiel weiter anpassbar sein. Auch kann die gesamte Sektion von der Brücke und den restlichen Systemen des Schiffes abgetrennt werden. Sie kann so direkt für größere Reparaturen, zum Beispiel an einem Träger, an den beschädigten Sektionen angebracht werden. CIG nennt diese Sektion übrigens „Scarab“.

KAUFOPTIONEN

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

Das Schiff wurde im Rahmen des ersten Konzeptverkaufs vom 19. bis 29. November 2015 für 416,50 Dollar (inkl. 19% MwSt.) angeboten.

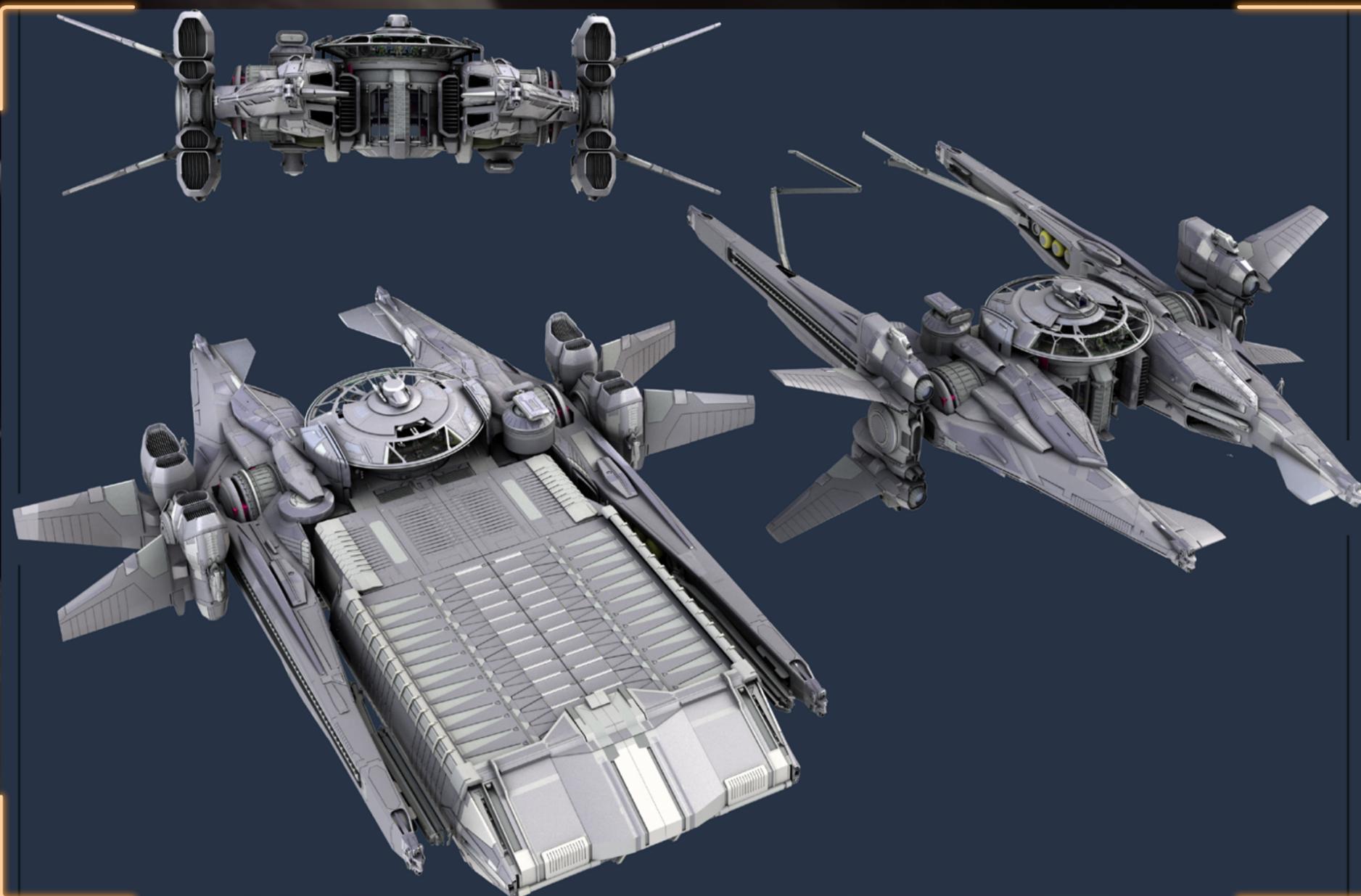
AKTUELLER STATUS (NOVEMBER 2015)

Design-Konzept Hülle:	Komplett
Design-Konzept Innenaufbau:	In Arbeit
3D Modell:	White Box (Stufe 3 von 13)

ENTWICKLUNGSTUFEN EINES RAUMSCHIFFES

Design > Concept > White Box > Grey Box > Final 3D Art > Animations > LODS > Tech Setup (Hangar) > Hangar Ready > Damage States > Tech Setup (Flyable) > Flyable > Update Pass (Optional)

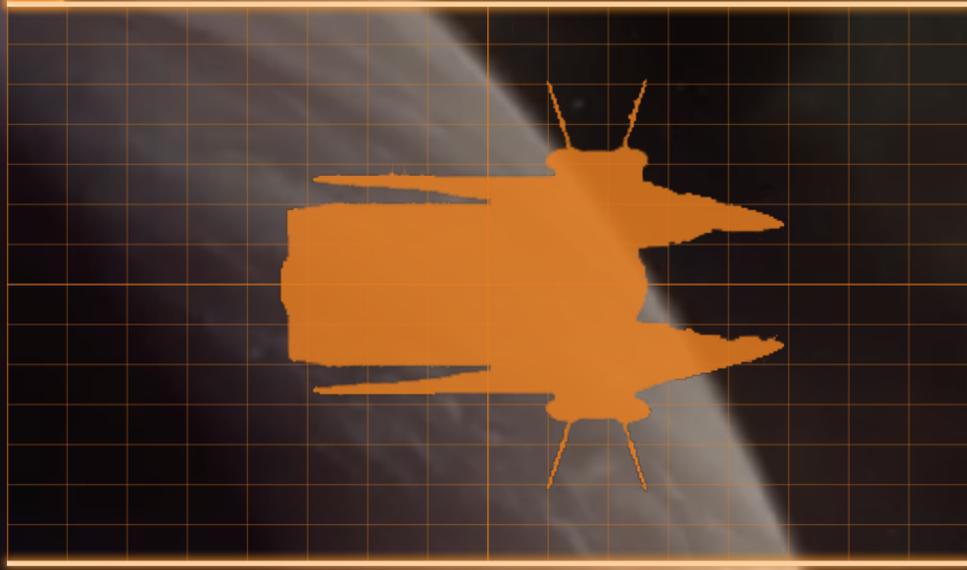
/// AUTOR: ROHAL



SEITENANSICHT



DRAUFSICHT



VORDERANSICHT



DnF
- Express

NAME	CRUCIBLE
AUSRICHTUNG	Reparatur
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	80 / 73 / 16
MASSE (KG)	625.500
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	300
BESATZUNG (MAX.)	4
KRAFTWERKE (MAX.)	4x Unbekannt
TRIEBWERKE (MAX.)	4x Unbekannt
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	20x Unbekannt
SCHILDE (MAX.)	2x Unbekannt
UNBEMANNT GESHÜTZTÜRME (MAX.)	1x Größe 7, 1x Größe 6





Unternehmen
& Märkte





Man muss schon unter einem Stein leben, um noch nie etwas von Stor-Alls ebenso berühmten wie auffälligen Werbespots gehört zu haben; diese zeigen illustrierte Abbildungen eines Tieres von unbestimmter Herkunft (beliebte Theorien reichen vom Terranischen Dachs bis hin zur Asteroiden-Fellkrabbe), das einem unglückseligen Frachterkapitän erklärt, dass die Frachtcontainer der Stor-All Big Box Serie jedem seiner Ansprüche gerecht werden. Der Kapitän zählt eine Sache nach der anderen auf, welche sicher nicht in die Weiten des Alls transportiert werden kann, woraufhin der Cartoon mit seinem schrillen Refrain antwortet: „Keine Sorge, es ist STORE-ALL!“

Und genau wie ihre Werbespots sind auch die Produkte des Unternehmens Stor-All ein nahtloser Teil des Hintergrundrauschens im alltäglichen Leben des Imperiums geworden. Jeder einzelne Bürger der UEE würde es als seltsam empfinden, wenn er auch nur einen Tag lang nicht in Kontakt mit deren Produkten kommen würde. Und die Vorstellung, irgendwie ohne Güter auszukommen,

die zu irgendeinem Zeitpunkt innerhalb eines Stor-All Containers verschickt wurden, ist schlichtweg undenkbar: Nahezu 50% aller Güter, die zwischen zwei Atmosphären transportiert werden, verbringen ihre Reise in einer Stor-All Einheit – ein wirklich erstaunlicher Marktanteil, wenn man die Einfachheit des Produktdesigns berücksichtigt.

Stor-All wurde im Jahre 2745 auf Lo als ein Corel-Unternehmen mit beschränkter Haftung eingetragen. Das Unternehmen war ursprünglich als TransGo bekannt und unterlief fast ein Dutzend marketingorientierte Namensänderungen (unter anderem „STUFF-IT“ und „Shiploads“), bevor es letzten Endes Erfolg fand, indem man jenes Image der Nützlichkeit beim Kunden hervorrief, welches man heute mit der Marke Stor-All verbindet. Die Investoren entschieden sich für Lo als den Sitz des Hauptquartiers, um die damals aufkeimenden Handelsbeziehungen zwischen der UEE und dem Banu Protektorat zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Das Unternehmen ist berüchtigt für seine Streitsüchtigkeit, sowohl in der Offensive als auch in der Defensive. Stor-All hat hunderte Patente bei der Regierung der UEE angemeldet, welche auf der Skala von „verdient“ („nano-molekularer Stoßdämpfer-Mechanismus“) bis hin zu „völlig unangebracht“ („würfelartig geformte Ladefläche für Raumschifffahrtszwecke“) reichen. Und das Unternehmen ist stets schnell dabei, sich vor möglichen Konkurrenten zu schützen - ein Anmutungsprozess gegen die Alliance-Conway Shipping Goods schleppt sich in mühevolem Tempo durch die Gerichte: Nach acht Jahren gibt es immer noch kein Anzeichen einer bevorstehenden Lösung.

Ein weiterer rechtlicher Streitpunkt ist Stor-Alls enthusiastischer Schutz seines Firmennamens. Aus Furcht, dass der Begriff allgemein für jede Weltraumtransporteinheit benutzt werden könnte, investiert das Unternehmen jedes Jahr mehrere hunderttausend Credits in eine Werbekampagne, welche die Kunden daran erinnern soll, dass sie Stor-All Markencontainer verkaufen und nicht nur „Stor-Alls“. (Dies hat zudem den positiven Nebeneffekt, dass sich der Gedanke beim Endkunden etabliert, eine Stor-All Einheit sei besser, als alle anderen Produkte auf dem Markt.)

In vielen Fällen jedoch machen Neuigkeiten von Stor-Alls Rechtsabteilung und ihrer Tendenz, branchenfremde Firmen mit ähnlichen Namen ins Visier zu nehmen, die Runde. In den letzten Jahren haben sie alles von Sammy's Sure Haul Diner auf MacArthur bis hin zu Terras modischem Kleidungsimporteure mit dem Namen ALL STORE zum Schließen gezwungen. (Worauf Beobachter ohne große Überraschung hinwiesen: ALL STORE versendete seine Waren ausschließlich in Conway Containern.)

PRODUKTION & GESCHÄFTSMODELL

Eine der meistgestellten Fragen derer, die nicht mit den Feinheiten des interstellaren Handels vertraut sind, lautet: Woher kommen all die Stor-All Container? Diese Container sind jenes seltsame Produkt, welches in jedem Hangar, jeder Werft und jeder Fabrikhalle des bekannten Raums auftauchen kann, ohne einen eindeutigen Besitzer zu haben. Die möglicherweise überraschende Antwort: Jeder Stor-All Container ist ein Mietobjekt. Die Container werden für eine kleine Gebühr gemietet, nachdem Güter für den interplanetaren Versand freigegeben wurden; diese Gebühr wird fast immer unter Berücksichtigung des Preises der Güter selbst erhoben. Die Wirtschaftlichkeit dieses Prozesses ist praktisch unsichtbar für das bloße Auge: Das Handelssystem ist an einem Punkt angekommen, an dem das Mieten von Containern vollständig institutionalisiert ist.

Der Standard Stor-All Container ist für 500 Sprünge ausgelegt und die Firma nimmt die Qualitätskontrolle in dieser Hinsicht sehr ernst. Große Mengen von abgelaufenen Containern werden zu niedrigen Preisen an weniger angesehene Spediteure zum permanenten Gebrauch weiterverkauft. Manchmal als „Geister“ bezeichnet, kann man diese normalerweise daran erkennen, dass das Stor-All Logo mit Farbe überstrichen wurde. Stor-All übernimmt keinerlei Haftung für Container, die in einem „Geist“ transportiert werden und die meisten Versicherungsunternehmen lehnen es ab, Nutzer dieser veralteten Container im Falle eines Verlusts zu entschädigen.

PRODUKTLINIE

Auch wenn Stor-Alls Unternehmenspräsenz (und die zugehörige Werbung) einen gewissen Hang zur Lächerlichkeit hat, ihr Produkt hat dies nicht. Der Standard Stor-All Big Box Frachtcontainer ist

mehr als nur eine leere Kiste, um Waren zu transportieren: Er ist eine High-Tech Container-Lösung mit tausenden Arbeitsjahren investierter Ingenieurskunst, ein rundum solides Stück Ausrüstung, welches wahrlich mit dem Ziel gebaut wird, einfach alles darin verstauen zu können.

Stor-All produziert tausende unterschiedliche Container-Lagereinheiten. Von halben Meter langen, strahlengeschützten Wertgegenstandscontainern bis hin zu zwölf Meter großen, klimatisierten Frachtkisten, welche auf den größeren MISC Hull Schiffen verwendet werden. Obwohl eine Vielzahl an unterschiedlich großen Frachteinheiten zur Verfügung steht, sind die am häufigsten von privaten Versandunternehmen genutzten Container heutzutage die Stor-All Mini Cargo Pods sowie die Stor-All Big Box Cargo Modelle.

Die Big Box (vor 2935 als „Tough-Guy“ bekannt) ist die standardmäßig erweiterbare Frachtserie von Stor-All. Big Box Einheiten sind robust, mit einem titanüberzogenen Äußeren, einem gerippten Körperskelett und einem gepolsterten, superverstärkten und abtrennbaren Gummi-Interieur. Das originale Big Box Modell A ist vermutlich der bekannteste „Frachtcontainer“ im menschlichen Raum und wird in vielen verschiedenen Bereichen genutzt – von der Anbringung am Standardbefestigungspunkt der Aurora CL bis zum Transport von behelfsmäßigen Behausungen auf feindseligen Planeten. Verschiedene Varianten der Big Box Einheiten wurden für jedes Schiff individuell entworfen; mit dem Aufstieg der zivilen Modelle der Hornet-Reihe zum Beispiel hat Stor-All das Big Box Modell H geschaffen – mit der gleichen Technologie zum Schutz der Hülle, aber einem Formfaktor, welcher es erlaubt, den Container in das Hornet-Turm-System zu implementieren.

Das nächstkleinere Modell, der Mini Cargo Pod, ist ein ausgezeichnet bewerteter Frachtcontainer, der von kleineren Schiffen verwendet werden kann, einschließlich und insbesondere von RSIs Standardmodell der Aurora. Dank der Möglichkeit, eine anständige Menge Sperrgut über große Distanzen zu transportieren, sind die MCPs extrem oft anzutreffen. Da sie regelmäßig außerhalb des Schiffs angebracht werden, besitzen MCPs eine zusätzliche Abschirmung vor radioaktiver Strahlung, die in den internen Modellen nicht vorhanden ist, und können mit zusätzlicher Hardware wie Scan-Dämpfern ausgerüstet werden. MCPs werden häufig per Flug überführt und können sicher in orbitalen Güterhöfen gelagert werden – und das über sehr lange Zeit.

Den Firmen-Guide "Stor-All" könnt ihr nun auch [auf unserer Webseite](#) finden. Den Originaltext findet ihr [hier](#).

AUTOR: THEUNDYING

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



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

REDAKTION KARTELLBOTE

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

AUTOREN / ÜBERSETZER

„Rohal“ / Andreas
„secretTempler“ / Christian
„theundying“ / Chris
„Malu23“ / Karsten

KORREKTUREN

„Malu23“ / Karsten
„Mr_Yoshi“ / Joscha
„ius“ / Tobias
"Aeras_Gatherford" / Michael

LAYOUT / EDITORIAL

„Olaf_Jaeger“ / Christoph
„secretTempler“ / Christian

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