

Titel



DER KARTELLBOTE

[AUSGABE 20]

Übersicht



04. Februar 2016



BEFÖRDERUNG

Neshiu und vanryu haben die Leitung der Handelsflotten Hexahydrit und Mangan übernommen und wurden daher in den Veteranen-Rang befördert.

Wir wünschen beiden viel Spaß und gute Geschäfte!

30. Januar 2016

NEWS UPDATE: Der Tod eines Planeten

Am 06.06.2943 kollidierte der Planet Ellis XI mit seinem Mond. Wie es dazu kam und welche Konsequenzen dieses Ereignis hatte, erfahrt ihr in diesem Artikel.

Übersetzung: scatts Korrekturlesung: Malu23

26. Januar 2016

CLEAN SHOT FOLGE 1

In dieser ersten Folge von Clean Shot spricht der Moderator Craig Burton vom Croshaw-System, Magnus-System und Orion-System sowie über das Mining von Asteroiden. In welche Systeme kann man als Händler gefahrlos reisen und wo gibt es Möglichkeiten, einen Profit zu machen?

Übersetzung: Malu23 Korrektur: Mr_Yoshi

22. Januar 2016



ÜBERARBEITUNG DES SYSTEM-GUIDES STANTON

CIG hat seinen Artikel zum Stanton-System überarbeitet und dabei umfangreiche Änderungen gemacht. Wir haben unseren System-Guide: Stanton nun entsprechend angepasst.

Übersetzung: Malu23 Korrekturlesung: 23Magnus23, Mr_Yoshi

01. September 2016

INTERDIMENSION SOFTWARE

FIRMEN-GUIDE: InterDimension Software

InterDimension Software ist ein erfolgreicher Spieleentwickler, der für den ultra-realistischen Bodenkampfsimulator Star Marine verantwortlich ist. In Star Marine befindet sich der Spieler im Mittelpunkt eines epischen Kampfes auf Leben und Tod an Bord einer sorgfältig konstruierten Gold Horizon Raumstation.

Übersetzung: Agent_B Korrektur: Malu23

17. Januar 2016

BIOTICORP

FIRMEN-GUIDE: BiotiCorp

BiotiCorp ist ein hochmoderner Hersteller eines großen Sortiments an medizinischen und chirurgischen Geräten, die in Ambulanzschiffen, Krankenhäusern und in der Ausrüstung von Sanitätern zu finden sind. Das Unternehmen arbeitet stets an weiteren Innovationen, um die medizinische Versorgung der Menschen in der UEE zu verbessern.

Übersetzung: Malu23 Korrektur: Aeras_Gatherford



Der Vollständigkeit halber sind hier noch die Links zu den Change-logs der neuen Versionen:

- [Alpha 2.1 \(15. Januar 2016\)](#)
- [Alpha 2.1.1 \(22. Januar 2016\)](#)
- [Alpha 2.1.2 \(29. Januar 2016\)](#)

DIE ZEIT LÄUFT AB!

Was jetzt sehr melodramatisch klingt, hat einen wichtigen Hintergrund für die Spieler, die bis jetzt noch kein Spielpaket besitzen. Ab dem 14. Februar werden Squadron 42 (Einzelspielerkampagne) und Star Citizen (Persistent Universe/MMO) separat verkauft. Bis zum heutigen Tag beinhaltete jedes Paket beide Komponenten, dies wird sich zu diesem Datum ändern. Wir gehen zwar nicht davon aus, dass die Leser des Kartellboten kein Spielpaket besitzen, aber wenn ihr das Spiel euren Freunden nahelegen möchtet, dann ist jetzt die Zeit dafür. Eine weitere Änderung in der Vermarktungspolitik von CIG wurde Anfang Januar mit der Anpassung des Euro-Dollar-Kurses bereits durchgeführt. Für Spieler aus Europa sind dadurch die Preise auf alle Produkte im RSI-Store um ca. 10% gestiegen. Man darf CIG aber zugutehalten das sie diese Änderungen erst sehr spät durchgeführt und bereits frühzeitig bekannt gemacht haben.

Auf der News-Front gab es noch einige Einblicke in den Squadron 42-Charakter von Gillian Anderson, bekannt für ihre Rolle in der Serie Akte-X. Im Spiel wird sie die Rolle von Captain McLaren einnehmen. Ein Interview mit ihr und ein Making of der MoCap-Aufnahmen könnt ihr euch auf der RSI-Webseite ansehen.

- [Squadron 42: Behind the Scenes – Gillian Anderson](#)
- [Squadron 42: Interview – Gillian Anderson](#)

EIN HERZLICHES WILLKOMMEN AN ALLE LESER ZUM STAR CITIZEN NEWSRÜCKBLICK FÜR DEN JANUAR 2016. NACH EINEM SEHR ERFOLGREICHEN DEZEMBER MIT DEM RELEASE VON STAR CITIZEN ALPHA 2.0 FOLGTE IM JANUAR BEREITS EIN ERSTES GRÖßERES UPDATE MIT ALPHA 2.1. DIESES RELEASE WURDE BEREITS MIT DEN UPDATES 2.1.1 UND 2.1.2 WEITER POLIERT.

Die neuen Updates beinhalten die überarbeitete MISC Freelancer (nur die Basis-Variante) und die Aegis Vanguard Warden als flugbereite Schiffe, neue Missionen, Performanceverbesserungen sowie die üblichen Bugfixes. CIG hat es geschafft, die Stabilität von Star Citizen weiter zu verbessern, so dass man nun durchaus mehrere Stunden ohne Absturz spielen kann. Im Hintergrund werden bereits die zukünftigen Versionen 2.2, 2.3 und 2.4 vorbereitet, obwohl es aktuell nicht danach aussieht, dass diese auch rechtzeitig veröffentlicht werden. Die Entwickler sprachen ursprünglich davon, jeden Monat eine neue Hauptversion 2.x zu veröffentlichen. Drücken wir die Daumen, dass uns die Alpha 2.2 im Februar erreichen wird, vielleicht sogar auf den Liveservern und nicht nur im PTU. Das Lobby-System, neue Missionen, neue und überarbeitete Schiffe - der Monatsrückblick Februar wird es uns bald verraten.



CIG News Monatsrückblick

Die weiteren News des Monats bescherten uns einen Einblick in die Entwicklung des Raumschiffes Crucible (siehe dazu auch den Artikel in der 18. Ausgabe des Kartellboten), der Star Map und des „Million Mile High Club“ (siehe dazu auch unseren Spezialartikel in dieser Ausgabe). Zum Abschluss gab es noch eine neue Ausgabe des Jump Point-Magazins. In dieser erhielten wir Informationen zu den weiteren Überarbeitungen an den Constellation- und Freelancer-Varianten und durften uns an neuen Lore-Artikeln erfreuen, wie etwa zur Geschichte und Beschaffenheit des Horus-Systems. Die Subscriber erhielten ebenfalls ein neues Hangar-Flair-Item, diesen Monat eine Replik einer AV8 Kampfkrüstung.

Zu guter Letzt möchten wir euch in kurzen Stichpunkten die wichtigsten Nachrichten aus AtV und RtV zusammenfassen. Zu den genannten Punkten gibt es keine eigenen Artikel auf der RSI-Webseite, sondern nur die Aussagen des Community Teams in den entsprechenden Video-Shows. Wie immer gilt, wie auch für die gesamte Entwicklung von Star Citizen: Dies sind keine finalen und gesicherten Informationen.

- Der Star Citizen Basis-Hotas, aktuell bei Saitek in der Entwicklung, wird erst im Februar in den Vorverkauf gehen (auf der RSI-Webseite)
- Ihr könnt ab jetzt eingeschmolzene Schiffe mit Hilfe von „Buy-Back-Token“ zurückkaufen. Pro Quartal aber nur ein Schiff und ihr könnt diese Token auch nicht über mehrere Quartale sammeln
- Es befindet sich ein Piraten-Abfangjäger, das Enterschiff „Prowler“ und eine Korvette in der Konzeptphase
- Die Starfarer kommt bald ins Spiel
- Die neuen FPS-Animationen sind fast fertig
- Illfonic ist wohl noch immer in die Entwicklung des Spiels involviert
- Die Caterpillar macht gute Fortschritte in ihrer Entwicklung
- Es wird ein „Next Great Star Marine“ geben, weitere Infos gibt es im Frühling
- Die Gravitation von großen Objekten (Planeten, Sterne usw.) wird sich auf eure Schiffe auswirken

AUTOR: ROHAL

LINKS ÜBERSICHT DER VIDEO-SHOWS

AROUND THE VERSE

- EPISODE 2.14 14.01.2016
- EPISODE 2.15 21.01.2016
- EPISODE 2.16 28.01.2016
- EPISODE 2.17 04.12.2016

10 FOR THE ...

- DEVELOPERS: EPISODE 3 19.01.2016
- CHAIRMAN: EPISODE 75 25.01.2016
- CHAIRMAN: EPISODE 76 01.02.2016

BUGSMASHERS!

- EPISODE 18 20.01.2016



Million Mile
High Club





seinem MobiGlas. „Ich sehe Sir, Sie werden bereits erwartet. Bitte treten Sie ein, Herr Roberts wird Sie empfangen. Ich wünsche Ihnen noch einen schönen Tag Sir.“ Er tippte eilig einige Worte in sein MobiGlas und trat dann mit einer fließenden Bewegung zur Seite, um mir Platz zu machen. Ein kurzes „Danke sehr“ kam über meine Lippen und ich betrat den Club durch eine automatische Glastür mit dem Logo des Clubs, die sich leise hinter mir schloss.

Mir klappte die Kinnlade herunter. „Boah“ raunte ich, als mir die Pracht des Clubs gewahr wurde. Meine Augen wanderten hin und her, vom edlen Holzboden über die prächtige Bar und die großen Aquarien an den Seiten des Clubs bis zum fast dominierenden Deckenschmuck, der einige Meter vor mir in der Luft hing. Der Club war wenig besucht, aber die Mitglieder erwarten auch keine volle Raumhafen-Kantina, wenn sie es schaffen, die horrenden Gebühren für die Aufnahme zu bezahlen. Ein Ort der Ruhe für die VIPs der UEE. Wenige Sekunden später, ich versuchte gerade noch die ersten Eindrücke zu verarbeiten, eilte mit schnellen Schritten bereits Mister Roberts auf mich zu.

„WILLKOMMEN SIR, DÜRFTE ICH KURZ IHREN MITGLIEDSAUSWEIS SEHEN?“

So wurde ich höflich von einem adrett gekleideten Herrn im schwarzen Anzug gefragt. Das war er also, der Eingangsbereich des Million Mile High Club, dem wohl exklusivsten Club auf ganz ArcCorp, manche sprechen sogar vom edelsten in der gesamten UEE. „Ich werde von Mister Roberts erwartet“, beantworte ich die Frage. „Entschuldigen Sie Sir, dürfte ich Ihren Namen erfahren, ich werde sofort auf der Gästeliste nachsehen.“ „Natürlich, mein Name ist Mister Towner, UEE Telegraph“, antworte ich und wurde dabei mit kleinen blauen Augen gemustert. Der Herr im Anzug war Empfangsdame und Türsteher in einem. Mir schoss durch den Kopf, ob in seinem Anzug, nur für den Notfall, eine geladene Pistole steckte, falls man nicht auf der Gästeliste stand. Nachdem ich ihm meinen Namen genannt hatte, überflog er kurz eine Liste auf

„Willkommen Mister Towner. Willkommen im Million Mile High Club“, trat er mir mit einem leichten Lächeln entgegen und reichte mir die Hand. „Danke Mister Roberts, ich freue mich hier zu sein. Und wenn ich das jetzt schon sagen darf, das ist hier alles sehr beeindruckend“, raunte ich fast heiser meinen Gastgeber an. „Ah, ich danke Ihnen. Aber Sie haben doch noch gar nichts gesehen. Wir hoffen, dass Ihre Leser des UEE Telegraphs später beim Lesen Ihres Berichts ein ebenso staunendes und glückliches Gesicht zeigen, wie Sie es gerade tun.“ Ich grinste wohl gerade wie ein Schuljunge, der vom schönsten Mädchen der Schule eine Einladung zum Abschlussball erhalten hatte. Ich strafte meine Gedanken und antworte in einem etwas ruhigeren Ton: „Natürlich Mister Roberts,

das hoffe ich auch.“ „Kommen Sie Mister Towner, ich führe Sie etwas herum und erzähle Ihnen alles“, wurde ich von meinem Gastgeber fast unterbrochen. „Zeit ist knapp, entschuldigen Sie.“

So begann Mister Roberts mit seinen Erzählungen und führte mich dabei durch seinen Club.

„Wie Sie wissen, ist der Million Mile High Club ein Ort der Ruhe und der Entspannung. Unsere Gäste erwarten dies von uns, natürlich ebenso ein gewisses Maß an Annehmlichkeiten. In unserem Haus gehen nur die feinsten Herren und Damen der Gesellschaft ein und aus, ob Mitglieder des Vorstands von ArcCorp, Senatoren der UEE oder Mitglieder des Militärs. Und wir sind sehr stolz darauf, dass wir Admiral Bishop vor kurzem als neues Mitglied begrüßen durften.“ „Ist Admiral Bishop anwesend?“, warf ich die Frage ein. „Nein, zur Zeit nicht. Wie Sie sehen können, sind momentan nur wenige Gäste im Haus und aus Sicherheitsgründen dürfen Journalisten den Club auch nur zu bestimmten Zeiten betreten, das werden Sie sicher verstehen, Mr. Towner. Die meisten Gäste würden es nicht schätzen, wenn die Presse anwesend wäre“, bekam ich meine Antwort.

„Der Million Mile High Club wurde im Jahr 2940 gegründet. Die Räumlichkeiten, die sie gerade betrachten, wurden Anfang des Jahres fertiggestellt und stehen seitdem unseren Gästen zur Verfügung. Als erstes möchte ich Sie bitten, Ihr Augenmerk auf die Deckenskulptur zu richten. Ein einmaliger Gegenstand, der uns vom Künstler daWundra zur Verfügung gestellt wurde.“ „Handelt es sich bei dem Planeten in der Skulptur um ArcCorp?“, unterbrach ich meinen Gastgeber. „Ja, Sie haben Recht. Die Skulptur wird gerade von den Mitgliedern der ArcCorp-Administration sehr geschätzt“, war seine schnelle Antwort. „Bitte richten Sie jetzt einen

Blick auf die großen Aquarien an beiden Seiten des Raumes. Wir haben weder Kosten noch Mühen gescheut, unseren Gästen die schönsten und seltensten Fische des Universums zu präsentieren.“ Wohl auch die teuersten, ging es mir durch den Kopf.

Mister Roberts' Erläuterungen gingen weiter: „Hier an der Bar reichen wir unseren Gästen die besten Speisen und Getränke. Egal welche Vorlieben unsere Gäste besitzen, wir versuchen diese zu erfüllen. Das schließt natürlich auch die Übertragung von wichtigen Sportereignissen mit ein, wie Sie an den großen Monitoren im Bereich neben der Bar sehen können. Auch Senatoren sehen sich gerne den Murray Cup an“, schloss er kurz seinen Monolog und lächelte mich an. „Können Sie mir die Baukosten dieses Clubs nennen, Mister Roberts?“, fragte ich meinem Gegenüber. „Sie können sicher verstehen, dass wir hier im Club nicht über Geld sprechen, man hat es oder man hat es nicht“, er lachte kurz freundlich auf, „aber durch die sehr edle Inneneinrichtung, beachten Sie alleine den Boden aus Mahagoniholz, sprechen wir von einigen Millionen Credits.“

Ich wollte gerade eine neue Frage an meinen Gastgeber stellen, als sein MobiGlas leise anfang zu piepen. „Entschuldigen Sie Mister Towner, ich habe die Zeit aus den Augen verloren. Können wir die Besichtigung an einem anderen Tag weiterführen, es hat sich leider ein nicht verschiebbarer Termin ergeben.“ „Natürlich“, antwortete ich leicht enttäuscht. Kaum war man drin im edelsten Club, wurde man auch schon wieder rausgeworfen. Mister Roberts führte mich zur Tür, verabschiedete mich kurz und eilte zurück Richtung Bar. „Will wohl noch etwas trinken gehen...“, murmelte ich leise und trat zurück in den Vorraum. Die Tür schloss sich hinter mir und so verließ ich nach einem kleinen Einblick und dem tiefen Wunsch nach mehr den Million Mile High Club.

ALLGEMEINES ÜBER DEN CLUB

Der Million Mile High Club ist der wohl edelste Club im Star Citizen Universum. Nur Spieler, die in der Original-Spendenkampagne ein Paket im Wert 10.000 Dollar oder mehr erworben haben, erhalten exklusiven Zugriff auf diese Räumlichkeiten.

Die Mitglieder des Clubs dürfen Gästen den Zutritt erlauben. Dies ist im aktuellen Spiel aber noch nicht möglich, obwohl der Club selbst bereits über den Aufzug erreichbar ist. Der Club ist für den Spieler eine exklusive Instanz. Inwieweit man zu einem späteren Zeitpunkt mehrere Spieler mit dem 10k Dollar Package im gleichen Club sehen wird, ist nicht bekannt. Laut Beschreibung kann der Club von euch verändert werden.

BESCHREIBUNG DER RÄUMLICHKEITEN DES MMHC

Nachdem sich die Aufzugtür geöffnet hat, befindet man sich in einem langen Gang in grauen und weißgoldenen Farbtönen mit Holz- und Lederverkleidungen. Im rechten Bereich befindet sich der Herr in dem schwarzen bzw. fast grauen Anzug, der als Türsteher fungiert und nur geladene Gäste passieren lässt (na okay, der Aufzug sorgt dafür, dass nur die VIPs den entsprechenden Gang betreten können). An der Decke hängen zwei Skulpturen und der Gang ist mit einem länglichen Teppich auf einem Holzboden ausgestattet. Ein paar kleinere Pflanzen sind links und rechts im Gang verteilt. Die eigentliche Eingangstür besteht aus Glas und wird dominiert vom Logo des MMHC. Auf diesem Logo befindet sich eine 890 Jump, umrahmt von einigen Sternen, einem Planeten und dem eigentlichen Schriftzug des Clubs.

Nach dem Betreten umfängt uns leise Klaviermusik. Der Boden besteht aus edlem Holz und an der Decke hängen an verschiedenen Stellen weitere Skulpturen und Lichtpanelle. Links im Raum

befindet sich ein kleiner Sitzbereich mit zehn Plätzen und an der Wand beeindruckt ein großer TV-Bildschirm. Zum Hauptbereich des Clubs führen drei Treppenstufen (wie so oft mit goldenen Verzierungen) hinunter. Kleine Blütenpflanzen sind überall im Raum in länglichen Glasröhren verteilt, wie man sie bereits aus dem Revel & York Hangar kennt. Im Hauptraum angekommen sehen wir auf der rechten Seite das erste große Aquarium, weitaus größer als jenes, das wir in unserem Hangar stehen haben. Direkt davor befindet sich hinter einem sehr kleinen Treppenabsatz eine Tanzbühne, deren Mitte von einem großen MMHC-Logo verziert wird. Über der Tanzfläche prangt eine einzigartige, animierte Deckenskulptur, die sich langsam um die eigene Achse dreht.

Am Kopfende des Raumes lockt eine weitere Sitzecke mit sechs Sitzplätzen, wieder dominiert von einem großen Aquarium. Zur linken Hand des Raumes befindet sich die Bar mit einem großen Foto von Terra Prime. Ob man in diesem Bereich später Fenster haben wird, ist nicht sicher, aktuell sind es noch Fotos. Ein Barman begrüßt uns, hat aber aktuell noch keine Funktion. Auf der linken Seite befindet sich noch eine Tür, die aber bis jetzt nicht betreten werden kann.

Insgesamt schreit der ganze Raum: edel und teuer. Aber das wollen Spender von 10k Dollar und mehr auch haben.

DIE ANGEKÜNDIGTEN FUNKTIONEN DES MMHC

Noch sind nicht alle Funktionen vorhanden, Stand: Alpha 2.1

- Ein privater Club für dich und deine Freunde
- Ein Türsteher begrüßt alle Mitglieder
- Sportübertragungen (etwa der Murray Cup) über den großen Bildschirm

- Kauf von Getränken beim Barkeeper
- Jukebox mit erweiterter Musikauswahl für den passenden Sound im Club
- Feinstes Design mit den edelsten Materialien (Holz, Gold...)
- Erlaube anderen den Zugriff auf den Club, wenn du nicht online bist
- Zugang über den Aufzug
- Zeigt eure Trophäen und Souvenirs im Club
- Zwei große Aquarien. Sie zeigen seltene Fische, die ihr gekauft oder erbeutet habt
- Erlaubt bis zu 25 eingeladenen Spielern, sich gleichzeitig im Club aufhalten

Für einen exklusiven Video-Einblick in den Club mit Jared Huckaby (Community Manager) und Mark Skelton (Lead Art Design) seht euch bitte das folgende [YouTube-Video](#) an.

AUTOR: ROHAL



Korasanis Rating





- Gimbal Rating - für alle Piloten, die eher auf leichtere „gegimbelte“ (bewegliche) Waffen setzen und dafür mehr und ausdauernder auf ihr Ziel feuern müssen (Dauerfeuerzeit 20 sec und mehr).
- Fixed Rating - für alle Piloten, die ihre Hardpoints mit der vollen Waffengröße ausnutzen und eher mit kurzen Feuerstößen arbeiten (Dauerfeuerzeit 5 sec).
- One-Shot Rating - für alle Piloten, die auf die wirklich dicken Kanonen setzen und nur einmal den Abzug betätigen wollen (Feuerstoß von 0,5 sec).

Als Grundlage der Bewertung dienen Einzelratings („Faktoren“), die aus den Waffenstatistiken berechnet werden. Dabei werden folgende Kategorien verglichen:

- Schaden je Feuerstoß (innerhalb 0,5 sec) bzw. rechnerisch pro Sekunde (DPS)
- Treffsicherheit (Geschwindigkeit)
- Maximale Dauerfeuerzeit bis zum Ausfall der Waffe (wegen Überhitzung, leergeschossener Munition oder fehlender Energie).

Dabei werden die Werte jeweils in Prozent umgerechnet, wobei bei DPS und Treffsicherheit der Maximalwert auf 100% und der Durchschnitt bei 50% veranschlagt werden. Bei der Dauerfeuerzeit wurden einmal 20 sec für das Gimbal Rating und einmal 5 sec für das Fixed Rating angesetzt und das Erreichen dieser Werte als 100% gewertet. Beide Marken sind auf Grundlage der eigenen Erfahrung festgelegte Größen: Mit gegimbelten Waffen lässt sich der Einschlagspunkt (PIP – point of impact) länger auf dem Ziel halten, dafür ist aufgrund der kleineren Waffen (und generften Gimbals...) eine längere Beschussdauer notwendig. Schützen mit fest montierten Waffen schaffen dagegen meist nur kürzere Salven.

IM STATISTIK-TEST: BORDWAFFEN FÜR DEN DOGFIGHT

Korasanis Rating untersucht die Brauchbarkeit der verfügbaren Bordwaffen im Arena Commander und dem Mini-PU, ist also eher für kurze Dogfights mit den verfügbaren Schiffen relevant. Es werden nur Bordwaffen der Größe 1 bis 4 betrachtet und dabei alle Werte für eine bessere Verständlichkeit in Prozent angegeben. Seit dem letzten Rating vom November 2945 (SC 1.3) haben sich die „Weapon Stats“ zwar nur wenig verändert, allerdings sind einige neue Bordwaffen hinzugekommen. Zudem war es notwendig, die Statistikauswertung etwas zu erweitern, da das letzte Rating primär auf die Nutzung von beweglichen Gimbals abzielte. Für den Kartellboten also hier das überarbeitete und erweiterte Korasani-Rating 2.1.x:

BEIPACKZETTEL

Wegen der verschiedenen Vorlieben der Piloten und Vorzüge der Waffen (und Schiffe) gibt es jetzt drei verschiedene Ratings für drei verschiedene Setups:

Die zugrundeliegenden Daten habe ich den großartigen [Tabellen von Helmholtz](#) (Stand SC 2.1.1) entnommen – danke dafür nochmal!

Die Spalte mit der Energieeffizienz von Energiewaffen und Massdrivern berechnet das Verhältnis von Energieverbrauch zu Leistung (DPS, Geschossgeschwindigkeit im Quadrat und der Lebensdauer der Projektile). Das ist vor allem für energiebewusste Piloten mit schwachen Schiffskraftwerken interessant und zeigt, dass Neutronenkanonen derzeit wohl keine Umweltplakette bekommen werden.

Der rechte Block der Tabelle enthält die Einzelauswertungen für das Korasani-Rating. Ich langweile Euch jetzt nicht mit einer langen Erklärung der Berechnung. Wer will, kann das im Rating V1.3 nachlesen oder die [Original-Tabelle](#) analysieren.

Achtung Einschränkungen: Beim Korasani-Rating kommen ballistische Waffen aufgrund der langsameren Geschossgeschwindigkeiten etwas schlechter weg als Laser. Der Vorteil der ballistischen Waffen liegt in ihrer schildbrechenden Wirkung, was hier nicht berücksichtigt werden konnte. Im Schnitt liegt der Schadensvorteil schätzungsweise bei 5%. Aber gerade bei Cockpittreffern gegen leichtere Schiffe (Merlin, M50, Mustang, 300er...) können Projektile große Vorteile bieten: Im Vergleich zu einer Laserwaffe können hier in Einzelfällen 30-50% des Schadens für einen Abschuss genügen!

Eine Ungenauigkeit liegt im DPS-Faktor: Statt DPS und Dauerfeuerzeit gegeneinander aufzuwiegen, wäre es exakter (und viel aufwändiger) den tatsächlich erzielbaren Schaden in 5 oder 20 sec zu berechnen. Die meisten Waffen verringern wegen Überhitzung oder leerer Energiespeicher nach wenigen Sekunden die Schussfrequenz, was den Schaden entsprechend reduziert. Zusätzlich

müsste dann auch die „Erholungszeit“ berücksichtigt werden... – das sparen wir uns vielleicht für eine der nächsten Überarbeitungen auf.

Außerdem habe ich bei allen Gatlings im One-Shot Rating mit der niedrigeren Schussfrequenz unmittelbar nach dem Betätigen des Abzugs gerechnet. Nach ein paar Sekunden Vorlauf und einem über-das-Ziel-Streichen wäre der Schaden je 0,5 sec höher!

RATGEBER

Im Kampf gegen gleichwertige Gegner empfiehlt es sich, die komplette Feuerkraft zu konzentrieren („aus allen Rohren feuern“). Das macht aber nur Sinn, wenn alle Waffen den nahezu selben Einschlagspunkt (PIP) besitzen. Im Idealfall sollten also alle Bordkanonen identisch sein oder zumindest eine sehr ähnliche Geschossgeschwindigkeit besitzen und entweder gegimbelt oder fix nach vorne ausgerichtet sein (gegimbelte Waffen können mit <Strg+G> fixiert werden, wenn man sie gleichzeitig mit fest montierten abfeuern will).

Der Sprung der Durchschnitts-DPS-Werte von einer Größe zur nächsten ist dabei nicht ganz linear: Betrachten wir nur Laserwaffen und munitionsbetriebene Ballistikkanonen und –Repeater (und klammern Massdriver, Suckerpunch, Neutronenkanonen, Vanduulwaffen und den R-18 Granatwerfer der Mustang aus) und legen den Durchschnittschaden von Größe 1 zu Grunde, beträgt der Durchschnitts-DPS der Größe 2 das 1,42-fache, der Größe 3 das 2,1-fache und der Größe 4 das 4,3-fache (bzw. das 3,4-fache ohne die Behring Ballistikkanone). Die Kurve steigt also leicht exponentiell an, wobei abgesehen von den Massdrivern die ausgeklammerten Waffen deutlich höhere DPS-Werte liefern – allerdings auf Kosten von Dauerfeuerzeit und Treffsicherheit.

Die Wahl zwischen Laser- und Projektilwaffen hängt stark von den persönlichen Vorlieben ab: Während Laserwaffen wegen der hohen Geschossgeschwindigkeit sicher am Anfang die besten Erfolgserlebnisse bescheren und man sich nicht um Munitionsarmut sorgen braucht, muss man mit diesen immer zuerst das gegnerische Schild überwinden.

Der Vorteil der schildbrechenden Projektilwaffen kommt vor allem dann zur Geltung, wenn hinter einem starken Schild schwache Schiffsteile getroffen werden. Ballistische Munition ist ab dem ersten Treffer gefährlich, weil der Schaden durchschnittlich zu 60% durch die Schilde geht. Wenn dann hinter dem Schild weniger als diese 60% an Hitpoints zur Verfügung stehen, erweisen sich Projektile als außerordentlich effektiv. Wie oben schon geschrieben, kann der Ballistik-Vorteil dann sehr signifikant sein, hängt aber von Schild und Schiff des Gegners und nicht Eurem Waffen-Setup ab. Wegen den niedrigen Geschossgeschwindigkeiten sind ballistische Kanonen, Repeater und Gatlings gegen agile Gegner häufig nur im sehr engen Nahkampf (ab ca. 500-1000 m) treffsicher einsetzbar.

Die hohe Reichweite der Ballistikwaffen erlaubt es zusätzlich, in der sicheren Ferndistanz (außerhalb der Laser-Reichweite) ahnungslose, nicht aktiv ausweichende Gegner aufs Korn zu nehmen. „Snipen und Kiten“ ist auch die Stärke der beiden Massdriver-Kanonen, deren Kadenz und DPS für den Nahkampf vielleicht etwas mau ausfällt. Die Sledge II bleibt dabei bezüglich DPS, Reichweite und Geschossgeschwindigkeit der APAR überlegen.

(Die Datengrundlage der folgenden Tabelle findet ihr [hier](#). - Thanks to Helmholtz!)

AUTOR: KORASANI

| Bezeichnung | Größe | Schuss/Minute | Schaden/Schuss | Schaden/Sekunde | Schuss/Burst | Schaden/Burst | Reichweite (m) | Geschoss m/s | Munition | Zeit bis Ammo leer (sek) | Zeit bis Überhitzung (sek) | Zeit bis Energie leer (sek) | Energieeffizienz | Faktor Schaden/Burst | Faktor Schaden/Sekunde | Faktor Geschwindigkeit | Faktor Ausdauer 20 sek | Faktor Ausdauer 5 sek | Korasanis Gimbal Rating | Korasanis Fixed Rating | Korasanis One-Shot Rating |
|-------------------------------|-------|---------------|----------------|-----------------|--------------|---------------|----------------|--------------|----------|--------------------------|----------------------------|-----------------------------|------------------|----------------------|------------------------|------------------------|------------------------|-----------------------|-------------------------|------------------------|---------------------------|
| Omnisky III Laser Cannon | 1 | 180,0 | 55,0 | 165,0 | 1 | 55,0 | 2.500 | 2.500 | --- | --- | 52,6 | 5,0 | 32% | 26% | 9% | 94% | 25% | 100% | 42,3% | 55,0% | 68,7% |
| Behring M3A Laser | 1 | 200,0 | 50,0 | 166,7 | 1 | 50,0 | 2.025 | 2.700 | --- | --- | --- | 14,4 | 56% | 26% | 9% | 100% | 72% | 100% | 55,7% | 57,1% | 71,9% |
| Joker Sucker Punch | 1 | 120,0 | 150,0 | 300,0 | 1 | 150,0 | 2.210 | 2.600 | --- | --- | --- | 3,0 | 44% | 38% | 9% | 97% | 15% | 60% | 41,2% | 43,1% | 87,4% |
| 9-Series Longsword | 1 | 240,0 | 42,0 | 168,0 | 2 | 84,0 | 5.120 | 1.600 | 200 | 50,00 | --- | --- | --- | 30% | 9% | 64% | 100% | 100% | 47,6% | 45,3% | 54,0% |
| CF-007 Bulldog Repeater | 1 | 550,0 | 17,0 | 155,8 | 4 | 68,0 | 2.385 | 2.650 | --- | --- | 25,2 | 10,3 | 37% | 28% | 9% | 98% | 52% | 100% | 50,3% | 56,6% | 74,1% |
| MaxOx NN-13 Neutron Cannon | 1 | 80,0 | 138,0 | 184,0 | 1 | 138,0 | 935 | 1.700 | --- | --- | --- | 2,3 | 3% | 37% | 9% | 68% | 11% | 45% | 29,8% | 30,2% | 63,5% |
| (WEAK' Laser Cannon) | 1 | 180,0 | 55,0 | 165,0 | 1 | 55,0 | 1.400 | 1.400 | --- | --- | --- | 11,0 | 28% | 27% | 29% | 58% | 55% | 100% | 46,6% | 62,0% | 46,9% |
| (WEAK' Laser Cannon) | 1 | 300,0 | 55,0 | 275,0 | 2 | 110,0 | 1.400 | 1.400 | --- | --- | 42,6 | 19,6 | 37% | 34% | 35% | 58% | 98% | 100% | 63,0% | 67,4% | 53,8% |
| Omnisky VI Laser Cannon | 2 | 160,0 | 97,0 | 258,7 | 1 | 97,0 | 2.977,5 | 1.985 | --- | --- | 47,0 | 3,4 | 33% | 33% | 34% | 77% | 45% | 100% | 54,9% | 78,7% | 65,5% |
| Apocalypse Arms Mass Driver | 2 | 40,0 | 197,6 | 131,7 | 1 | 197,6 | 6.630 | 1.950 | 60 | 90,00 | 83,6 | --- | 22% | 45% | 27% | 76% | 100% | 100% | 67,6% | 70,2% | 79,9% |
| Behring SW16BR2 40mm Sawbuck | 2 | 180,0 | 60,0 | 180,0 | 3 | 180,0 | 5.265 | 1.170 | 240 | 80,00 | 19,2 | --- | --- | 43% | 30% | 51% | 96% | 100% | 54,9% | 58,3% | 56,6% |
| Behring M4A Laser | 2 | 180,0 | 64,0 | 192,0 | 1 | 64,0 | 1.950 | 2.600 | --- | --- | --- | 12,7 | 47% | 28% | 31% | 97% | 64% | 100% | 68,4% | 86,4% | 73,6% |
| R-18 Rocket Pod | 2 | 100,0 | 265,0 | 441,7 | 1 | 265,0 | 2.520 | 900 | 18 | 10,80 | --- | --- | --- | 54% | 44% | 42% | 54% | 100% | 46,3% | 63,4% | 58,2% |
| Tarantula-870 Mk2 | 2 | 160,0 | 100,0 | 266,7 | 1 | 100,0 | 5.662,5 | 1.510 | 300 | 112,50 | 194 | --- | --- | 33% | 35% | 62% | 100% | 100% | 65,4% | 69,3% | 55,1% |
| Scorpion GT-215 | 2 | 750,0 | 22,0 | 275,0 | 2 | 44,0 | 6.517,5 | 1.185 | 500 | 40,00 | 8,4 | --- | --- | 26% | 35% | 51% | 42% | 100% | 42,8% | 62,9% | 41,1% |
| CF-117 Badger Repeater | 2 | 500,0 | 29,0 | 241,7 | 4 | 116,0 | 3.125 | 2.500 | --- | --- | --- | 7,7 | 58% | 35% | 33% | 94% | 39% | 100% | 59,5% | 88,1% | 80,6% |
| Sledge II | 2 | 70,0 | 188,0 | 219,3 | 1 | 188,0 | 7.140 | 2.100 | 60 | 51,43 | --- | --- | 72% | 44% | 32% | 81% | 100% | 100% | 74,1% | 78,5% | 82,5% |
| P52 Merlin Gatling | 2 | 600,0 | 27,0 | 270,0 | 1 | 27,0 | 5.092 | 1.340 | 420 | 42,00 | 11,2 | --- | --- | 24% | 35% | 56% | 56% | 100% | 49,1% | 65,9% | 42,2% |
| MaxOx NN-14 Neutron Cannon | 2 | 60,0 | 241,0 | 241,0 | 1 | 241,0 | 720 | 1.600 | --- | --- | --- | 3,0 | 3% | 51% | 33% | 64% | 15% | 60% | 39,4% | 50,4% | 76,2% |
| (Blade Plasma Cannon) | 2 | 180,0 | 200,0 | 600,0 | 1 | 200,0 | 2.400 | 1.200 | --- | --- | --- | --- | --- | 46% | 52% | 52% | 100% | 100% | 71,7% | 77,9% | 59,7% |
| Omnisky IX Laser Cannon | 3 | 140,0 | 168,0 | 392,0 | 1 | 168,0 | 3.940 | 1.970 | --- | --- | 40,1 | 6,9 | 74% | 42% | 41% | 76% | 35% | 100% | 54,8% | 86,6% | 76,0% |
| Behring M5A Laser | 3 | 160,0 | 111,0 | 296,0 | 1 | 111,0 | 1.627,5 | 2.170 | --- | --- | --- | 10,5 | 40% | 34% | 36% | 83% | 53% | 100% | 61,5% | 84,9% | 72,0% |
| Tarantula-870 Mk3 | 3 | 140,0 | 155,0 | 361,7 | 1 | 155,0 | 6.634 | 1.070 | 180 | 77,14 | 77,0 | --- | --- | 40% | 40% | 47% | 100% | 100% | 60,5% | 64,2% | 51,1% |
| Mantis GT-220 | 3 | 900,0 | 100,0 | 1.500,0 | 2 | 200,0 | 5.662,5 | 1.510 | 750 | 50,00 | 3,3 | --- | --- | 46% | 100% | 62% | 17% | 66% | 66,8% | 100% | 68,2% |
| 11-Series Broadword | 3 | 180,0 | 100,0 | 300,0 | 1 | 100,0 | 5.662,5 | 1.510 | 450 | 150,00 | --- | --- | --- | 33% | 36% | 62% | 100% | 100% | 66,7% | 71,0% | 55,1% |
| CF-227 Panther Repeater | 3 | 450,0 | 51,0 | 382,5 | 3 | 153,0 | 2.850 | 1.900 | --- | --- | 34,3 | 10,1 | 67% | 40% | 41% | 74% | 51% | 100% | 59,4% | 84,4% | 71,9% |
| Tigerstreik T-21 | 3 | 600,0 | 42,0 | 420,0 | 2 | 84,0 | 5.120 | 1.600 | 800 | 80,00 | 23,1 | --- | --- | 31% | 43% | 64% | 100% | 100% | 73,2% | 79,4% | 55,0% |
| (Blade Laser Repeater) | 3 | 550,0 | 39,0 | 357,5 | 4 | 156,0 | 2.400 | 1.200 | --- | --- | 25,2 | 10,3 | --- | 40% | 39% | 52% | 52% | 100% | 48,1% | 66,9% | 54,5% |
| Omnisky XII Laser Cannon | 4 | 120,0 | 295,0 | 590,0 | 1 | 295,0 | 3.900 | 1.950 | --- | --- | 27,2 | 7,0 | 100% | 58% | 52% | 76% | 35% | 100% | 60,2% | 98,2% | 94,7% |
| Apocalypse Arms Death Gatling | 4 | 550,0 | 64,0 | 586,7 | 4 | 256,0 | 5.240 | 1.310 | 750 | 81,82 | 10,5 | --- | --- | 53% | 52% | 55% | 53% | 100% | 56,7% | 80,4% | 69,5% |
| Behring Ballistic Cannon | 4 | 110,0 | 625,0 | 1.145,8 | 1 | 625,0 | 4.800 | 1.000 | 120 | 65,45 | 42,3 | --- | --- | 100% | 81% | 45% | 100% | 100% | 85,8% | 94,8% | 100% |
| Behring M6A Laser | 4 | 140,0 | 195,0 | 455,0 | 1 | 195,0 | 1.612,5 | 2.150 | --- | --- | 1,2 | 9,0 | 67% | 67% | 45% | 82% | 6% | 24% | 47,5% | 43,9% | 85,0% |

Korasanis Rating



DnF





Plattform und die Mustang ein empfindlicher, wendiger Personentransporter ist, besticht die Reliant wie kein anderes Schiff von MISC mit Technologie, die aus einer Kooperation mit den Xi'An stammt. Dank einer unglaublich schlanken Linie, zwei separaten Pilotensitzen, einem vertikalen Rumpfdesign und einem stromlinienförmigen Cockpit, verbunden mit der besten Xenotechnologie, die verfügbar ist, überstrahlt die Reliant alles.

DIE VARIANTEN

RELIANT KORE / MINI HAULER (KLEINES TRANSPORTSCHIFF)

Bei der Reliant Kore handelt es sich um ein kleines Transportschiff für den Transport und Handel von Gütern aller Art. Käufer des ersten Konzeptverkaufs der Reliant erhalten diese Basisvariante für das spätere Spiel.

„Ohne uns Frachtkapitäne würde die Wirtschaft zusammenbrechen.“
- Captain John Treodar

OFFIZIELLE BESCHREIBUNG

Mit der Reliant Kore verfügt MISC, zusätzlich zu ihrem bereits sehr beeindruckenden Schiffsortiment, über ein kleineres Schiff der Starterklasse. Sie nutzt dafür fortschrittliches Xi'An-Design und ist ausgestattet mit breiten, eleganten Flügeln, omnidirektionalen Schubdüsen und einem voll schwenkbaren, zweisitzigen Cockpit, das sowohl den horizontalen als auch den vertikalen Flugmodus unterstützt. All dies in Verbindung mit einer höheren Frachtkapazität als bei vielen Schiffen ihrer Klasse macht die Kore zu einer selbstverständlichen Wahl für Kurzstreckentransporte. Mit dem Einbau weiterer optionaler Komponenten kann das Schiff alles tun, was ihr euch erträumt.

In dieser Folge der nackten Fakten stellen wir die brandneue MISC Reliant Schiffsserie vor. Offiziell handelt es sich bei der Reliant um das dritte Starterschiff für das Star Citizen Persistent Universe. Im Vergleich zu den bereits bekannten Starterschiffen, der RSI Aurora und der Consolidated Outland Mustang, befindet es sich am oberen Ende der Preisskala. Und obwohl es von CIG als Starterschiff deklariert wurde, befinden sich zum aktuellen Zeitpunkt keine entsprechenden Spielpakete oder Einzelverkäufe im RSI Store.

Die Reliant wurde im Rahmen einer Umfrage auf der RSI-Webseite als Raumschiff der vierten Welle neben anderen Schiffen angeboten und kurze Zeit später mit einem Ergebnis von 50% zum Sieger erklärt. Zur Auswahl standen ebenso die Schiffe „Drake Dragonfly“, „Aegis Terrapin“ und „Anvil Hurricane“. Ob diese Schiffe einen Weg in das spätere Spiel finden, ist zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht abschließend geklärt.

Die ursprüngliche Beschreibung ging von einem einzelnen Schiff aus, dieses wurde aber im Laufe der Zeit auf insgesamt vier

Varianten erweitert. Als Besonderheit gegenüber den anderen Starterschiffen können drei Dinge genannt werden:

1. Bei der Reliant handelt es sich um einen Zweisitzer
2. Das Schiffcockpit wird im Flugmodus um 90° gedreht (die beiden Pilotensitze werden dabei ebenso gedreht, so dass sie sich übereinander statt nebeneinander befinden)
3. Bei der Entwicklung des Schiffes wurde Xi'An-Technologie verwendet

URSPRÜNGLICHE BESCHREIBUNG DER MISC RELIANT

Nach dem Erfolg der Freelancer-Kampagne „Build for Life“ (gebaut fürs Leben) hat sich MISC dazu entschlossen, sich einen Anteil am Markt für Anfängerschiffe, der bis jetzt von RSI und Consolidated Outland bedient wurde, zu sichern. Ihre Wunderwaffe? Ein Starterschiff mit mehr als einem Sitz... und einem Ass im Ärmel: Xi'An-Technologie. Wo die Aurora eine rein zweckmäßige



RELIANT MAKO – NEWS VAN (NACHRICHTENSCHIFF)

Die Reliant Mako - der Traum der schreibenden Zunft aka „Und jetzt zu den Nachrichten“. Die Mako ist der fliegende Nachrichtenwagen des Star Citizen Universums. Ausgestattet mit einer Hochleistungskamera und einem eingebauten Ton- und Schneiderraum ist sie die erste Wahl für alle Reporter des Verse.

„Wir machen keine Nachrichten. Wir sorgen nur dafür, dass jeder sie hört.“

- Captain Hans Reiner / Terra News

OFFIZIELLE BESCHREIBUNG

Das Imperium ist abhängig von schnellen Informationen und Nachrichten, weshalb Reporter in der Lage sein müssen, schnell zu jenen Orten zu gelangen, an denen etwas Berichtenswertes passiert, egal wann und egal wo. Mit der Mako habt ihr ein Schiff, das die Flexibilität und Zuverlässigkeit einer MISC Reliant mit einem hochmodernen Bildverbesserungssystem und einer auf einem Turm montierten Kameraeinheit verbindet, um jeden wichtigen



Augenblick mit einer Klarheit und Genauigkeit zu erfassen, die ihr für eure Schlagzeilen benötigt.

RELIANT SEN – RESEARCHER (FORSCHUNGSSCHIFF)

Als dritte Variante haben wir die Reliant Sen, ein kleines Forschungsraumschiff. Sie ist ausgestattet mit einer erweiterten Sensoreinheit und besitzt die Fähigkeit, weite Strecken zurückzulegen. Sie ist eine kleine, mobile Wissenschaftsplattform für die Erforschung neuer Technologien.

„Albert Einstein wäre stolz auf uns. Das Universum ist ein Wunder der Natur.“

- Captain Joono Refre / Forschungscorps Melgar

OFFIZIELLE BESCHREIBUNG

Magellan, Pierce, Croshaw - Namen die dank ihres abenteuerlichen Geistes, ihres wissbegierigen Naturells und einem zuverlässigen Schiff in die Geschichte eingegangen sind. Die Reliant Sen ist eine vielseitige, mobile Wissenschaftsplattform, ausgestattet mit

einem fortschrittlichen Sensorsystem und einer erhöhten Reichweite, um euch weiter zu bringen als je zuvor. Sie ist perfekt für den aufstrebenden Forscher, der seinen Namen in der Geschichte verewigen möchte.

RELIANT TANA – SKIRMISHER (KAMPFRAUMSCHIFF)

Zum Abschluss gibt es die vier Variante. Nach den friedlichen Dingen wie Transport, Nachrichten und Forschung kommen wir nun zum Kampf. Die Reliant Tana ist ein leichter Jäger für den Einsatz gegen die feindlichen Vanduul und andere Gefahren des Welt-raums. Wegen ihrer Flexibilität wird sie auch gerne als leichtes Eskortschiff verwendet. Dafür ist sie mit einem Hochleistungskraftwerk, stärkeren Schilden und einer besseren Bewaffnung ausgestattet.

„Nicht nur die Himmelstore werden erzittern.“

- Captain Clara Mogda / Geschwader Rodar (Terra Prime)



22. JULI 2015 – VERÖFFENTLICHUNG DER JUMP POINT-INHALTE FÜR ALLE CITIZENS

Etwas mehr als einen Monat nach dem exklusiven Einblick in die Entwicklung der Reliant im Jump Point-Magazin werden die Inhalte kostenlos für alle Spieler auf der RSI-Webseite veröffentlicht.

KAUFOPTIONEN:

Reliant Kore – Mini Hauler: Aktuell nicht im Verkauf

Reliant Mako – News Van: Aktuell nicht im Verkauf

Reliant Sen – Researcher: Aktuell nicht im Verkauf

Reliant Tana – Skirmisher: Aktuell nicht im Verkauf

AUTOR: ROHAL

OFFIZIELLE BESCHREIBUNG

Mit der Expansion der Menschheit in das Universum steigt der Bedarf für ein vielseitiges und leichtes Kampfraumschiff. Die Reliant Tana ist einfach in der Wartung, hat einen robusten Aufbau und ist dank ihrer Hochleistungskraftwerke, starken Schilden und ihren zusätzlichen Waffenhalterungen eine ideale Wahl für die Grenzverteidigung und den Schutz von Außenposten.

22. MAI 2015 – ERSTER KONZEPTVERKAUF

Bereits fünf Monate später ging der erste Konzeptverkauf inkl. erster Bilder und einem Video des neuen Schiffes online, weiterhin als einzelnes Schiff (Mini Hauler-Variante), obwohl zu diesem Zeitpunkt bereits klar war, dass weitere Varianten folgen würden.

27-29. MAI 2015 – GROSSE FAQ ZUR RELIANT

Mit zwei FAQs wurden alle wichtigen Fragen der Backer beantwortet. FAQ 1 am 27. Mai und am 29. Mai bereits FAQ 2. Bestätigte Varianten: Mini Hauler, Researcher und News Van.

ENTWICKLUNGSGESCHICHTE

27. DEZEMBER 2014 – FREISCHALTUNG DER ENTWICKLUNG – 63 MILLIONEN STRETCH GOAL

Mit Hilfe einer Umfrage ab dem 12. Dezember 2014 wurde die Reliant mit einem Ergebnis von 50% aller Stimmen als drittes Starterschiff in die Entwicklungsroadmap aufgenommen, zu diesem Zeitpunkt noch als Einzelschiff.

20. JUNI 2015 – EINBLICK IN DIE ENTWICKLUNG (JUMP POINT)

Mit der Ausgabe des Jump Point-Magazins vom Juni 2015 erhalten die Subscriber einen ausführlichen Einblick in die Entwicklung der Reliant.

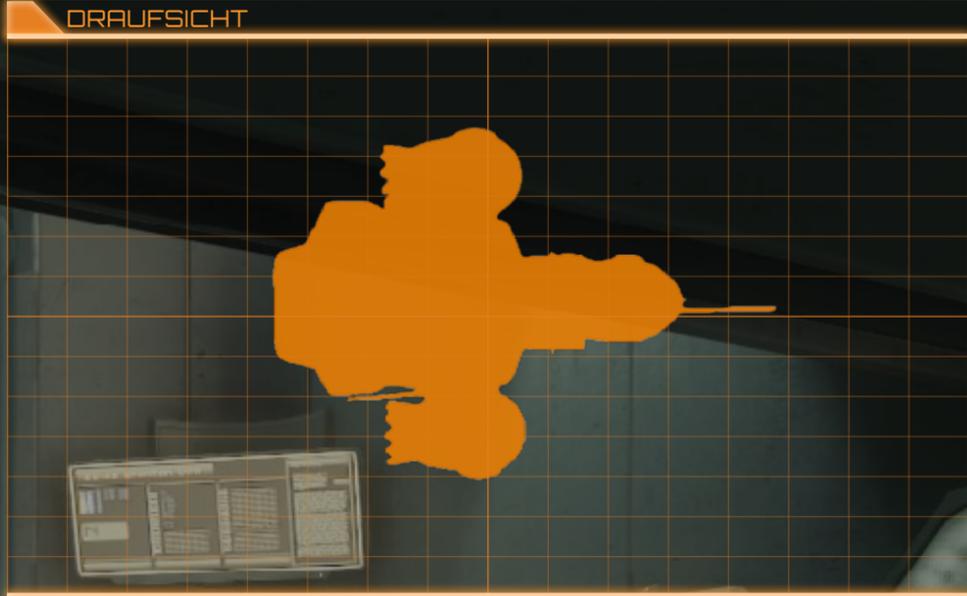


DnF

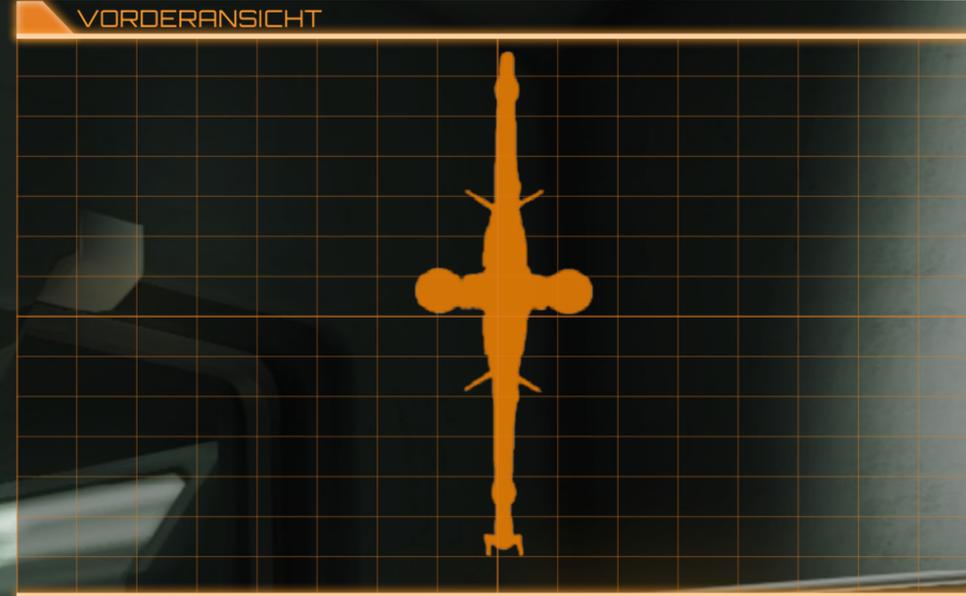
SEITENANSICHT



DRAUFSICHT



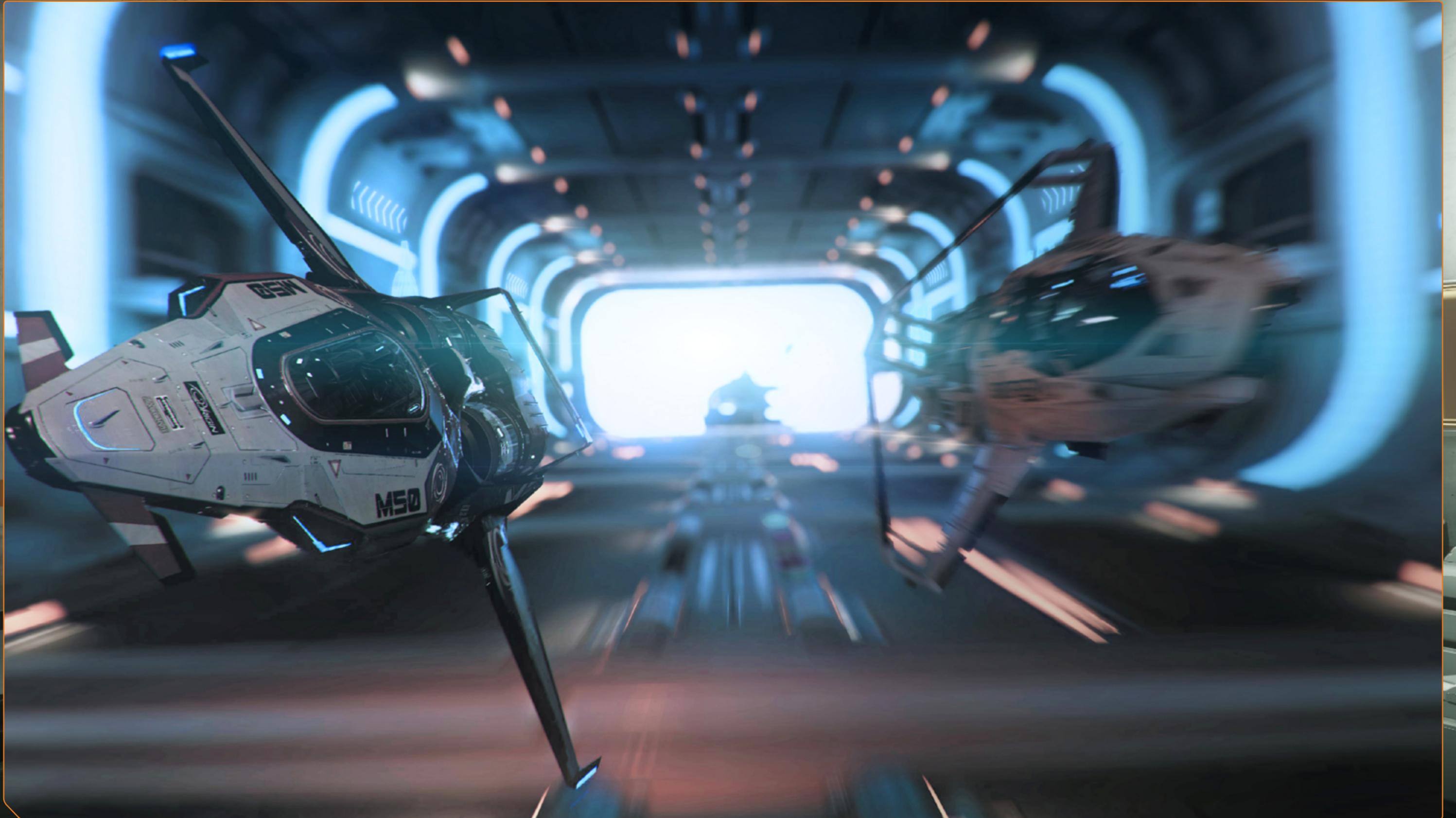
VORDERANSICHT



| | |
|-----------------------------------|---|
| NAME | KORE/MAKO/SEN/TANA |
| AUSRICHTUNG | Transport/Nachrichten/Forschung/Kampf |
| LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER) | 13/29/6 (alle) |
| MASSE (KG) | 18.750 (alle) |
| FRACHTKAPAZITÄT (SCU) | 30/13/10/10 |
| BESATZUNG (MAX.) | 2 (alle) |
| KRAFTWERK (MAX.) | 1x Größe 2 (alle) |
| TRIEBWERKE (MAX.) | 2x TR1 (alle) |
| MANÖVRIERDÜSEN (MAX.) | 12x TR1 (alle) |
| SCHILDE (MAX.) | 2x Größe 3 (alle) |
| STARRE WAFFENHALTERUNGEN (MAX.) | 2x Größe 1 (Kore) / 4x Größe 1 (Rest) |
| BEWEGLICHE WAFFENHALTERUNG (MAX.) | 1x Größe 3 (Kore) |
| PYLON (MAX) | 1x Größe 1 (Kore) |
| UNBEMANNTTE GESCHÜTZTÜRME (MAX.) | 1x Größe 1 (Mako/Sen) / 2x Größe 2 (Tana) |



DnF



Leben in der UEE



DIE GESCHICHTE DES RENNENS

Die Tradition des Murray Cups reicht bis zu den ersten Siedlungen im Ellis-System um 2467 zurück. Das Bestreben der Regierung, vier Planeten gleichzeitig im jüngst entdeckten System zu terraformen, führte zwangsläufig zu einem enormen Zufluss von Menschen und Raumfahrt-ausrüstung. Mit nicht viel mehr zu tun als darauf zu warten, dass ihre Maschinen die Kerntemperatur der Planeten veränderten, begannen Terraformer und ihre Familien, sich ihre Zeit damit zu vertreiben, mit ihren ungenutzten Arbeitsraumschiffen Rennen zu veranstalten.

Bald darauf wurden provisorische Rennstrecken mit Hilfe von übriggebliebener Terraformingausrüstung errichtet und Firmenfahrzeuge modifiziert, um höhere Geschwindigkeiten zu erreichen. Es ging so weit, dass die Teilnahme an Rennen nicht mehr etwas war, dass man tat, während man nicht terraformte, sondern man terraformte, um an den Rennen teilnehmen zu können. Die Beliebtheit dieses Zeitvertreibs breitete sich über das System hinweg hinaus und bald kamen Menschen, die nicht in der Terraforming-Industrie tätig waren, um ihr Glück auf der herausfordernden Strecke zu versuchen.

Währenddessen roch Amon Murray die Chance, aus den Rennen einen Profit zu schlagen. Murray war ein Krimineller und Glücksspieler, der ein kleines Vermögen angehäuft hatte, indem er gelangweilten Terraformern Drogen und andere Schmuggelware verkaufte. Ihn faszinierten die provisorischen Rennen, nicht aus Sicht eines Teilnehmers, sondern eines Veranstalters und Buchmachers; so begann er damit, Wetten auf Amateurrennen anzunehmen. Nach sechs Monaten realisierte er, dass er mit den Wetten mehr Geld verdiente als mit dem Schmuggel. Als jemand, der sich niemals mit einem kleinen Vermögen zufriedengeben würde, wenn ein großes lockte, setzte Murray seine Ressourcen ein, um die Rennen zu legitimieren, indem er dem Sieger jenes Rennens ein kleines Preisgeld versprach, das auf sein Insistieren als erster Murray Cup bekannt werden sollte.

Das erste offizielle Rennen endete mit Ian Rikkord als dem Champion von 2479. Der Atmosphärenspezialist für Gaia Planet Services verdankte diesen Titel und den damit einhergehenden Ruhm den umfangreichen Veränderungen, die er an seinem Courierschiff, einer RSI Nova, vorgenommen hatte. Damit begann er eine fünf Jahrhunderte währende Tradition von Murray Cup-Gewinnern, die ihre Werksraumschiffe persönlich modifizierten. Die Reaktion auf die organisierten Rennen war Begeisterung; neue Rennpiloten aus dem gesamten Imperium und sogar darüber hinaus versuchten am Rennen teilzunehmen und jedes Jahr wurde das Preisgeld höher. Bis zum Jahr 2488 machte Murray nur noch legale Geschäfte; der einstmalige Drogenverkäufer hatte sich als öffentliche Figur und Vater des modernen Rennsportes neu positioniert.

DAS RENNEN

Der Murray Cup teilt sich in zwei Renntypen auf: Classic (früher umgangssprachlich Hase genannt) und Blitz (früher als Schildkröte

oder Div-T bezeichnet). Klassische Rennen sind genau das, was man erwartet: Schiffe versuchen sich gegenseitig so schnell wie möglich auszumäandrieren. Blitz-Rennen erlauben den Einsatz der Bordwaffen (im Laufe der Jahre allerdings mit zunehmenden Restriktionen); Piloten dürfen während des Rennens in begrenztem Rahmen ihre Mitstreiter angreifen, um diese lahmzulegen, allerdings nicht um sie zu zerstören. Obwohl die meisten Piloten sich auf einen der beiden Renntypen spezialisieren, muss man in der Lage sein, beide zu meistern, um ein wirklich erfolgreicher Murray Cup-Pilot zu werden. Rennpiloten trainieren oftmals jahrelang, um ihre Fähigkeiten im ihnen weniger vertrauten Renntypen zu verbessern und nur wenige von ihnen schaffen es, in beiden zu brillieren.

Die inhärente Schwierigkeit des Murray Cups ist der Kurs selbst, der nun die Gesamtheit des Ellis-Systems umspannt und in mehrere Etappen unterteilt ist. Jede Etappe nutzt natürliche stellare Hindernisse, die sich im System befinden, wie etwa Asteroidengürtel, Gravitation und in den letzten Jahrhunderten auch menschengemachte Objekte, wie größenverstellbare Ringe. Einige Sektionen der Rennstrecke sind berüchtigt für ihre hohen Anforderungen an die Fluggenauigkeit und haben sich damit Spitznamen wie „Sorrow Sea“ (Das Meer des Leidens) oder „Boneyard“ (Friedhof) verdient. Jedoch, so sehr es beim Murray Cup um stolze Renntadition geht, machen die Funktionäre der Liga dennoch jährliche Änderungen an der Rennstrecke, um den hohen Schwierigkeitsgrad beizubehalten, da Schiffshersteller wie RSI oder Origin ihre Schiffe fortwährend schneller und manövrierfähiger machen.

Ein Schiff ist natürlich nichts ohne seinen Piloten und durch die Liveübertragungen des Murray Cups über das Spectrum werden seine Sieger schnell zu Legenden. Es gibt wenige, die über den Murray Cup reden können, ohne Größen wie McConoway, der als

erste Person den Cup zwei Mal gewinnen konnte, oder Issignon Addo zu erwähnen, der eine Ära der außerirdischen Beteiligung einläutete, indem er als erster Banu dieses Rennen gewann. Dann gibt es jene, die nicht einfach nur durch ihre Siege Geschichte schreiben, sondern damit, wie sie diese erringen. Da wäre etwa Dax „The Hax“ Emmelmann, der im Jahre 2731 dank der stark modifizierten Triebwerke seiner Aurora einen neuen Geschwindigkeitsrekord aufstellte. Generationen von Tüftlern haben seither versucht den Rekord zu brechen. Dann gab es die inspirierende Geschichte von Fabis Capaldi, der das Rennen im Jahre 2798 gewann, obwohl er am Rauks-Syndrom litt, eine wahre Geschichte, die zeigt, dass alles möglich ist.

In der jüngeren Geschichte haben wir den Aufstieg von Größen wie der Bakshi-Rennfamilie gesehen, die beinahe vierzig Jahre Rennerfahrung und drei Siege unter der Haube hat. Weitere sollen folgen. Die Außenseiterin Hypatia Darring besitzt noch immer Fans, die hoffen, dass sie wieder aus dem Ruhestand kommt; Darring hatte im Jahre 2934 in einem aufregenden Rennen das Feld von hinten aufgerollt und sich den Titel gesichert. Tragischerweise ist der Pilot, der noch immer allen in Gedanken ist, der verstorbene Zack Hugh, Sieger von 2942.

REGELÄNDERUNGEN

Unfälle mit Todesfolge sind keine Seltenheit; Hunderte von Rennpiloten und Zuschauern haben ihr Leben aufgrund von Unfällen in einem halben Jahrtausend Murray Cup-Renngeschichte verloren. Keiner von ihnen hat jedoch die Galaxis und die Rennszene so sehr aufgerüttelt wie der Unfall, der den Murray Cup des Jahres 2942 erschütterte. Nach einem hart geführten Rennen begann der Pilot Zack Hugh die traditionelle Siegesrunde, nur um frontal von einem Amateurpiloten getroffen zu werden, der eine Runde

zurückgelegen und die Kontrolle über sein Schiff verloren hatte. Mit diesem traurigen Abschluss wurde das größte Preisgeld der Renngeschichte seiner Witwe übergeben und die Funktionäre der Murray Cup-Rennliga verschwanden hinter verschlossene Türen, um ein weiteres Mal über die Zukunft des Rennens zu beraten.

Im Jahr 2943 gab das Ausschussmitglied Marco Verender bekannt, dass der Qualifikationsprozess des Rennens angesichts der Tragödie von 2942 überdacht werden würde. Beginnend mit dem diesjährigen Rennen würde die Teilnahmeberechtigung nun von einem Punktsystem abhängen, das die Gesamtheit der Rennsaison in Betracht zieht. Piloten, die sich für das große Finale qualifizieren möchten, müssen zwanzig Punkte vorweisen, die sie bei anderen autorisierten Rennen gewinnen können: drei Punkte für den ersten Platz, zwei für den zweiten und einen für den dritten. Diese Änderungen sowie jene, die an den Regeln des Blitz-Rennens bezüglich der Waffen vorgenommen wurden, haben von Seiten der Rennspekulanten starke Kritik erfahren, welche glauben, dass dies die Tradition im Namen der Sicherheit und Ordnung schmälern würde. Die Auswirkungen auf das Rennen werden sich bald zeigen. Die diesjährige Saison nähert sich ihrem Ende und eine Anzahl von herausragenden Piloten, die bereits die benötigten zwanzig Punkte erreicht hat, wird von den Medien genau unter die Lupe genommen.

Den UEE-Guide: Murray Cup könnt ihr ebenso auf der [Webseite](#) nachlesen. Das englische Original findet ihr [hier](#).



ÜBERSETZER: MALU23

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](#).

UNSERE STAFFELLEITER BRAUCHEN NOCH UNTERSTÜTZUNG!

BEWIRB DICH JETZT ALS KOMMANDOLEITER

Weitere Informationen zur Aufgabe findest du [hier](#).

Die nächsten Staffelleiter sind ganz in deiner Nähe!

DAS KARTELL SUCHT STAFFELLEITER!

STAFFELLEITER BEIM KARTELL ZU SEIN BRINGT EINIGE ANFORDERUNGEN MIT SICH:

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

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

UNSERE GRAFIKABTEILUNG BRAUCHT DEINE UNTERSTÜTZUNG!

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

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

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



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

KONTAKT: das-kartell@gmx.de

REDAKTION KARTELLBOTE

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

AUTOREN / ÜBERSETZER

„Rohal“ / Andreas

„korasani“ / Till

„Malu23“ / Karsten

KORREKTUREN

„Malu23“ / Karsten

„Mr_Yoshi“ / Joscha

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

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

