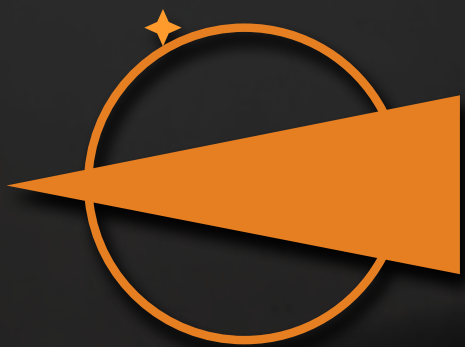




Titel



DER KARTELLBOTE

[AUSGABE 25]

Übersicht

1

[GAMESCOM 2017]

Erfahrungsbericht
(UMFANG: 4 SEITEN)

[DIE NACKTEN FAKTEN]

Die AOPOA NOX, erstes dediziertes Rennbike
(UMFANG: 4 SEITEN)

[DIE NACKTEN FAKTEN - EXPRESS]

Die ORIGIN 600i - eine Symphonie der Dynamik
(UMFANG: 5 SEITEN)

[ACADEMY-KOLUMNE]

Das Modulare Ausbildungssystem
(UMFANG: 3 SEITEN)

[INTERVIEW]

In dieser Ausgabe des Kartellboten mit Hal Brown
(UMFANG: 3 SEITEN)

Gamescom
Event



WIR HABEN UNSEREN KARTELLBOTENREDAKTEUR HAL BROWN (MISTANUDA_SPACEWORKS) ZUR GAMESCOM-PRÄSENTATION GESCHICKT, DER UNS VON DORT EINEN ERFAHRUNGSBERICHT MITGEBRACHT HAT.

Wie auch schon in den Jahren zuvor, begann das „Kartell-Event“ Gamescom 2017 schon einige Stunden vor dem Einlass ins Gloria Theater im Biergarten des Kölner Hyatt Hotels, in dem ja auch die CIG-Crew immer einquartiert ist.

Und so hatten wir tatsächlich das Glück, dass nur ein paar Minuten nach unserem Eintreffen plötzlich Sandi Gardiner auf der Bildfläche erschien. Wir haben natürlich brav gewinkt und ein nettes Gesicht gemacht und sie hat tatsächlich nicht nur zurückgewinkt, sondern gesellte sich auch direkt zu uns. Sie ist wirklich sehr natürlich und offen und machte einen sehr frischen und entspannten

Eindruck. Nach dem üblichen Smalltalk kam von uns natürlich die unvermeidliche Frage, ob sie denn nicht schon mal so ein kleines bisschen spoilern könnte, was uns denn abends so alles erwarten würde. Sie versuchte sich da verständlicherweise auf charmante Art aus der Affäre ziehen, aber echte Kartellaner lassen sich nicht so einfach bezirzen, und so verriet sie uns dann doch schon mal, dass wir eine Menge wirklich echtes Gameplay zu sehen bekommen würden, das von insgesamt 12 Spielern live aufgeführt werden würde. Wir haben dann auch nicht weiter nachbohren wollen und nach ein paar weiteren Minuten Smalltalk verabschiedete sie sich dann und ging ihrer Wege.

Nach und nach trudelten weitere Kartellangehörige ein und so um 16:00 Uhr rum war unsere Gruppe dann bereits auf acht oder neun Leute angewachsen - weitere hatten schon ihre kurzfristige Ankunft angekündigt.

Tja, und was machen Star Citizen Spieler, wenn sie zusammenhocken? Sie reden über Star Citizen.

Man tauschte sich also über alles Mögliche und Unmögliche im zukünftigen Verse aus und alle fanden es toll, zumindest teilweise auch mal die Personen hinter Forumsnamen und TS-Stimmen kennenzulernen. Mittlerweile waren auch die anderen alle eingetroffen und die Zeit verging mit lebhaften Unterhaltungen wie im Fluge. Hierbei ließ sich schon erkennen, dass keiner wirklich irgendwelche übersteigerten Erwartungen an die Präsentation hatte. Alle wussten, dass weder Squadron 42 ein Thema sein werde, noch dass Chris Roberts grinsend den Release von 3.0 verkünden würde. Man konnte die ganze Sache also ganz entspannt auf sich zukommen lassen.



Somit beschlossen wir dann, erst noch mal hier im Biergarten zu essen und uns erst relativ spät auf den Weg zu machen, weil es keinen Sinn macht, drei Stunden in der Schlange zu stehen. Wir wussten ja, dass die Veranstaltung sowieso erst beginnt, wenn alle drin sind. So verkürzte sich die Wartezeit für uns gewaltig, zudem wurden die Schlaun ohne Rucksäcke und Gepäck an allen anderen vorbeigewinkt, so dass wir trotz Startposition am Ende der dreihundert Meter langen Schlange schon 30 Minuten nach Türöffnung drin waren.

Nur der Vollständigkeit halber: Die Ticketkontrolle beschränkte sich auf einen kurzen Blick auf den ausgedruckten Zettel und direkt beim Betreten bekam dann jeder noch seine Origin-Broschüre - weitere Merchandising-Artikel gab es leider nicht.

Nach weiteren 30 Minuten ungefähr ging es dann endlich los. Sandi betrat die Bühne (Boulevard-Modus an < Bis auf die Schuhe das gleiche Outfit wie nachmittags im Biergarten > Boulevard-Modus aus) und begrüßte das Publikum wie letztes Mal auch mit ein paar kurzen Sätzen in Deutsch und kündigte dann in Englisch den Master of Ceremony himself an. Mir fiel auf, dass der Empfang seitens des Publikums im Vergleich zu letztem Jahr doch etwas unterkühlt war. Das mag daran gelegen haben, dass sie letztes Jahr kurz vorher noch dieses niveaulose Bashing von Derek Smart hatte über sich ergehen lassen müssen und dadurch natürlich in der Community solidaritätsmäßig besondere Sympathien genossen hatte, aber es lag auch mit Sicherheit an dem Frust des Publikums über die permanenten Verschiebungen des 3.0-Releases.

Na ja, wie dem auch sei, dann kam also Chris Roberts auf die Bühne (Boulevard-Modus an < Hat ganz schön angespeckt, ist bestimmt nicht mehr viel leichter als sein Bruder > Boulevard-Modus

aus) und der Applaus war dann doch schon etwas stärker, jedoch auch ohne den frenetischen Jubel vom letzten Mal. Aber das habt ihr ja alle selbst in dem Stream gesehen, die eigentlichen Inhalte brauche ich also jetzt hier nicht mehr zu beschreiben.

Ich fand, dass Chris Roberts von Anfang an sehr entspannt an die Sache ranging und ich hatte nicht das Gefühl, dass er selbst meinte, nur auf einen hastig zusammengestellten Plan B zurückgreifen zu können. Er war offensichtlich davon überzeugt, einen Knüller zu präsentieren. Und selbst als der eine Rechner abstürzte, kommentierte er das lediglich mit einem „shit happens“ und blieb erstaunlich locker. Als dann beim zweiten Durchspielen dieser Crashpoint nach dem Quantum-Drive überstanden war, sah man zwar eine gewisse Erleichterung, aber ich hatte den Eindruck, dass ihm der Crash als außerplanmäßige Chance, zu begründen, warum 3.0 eben noch nicht komplett release-fertig ist, gar nicht so ungelegen kam, wie man sonst glauben würde. Das Gleiche übrigens an der Stelle, an der der Rover durch die Rampe der Idris geglitscht und kaputtgegangen ist. Quasi nach dem Motto: Ihr seht, dass wir diese Grid-in-Grid-Problematik im Griff haben, wenngleich auch die eine oder andere Kollisionsabfrage wie hier bei unebenem Boden noch etwas Nacharbeit erfordert.

Die Sache mit der Idris scheint mir als zusätzliches Eyecandy kurzfristig mit reingenommen worden zu sein, so wie beim letzten Mal der Sandwurm. Natürlich waren die Raumkämpfe zu kurz und natürlich sind die ganzen Feinheiten nicht wirklich angepasst. CR hatte ja mal gesagt, bei einer Constellation wird es schon ein paar Minuten dauern, bis die Schilde unten sind, da wird es bei der Idris mit Sicherheit auch länger dauern als hier in dieser Demo. Aber das Riesending ist von innen und außen fertig, es fliegt, man kann damit starten und landen und auch die Aufzüge innerhalb





des Schiffes funktionieren richtig. Start und Landung mit den mitgeführten Jägern klappt auch ohne ungewollte Explosionen und selbst die Kraftfelder arbeiten korrekt und halten die innere Atmosphäre bei geöffneten Toren aufrecht. Das waren alles vor kurzem noch Riesenprobleme.

Trotzdem hatte die Präsentation auch bei mir erst mal keinen Wow-Effekt ausgelöst, der mich da total geflasht hätte rauskommen lassen. Die ganzen tollen Sachen wie das neue MobiGlas, die Render-to-Texture Darstellung, das Item- und Klamottensystem – das hatten wir doch alles schon mehrfach in ATV gesehen.

Okay, neu ist jetzt die Sache mit den Gesichtern, nettes Gimmick, aber brauch ich nicht wirklich, war mein erster Eindruck. So hab ich noch auf dem Weg nach Hause gedacht.

Aber eigentlich ist das total unfair. Bei der 2016er Präsentation haben wir viele Sachen zum ersten Mal gesehen und waren hin und weg. Man denke an den Augenblick, an dem zum ersten Mal die Freelancer in die Atmosphäre eingetreten ist, mit dem Aufglühen und so. Ein echter Gänsehautmoment, der letztes Jahr in der Halle mit frenetischen Beifallskundgebungen bedacht wurde. Für den Eintritt der Connie in die Atmosphäre von Daymar gab es jetzt nur

noch etwas höflichen Applaus von einigen wenigen. Oder auch die 2016er Szene, wo in der Levski-Zone innen einer steht und die Freelancer draußen vor dem Fenster schwebt, mit wechselseitigem Blick aufeinander – tosender Beifall.

Jetzt fährt der Rover in die Connie, oben steht einer und holt die Rampe hoch, währenddessen steigt der Roverfahrer aus, wird dabei von dem oberen Spieler beobachtet und gleichzeitig startet das Schiff und hebt ab. Und alles live. Ohne Macken. Wir kriegen vorgeführt, dass richtig gravierende Probleme gelöst sind, und wer hat geklatscht? Keiner. Wir sind halt schon zu verwöhnt irgendwie.

Ich habe mir daraufhin zu Hause mal beide Präsentationen nebeneinander angeguckt. Dann sieht man erst mal richtig, wie viel da in Wirklichkeit doch passiert ist in diesem letzten Jahr, auch wenn uns das nicht so auffällt. Man vergleiche alleine mal den Weg runter bis zu Miles Eckhart, das sieht jetzt alles viel besser aus. Viele, viele Verbesserungen wurden gemacht und fertiggestellt und unabhängig von dem zu optimierenden Netcode ist die Grafik auch auf schwächeren System gut. Hier wird und wurde optimiert was das Zeug hält.

Die ganzen Sachen, die wir rein optisch aus vielen ATVs und Trailern schon kannten und die uns deshalb jetzt nicht mehr umgehauen haben, die sind fertig. Die funktionieren jetzt. Das hat man uns live gezeigt, ohne irgendwelche Scripte. Ich hatte hinter der Regie auf so einer Art Empore gestanden und konnte genau sehen, was da auf den einzelnen Vorschaumonitoren lief. Also wir sind da nicht irgendwie beschummelt worden, das war wirklich alles live gespielt. Auf der 2016er Präsentation waren ja nur zwei echte Spieler am Start, da waren also schon auch noch verschiedene gscriptete Sachen dazwischen.



FAZIT:

Also wir waren ja alle irgendwie enttäuscht oder genervt, weil 3.0 immer noch nicht da ist. Und so war natürlich auch die Grundeinstellung in Hinblick auf die Präsentation schon etwas negativ, so nach dem Motto: Ja, was will der da denn schon groß zeigen, gibt ja eh nix Neues.

Aber nach genauerer Betrachtung ist meine anfängliche Enttäuschung doch eher positiv als negativ zu bewerten ist. Chris Roberts ist auf dem richtigen Weg. Die Problembaustellen werden tatsächlich abgearbeitet. Als ein Verzögerungsgrund für SQ42 wurde z.B. die KI genannt. Auf Levski gehen jetzt schon 200 NPCs ihrem Tagesablauf nach, also auch dies funktioniert offensichtlich schon. Es dauert zwar etwas länger als avisiert, aber dafür ist ja auch schon mehr drin. Außerdem arbeiten die anderen Teams ja unabhängig von 3.0 weiter.

Auch das von mir selbst anfänglich als nettes Gimmick bezeichnete FOIP ist eigentlich ein Knüller. Zusammen mit dem 3D-Sound des VOIP trägt das doch unglaublich zu der Immersion bei und schafft eine echt coole Atmosphäre. Und auch, dass dadurch direkt ein Headtracking implementiert ist, ist schon der Hit, finde ich. Zudem wurden und werden da ja auch keine eigenen Ressourcen für verwendet, wodurch alles noch länger dauern würde, sondern CIG ist eine Partnerschaft mit der Firma Faceware Technologies eingegangen, die diese Technik bereits seit Jahren entwickelt. Jetzt wird diese Technik nur noch in Zusammenarbeit mit CIG in das Spiel implementiert.

Klar, es gibt noch viel zu tun und Chris Roberts hat selbst gesagt, er wird nie wieder irgendwas versprechen oder Termine zusagen.

Da müssen wir halt warten, auch wenn's schwerfällt. Aber ich bin ganz sicher, dass alles, was uns noch erwartet, von CIG mit der bekannten Detailverliebtheit realisiert werden wird. Und wenn ich sehe, wie die Connie nach der Landung noch auf den hydraulisch gefederten Landekufen nachwippt, während sich der von den Triebwerken aufgewirbelte Staub wieder verzieht, dann finde ich es nicht mehr so schlimm, den einen oder anderen Monat länger warten zu müssen.

/// AUTOR: MISTANUDA_SPACEWORKS





1

Academy-
Kolumne



HEALTH





HALLO LEUTE,

es gibt mal wieder etwas Neues aus der Academy. Nach dem Sommerloch kommt das 3.0-Loch. Wir alle warten auf die Weiterentwicklung des Spiels, dabei bleibt die Academy allerdings, wie auch viele andere Bereiche des Kartells, nicht im sprichwörtlichen Sommerschlaf stecken. Im Gegenteil. Wir haben mit Joyexer seit dem Erscheinen des letzten Kartellboten einen neuen Ausbilder mit dem Schwerpunktgebiet Infanterie gewonnen. Meinen Glückwunsch, gute Entscheidung, viel Spaß in der Academy und auf gute Zusammenarbeit! Auch um Inhalte sind wir nicht verlegen. So wurden und werden noch die internen Abläufe der Academy finalisiert. Daneben ist im Hintergrund die Arbeit an den Plattformthemen in vollem Gange. Zur Verwaltung von Inhalten, Regulierung von Terminen und Abläufen und für die Organisation der Academy ist derzeit ein neues System im Gespräch, das bald getestet und implementiert werden kann.

Aber genug der News, an dieser Stelle soll es um das Ausbildungssystem gehen, das zukünftig die Basis für tausende erfolgreiche Spieler bilden soll. Es soll flexibel, individuell und dabei auf die Bedürfnisse jedes einzelnen Kartellaners zugeschnitten sein. Wie können wir das alles erreichen?

DAS STICHWORT IST MODULARITÄT. ABER WAS HEISST DAS, WIE SIEHT DAS AUS UND NICHT ZULETZT: MACHT DAS ALLES AUCH SINN?

Wir verstehen unter einem Modul eine in sich abgeschlossene Ausbildungseinheit (also zeitlich und thematisch an einem Stück), welche innerhalb eines Abends gelehrt werden kann. Quasi eine Unterrichtsstunde von 60 bis 120 Minuten Länge. Die Zeit richtet sich dabei natürlich nach dem Inhalt. In diese Unterrichtseinheit packen die Ausbilder Inhalte, welche zusammenfassend ein

Themengebiet behandeln. Nehmen wir die Handelsmechanik. So kann vom Einkauf über das Be- und Entladen bis hin zum Verkauf und Finden der besten Preise beliebig ins Detail gegangen werden. Erfüllt das Modul dann zeitlich, inhaltlich und didaktisch unsere gemeinsam festgelegten Qualitätsstandards, wird es in den Pool der Module gegeben.

Nun ist es ja so, dass ein Händler nicht nur das Handeln selbst beherrschen können muss. Mir kommen sofort Themen wie die Steuerung des Schiffs, die Koordination mit Begleitschiffen und nicht zuletzt die Abwehr von böswilligen Gegnern in den Sinn. Auch daran wurde bei der Ausgestaltung des Modulsystems gedacht. Alle für den Spieler respektive die Spielergruppe relevanten Themen können zu Modulpaketen zusammengeschnürt werden. Hierbei ist eine individuelle Zusammenstellung unterschiedlicher



Inhalte möglich. Denkbar ist auch die Absprache mit Staffel- und Kommandoleitern für Gruppenunterricht, um so für die Staffeln zielgerichtet spezielle Themen ausbilden zu können und dadurch die Staffelleitung für ihre eigentlichen Aufgaben zu entlasten.

Nun stellen wir uns eine Organisation mit über 2000 Mitgliedern vor, Tendenz steigend. Jeder Spieler hat andere Interessen. Dabei kommt das System besonders gut zur Geltung. Wir bringen damit kompetente, erfahrene Ausbilder mit den Schülern zusammen, die genau diese Themen wünschen.

DIE EINZELNEN MODULE KATEGORISIEREN WIR GROB IN DREI GRUPPEN:

Grundlagenmodule sind die wohl am meisten gelehrteten Module. Sie bilden die Basis der Ausbildung. Dazu gehören neben Piloten- und Infanterieausbildung unter anderem auch einführende Multicrew-Mechaniken und eine Einweisung in die Kartellsysteme wie Wiki, Forum, Dokumentenmanagementsystem und Teamspeak. Jeder Ausbilder ist in der Lage, diese Module zu betreuen. Diese Module werden allerdings wie alle anderen Module auch von einem bestimmten Ausbildungsteam betreut.

Erweiterungsmodule bilden die zweite Gruppe. Sie bilden alle Themen ab, zu welchen die Academy über die geeigneten Ausbilder verfügt und die inhaltlich die Grundlagenmodule überschreiten.

Die letzte Gruppe sind die Sondermodule. Diese können sich mit Themen auseinandersetzen, die direkt oder indirekt mit Star Citizen zusammenhängen. Für die Sondermodule werden üblicherweise nicht die Academy-Ausbilder eingesetzt, stattdessen werden diese durch ein engagiertes Kartellmitglied in der Funktion eines Lehrbeauftragten angeboten. Diese Module sollen die

Plattform Academy für alle zugänglich machen. Hat ein Mitglied beispielsweise viel Erfahrung mit der Einstellung seines Joysticks, kann daraus ein Sondermodul entwickelt werden und durch dieses Mitglied innerhalb der Academy angeboten werden.

Wie an dieser Aufstellung zu erkennen ist, unterscheidet die Academy zwischen den Ausbildern für Grundlagen- und Erweiterungsmodule und den Lehrbeauftragten für Sondermodule. Alle Ausbilder und Lehrbeauftragten erhalten entsprechend ihrer Aufgabengebiete Ränge. Bei Ausbildern umfassen diese die Rangstufen zwölf bis sieben, bei Lehrbeauftragten die Ränge 16, 15 und 14. Die Übernahme von Modulen wird damit mit den entsprechenden Rängen belohnt.

Rangmatrix

Soviel erst mal zur Theorie, hoffentlich kann ich in dem nächsten Kartellboten schon auf die fliegerischen Neuerungen der Version 3.0 eingehen.

Bis dahin verbleibe ich mit unserem Motto: Scientia magnitudine (Durch Wissen zu Größe).

**EUER
EBERHART_01**





1

Die
nackten
Fakten



HEALTH



*„ZEIT FÜR DEN RITT DEINES LEBENS... LASSEN
WIR UNSERE GEGNER STAUB FRESSEN.“*

– Jack Trevor, Rennfahrer des Rennteams Madog

Am 23. Juni 2047 wurde die neue Nox von Aopoa vorgestellt, das erste dedizierte Rennbike, das sowohl am Boden als auch im Welt-
raum eingesetzt werden kann. Für die Entwicklung zeichneten sich
Designer der Xi'An verantwortlich, die das Schiff für den mensch-
lichen Gebrauch modifiziert haben. Die Nox wird am Boden von
einem Antigravitationsfeld in der Luft gehalten und von starken
Triebwerken beschleunigt. Wie vergleichbare flugunfähige Renn-
motorräder, ist sie auf zwei große Tugenden ausgelegt: maximale
Beschleunigung und Endgeschwindigkeit.

BESCHREIBUNG

Die Nox wird in zwei Varianten angeboten: die Aopoa Nox in
Schwarz-Metallic und die Limited-Editon Nox Kue in Silber. Das ge-
samte Hüllendesign, mit seiner schmalen Silhouette und extrem
guten Luftwiderstandswerten, ist auf maximale Geschwindigkeit
ausgelegt. Auf flacher Ebene ist kein Bodenfahrzeug schneller. Die
Nox ist jedoch nicht für zerklüftetes Terrain ausgelegt, ihr liegen
Straßen und weite Ebenen am besten. Sie bietet Platz für einen
Piloten und besitzt keinen Frachtraum; man kann nur transportie-
ren, was man selbst am Körper tragen kann.

Wie die meisten Fahrzeuge und Schiffe kann sie auch für den Kampf
verwendet werden, dafür ist sie mit zwei Lasern der Größe 1 ausge-
stattet. Aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit ist sie bestens für

Gefechte gegen feindliche Personen oder leichte Bodenfahrzeu-
ge geeignet. In einem Raumkampf gegen einen dedizierten Jäger
ist sie jedoch hoffnungslos unterlegen. Jedoch ist dies auch nicht
der primäre Zweck des Fahrzeuges: Rennen auf dem Boden und
im All sind ihr Element. Das Fahrzeug besitzt kein vollständiges Le-
benserhaltungssystem, auf Planeten ohne atembare Atmosphäre
sowie im All muss der Pilot einen Schutzanzug tragen.

VERGLEICHBARE FAHRZEUGE

In ihrer Eigenschaft, sowohl auf dem Boden als auch im All ein-
setzbar zu sein, ist nur die Dragonfly vergleichbar. Die Dragonfly
hat den Vorteil, zwei Personen und etwas Fracht transportieren
zu können und ist darüber hinaus etwas besser für unwegsames
Gelände geeignet. Auf gerader Strecke ist sie etwas langsamer als

die Nox. Bei reinen Bodenfahrzeugen kann auch die Cyclone-RC
von Tumbril zum Vergleich herangezogen werden, diese ist noch
mehr auf unwegsames Gelände ausgelegt, besitzt aber eine ge-
ringere Endgeschwindigkeit.

ENTWICKLERNOTIZEN

Aktueller Status: Testphase zur Implementierung läuft

Release-Status: Flight-Ready für Alpha 3.0.

Designer: Chris Smith (Lead Vehicle Artist) und
Patrick Salerno (Technical Artist)

Jump Point Magazin: „Work in Progress: Nox“ Ausgabe Juli 2017



Die
nackten
Fakten



LINKS

[Ankündigungsartikel \(Englisch\)](#)

[Nox PDF-Broschüre \(Englisch\)](#)

[Nox PDF-Broschüre \(Deutsch\)](#)

[FAQ \(Englisch\)](#)

[AtV-Auftritt](#)

DER ERSTE KONZEPTVERKAUF

Zwischen dem 23. Juni und 3. Juli 2017 wurde die Nox das erste Mal angeboten. Der 24h-Pre-Sale fand bereits ab dem 22. Juni 2017 statt.

Aopoa Nox/Nox Kue LTI – Warbond Edition: 37,90 Euro
(inkl. 19 % MwSt.)

Aopoa Nox LTI: 42,00 Euro (inkl. 19 % MwSt.)

Aopoa Nox Kue LTI: 42,00 Euro (inkl. 19 % MwSt.)

Das Schiff im Shop: [Nox](#) | [Nox Kue](#)

AUTOR: ROHAL





Diagram of a stylized bird-like creature (possibly a phoenix or a similar mythical bird) with labels in Cyrillic and Latin script:

- Огнь (Fire) - points to the head area.
- Львы (Lions) - points to the tail area.
- Радуга (Rainbow) - points to the body area.

4

Die nackten Fakten

NAME	NOX / NOX KUE
HERSTELLER	AOPOA
AUSRICHTUNG	Weltraum- und Bodenrennen
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	5,5 / 1,5 / 1,5
MASSE (KG)	1000
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	0
BESATZUNG (MAX.)	1
KRAFTWERK (MAX.)	1x Größe unbekannt
TRIEBWERKE (MAX.)	1x Größe unbekannt
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	16x Größe unbekannt
SCHILDE (MAX.)	1x Größe unbekannt
STARRE HALTERUNGEN (MAX.)	1x Größe 1





DnF
- Express





Nach Monaten der Gerüchte, einer Twitter-Kampagne mit dem Namen „600 reasons“ (600 Gründe) und vielen anderen kleinen Teasern von Seiten der Star Citizen Entwickler wurde am Abend des 25. August 2017 das neueste Schiff von Origin Jumpworks mit der Bezeichnung 600i vorgestellt. Origin Jumpworks stand schon immer für die Werte Stil, Niveau und Innovation. Das neue Modell stellt hierbei keine Ausnahme dar. Es war schon immer etwas Besonderes, ein Schiff von Origin in seinem Hangar zu haben, kein anderer Hersteller erlaubt es, mit so viel Luxus im Verse unterwegs zu sein.

BESCHREIBUNG

Im ersten Konzeptverkauf der 600i wurden zwei Varianten vorgestellt, die Basis-Variante „Origin 600i Touring Edition“ und die „Origin 600i Exploration Edition“. Beide Varianten fallen unter die Schiffsklasse der Personentransporter, unterscheiden sich aber elementar in ihren Einsatzgebieten. Wie es der Name bereits andeutet, ist die 600i Touring Edition auf maximalen Reisekomfort ausgelegt. Das mit den erlesensten Materialien gefertigte Schiff besitzt ein großes Panoramafenster mit einem einzigartigen Blick hinaus in das All und eine Lounge für maximale Entspannung bei langen Flügen. Luxus hat einen Namen: 600i.

Für die etwas praktischer veranlagten Kapitäne steht die Explorer Edition bereit. Ausgestattet mit High-End-Scannern, einem Landefahrzeug für ausgedehnte Erkundungen auf der Planetenoberfläche und genug Feuerkraft, um sich auch in feindlichem Territorium behaupten zu können, steht sie für entspanntes, luxuriöses Erkunden und Erforschen des Unbekannten.

Beide Schiffe unterscheiden sich nicht in ihren Basis-Eigenschaften wie Größe und Gewicht. Aufgrund des Wegfalls einiger Annehmlichkeiten besitzt die Explorer Edition einen etwas größeren

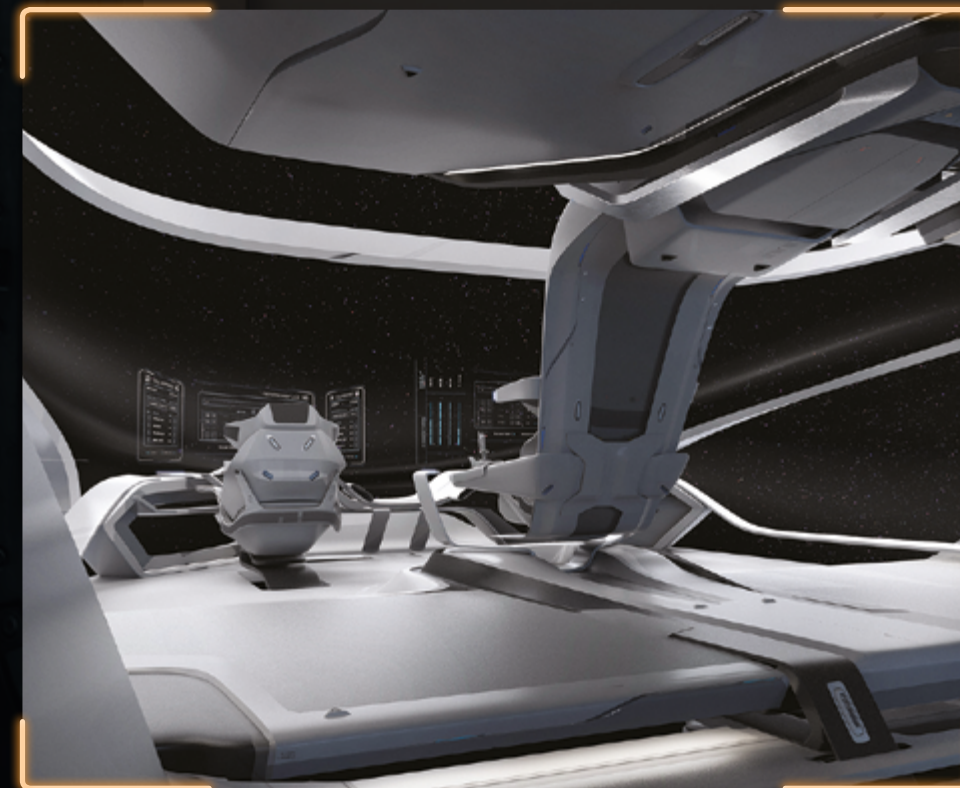


Laderaum (36 statt 16 SCU). Die Grundbewaffnung mit je drei feststehenden Kanonen, vier Pylonen und zwei unbemannten Geschütztürmen ist bei beiden Schiffen gleich.

OFFIZIELLE BESCHREIBUNG

Gehen Sie mit der neuen 2947 Origin Jumpworks 600i auf die Reise. Dieses Multifunktions-Luxus-Raumschiff von Origin Jumpworks verfügt über ein fein ausgearbeitetes Hüllendesign. Die 600i basiert auf modernsten modularen Technologien, die Ihnen die Möglichkeit bieten, das Schiff Ihren Bedürfnissen anzupassen.

Sie nehmen Ihre Familie auf eine lange Reise zu den Sternen mit? Das Touring-Modul lädt Ihre Gäste ein, sich auf erstklassigem Mobiliar niederzulassen, das von einigen der besten Designer des Imperiums entworfen wurde.





Sie möchten sich mit der Entdeckung eines neuen Sternensystems in den Geschichtsbüchern verewigen? Das Explorer-Modul der 600i tauscht Ihre Lounge gegen eine leistungsfähige Scanner-Station sowie Möglichkeiten zum Anschluss zusätzlicher Arbeitsplätze aus, um die Effektivität des Schiffes weiter zu erhöhen. Egal wohin Sie Ihre Reise führt, Sie werden diese garantiert schnell und mit Stil zurücklegen.

VERGLEICHBARE SCHIFFE

Die 600i Touring Edition (Länge: 61m) hat zwei direkte Mitbewerber: die Origin 890 Jump und die RSI Constellation Phoenix. Die 890 Jump ist das größte Luxusschiff im gesamten Verse, sie ist etwas mehr als doppelt so lang wie die 600i (123m) und kann auch weitaus mehr Personen transportieren. Die Constellation Phoenix ist etwas kleiner (55m) und entsprechend für kleinere Gruppen ausgelegt. Luxus wird bei jedem der Schiffe großgeschrieben.

Bei der 600i Explorer Edition (Länge: 61m) gibt es vier vergleichbare Schiffe. Die Anvil Terrapin (20m), MISC Freelancer DUR (34m), RSI Constellation Aquila (60m) und die Anvil Carrack (123m). Alle sind Mehr-Personen-Raumschiffe und rein auf das Erkunden ausgelegt.

ENTWICKLERNOTIZEN

Aktueller Status: Konzeptphase abgeschlossen

Release-Status: Nicht Flight-Ready innerhalb von Alpha Patch 3.0/3.1/3.2



LINKS

[Ankündigungsartikel \(Englisch\)](#)
[600i PDF-Broschüre \(Englisch\)](#)
[600i FAQ \(Englisch\)](#)

ERSTER KONZEPTVERKAUF

Der erste Konzeptverkauf des Schiffes fand zwischen dem 25. August und 4. September 2017 statt. Es wurden zwei Varianten angeboten, je 1x Warbond und 1x Normalpreis:

[ORIGIN 600i Luxury Edition - LTI - Warbond Edition:](#)
406,09 Euro (inkl. 19% MwSt.)

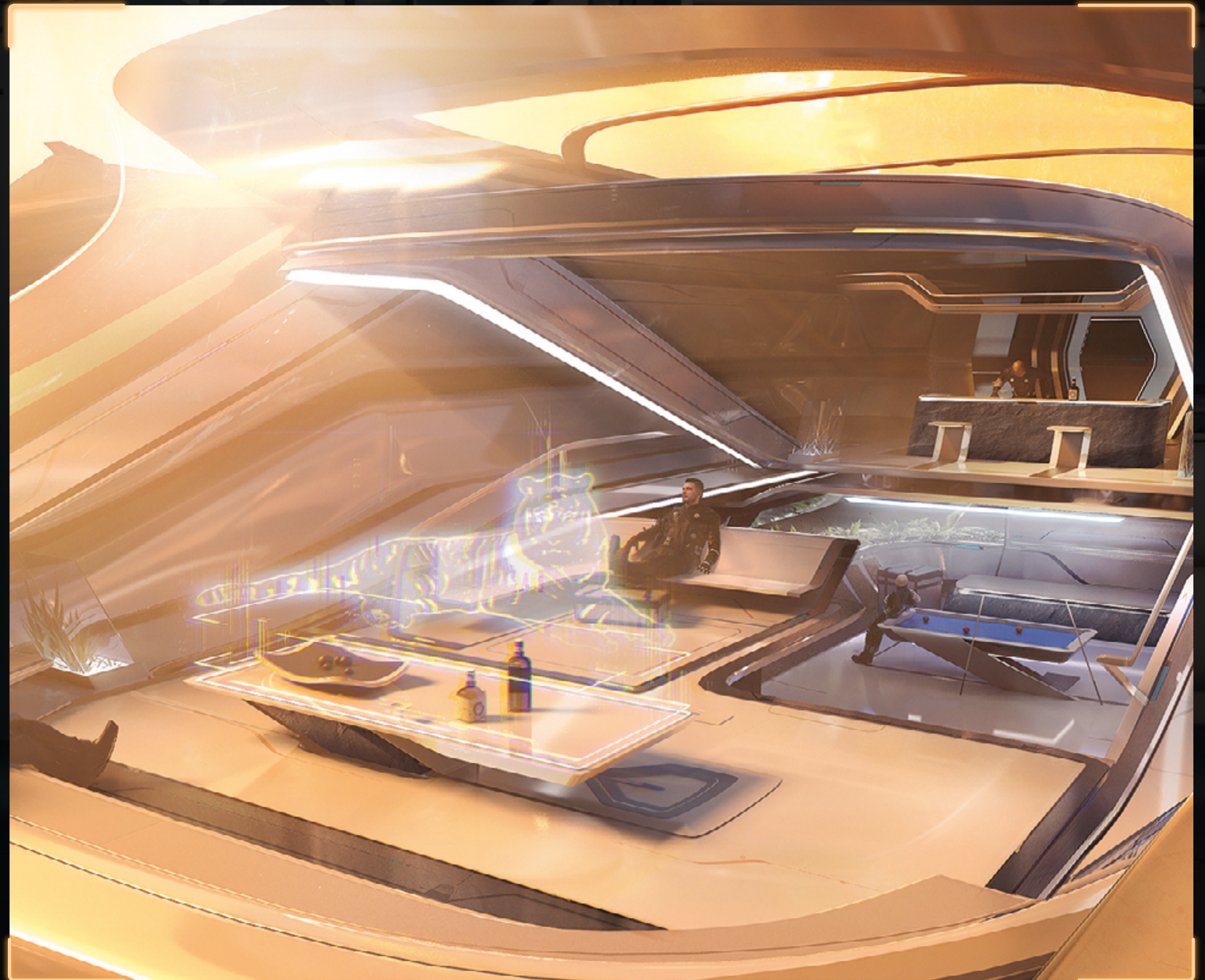
[ORIGIN 600i Luxury Edition – LTI:](#)
433,16 Euro (inkl. 19% MwSt.)

[ORIGIN 600i Exploration Edition - LTI - Warbond Edition:](#)
433,16 Euro (inkl. 19% MwSt.)

[ORIGIN 600i Exploration Edition – LTI:](#)
471,06 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Warbond-Editionen können nur gegen Echtgeld gekauft werden, Upgrades von anderen Schiffen, Shop-Guthaben oder Rabattcoupons können nicht verwendet werden. Die Warbond Edition der 600i beinhaltet zusätzlich eine Schiffsnamen-Registrierung für das finale Spiel. Ein registrierter Schiffsnamen kann von keiner anderen Person auf eine Origin 600i angewendet werden.

 AUTOR: ROHAL



HEALTH

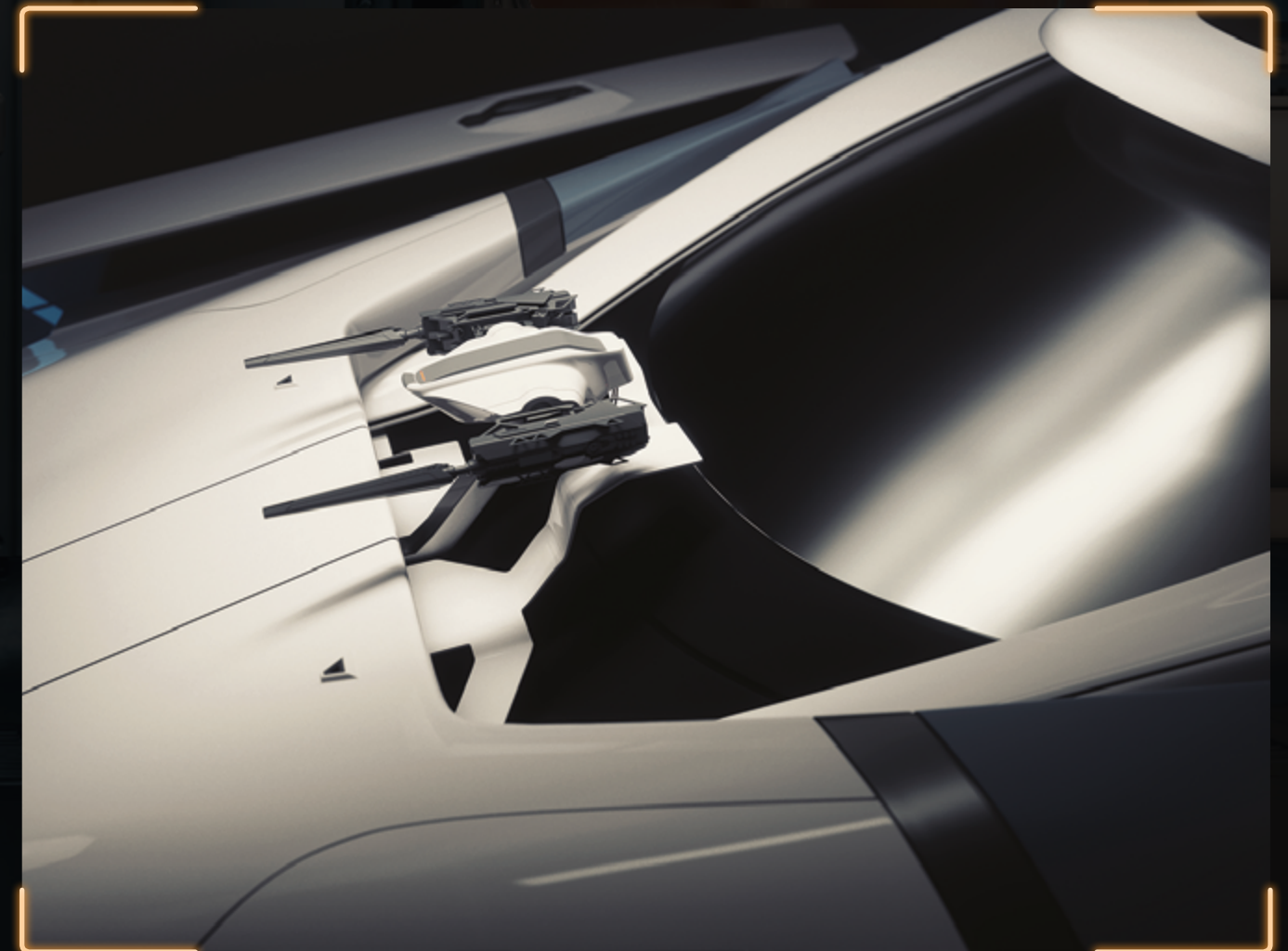




VORDERANSICHT



NAME	600i Touring	600i Explorer
AUSRICHTUNG	Luxus Reisen	Erkundung
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	61,5 / 43 / 18,5	61,5 / 43 / 18,5
MASSE (KG)	188 700	188 700
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	16	36
BESATZUNG (MAX.)	3	5
KRAFTWERK (MAX.)	1x Größe 3	1x Größe 3
TRIEBWERKE (MAX.)	4x TR2	4x TR2
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	12x TR2	12x TR2
SCHILDE (MAX.)	2x Größe 2	2x Größe 2
STARRE HALTERUNGEN (MAX.)	3x Größe 5	3x Größe 5
PYLONE (MAX.)	4x Größe 3	4x Größe 3
UNBEMANNTER GESCHÜTZTURM (MAX.)	2x Größe 2	2x Größe 2



Interview

INTERVIEW



2

Interview

HEALTH



58%

02.09.2017 | AUSGABE 25

KARTELLBOTE

WIR SPRECHEN HEUTE MIT HAL BROWN, DER FÜR UNS SEINE EINDRÜCKE VON DEM CIG-EVENT BEI DER DIESJÄHRIGEN GAMESCOM BESCHRIEBEN HAT. MAL SEHEN, OB WIR NOCH ETWAS ERFAHREN KÖNNEN, DAS IN DEM ARTIKEL VIELLEICHT NOCH NICHT ZUR SPRACHE GEKOMMEN IST.

Hallo Hal Brown. Schön, dass Du in Ergänzung zu Deinem Artikel bereit bist, uns noch ein paar weitergehende Fragen zu beantworten. Stell Dich doch bitte noch mal kurz vor, für die, die Deinen Namen nicht zuordnen können.

Na klar... Mein eigentliches Handle und somit auch mein Forumsname ist Mistanuda_Spaceworks, das ist meine fiktive Weltraumfirma. Hal Brown ist der Name meines Charakters, also der Community-Monicker.

Wie gefiel Dir die Veranstaltung selbst, also nicht die Inhalte, sondern die Abwicklung?

Der Einlass begann zwar mit über einstündiger Verspätung, aber ansonsten lief das alles recht professionell ab. Bild und Sound waren sehr gut und es gab keine technischen Pannen. Der Hänger in der Demo hatte ja nichts mit der Saaltechnik zu tun. Insgesamt wurde ein sehr hoher technischer Aufwand betrieben, die hatten da echt eine Menge Zeugs aufgebaut. Bezeichnend auch, dass am Bühnenrand nicht nur wie sonst üblich zwei Monitore mit dem Beamerbild und dem Streambild standen, sondern tatsächlich auch die Vorschaumonitore von allen 12 Spielern, so dass CR jederzeit im Blick hatte, was bei jedem los war. Ist halt ein Kontrollfreak, der gute Chris.

Gab's auch was zu bemängeln?

Na ja, wie man's nimmt. Ich stand hinter der Regie und konnte genau sehen, was die da machen. Ich hab diese Regie-Jobs in zig Veranstaltungen früher ja auch mal selber gemacht. Disco Lando war für den Stream zuständig und mischte da hin und her und irgendein anderer Typ - weiß nicht wer das war - der war für die Bilder auf der Leinwand zuständig. Was der da oftmals so Bild-in-Bild-mäßig zusammenstellte aus seinen 12 Vorschaubildern, das fand ich stellenweise sehr wirr. Ist aber wahrscheinlich nur mir aufgefallen, weil ich ja auch die Bilder sehen konnte, die er NICHT genommen hat. Wie gesagt, im Großen und Ganzen ist alles ganz gut gelaufen.

Was war denn Dein Eindruck von Sandi und Chris?

Also als wir Sandi mittags getroffen hatten, war sie wie gesagt völlig locker und entspannt. Abends hatte ich den Eindruck, dass sie etwas verkrampft wirkte, vielleicht weil sie sich der Reaktion oder der Stimmung des Publikums nicht sicher war. Sie war ja auch sehr schnell wieder von der Bühne runter.

Stimmt. Letztes Jahr, das war ja ein richtiger minutenlanger Auftritt. Und Chris?

Bei dem war's genau umgekehrt, fand ich. Der wirkte viel lockerer als letztes Jahr und selbst mit dem Crash ist er relativ entspannt umgegangen. Nichtsdestotrotz war er natürlich erleichtert, als die Sache dann doch reibungslos ablief.

Wie war das Publikum denn so drauf?

Also nicht so euphorisch wie beim letzten Mal. Aber trotz allen Unmutes wegen den Verschiebungen von 3.0 nicht unfair. Bei dem Absturz zum Beispiel gab es keine Buhrufe oder Pfiffe. Und als die Idris dann ins Spiel kam, waren die Leute natürlich schon begeistert. Aber das kriegt man ja auch in den Aufzeichnungen von dem Stream mit.

Was war denn Dein persönliches Highlight?

Mit ein bisschen Abstand muss ich ehrlich sagen: Diese Faceware-Geschichte. Das VOIP in der 3D-Variante und mit den Filtern, dazu die FOIP-Mimik und die Render-to-Texture Darstellung, ich glaube, das wird ungeheuer zur Intensivierung des Spielerlebnisses beitragen. Über das „Abfallprodukt“ Head Tracking freue ich mich auch richtig, das ist ein echter Mehrwert.

AMMO

Gerade diese Geschichte hat in der Community teilweise einen kräftigen Shitstorm ausgelöst.

Das empfinde ich nicht nur als unfair, sondern auch als unverschämte. Bevor man da so loslegt, sollte man sich vielleicht vorher besser informieren. Solche Äußerungen wie „die sollen lieber erstmal 3.0 fertig machen“ entbehren einfach jeder Grundlage, weil das eine mit dem anderen nichts zu tun hat. CIG ist eine Partnerschaft mit Faceware Technologies eingegangen, dadurch ist niemand von seinem 3.0-Job abgezogen worden. Außerdem sehe ich die Sache mit Faceware Technologies auch als Business-Maßnahme zur Kapitalgewinnung.

Inwiefern?

Weil ich glaube, dass es ähnlich laufen wird wie mit dem neuen Clothing System. Das hat CIG nach der Fertigstellung an die WarHorse Studios verkauft bzw. lizenziert. Das sind die Macher von Kingdom Come: Deliverance, dem Mittelalterspiel, das im Februar erscheinen soll. Ich kann mir gut vorstellen, dass die Faceware-Geschichte bei der Gamescom 2018 auch bei anderen Spielen zu sehen sein wird.

Einige von Euch haben sich auch mit dem neuen Community-Manager unterhalten, richtig?

Jo. Das ergab sich zufällig nach dem Event. Ulf heißt der und ist ein wirklich sehr netter Typ. Er macht seinen Job auch von Foundry42 in Frankfurt aus, hat aber mit der Produktion von SQ42 nichts zu tun. Er kümmert sich ausschließlich um die Verbindung zur deutschen Community, die mittlerweile übrigens die zweitgrößte nach den USA ist. Er war auch wirklich ernsthaft an unseren Meinungen interessiert und ich glaube nicht, dass seine "Werden wir ernsthaft drüber nachdenken"-Antworten nur Lippenbekenntnisse waren. Bin mal gespannt, ob wir einige unserer Anregungen in irgendwelchen CIG-Aktionen wiedererkennen werden.

Also zumindest ist es schon mal gut, dass die deutsche Community jetzt eine eigene Anlaufstelle und Betreuung hat, das hat echt gefehlt. Gibt es noch etwas, was Du unseren Lesern sagen möchtest?

Ja. Mindestens den gleichen Stellenwert wie das CIG-Event selber hatte für mich unser kleines Kartelltreffen. Macht immer wieder Spaß, die verschiedenen Leute des Kartells in natura kennenzulernen und ich freu mich schon aufs nächste BarCitizen...





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!

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

„Eberhart_01“ / Christian

„Mistanuda_Spaceworks“ / Harald

KORREKTUREN

„Malu23“ / Karsten

„Mistanuda_Spaceworks“ / Harald

„alreadytaken“ / Johannes

LAYOUT / EDITORIAL

„Olaf_Jaeger“ / Christoph

DISCLAIMER

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

www.cloudimperiumgames.com

www.robertsspaceindustries.com

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

