

DER KARTELLBOTE

25. Mai 2015 | Ausgabe: 7

DESIGNPOST: DIE HEILUNG DES CHARAKTERS



DIE NACKTEN FAKTEN - IDRIS



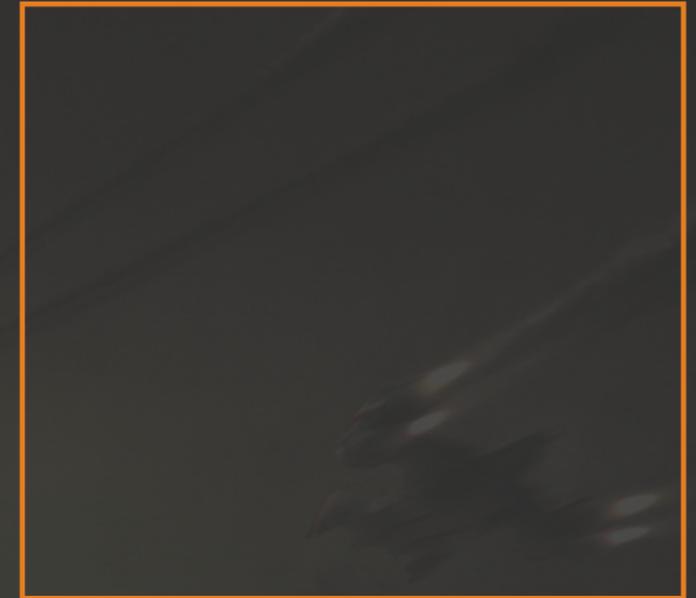
KONZEPTVERKAUF - RELIANT



IN DIESER AUSGABE

KRT NEWS.....	2
CIG NEWS	4
Die Heilung des Charakters	6
Die nackten Fakten - Aegis Idris	12
Staub und Sterne - Vega-System.....	16
Konzeptverkauf - MISC Reliant	20
Stellenmarkt.....	23
Impressum	25

KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



18. Mai 2015



VERLEIHUNG DER BÄNDER GRAPHIC MASTER UND BENEFACTOR



Für ihr Engagement in der Grafikabteilung an verschiedenen Projekten, unter anderem der Erstellung von Videos und Logos, erhalten Esurea und Kyle_Hawk_Casey das Band Graphic Master. Des Weiteren erhält Rohal das Benefactor-Band für das Verschenken einer Vielzahl von Hangar-Items.



KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



14. Mai 2015



BEFÖRDERUNG (STAFFELLEITER)

Killerflummi wird zukünftig die Forschungsstaffel Auriga leiten und wird im Zuge dessen zum Veteran befördert.

14. Mai 2015



BEFÖRDERUNG (OFFIZIER)

ElFaTaL0r (Matt) und Madwag (Joachim) werden uns zukünftig als Offiziere bei den Aufgaben der Organisationsleitung, Entscheidungsfindungen und bei der Verwaltung der Bereiche (jeweils Profit und Forschung) unterstützen.

12. Mai 2015



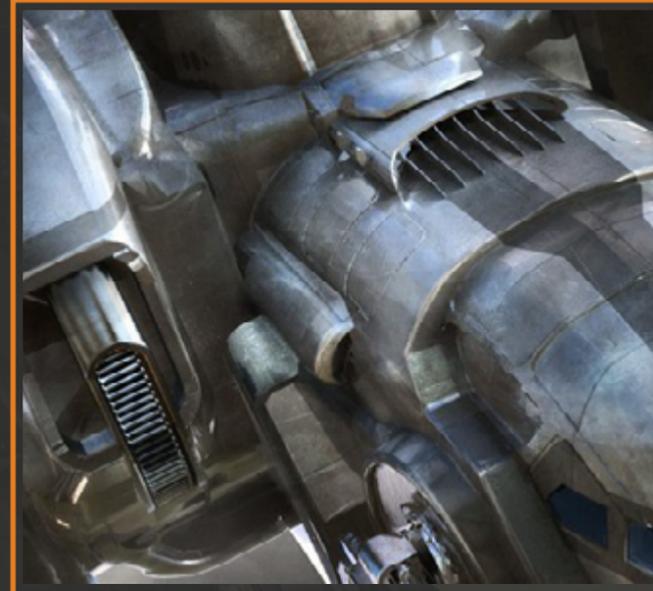
BEFÖRDERUNG (VETERAN)

Aufgrund seiner unermüdlichen Arbeit am Kartellboten, welcher zu einer echten Bereicherung für das Kartell geworden ist, wird Rohal in den Rang Veteran befördert.

CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG





DESIGNPOST: DIE HEILUNG DES CHARAKTERS

Sein Oberkörper brannte wie Feuer und ein infernales Rauschen erfüllte seine Ohren. „Was ist passiert?“, ging es ihm durch den Kopf. Unter Schmerzen bemerkte er, dass er über den Boden gezogen wurde. Er drehte leicht seinen Kopf zur Seite und erkannte Laserfeuer, welches einige Meter entfernt durch den Korridor zischte. „Verdammt, wir sind wohl nicht allein hier.“, stöhnt er leise.

„Leutnant Drandar, gut dass sie noch da sind, wir dachten schon...“, erklang eine Stimme in seinem Helmcom. Ein vertrautes Gesicht beugte sich über ihn. „Ah, Fähnrich Gordon, verdammt gut Sie zu sehen. Verdammt, brennt das!“, brachte er leise über seine Lippen. „Eine Granate ist direkt vor Ihnen hochgegangen Sir. Wir haben wohl ein paar Ratten aufgeschreckt.“, erhielt er als Antwort. „Und nein Sir, bis jetzt gibt es keine weiteren Verletzten. Wir haben uns sofort einige Meter zurückgezogen und halten nun die Stellung. Wie geht es Ihnen Sir?“.

Sofort viel sein Blick auf den Status seiner Vitalwerte, die jederzeit in seinem Kampfhelm angezeigt werden. Die Werte flackerten etwas, wohl ein defekt in der Elektronik. „Angeschlagen aber stabil würde Doc Morris wohl sagen.“, erwiderte er. „Meine Elektronik spinnt gerade etwas, aber mir werden keine lebensbedrohlichen Verletzungen angezeigt.“ Der Kampfanzug, zum Glück einer der neuen Mark 3-Modelle, hatte bereits angefangen Schmerzmittel in seinen Körper zu pumpen, er fühlte sich

bereits wieder etwas besser. „Ihre Rüstung hat ein paar Brandspuren und Beulen davongetragen und Ihr Helm hat auch einiges abbekommen. Können Sie aufstehen Sir?“, meinte Fähnrich Gordon einige Sekunden später, nachdem sein Blick über die Panzerung seines Kommandanten geschweift war.

Leutnant Drandar erhob sich langsam und mit zitterndem Körper. „Fähnrich, geben Sie mir bitte ein Med-Kit, ich will ja nicht wieder vor

Ihnen zusammenklappen.“ „Sofort Sir.“ Fähnrich Gordon griff kurz in seine mitgeführte Versorgungstasche und holte ein Med-Kit hervor. Nach einigen schnellen Handgriffen wurde Leutnant Drandar durch eine Injektionsnadel ein Medikamentencocktail in die Blutbahnen gedrückt. Er holte tief Luft, zählte bis drei und erhob sich vollständig. „Zeit diese Ratten fertigzumachen“. Er griff nach seiner Waffe und machte sich bereit, in den Kampf einzugreifen...



SCHMERZ UND TOD, ABER BITTE NUR FÜR DIE ANDEREN!

Wie Ihr bereits in der Einleitung dieses Artikels gemerkt habt, geht es in dieser Ausgabe um das große Thema, wie Euer Spielcharakter nach einer Verletzung wieder zusammengeflickt werden könnte. Die hier beschriebenen Mechaniken werden zunächst im kommenden Star Citizen-Modul, genannt „Star Marine“, auftauchen, welches hoffentlich bald das Licht der Welt erblicken wird.

Dieser Text ist eine freie Übersetzung des Original-Designposts von CIG, welcher am 21. November 2014 auf der RSI-Webseite veröffentlicht wurde. Für das englische Original verwendet Ihr bitte den folgenden [Link](#).

In den frühen Tagen der Entwicklung von Star Citizen haben wir Chris Roberts' Vision einer neuartigen, interessanteren Todes-Spielmechanik vorgestellt. Mehr darüber könnt Ihr im Artikel [„Death of a Spaceman“](#) erfahren. In Star Citizen hat der Tod eines Spielers ernsthafte Konsequenzen und soll mehr sein als Sterben und kurz darauf wieder aufzuerstehen. Weg von den

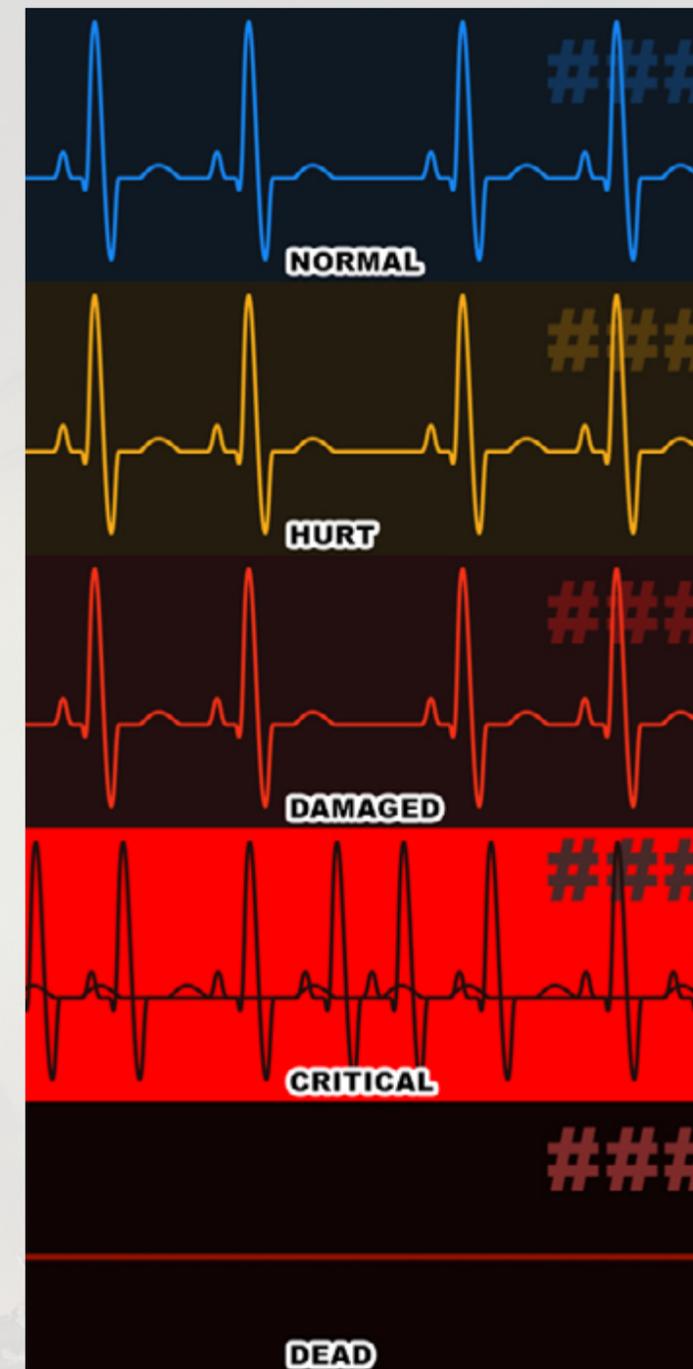
Mechaniken, die Ihr aus anderen Shootern wie etwa Call of Duty kennt. Ihr könnt die Zerstörung Eures Schiffes und auch die Wunden eines Bodenkampfes überleben, doch es ist ebenso möglich, dass Ihr Euren Charakter permanent verliert. Diese Spielmechaniken haben wir in der Vergangenheit noch nicht benötigt. Arena Commander ist eine Simulation, ein „Spiel im Spiel“, welches keinen Tod kennt. Mit dem baldigen Start des FPS-Moduls wird sich dies ändern.

In der Vergangenheit hat es unzählige Systeme gegeben, die Gesundheit und den Tod des Spielers in das Gameplay zu implementieren. Vom Einsammeln von Medi-Packs in Wolfenstein über das „Auferstehen“ in den Regenerationskammern von Bioshock bis hin zur Heilungsmechanik von Call of Duty, welche vom Spieler nur verlangt, dass er eine Zeitlang nicht verletzt wird. Wir mussten eine Balance zwischen Realismus und Spielspaß finden. Aber noch wichtiger war, der Vision von Chris Roberts treu zu bleiben. Wir wollen, dass jedes Feuergefecht von Bedeutung ist und der Spieler sowohl die Konsequenzen seiner Siege als auch seiner Niederlagen spürt. Die Ergebnisse unserer Bemühungen möchten wir Euch hier vorstellen.

Die Charakter-Gesundheit

Die Gesundheit basiert auf einem System, welches sich auf die einzelnen Körperteile des gespielten Charakters bezieht. Da Körperteile wie Arme und Beine eigenständig Verletzungen erleiden können, wirkt sich dies auf die Spielweise und damit auch auf die Taktik in Star Marine und den späteren FPS-Komponenten von Star Citizen aus. Es gibt keine allgemeine Gesundheit mehr. Stattdessen verfügt der Charakter über zehn verschiedene Körperteile, genannt Gliedmaßen, die voneinander unabhängig verletzt werden können und zusammen die Gesamtgesundheit des Charakters bestimmen. Wie groß die Verletzung ist, welche ein bestimmter Körperteil davonträgt, hängt auch davon ab, ob und wie gut dieser geschützt ist. Es gibt für jeden Körperteil vier verschiedene Zustände:

- Normal: Keine Probleme, ab in den Kampf
- Leicht verletzt: Diese Art von Verletzungen können durch Flammen, Funken, Streifschüsse oder Ähnliches ausgelöst werden. Der entsprechende Körperteil kann zum größten Teil noch normal verwendet werden.



➤ **Schwer verletzt:** Ein schwer verletzter Körperteil kann nicht mehr verwendet werden, bis dieser entweder vor Ort oder in einer Krankenstation medizinisch versorgt wurde. Auch wirken sich die Schmerzen bereits stark auf den allgemeinen Zustand und die Mobilität des Charakters aus. Ist ein Bein des Spielers schwer verletzt, kann er sich nur noch kriechend fortbewegen.

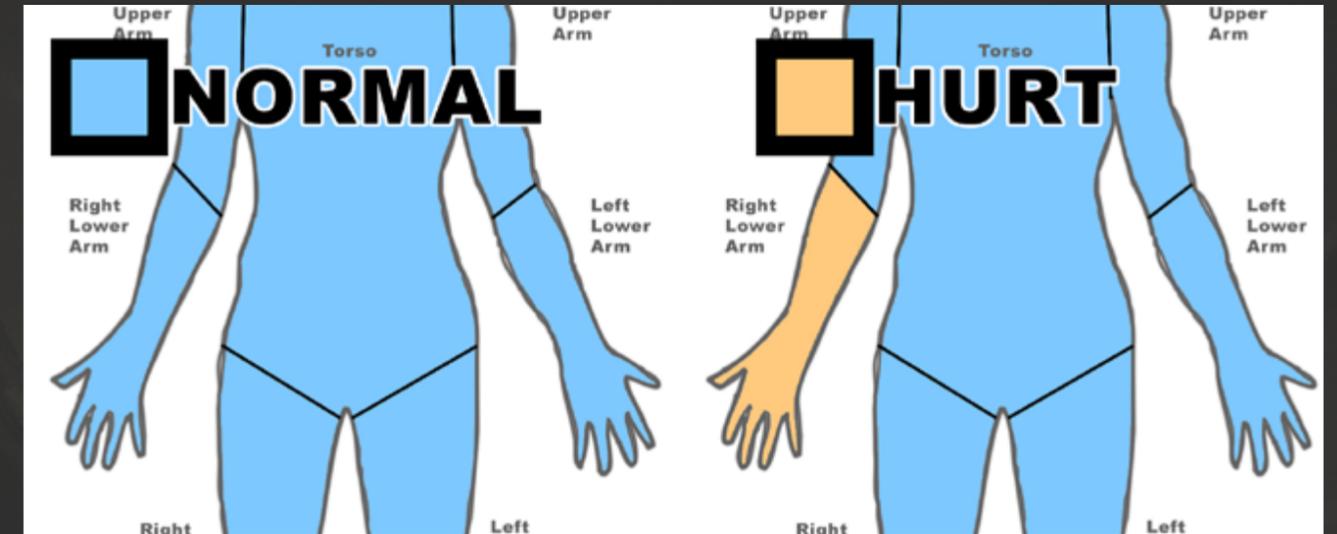
➤ **Zerstört:** Wird ein Körperteil zerstört (z.B. wenn ein Arm abgerissen wird), erleidet der Spieler extrem starke Schmerzen. Hilfe ist sofort nötig, weil die damit verbundenen starken Blutungen zum Tod des Charakters führen können. Zerstörte Gliedmaßen wie Beine und Arme sind für den Spieler verloren und können nicht mehr benutzt werden, auch wenn ein Mitspieler sofort medizinische Hilfe leistet, um wenigstens das Leben des Verletzten zu retten. Verlorene Körperteile können zu einem späteren Zeitpunkt in einer medizinischen Einrichtung durch geklonte oder künstliche Komponenten ersetzt werden.

Die Gliedmaßen

Im derzeitigen System gibt es 10 verschiedene Gliedmaßen/Körperteile.

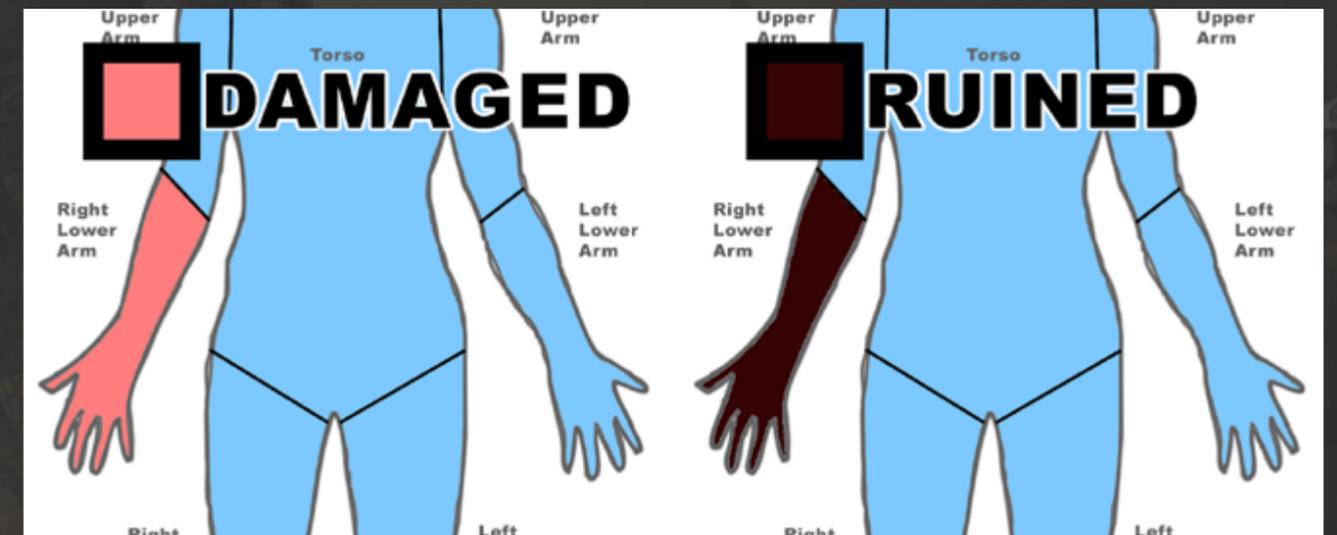
- Kopf
- Torso
- Rechter Oberarm
- Rechter Unterarm (inkl. Hand)
- Linker Oberarm
- Linker Unterarm (inkl. Hand)
- Rechter Oberschenkel
- Rechter Unterschenkel (inkl. Fuß)
- Linker Oberschenkel
- Linker Unterschenkel (inkl. Fuß)

SCHADENSWERTE IN PROZENT



100 BIS 90 % ➤ NORMAL

89 BIS 50 % ➤ LEICHT VERLETZT



49 BIS 1 % ➤ SCHWER VERLETZT

0 % ➤ ZERSTÖRT

Erkennen von Verletzungen

Es gibt viele Möglichkeiten, Verletzungen zu erkennen. Dies sind nur einige von ihnen:

- Visuell: Ähnlich wie bei den Raumschiffen, erkennt man am Körper eines Spielers die Verletzungen der entsprechenden Gliedmaßen.
- HUD/mobiGlas: Das HUD zeigt Verletzungen der Körperteile an, falls man entweder biometrische Überwachungskomponenten im Kampfang oder ein entsprechendes Modul für das mobiGlas besitzt.
- Externe Scanner: Der Gesundheitszustand eines Spielers kann auch mit Hilfe von Scannern, wie sie in medizinischen Einrichtungen verwendet werden, oder mobilen Scaneinheiten für das HUD erfasst werden.

Besitzt der Spieler keine Möglichkeit, den eigenen Gesundheitszustand durch elektronische Systeme zu überprüfen, so muss er auf andere Indikatoren wie Kurzatmigkeit, Humpeln, Tunnelblick oder das Fehlen von Gliedmaßen achten.

Heilung

Wie bereits beschrieben sollen die Spieler den Tod ihres Charakters möglichst vermeiden, weil es eben keinen „normalen“ Respawn geben wird, wie man es aus anderen Spielen kennt. Darum kommen wir nun zur Heilung des Charakters und seiner Körperteile.

Das Konzept ist einfach. In der Welt von Star Citizen ist es schwer einen Charakter einfach so zu töten, viel mehr wird man ihm mehr oder weniger starke Verletzungen beibringen,



welche ihn kampfunfähig machen. Ein verletzter Spieler, der sich nur noch mit Mühe und Not bewegen kann oder gar vollständig bewegungsunfähig ist, wird zum leichten Ziel der gegnerischen Fraktion. Befreundete Spieler müssen ihn in Sicherheit bringen und seine Wunden so gut es geht versorgen. Auch können starke Blutungen dazu führen, dass ein Spieler ohne medizinische Versorgung durch seine befreundeten Teamkameraden stirbt. Lasst keinen Freund zurück, wenn er Eure Hilfe benötigt, bringt ihn in Sicherheit und versorgt seine Wunden!

Das Ziehen eines verletzten Spielers

Ist ein Spieler derart verletzt, dass er sich nicht mehr bewegen kann (z.B. wenn seine Beine schwer verletzt oder gar zerstört sind), müssen andere Spieler ihn an Ort und Stelle versorgen oder in Deckung ziehen. Dafür kann ein Spieler den Verletzten beispielsweise an den Schultern packen und ihn hinter sich her ziehen. Je nach Verletzungsart kann der gezogene Spieler noch mit seiner Waffe hantieren oder ist gänzlich bewegungsunfähig. Falls es ihm noch möglich ist, kann sich der verletzte Spieler auch gegen das Ziehen durch einen anderen Spieler wehren. *„Nein, lasst mich zurück, bringt Euch in Sicherheit. Mit mir geht es eh zu Ende.“*

Es gibt vier verschiedene Möglichkeiten, einen verletzten Spieler zu bewegen:

1. Der Spieler wird auf den Rücken gelegt und an den Schultern gezogen
2. Der Spieler wird auf den Rücken gelegt und an den Füßen gezogen
3. Der Spieler wird auf den Bauch gelegt und an den Schultern gezogen

4. Der Spieler wird auf den Bauch gelegt und an den Füßen gezogen

Der ziehende Spieler braucht beide Hände, um den Verletzten zu bewegen.

Medizinische Geräte

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Spieler zu heilen. Durch stationäre Geräte wie sie auf Planeten, Raumstationen und manchen Raumschiffen zu finden sind und durch mobile Handgeräte bzw. Med-Kits. Es ist nicht möglich, einen Charakter vollständig von seinen Verletzungen zu heilen, wenn man keinen Zugriff auf eine stationäre medizinische Einrichtung hat. Vielmehr sind die mobilen Hilfsmittel dazu ausgelegt, temporäre Verbesserungen des Gesundheitszustandes zu erreichen. Sie können Blutungen stoppen, Schmerzmittel verabreichen, kleinere Wunden schließen und den Kreislauf stabilisieren. Mobile medizinische Geräte können zwar kein Gewebe regenerieren, aber zumindest ausreichend weiße Blutkörperchen zur Verfügung stellen, um kleinere Verletzungen extrem schnell zu heilen. Für das Ausheilen von schweren Verletzungen oder das Ersetzen von Gliedmaßen müssen stationäre Systeme verwendet werden, die im Kampf normalerweise nicht zur Verfügung stehen.



Blutungen

Blutungen durch schwere Verletzungen sind extrem gefährlich und können zum Tod führen. Wenn der Spieler durch einen einzelnen Treffer viel Schaden nimmt, beeinflusst dies nicht unmittelbar seine Gesamtgesundheit. Stattdessen wird ein Teil des Schadens die Gesamtgesundheit mit der Zeit beeinträchtigen. Die Idee dahinter ist, dass man nicht von einem einzelnen Treffer getötet wird, sondern mit der Zeit ausblutet. Nun hat der Spieler eine begrenzte Zeit, eine Krankenstation oder einen befreundeten Spieler mit einem medizinischen Gerät zu finden, bevor

er seinen Verletzungen erliegt. Diese Zeitspanne ist je nach Art und Stärke der Verletzung unterschiedlich lang. „Hm, das blutet ja wie Sau... schnell zum Doktor, so lange ich noch laufen kann.“ Es sei noch erwähnt, dass ein stark blutender Spieler aufgrund der starken Schmerzen nicht mehr mit seiner Waffe zielen können wird.

Ab zu den Schiffen

Was wäre Star Citizen ohne Schiffe? Die Spielmechaniken des FPS-Moduls sollen jene der Raumkämpfe ergänzen statt zu ersetzen. Auch in den Raumkämpfen kann der Spieler Verletzungen

erleiden, die behandelt werden müssen. Es wird eigene Missionstypen geben, welche die vorgestellten Mechaniken nutzen und Schiffe wie die Cutlass Red, welche speziell für diese Missionen ausgelegt sind. Ob nun eine Such- und Rettungsmission im All inklusive dem Zusammenflicken des Piloten oder das Behandeln von verletzten Spielern nach einer zünftigen Schießerei auf einer Raumstation. Alles dies wird möglich sein.

Wie immer gilt, die hier beschriebenen Spielmechaniken können sich bis zum Start des Spiels noch ändern.



DIE NACKTEN FAKTEN: DIE AEGIS DYNAMICS IDRIS

Größer ist manchmal besser! Diese Woche in die nackten Fakten: die Aegis Dynamics Idris. Die Idris wurde ursprünglich als größtes spielbares Schiff in Star Citizen angekündigt, bis sie von der Javelin (Zerstörer) und der Hull E verdrängt wurde. In den Anfangstagen der Entwicklung von Star Citizen noch ein Raumschiff von der Größe einer Korvette, wurde diese später zu einer Fregatte vergrößert. Die Idris besitzt einen eigenen Hangar und kann mehrere kleine Jäger zur Unterstützung aufnehmen. Sie wird primär im Militärbereich eingesetzt, aber es ist auch eine zivile Variante verfügbar. Genau wie die Javelin wurde die Idris immer nur in limitierter Stückzahl verkauft (aktuell sollten ca. 600 solcher Schiffe in Spielerhand sein).

Die Idris fällt in den Bereich der Großkampfschiffe.

Die Varianten

Von der Idris gibt es zwei Varianten, die zivile (Idris-P) und die militärische (Idris-M).

Idris-P

Die Mark II Peacekeeper/Friedenswächter-Variante der Idris. Bei dieser zivilen Variante der Idris wurde die Standard-Schiff-zu-Schiff-Bewaffnung entfernt, um eine erhöhte Frachtkapazität und Geschwindigkeit zu erreichen. An die Spieler wurde überwiegend diese Variante verkauft.

Kaufoption:

Nur im Paket ["War Pack Digital"](#):
4.760,00 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Nur im Paket ["The Completionist Digital"](#):
14.280,00 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Idris-M

Größer als ein Bomber, aber kleiner als ein Linienschiff, besetzen die Fregatten einen interessanten Platz unter den Kriegsschiffen. Während ihnen die starke Panzerung und schwere Bewaffnung von den Kreuzern und Zerstörern fehlt, sind sie wendiger und in hohem Maße konfigurierbar.

Kaufoption:

Nur im Paket ["Wing Commander Digital"](#):
9.520,00 Euro (inkl. 19% MwSt.)



Entwicklungsgeschichte

Oktober 2012 – Erste Spendenkampagne, Stretch Goal 4,5 Millionen Dollar

In der ursprünglichen [Spendenkampagne](#) auf Kickstarter und der RSI-Webseite wurde das 4,5 Millionen Dollar Stretch Goal erreicht (Sonderziel der Kickstarter-Kampagne). In diesem wurde das Schiff das erste Mal angekündigt: „Star Citizen wird vier neue spielbare Schiffe beinhalten: Idris Korvette, Origin M50, Drake Interplanetary Caterpillar und einen Zerstörer (spätere Javelin).“

18. November 2012 – Party Time und finaler Spendenkampagnen-Livestream

Mit dem Ende der ersten Spendenkampagne wurde ein 24h-Sonderverkauf von Schiffen gestartet. Eines dieser Schiffe war die Idris, welche zum Preis von 1000 \$ angeboten wurde.

29. Juni 2013 – [Vorstellung](#) der Idris (Korvette)

Erste ausführliche Einblicke in das Innere und Äußere der Idris. Zu diesem Zeitpunkt war das Schiff noch ca. 140m lang.

26. November 2013 – [Sonderverkauf](#) der Idris im Zuge des Jahrestages von Star Citizen

Sonderverkauf der Idris. Im Abstand einiger Stunden wurden insgesamt 400 Schiffe der

P-Variante verkauft (4x 100) zum Stückpreis von weiterhin 1000 \$.

28. März 2014 – [Änderung](#) der Schiffsklasse

Im Zuge der Arbeiten an SQ42 wurde die Idris von der Korvette-Klasse in die Fregatten-Klasse gehoben. Darüber hinaus änderte sich die Größe des Schiffes auf die heute bekannten 240m.

CIG-Hintergrundwissen

- Das Design der Idris wurde von Ryan Church entwickelt.
- Bis zum Verkauf der Javelin war die Idris das teuerste Schiff, welches Spieler erwerben konnten.
- Die Idris war bisher das einzige Schiff, dessen Klasse geändert wurde (Korvette -> Fregatte).

IDRIS - GRUNDDATEN DER EINZELNEN VARIANTEN

NAME	IDRIS-P	IDRIS-M
AUSRICHTUNG	Fregatte	Fregatte
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	238,5 / 131,2 / 50,5	238,5 / 131,2 / 50,5
MASSE (KG)	1.600.110,13	1.610.110,13
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	1720	860
BESATZUNG (MAX.)	10	10
KRAFTWERK (MAX.)	Unbekannt	Unbekannt
TRIEBWERKE (MAX.)	8x TR5	8x TR5
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	8x TR3	8x TR3
SCHILDE (MAX.)	Unbekannt	Unbekannt
UNBEMANNTER GESCHÜTZTURM (MAX.)	1x Größe 5	1x Größe 5
GROßE STARRE HALTERUNG (MAX.)	—	1x Größe 5
GROßER PYLON (MAX.)	1x Größe 5	1x Größe 5
BEMANNTER GESCHÜTZTURM (MAX.)	7x Größe 5	6x Größe 5





STAUB UND STERNE: DAS VEGA-SYSTEM

Willkommen liebe Leser zur neuen Rubrik „Staub und Sterne“. In diesem Bereich wollen wir Euch die Planetensysteme in Star Citizen vorstellen. Im finalen Spiel sollen mehr als 106 Sonnensysteme vorhanden sein. Jedes Sonnensystem kann aus mehreren Planeten bestehen, die einen oder mehrere Zentralsterne umkreisen. In Star Citizen wird es jedoch nicht nur normale Sonnen wie im Terra-System geben, sondern ebenso Blaue Riesen oder gar Schwarze Löcher. In dieser ersten Ausgabe von Staub und Sterne wollen wir Euch in das Vega-System mitnehmen.

Geschichte

Oberflächlich betrachtet ist Vega ein bescheidenes Sonnensystem mit einem Hauptreihenstern des Typs G, welcher von vier Planeten umkreist wird. Einst als mögliches Kernstück der rapiden Expansion der Menschheit betrachtet, welches eines Tages mit Schwergewichten wie der Erde oder Terra konkurrieren würde, musste das Vega-System einiges erleiden, als es sich plötzlich an der Frontlinie des Konfliktes mit den Vanduul wiederfand.



Das System wurde erstmals im Jahre 2402 besiedelt und die zwei Planeten, welche sich in der habitablen Zone befinden, wurden rasch terraformt. In schneller Folge wuchs die Bevölkerung des Systems an, errichtete Städte, beutete das Asteroidenfeld aus und schickte ihren ersten Repräsentanten in den Senat der UEE.

Dieses Wachstum endete mit dem Fall von Armitage im späten 27. Jahrhundert. Die Bevölkerung des Systems, welche sich plötzlich an der Frontlinie wiederfand und eine organisierte, andauernde Offensive der Vanduul befürchtete, nahm rasant ab, als jene, die es sich leisten konnten,

sich in die inneren Systeme zurückzogen. Die Grundstückspreise stürzten ins Bodenlose und die Atmosphäre unter jenen, die im System geblieben waren, veränderte sich über Nacht. Von einem Moment auf den anderen wurde das profitabelste Geschäft auf Vega, herauszufinden, wie man das System verlassen könnte.

Die befürchtete Invasion der Vanduul hat sich bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht ereignet. Abgesehen von Aufklärungstreifzügen, die stets schnell zerschlagen wurden, haben die Vanduul keinen ernsthaften Versuch unternommen, das Vega-System einzunehmen oder erheblich zu

verwüsten. Dennoch schwebt die ständige Gefahr einer Invasion über der Bevölkerung.

Während sich einheimische Veganer selbst an der Frontlinie der Kriegsanstrengungen sehen, würden dem nur wenige Angehörige des Militärs zustimmen: Durch die vorhandene Infrastruktur und die direkte Verbindung zu den Heimatwelten fühlt sich eine Stationierung im Vega-System bei weitem nicht so an, wie die Stationierung in anderen Systemen, die sich an der Frontlinie befinden.

Innerhalb des letzten Jahrzehnts hat sich die Situation im System zusehends verändert. Menschen, welche die Auswirkungen der schlechten Wirtschaftslage verspüren, haben damit begonnen, nach Vega auszuwandern, um sich die niedrigen Grundstückspreise zunutze zu machen. Auch wenn das Vanduul-Frühwarnsystem Vega gelegentlich abriegelt, wenn deren Klans im Virgil-System entdeckt werden, überwiegt diese Gefahr augenscheinlich nicht die Wertschätzung einiger für eine preiswerte Miete.

Vega I

Vega I ist ein Zwergplanet, welcher sich nahe seiner Sonne befindet. Es wurde nie der Versuch unternommen, den Planeten zu besiedeln, noch wurden jemals interessante Ressourcen auf ihm entdeckt. Eine einzelne unbemannte Sonde war alles, was von den Astrogeologen benötigt

wurde, um dem Planeten seine Eignung als potenzielle Quelle für den Handelsverkehr oder die Wissenschaft abzusprechen.

Vega II (Aremis)

Wahrlich atemberaubend für eine bewohnte Welt, wird Aremis von einer Reihe planetarer Ringe umkreist, die mehrere kleine Monde beinhalten. Obwohl die Biosphäre des Planeten für die menschliche Besiedlung terraformt wurde, beherbergt sie noch immer eine signifikante Anzahl ihrer ursprünglichen Flora und Fauna.

Aremis war der zweite Planet des Vegas-Systems, der besiedelt wurde. Vega II verbrachte seit seiner Besiedlung die meiste Zeit als Heimat einer Reihe von Militärbasen der Marine und anderer Streitkräfte als auch als ein beliebter Ort, um Landurlaub zu machen. Der Planet beheimatet

bedeutende Basen jeglicher Zweige des Militärs, einschließlich einer der ältesten Armeeeinrichtungen, Camp [General Chester C.] Manheim. In den letzten Jahren hat sich die Dynamik jedoch geändert. Aremis profitierte am meisten von der jüngsten Bevölkerungsexplosion. Daraus resultierten mehrere kleine Städte und die Erschließung einer beträchtlichen Ackerfläche.

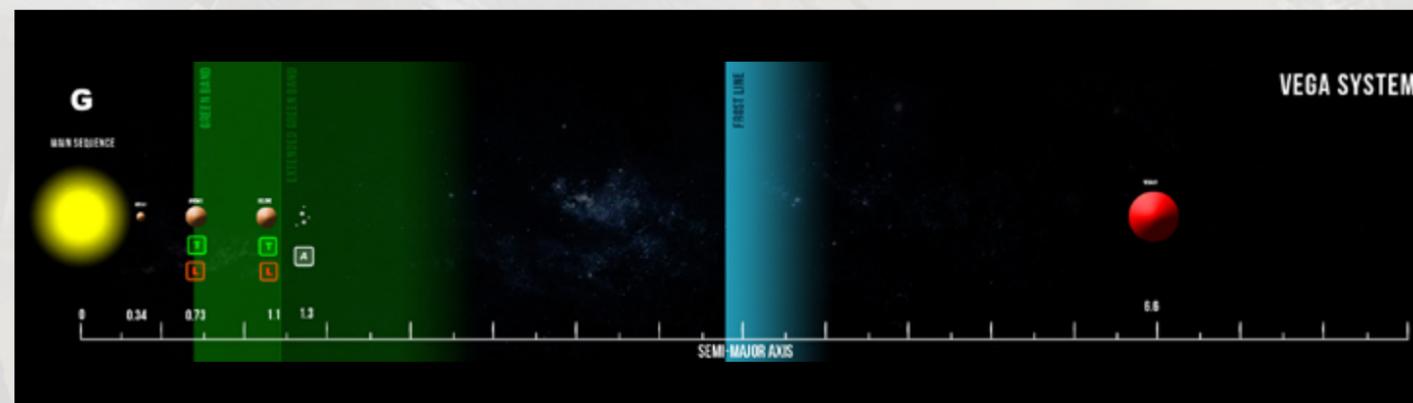
Der Zustrom von Menschen hat das System belebt, nachdem Aremis von der New United als „Planet, den man im Auge behalten sollte“, bezeichnet wurde. In der momentan größten Stadt dieser Welt, Corvo, welche sich zu einem anerkannten Zentrum der kulinarischen Wissenschaften entwickelt, findet der gesamte extraplanetare Handel statt. Viele Wirtschaftswissenschaftler spekulieren, dass Vega II seinen Schwesterplaneten, Selene, innerhalb weniger Jahre übertreffen und sogar dessen Status, den er während des Höhepunktes der Expansion innehatte, übersteigen wird. Der lokale Gouverneur hat sich darüber hinaus vehement für einen Sitz im Senat eingesetzt. Die Regierung dieses Planeten hat sogar Schritte unternommen, um die Kriminalitätsrate zu senken, indem sie Söldner angeheuerten, welche die lokalen Polizeikräfte und Milizen verstärken sollen.

Vega III (Selene)

Selene ist das Herz des Vega-Systems. Doch viele nehmen an, dass die Welt diesen Titel nicht mehr lange für sich beanspruchen kann. Obwohl ihre Bevölkerungsanzahl seit der Blütezeit des Systems deutlich abgenommen hat, ist diese noch immer um ein vielfaches größer als auf anderen Grenzwelten. Selene wird im Senat vertreten und hat dort einen erheblichen Einfluss.

Die größte Stadt und Hauptlandzone ist Titus, eine ausgedehnte Metropole, welche sich an Ihrem einstmaligen Glanz festzuhalten scheint. Während das Stadtzentrum durchaus gut entwickelt ist, wird es von heruntergekommenen Bauprojekten umringt, welche im Laufe der Jahrhunderte begonnen, jedoch nie fertiggestellt wurden. Kürzlich wurden diese von außenstehenden Investoren erworben, in der Hoffnung, die Region neu erschließen zu können; der Erfolg oder Misserfolg dieser Initiative steht jedoch noch aus.

Ein bestimmter Teil der Bevölkerung ist von besonderem Interesse: Die Nachfahren der Überlebenden aus dem Orion-System, die einst vor den Vanduul flohen. Eine blutrünstige Gruppe von Menschen, die sich zusammengeschlossen



hat, um gnadenlose Rachezüge in das Territorium der Vanduul zu unterstützen. Während diese Missionen zwar schlecht bezahlt und extrem gefährlich sind, werden sie von wahren Söldnern als besonders befriedigende Leistungen angesehen.

Asteroidengürtel und Vega IV

Jenseits von Selene liegt der dichte Asteroidengürtel des Systems. Der offiziell im Besitz der UEE befindliche Gürtel wird nicht patrouilliert und wurde stark vermint. Unabhängige Auftragnehmer ohne eigene Schürfrechte besuchen diese Region häufig; während es ihr an besonders wertvollen Mineralien fehlt, wird sie doch unter aufstrebenden Bergbauunternehmen als ein Ort betrachtet, an dem man erste Erfahrungen sammeln kann. Der letzte Planet in dem System, Vega IV, ist ein gewöhnlicher Gasriese. Eine enorme, dichte, rot-braune Welt, deren Schönheit sich niemals mit Gasriesen wie Jupiter oder Krang messen könnte. Sie stellt jedoch einen passablen Haltepunkt für jene dar, die größere Raumschiffe auftanken möchten. Voneinander unabhängige Raffinerien sind im Orbit des Planeten verteilt und die äußere Wasserstoffschicht ist üblicherweise rein genug, um Schiffe jenseits der Raffinerien kostenfrei auftanken zu können.

Übersetzung: Malu23 Korrekturlesung: skas

[Offizieller System-Guide](#) von CIG (Englisch)

Den Guide zum Vega-System könnt Ihr auch auf unserer [Homepage](#) finden.

ÜBERBLICK ÜBER DAS VEGA-SYSTEM

SONNE	Hauptreihenstern des Typs G
VEGA I	Unbesiedelt. Unscheinbarer Zwergplanet ohne interessante Ressourcen. Besonderheiten: keine.
VEGA II (Aremis)	Besiedelt. Aufstrebender Planet. Besonderheiten: Planetare Ringe, Farmland, Militärbasen (u.a. Camp Manheim).
VEGA III (Selene)	Besiedelt. Hauptwelt des Systems, jedoch im Niedergang. Besonderheiten: Beheimatet die Nachfahren der Flüchtlinge aus dem Orion-System.
ASTEROIDENGÜRTEL	Unbesiedelt. Offiziell im Besitz der UEE. Wird polizeilich nicht überwacht und besitzt keine besonderen Mineralien. Besonderheiten: stark vermint.
VEGA IV	Unbesiedelt. Gewöhnlicher Gasriese. Findet Verwendung als kommerzielle Auftankstation. Kostenfreies Absaugen von Wasserstoff in der oberen Atmosphäre ist ebenso möglich. Besonderheiten: keine



KONZEPTVERKAUF: DIE MISC RELIANT

*„WAS IST BESSER ALS EIN PILOT?
NATÜRLICH ZWEI!“*

Als würde CIG ihre Konzeptverkäufe mit der Veröffentlichung des Kartellboten abgleichen, kommt auch dieser wieder zur rechten Zeit: Der Konzeptverkauf der MISC Reliant.

Die Reliant ist das dritte Starterschiff in Star Citizen. Gegenüber den beiden bereits vorhandenen Starterschiffen, Aurora und Mustang, ist dieses Schiff für maximal zwei Piloten ausgelegt. Es fällt in den Bereich der Mini-Transporter (Mini-Hauler).

*„WARUM DENKE ICH IMMER AN
EINEN ROCHEN, WENN ICH DAS
SCHIFF SEHE? KOMISCH!“*

Wie bei allen Konzeptverkäufen kann die Reliant inkl. LTI (lebenslange Versicherung) erworben werden. Weitere Varianten des Schiffes sind bereits geplant, stehen aktuell aber noch nicht zum Kauf zur Verfügung. Als Besonderheit wurde eine Variante mit der Bezeichnung „News Van“ angekündigt. Das ist dann wohl das Schiff, welches die Redakteure verwenden sollen.

*„WO SIND DIE KAUFPTIONEN?
AH, HIER...“*

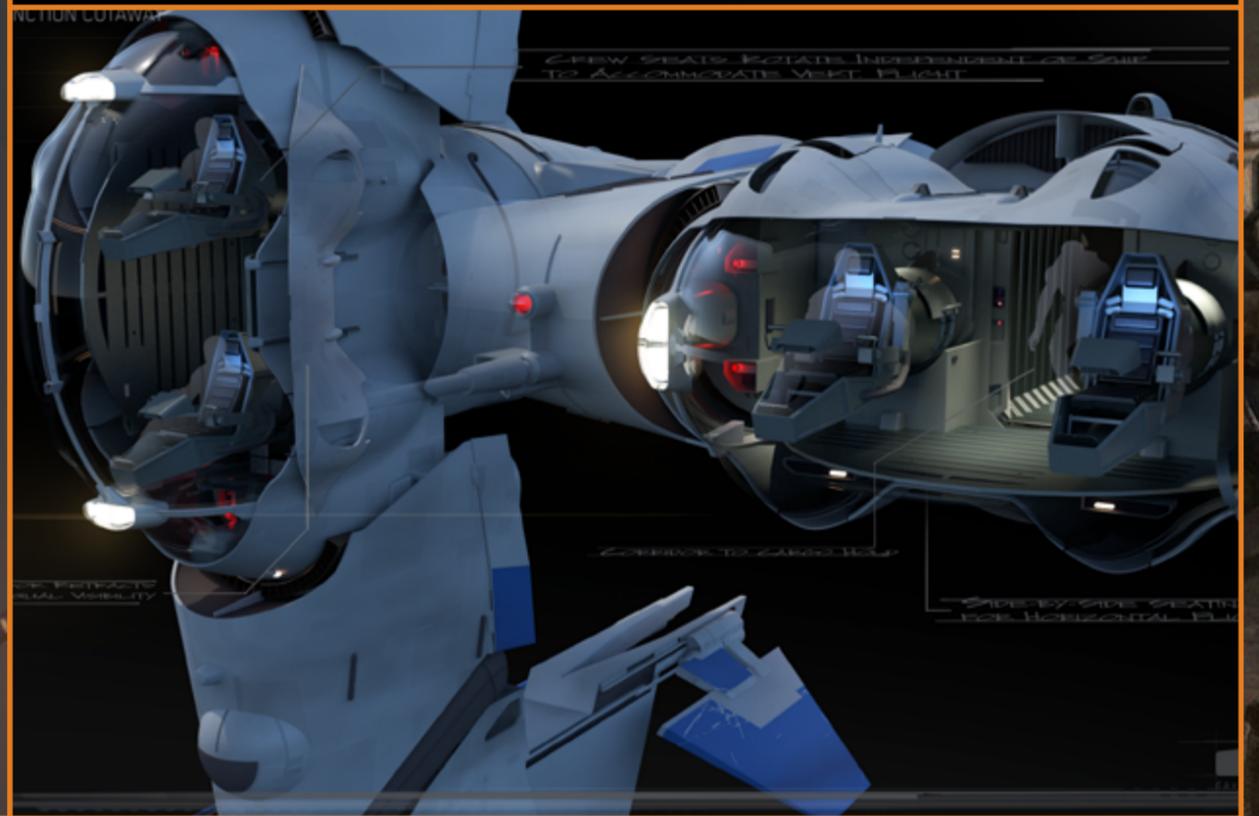
Kaufoption (verfügbar bis zum 1. Juni):

[Reliant Mini-Hauler – LTI:](#)

47,60 Euro (inkl. 19% MwSt.)



NAME	RELIANT
LÄNGE (METER)	13
BREITE (METER)	29
HÖHE (METER)	6
MASSE (KG)	18.750
BESATZUNG (MAX.)	2
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	30
KRAFTWERK (MAX.)	1x Größe 2
TRIEBWERKE (MAX.)	2x TR1
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	12x TR1
SCHILDE (MAX.)	1x Größe 3
STARRE HALTERUNG (MAX.)	2x Größe 1
BEWEGLICHE HALTERUNG (MAX.)	1x Größe 3
PYLON HALTERUNG (MAX.)	2x Größe 1



STELLENMARKT

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 SUCHT DEINE UNTERSTÜTZUNG!

Die Grafikabteilung kümmert sich um die verschiedensten Projekte innerhalb des Kartells: Staffellogos, 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 [ElFaTaLDr](#), falls Ihr uns behilflich sein möchtet.

DIE REDAKTION SUCHT

KORREKTURLESER!

AUFGABEN UND ANFORDERUNGEN:

1. Es ist erforderlich, dass Du die englische Sprache gut beherrschst, da Du die Übersetzungen auf inhaltliche Korrektheit überprüfen wirst.
2. Du solltest ein fundiertes Wissen im Bereich der Rechtschreibung, Grammatik und insbesondere der Kommasetzung besitzen. Es hat ja seit 1996 einige Reformen in diesem Bereich gegeben, diese sollten für Dich nichts Neues sein.
3. Du solltest auch Vorschläge machen können, was den Satzbau und den Ausdruck angeht. Dein deutsches Sprach- und Ausdrucksvermögen ist also ebenso von sehr großer Bedeutung.

NÄHERE INFORMATIONEN FINDET IHR [HIER](#). BEWERBUNGEN BITTE PER VERBUND-PN AN [MALU23](#) UND [SLICER1](#).

WIR SUCHEN

REDAKTEURE

FÜR DEN KARTELLBOTEN,

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!

FLUGLEHRER GESUCHT!

Anforderungen:

- Du hast Flugerfahrung in Online-Staffeln oder im realen Leben gesammelt
- Du kannst theoretisches Wissen vermitteln
- Du bist verantwortungsbewusst und einsatzbereit

Dann informiere Dich [hier](#) oder bewerbe Dich direkt bei [Garruz](#).

IMPRESSUM

Redaktion Kartellbote

Wir freuen uns über Euer Feedback und Eure Themenvorschläge [im Kartell-Forum](#).

Redakteur

„Rohal“ / Andreas

Korrektur

„Malu23“ / Karsten

„slicer1“ / Gerrit

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

Kontakt

das-kartell@gmx.de

<https://das-kartell.org>



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