

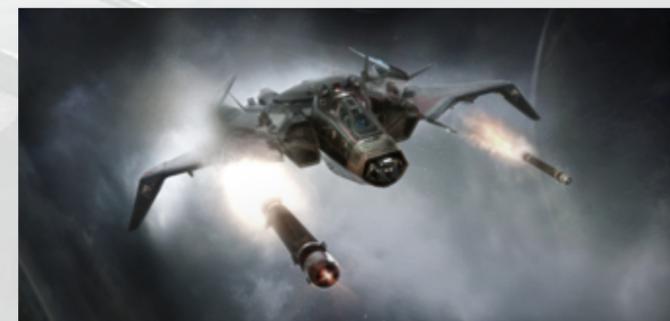
DER KARTELLBOTE

22. Juni 2015 | Ausgabe: 9

DESIGNPOST - SCHILDE UND SCHILDMANAGEMENT



DIE NACKTEN FAKTEN - GLADIATOR



STAUB UND STERNE - BAKER-SYSTEM

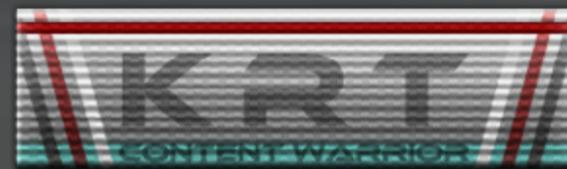


IN DIESER AUSGABE

KRT NEWS.....	2
CIG NEWS	3
Schilde und Schildmanagement.....	5
Die nackten Fakten - Gladiator	15
Staub und Sterne - Baker-System....	19
Stellenmarkt.....	23
Impressum	24

KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG

16. Juni 2015

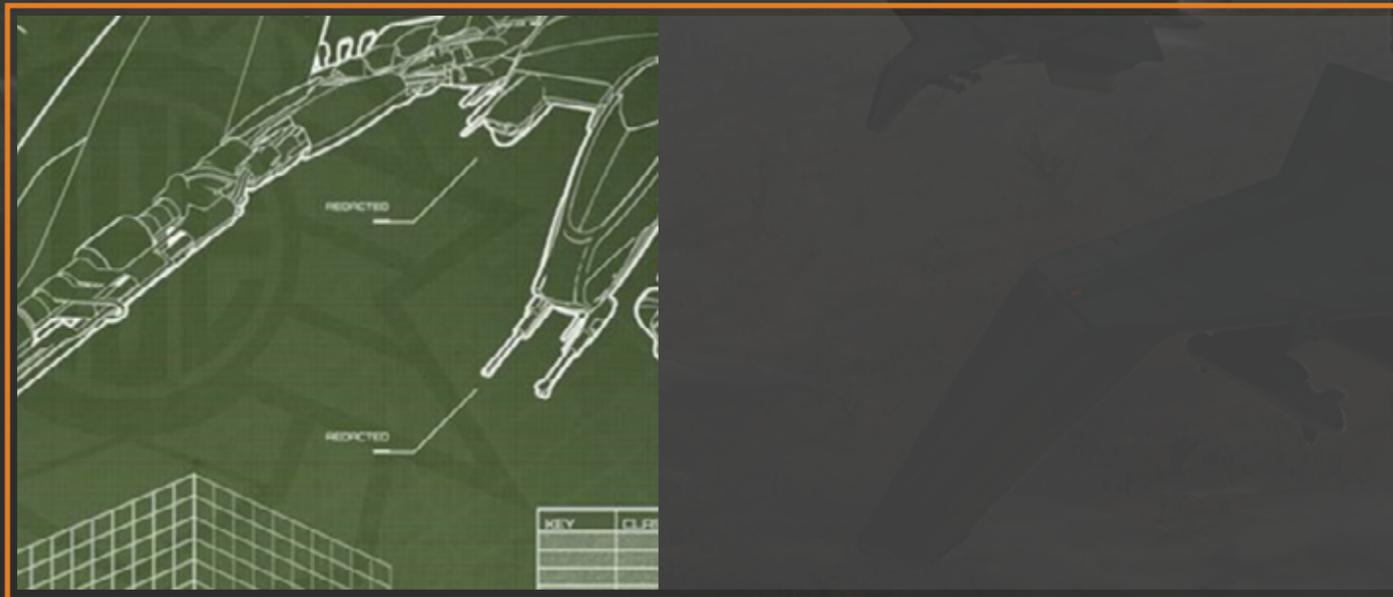
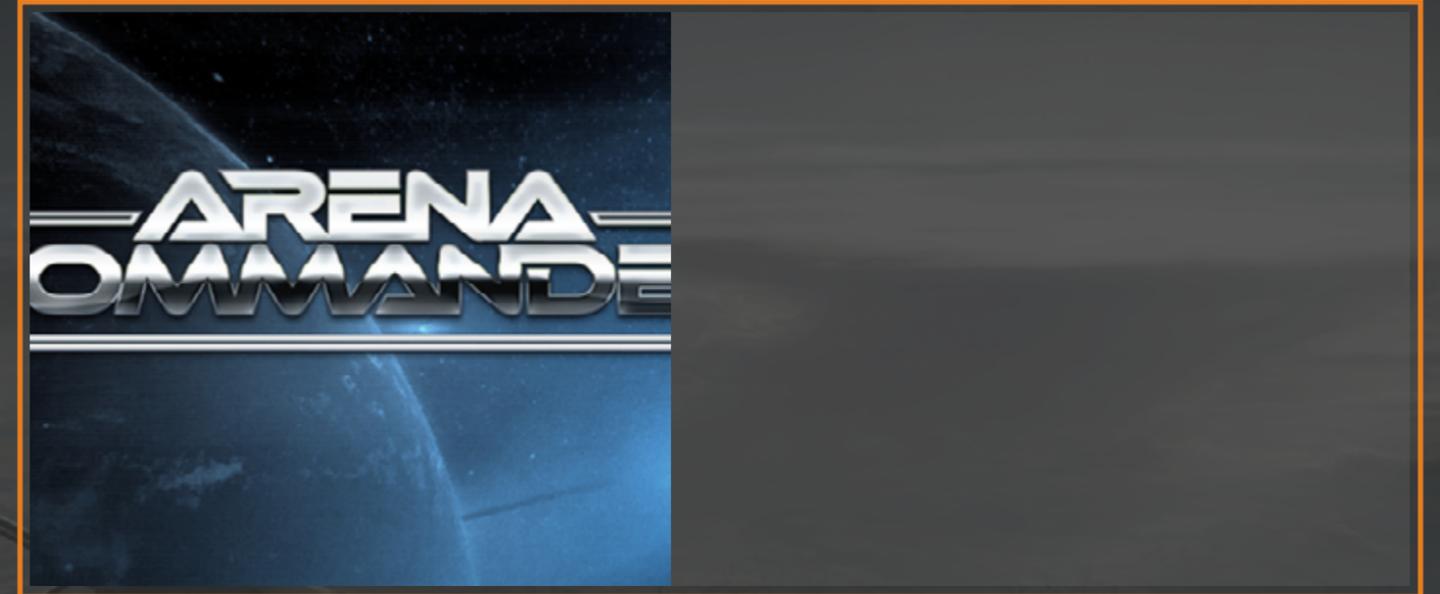


VERLEIHUNG DES BANDES: CONTENT WARRIOR

Für ihren Beitrag als Übersetzer und Korrekturleser erhalten skas, EnormousWilly und Mr_Yoshi das Content Warrior-Band.



CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG





DESIGNPOST: SCHILDE UND SCHILDMANAGEMENT

(Diese Geschichte schließt an die Ereignisse an, die im Kartellboten Ausgabe 6 (Designpost: Interaktion mit der Fracht) ihren Anfang genommen haben.)

Die Schüsse des feindlichen Jägers prasselten auf die Schilde seines Schiffes. Weitere Alarmmeldungen schallten durch das Cockpit. „Ob heute ein guter Tag zum Sterben ist?“, murmelte Kapitän Grod vor sich hin und gab dabei mehr Energie auf die Schildgeneratoren und den Antrieb. Laserstrahlen zogen an seinem Cockpit vorbei, nachdem er begonnen hatte heftige Ausweichmanöver zu fliegen. „Hoffe, die Schilde halten. Die neuen Mark 4 waren verdammt teuer“, schoss es ihm durch den Kopf. Trotz aller Bemühungen konnte er den Lasersalven kaum ausweichen und der Energielevel seiner hinteren Schilde fiel bereits in einen sehr kritischen Bereich. „Hintere Schilde ausgefallen“, schnatterte sein Schiffcomputer und er hörte bereits das laute Kreischen von Metall, als die hintere Panzerung in beängstigender Geschwindigkeit zu Schlacke verwandelt wurde.

Er fluchte weiter vor sich hin und riss dabei das Steuer herum, um den Beschuss auf seine beiden äußeren Schilde zu lenken. Er wurde schwer in den Sitz gedrückt, als die G-Kräfte an ihm zerrten. Der feindliche Pilot in seiner Cutlass war von dem letzten Manöver so überrascht, dass die nächsten Salven Kapitän Grods Schiff vollständig verfehlten. „Komm schon, komm schon!“ Er starte auf die Schildanzeigen und hoffte, dass sich der Energielevel der hinteren Schilde wieder schnell normalisieren würde. 20%, 30%... wo war die Cutlass? „Rakete im Anflug“, ertönte die gleichgültige Stimme seines Schiffcomputers. 40%, 50%...Nur noch wenige Augenblicke, bis die Rakete ihn erreichen würde, 60%. Er wurde in den Sitz gedrückt, als die Rakete in seinem Heck explodierte; der Aufschlag raubte ihm den Atem. „Schilder ausgefallen“, erklang die jetzt leicht verzerrte Stimme des Schiffcomputers über die internen Lautsprecher. „Das war es...“, murmelte er leise vor sich hin und ergab sich seinem Schicksal...



In dieser Ausgabe beschäftigt sich unser Designpost mit den Schilden eures Schiffes und wie ihr diese verwalten könnt. Dieser Text ist eine freie Übersetzung des Original-Designposts von CIG, welcher am 7. Februar 2015 auf der RSI-Webseite veröffentlicht wurde. Für das englische Original verwendet ihr bitte den folgenden [Link](#).

Design: Schilde und Schildmanagement

Schilde spielen in Science-Fiction-Dramas schon von je her eine große Rolle. Ob jemand die Energie auf die vorderen Schilde lenkt oder seinem Kommandanten meldet, dass diese jeden Moment versagen werden, ihre Existenz ist zu einem unbestrittenen Teil der Science Fiction geworden.

Doch im Design von Computerspielen spielen Schilde eine andere Rolle. In ihrer Anfangszeit, wie im ersten Teil von Wing Commander, waren Schilde ein Weg das Gameplay traditioneller Luftkämpfe zu verändern. Spieler konnten den Gegner nun gefahrlos angreifen, in dem Wissen, dass sie durch einen sich regenerierenden Puffer geschützt sind, sollten sie unter Feuer geraten. Dies machte frontale Angriffe und andere Manöver zu einer brauchbaren Option.



Als sich die Raumsimulationen weiterentwickelten, implementierten sie eine Vielfalt von Systemen für das Schildmanagement. Spieler konnten nun ihre Science-Fiction-Fantasien ausleben und ihre Energie typischerweise auf die Schilde, Triebwerke oder Waffen verteilen. „Kapitän, wir brauchen mehr Energie auf die Schilde!“ Eine Entscheidung, die über wohl und weh des Spielers entscheiden konnte.

In Star Citizen wird das Schildmanagement umfangreicher und tiefgehender sein als je zuvor. Es wird weit darüber hinausgehen, die Schilde einfach nur hoch- oder herunterzufahren und dem Spieler ganz neue Möglichkeiten bieten. Momentan ist das Schild- und Energiemanagement in Arena Commander noch sehr simpel, doch es wird noch weitaus interessanter werden!

Schilde in Star Citizen

In Star Citizen reagieren Schilde einzigartig, abhängig von den Kräften, welche sie abwehren. Beschuss von Energiewaffen wird gänzlich absorbiert und reduziert die Stärke der Schilde schneller, während ballistische Geschosse lediglich von den Schilden verlangsamt werden, was zur Folge hat, dass diese mit weniger Aufschlagsenergie in den Rumpf einschlagen, dort aber permanenten Schaden verursachen. Höherwertigere Schilde können in mehrere Segmente aufgeteilt werden oder beispielsweise der Wucht von Raketen besonders gut widerstehen. Des Weiteren können die Schilde mit speziellen Erweiterungen ausgerüstet werden, um deren spezifischen Stärken zusätzlich aufzuwerten oder ihre Schwächen auszugleichen, wenn man den Mittelweg gehen möchte.

Wir haben zunächst eine Reihe von generellen Schildtypen entwickelt, denen wir grundlegende Attribute zugewiesen haben. Danach überlegten wir uns, welche Hersteller am besten zu den verschiedenen Schildtypen passen. Hier sind einige der Typen, die wir entworfen haben. Nicht alle sind gänzlich ausgearbeitet, doch dienen sie uns als Referenzpunkt, wenn wir darüber nachdenken, wer welchen Schildtyp herstellt:



INK-Mark-Schildgenerator



INK-Splash-Schildgenerator

- › **Militärisch** – hoher Schaden, schnelles Wiederaufladen, hoher Energieverbrauch, hohe Signatur
- › **Tarnung** – niedriger Schaden, niedriger Energieverbrauch, niedrige Signatur
- › **Zivil** – alles ist ausgeglichen
- › **Rennsport** – niedriger Schaden, sehr schnelles Wiederaufladen
- › **Industriell** – hoher Schaden, langsames Wiederaufladen, niedriger Energieverbrauch, hohe Signatur
- › **Gesetzlos** – ungewöhnliche Schilde – Vampire-Schilde, Flux-Schilde usw.

Als nächstes wurden den Schildtypen Hersteller zugewiesen:

- › **Militärisch** – Gorgon Defender Industries
- › **Tarnung** – Ascension Astro (oder Lightning Power LTD)
- › **Zivil** – Seal Corp (durchschnittlich), Behring (hochwertig)
- › **Rennsport** – Yorm
- › **Industriell** – Basilisk
- › **Gesetzlos** – SternenKatzen

Nun zu den Schildvarianten. Wir arbeiten zu diesem Zeitpunkt an sechs Varianten, hier aufgelistet mit ihrem Typ und Hersteller:

- › **Rapides Wiederaufladen** – Kurze Ladeverzögerung und schnelles Wiederaufladen, erkaufte durch eine geringere Schildstärke. <Rennsport (Yorm)>
- › **Widerstandsfähig** – Verstärkte Komponenten mit hoher Widerstandsfähigkeit und Schildstärke, erkaufte durch eine erhöhte Signatur. <Industriell (Basilisk)>
- › **Direkter Schaden** – Verbesserte Absorption von direktem Beschuss, erkaufte durch eine erhöhte Anfälligkeit gegen Flächenschaden. <Zivil (Behring oder Seal)>
- › **Flächenschaden** – Verbesserte Absorption von Flächenschaden, erkaufte durch eine erhöhte Anfälligkeit gegen direkten Beschuss. <Zivil (Behring oder Seal)>
- › **Zweite Haut** – Allgemein verbesserte Schadensabsorption, erkaufte durch einen erhöhten Energieverbrauch. <Militärisch (Gorgon)>
- › **Hartes Licht** – Wesentlich erhöhte Schildstärke und Schadensabsorptionsrate, erkaufte durch eine erhöhte Hitzeentwicklung. <Militärisch (Gorgon)>

Nachdem wir das Design für die Schilde festgelegt hatten, entschieden wir uns, dass Seal Corp das richtige Unternehmen wäre, um die ersten beiden Schildgeneratoren in den Arena

Commander zu implementieren. Beide sind auf einen bestimmten Schadenstyp ausgelegt. Während der INK-Mark-Schildgenerator einen Teil seiner Widerstandsfähigkeit gegen Flächenschaden opfert, wie er z.B. von Raketen verursacht wird, um dem Beschuss von fokussierten Waffen besser widerstehen zu können, ist es beim INK-Splash-Schildgenerator genau umgekehrt.

Wenn ihr also Probleme mit Raketen haben solltet, wird euch eine Schildvariante gegen Flächenschaden etwas mehr Zeit geben, das Feuer zu erwidern. Seid ihr jedoch in der Lage, den

Raketen auszuweichen, sind die Varianten gegen direkten Schaden ideal für euch, da sie den Kanonen eures Gegners etwas mehr entgegenzusetzen haben. Am Ende geht es darum, dem Piloten ausreichend Auswahlmöglichkeiten zu geben, um seinen Spielstil ausleben zu können.

Diese beiden Schildvarianten sind allerdings erst der Anfang, und zwar nicht nur für die Schilde, sondern die Schiffskomponenten im Allgemeinen. Wir verfolgen den gleichen Ansatz bei allen wesentlichen Komponenten. Wir fangen zunächst mit einigen grundlegenden Varianten an



und schaffen uns damit eine Grundlage, welche uns bei der Entwicklung zukünftiger Varianten helfen wird, sowohl in Bezug auf deren Leistung als auch die Hintergrundgeschichte des Star Citizen-Universums.

Des Weiteren arbeiten wir daran, dem Spieler mehr Kontrolle über die Schildsysteme zu gewähren, vom Interface, welches ihm ermöglicht seine Schilde zu priorisieren und mehrere Voreinstellungen zu speichern, zwischen denen er in der Hitze des Gefechts schnell wechseln kann, bis zu fortschrittlicheren Systemen, welche die einzelnen Schildsegmente separat ansteuern können. Dies wird neue Möglichkeiten für Piloten eröffnen, die auf eine niedrige Energiesignatur Wert legen oder für jene, die ihre Schilde, Kühlaggregate und Kraftwerke in einem Kampf um Leben und Tod an den Rand ihrer Leistungsfähigkeit bringen möchten.

Mit den Multi-Crew-Schiffen in Sichtweite suchen wir nach Wegen, das Schild-Gameplay kooperativer und lohnenswerter für jene zu machen, die keine zusätzlichen Anstrengungen scheuen, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Ein Schiff, das mit Hochleistungsschilden ausgestattet ist und dessen Mannschaft mit diesen umzugehen

weiß, kann als Abwehrschirm für ein befreundetes Schiff fungieren. Der Schlüssel dazu ist eine enge Formation und fokussierte Piloten, welche die toten Winkel des jeweils anderen abdecken.

Schildmanagement heute

Zum jetzigen Zeitpunkt können die Schilde über das CVI (Combat Visor Interface) oder ein Multifunktionsdisplay verwaltet werden. Mit deren Hilfe könnt ihr sowohl die Energie auf die verschiedenen Schildsegmente umverteilen als auch deren Status überwachen.

Schildmanagement in der Zukunft

Aber das ist nur der Anfang! Momentan arbeiten wir an einem deutlich umfangreicheren System, welches auf den Multicrew-Schiffen zum ersten Mal und in der Folge auch in den einsitzigen Raumschiffen zum Einsatz kommen wird. Die Multi-Crew-Schildanzeige wird es den Besatzungsmitgliedern ermöglichen, sowohl die Schildgeneratoren generell als auch die einzelnen Schildsegmente detailliert zu verwalten.

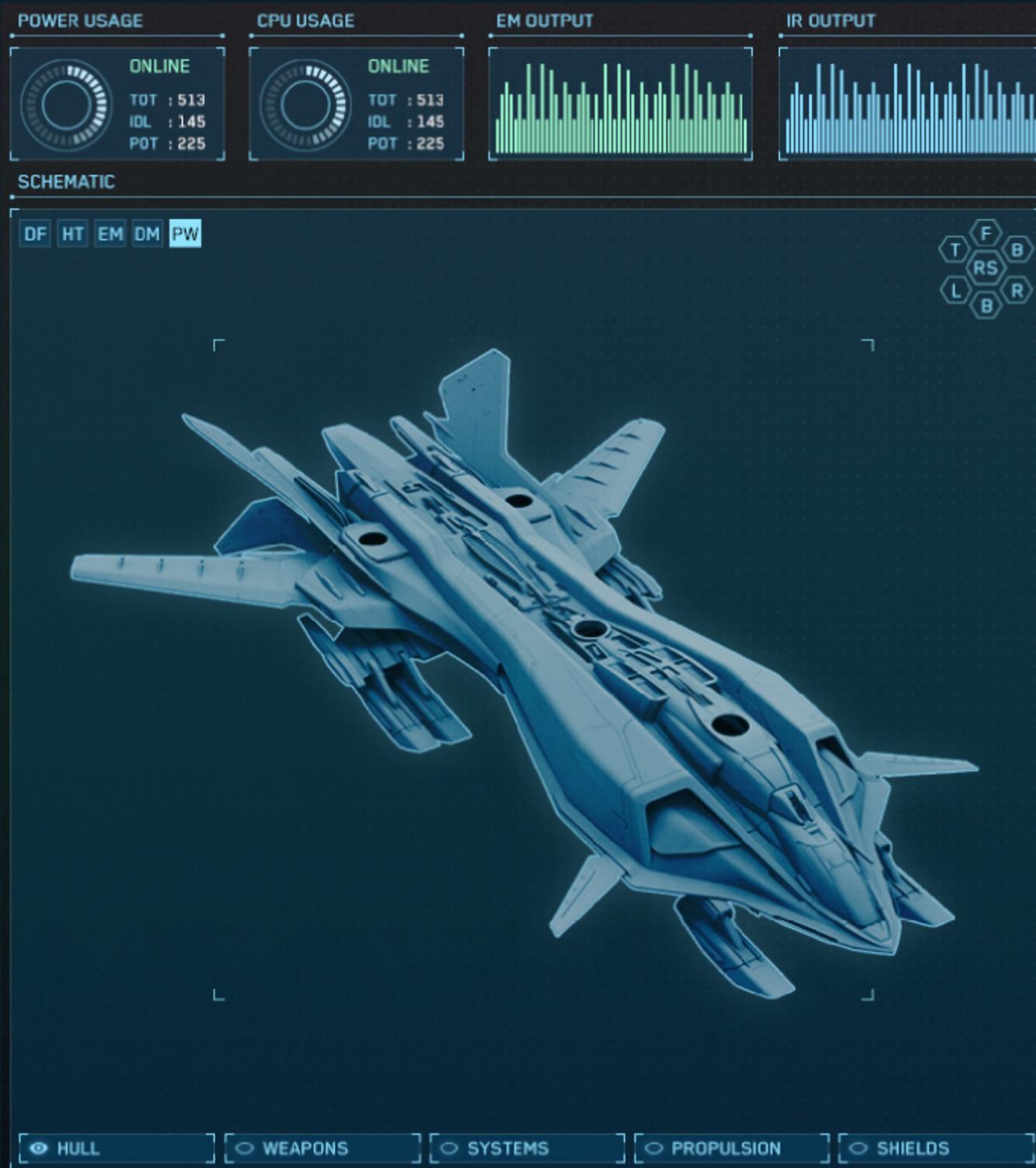
Aktionsübersicht

Die Aktionsübersicht zeigt alle zur Verfügung stehenden Aktionen, ganz ähnlich wie es beim HUD der einsitzigen Raumschiffe der Fall ist.

Die Aktionsübersicht besteht aus den folgenden Anzeigen:

- **Aktionsregisterkarten (Action Tabs):** Die Aktionen, die an dieser Station ausgeführt werden können (üblicherweise auf drei Aktionen beschränkt). Jede Registerkarte zeigt eine Abkürzung für die Aktion, welche sie repräsentiert, beispielsweise PWR für Power Management (Energiemanagement).
- **Benutzerdetails (User Details):** Diese Sektion zeigt wer mit dieser Station verbunden ist.
- **Einstellungen (Settings):** Öffnet das Einstellungs-menü.





Schiffsinformationsbereich

Diese Anzeige gibt euch einen Überblick über den allgemeinen Status eurer Schilde. Sie enthält generelle Informationen über das Schiff, die für alle Crewmitglieder von Bedeutung sind. Das dreidimensionale Schema zeigt eine holografische Ansicht des Schiffes, inklusive seiner Komponenten, Schildsegmente und mögliche Beschädigungen des Rumpfes. Der Spieler kann diese Ansicht manipulieren, indem er sie zieht, rotiert, zoomt oder schwenkt. Er wird ebenfalls in der Lage sein, mit einem Klick der linken Maustaste spezifische Komponenten auszuwählen, um sich deren Status anzeigen zu lassen.

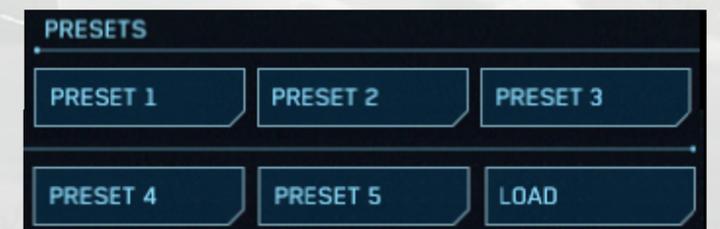
Informationen in dieser Anzeige:

- **Energieverbrauch:** Zeigt den Zustand des Kraftwerkes. Ob es an- oder ausgeschaltet ist, die maximale zur Verfügung stehende Energie, den momentanen Energieverbrauch im Leerlauf und den potentiellen Energieverbrauch bei Volllast.
- **Rechenleistung:** Zeigt die Auslastung der CPU des Schiffes. Ob sie an- oder ausgeschaltet ist, die maximal zur Verfügung stehende Rechenleistung, die momentan verbrauchte Rechenleistung im Leerlauf und die potentielle Rechenleistung bei Volllast.

➤ **Ausstoß von Infrarot-/ elektromagnetischer Strahlung:** Diese Anzeige funktioniert genauso wie die Signaturanzeigen in Arena Commander. Ist der Balken klein, dann ist der Strahlungsausstoß gering, ist er groß, dann ist er hoch. Nach einer vorbestimmten Zeit erscheint ein neuer Balken und der alte wird nach links verschoben.

Voreinstellungen

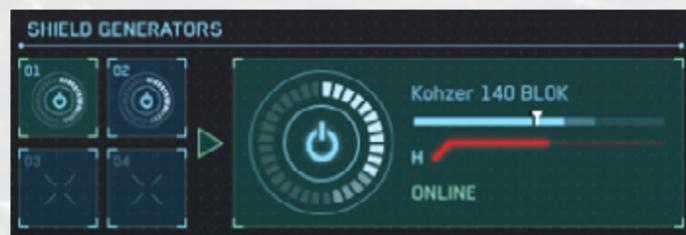
Jede Aktion hat fünf Voreinstellungen, die es dem Spieler erlauben, ihre momentane Konfiguration zu speichern und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufzurufen. Sie können ebenfalls Voreinstellungen von anderen Schiffen desselben Typs importieren. Auf diese Weise können Piloten Konfigurationen für bestimmte Situationen vorbereiten und diese dann schnell aktivieren, wenn es nötig ist. Ihr wollt stärkere Schilde, wenn ihr euch in einem Asteroidenfeld befindet oder eine Einstellung, die euren Energieverbrauch reduziert, um nicht entdeckt zu werden? Die Voreinstellungen machen es möglich!



Generator-Informationstafel

Diese Ansicht zeigt alle Schildgeneratoren, die auf dem Schiff installiert sind, und gibt dem Spieler die Möglichkeit, deren Leistung zu optimieren. Die Generator-Informationstafel verfügt über mehrere Untersektionen.

Installierter Generator: In diesem Beispiel gibt es vier Slots (siehe Bild), die von Schildgeneratoren belegt werden können. Der Spieler kann auf einen Blick die grundlegenden Informationen über seine Schildgeneratoren einsehen. Diese Anzeige zeigt:



- ob der Generator an- oder ausgeschaltet ist
- ob der Generator beschädigt oder zerstört ist
- den momentanen Schadenszustand des Generators

Um weitere Informationen über einen der Schildgeneratoren zu erhalten, muss man nur auf den entsprechenden Slot klicken und die Anzeigetafel auf der rechten Seite stellt diese bereit:

- Der Name des Schildgenerators
- Wärmebelastung

Generator-Priorität: Jeder Schildgenerator besitzt drei Attribute, welchen der Spieler eine Priorität zuweisen kann. Dies bedeutet allerdings, dass die Erhöhung der Leistung eines Attributes einen Abfall der Leistung bei den anderen beiden zur Folge hat. Folgende Attribute kann der Spieler verändern:

1. Maximale Schildpunkte (MSP): Die Anzahl von Schildpunkten eines Schildgenerators, welche über alle Schildsegmente verteilt werden. Ein Heraufsetzen dieses Attributes erhöht zwar die Schildstärke, verlangt dem Kraftwerk allerdings auch mehr ab.

2. Schildregeneration (RNG): Wie viele Schildpunkte pro „Impuls“ regeneriert werden. Ein Heraufsetzen dieses Attributes verringert die Zeit, bis die Schilde wieder vollständig aufgeladen sind, nachdem sie beschädigt wurden.

3. Schildwiederherstellung (REC): Wenn ein Schildsegment versagt, benötigt es etwas Zeit, um sich wiederherzustellen, bevor die Regeneration beginnt. Während dieser Zeit

ist der Spieler angreifbar. Ein Heraufsetzen dieses Attributes verringert die Zeit, bis die Schilde wiederhergestellt sind.

Beispiel für die Priorisierung der Generatoren

Dieses Beispiel nimmt an, dass der Spieler einen einzelnen Schildgenerator besitzt, der in der Lage ist, 100 Schildpunkte zu erzeugen. Es regeneriert 10 Schildpunkte pro Sekunde und hat eine Wiederherstellungszeit von zwei Sekunden. In der Standardeinstellung zeigen alle Balken jeweils 33% an.



Wenn der Spieler das MSP-Attribut vollständig um 25% priorisiert, sinken die Attribute RGN und REC beide um jeweils 12.5%.



Schildsegmente

Die Schildsegment-Anzeige erlaubt es dem Spieler, bis zu sechs Schildsegmente zu verwalten und hat die gleiche Funktionalität wie in den bekannten HUDs der Einsitzer.

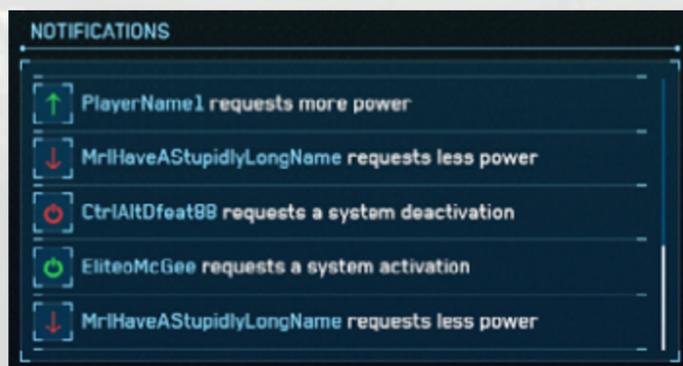
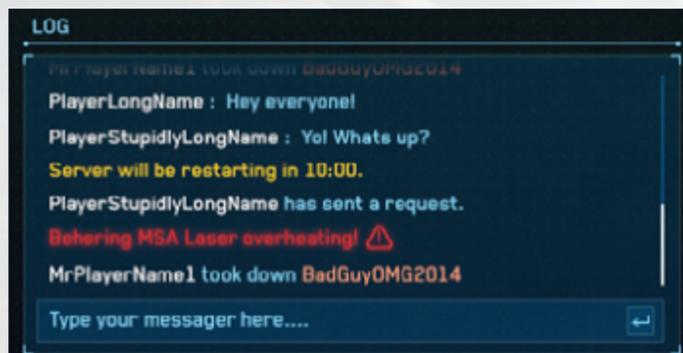
➤ **Verändern der Prioritäten:** Der Spieler kann ein bestimmtes Schildsegment priorisieren. Die Erhöhung der Priorität eines Segmentes verschiebt die benötigten Schildpunkte von den benachbarten Segmenten auf das priorisierte Segment. Diese Prozedur benötigt keine zusätzliche Energie.

➤ **Verstärken:** Die Verstärkung eines Segmentes lässt dessen Schildpunkte über das reguläre Maximum ansteigen. Dies wird erreicht, indem Schildpunkte von allen anderen Segmenten abgezogen werden. Diese Prozedur ist nicht risikofrei und belastet das Kraftwerk zusätzlich.

➤ **Boost:** Der Spieler kann die Regenerationsrate eines Schildsegmentes erhöhen. Diese Prozedur erfordert zusätzliche Energie vom Kraftwerk.

Soziale Oberfläche

Soziale Interaktion? Ganz genau! Auf größeren Schiffen werdet ihr mit euren Mannschaftskameraden, ob Freunde oder NPCs, interagieren wollen, um die Schilde je nach Bedarf auszubalancieren. Stellt euch vor, ein Freund meldet, dass das Schild getroffen wurde und sein Geschützturm nun ungeschützt ist. Ihr könnt ihm nun schnell helfen, indem ihr die Schildenergie umleitet!



Zusätzlich zu dem regulären Logbuch wird die soziale Oberfläche verschiedene Nachrichten anzeigen, welche die Aktionen eurer

Mannschaftsmitglieder oder den Schiffsstatus betreffen: Anfragen von Spielern, Schaden am Schiff oder den Waffensystemen oder den Status von kritischen Komponenten. Jede Nachricht hat die folgenden Attribute:

- Ein Symbol, welches die benötigte Aktion anzeigt. Beispielsweise eine Anfrage, die Energie an- oder auszuschalten, würde als Energiesymbol erscheinen.
- Der Name des Spielers, der die Anfrage gesendet hat
- Eine kurze Beschreibung, der angefragten Aktion. Das Auswählen einer Anfrage öffnet ein Fenster, mit Hilfe dessen der Benutzer die Anfrage entweder akzeptieren oder ablehnen kann.

Dies ist unsere Vision für das Schildmanagement in zukünftigen Versionen von Arena Commander. Wir möchten es sowohl einfach als auch komplex machen: einfach zu lernen, schwer zu meistern. Wir sehen die zunehmende Vergrößerung unserer Schiffe als Gelegenheit, die Spieler zur Zusammenarbeit zu animieren, damit sie ihre Schiffe besser fliegen und Erfahrungen machen können, von denen sie schon ein Leben lang geträumt haben.

Unter der Haube

All das ist gut und schön, aber wie funktionieren Schilde in ihrem Inneren? Momentan können wir bis zu 32 gleichzeitige Treffer auf ein Schiff registrieren, welche auf einem maßgeschneiderten Gitter (mesh) gerendert werden. Eine Einschlagswelle wird für jeden einzelnen Einschlag generiert und auf dem Schildgitter basierend auf den Parametern des jeweiligen Einschlags abgebildet. Mit Hilfe von verschiedenen Mustern sind wir in der Lage, den Effekt geschmeidig über die Oberfläche des Schildes wandern zu lassen.

Unser Plan ist, diesen Effekt bald zu überarbeiten, um einige Limitierungen aufzuheben und neue Funktionen hinzuzufügen. Die größte Änderung betrifft die Form der Schilde, welche in jedem Frame dynamisch generiert werden soll. Dies wird uns ermöglichen, das Schild enger um das Schiff herumzulegen, es zu verformen, um bewegliche Teile wie Geschütztürme und Triebwerke zu schützen und es anzupassen, wenn sich das Schiff selbst verformt, weil beispielsweise Teile abgeschossen wurden. Das neue System wird ebenfalls die Entwicklung von Schiffen im Allgemeinen vereinfachen, da wir nicht mehr für jedes Schiff ein eigenes Schildgitter erstellen müssen.



Um die Skalierbarkeit des Effektes zu verbessern, werden Einschläge zunächst in einem internen Puffer gesammelt und anschließend verzögert angezeigt. Dies wird eine größere Anzahl von gleichzeitigen Einschlägen ermöglichen, was für unsere größeren Schiffe von großer Bedeutung sein wird. Die Geräuschemuster werden zudem von den Texturen ausgelesen, statt prozedural berechnet zu werden, was eine höhere Vielfalt erlaubt und den Effektkünstlern mehr Kontrolle gibt.

FPS

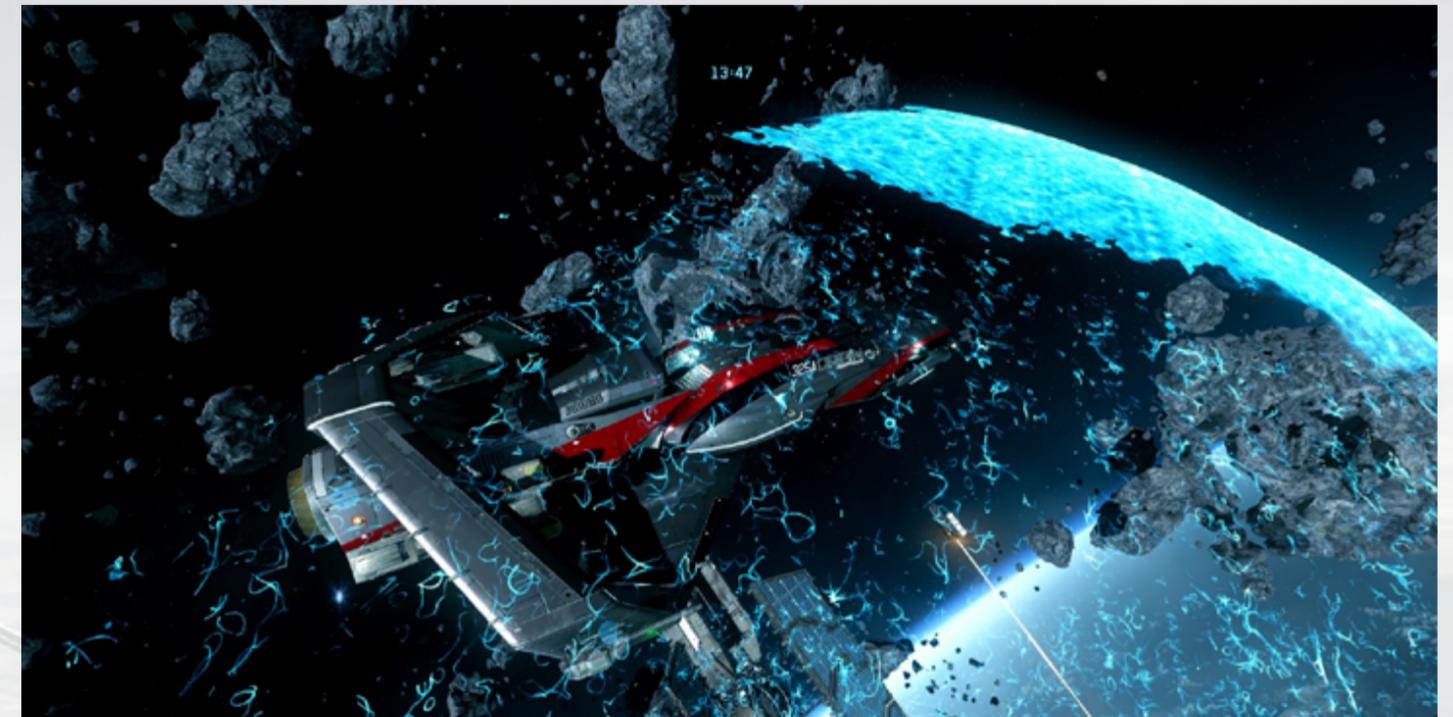
Schiffe sind jedoch nicht die einzigen Orte in Star Citizen, wo Schilde eine Rolle spielen werden! Wir arbeiten ebenfalls an einem Personenschild, welches im kommenden FPS-Modul verwendet werden kann. In „Star Marine“ werden Spieler ein Gerät einsetzen können, das sie vor dem Beschuss des Gegners schützt. Das QDB (Barrikade für den schnellen Einsatz), auch Quikcade genannt, kann überall eingesetzt werden wo genug Platz ist und es Schwerkraft gibt. Das QDB besitzt gerade genug Schildstärke, um in kritischen Momenten Verletzungen zu vermeiden. Es nutzt die gleiche Technologie, die auch für die Schilde der Raumschiffe verantwortlich ist, jedoch in kleiner, kompakter Form. Schilde benötigen eine Menge Energie. Aufgrund seiner

Mobilität kann das QDB nicht so viel Schaden einstecken wie die Schilde von Schiffen. Wie ein Schild mit Energie versorgt wird, bestimmt, wie viel Schaden es abwehren kann.

Die Zukunft

Jenseits dessen, was wir bereits besprochen haben, gibt es eine Vielzahl von Verbesserungen des Schildsystems, die wir ins Auge gefasst haben. Während diese Designs noch nicht ausgearbeitet sind, möchten wir euch einen ersten Einblick geben, was euch erwartet.

Eine der Verbesserungen kommt aus einer unerwarteten Richtung: Signaturmanagement. Eines der notwendigen Aspekte des Signaturmanagements ist die relative Signatur der Umgebung und anderer Objekte, hinter welchen ihr euch verstecken könnt. Das gleiche System hilft uns die Effekte von lokalen Gasen, Strahlungen und Ionenstürmen auf eure Schilde zu bestimmen. Dies macht es nötig, dem Spieler Möglichkeiten an die Hand zu geben, um diese widrigen Umstände handhaben zu können - ein weiteres Element, das er beachten muss, wenn er sich für eine Schildeinstellung entscheidet. Manchmal ist es genug, die Schilde für einen Raumkampf einzustellen, doch manchmal muss der Spieler



bedenken, dass die Vernachlässigung eines Schildattributes unter bestimmten Umständen die Leistung des Gesamtsystems beeinträchtigen kann. Er wird also eine Balance finden müssen, die das Schild mit den äußeren Gegebenheiten in Einklang bringt.

Die Schiffe, die wir in das Spiel implementieren, werden zunehmend größer. Darin sehen wir die Gelegenheit unsere Systeme für den Spieler sichtbarer und realer zu machen, anstatt sie hinter einem Menü oder tief im Inneren des Schiffes zu verstecken. Eine Möglichkeit wie dies auf

die Schilde angewendet werden könnte, ist die Schildsegmente mit Stabilisator-Emittern auszustatten. Einfache, kleine Geräte, die auf dem Rumpf platziert werden und ein Interferenzmuster aussenden, welches die Energiebewegung innerhalb des Schildsystems unterstützt und hilft, die Form der Schilde zu halten. Die Beschädigung eines solchen Emitters hätte die Schwächung des entsprechenden Schildsegmentes zur Folge, was den Angriffswinkel noch bedeutender macht, als es bereits jetzt der Fall ist.

Ebenso könnte es Schild-Subsysteme geben, mit deren Hilfe ihr eine große Menge eurer Schildenergie opfern könnt, um eine Ladung aufzubauen, mit der ihr bei Bedarf den Schilden einen kurzzeitigen Energieschub geben könnt. Diese Aufladung würde allmählich die Hitze- und Energiesignatur eures Schiffes erhöhen, was daraus wiederum einen Balanceakt für jene machen würde, die einen Hinterhalt planen.

Auch wäre ein Schildmodus möglich, welchen ihr verwenden könnt, um sämtliche Schildenergie auf ein Schildsegment zu projizieren. Dies würde euch zwar gegenüber Angriffen aus allen anderen Richtungen exponieren, doch die Stärke und Regenerationsrate des übriggebliebenen Schildsegmentes über die Gesamtstärke heben, welche euch normalerweise zur Verfügung steht (die Energiefelder verstärken sich gegenseitig). Das für die Schilde verantwortliche Mannschaftsmitglied könnte nun dieses Schildsegment in jede von ihm gewünschte Richtung verschieben. Ein gut eingespieltes Team kann sich so insbesondere gegen einzelne Gegner einen deutlichen Vorteil verschaffen.

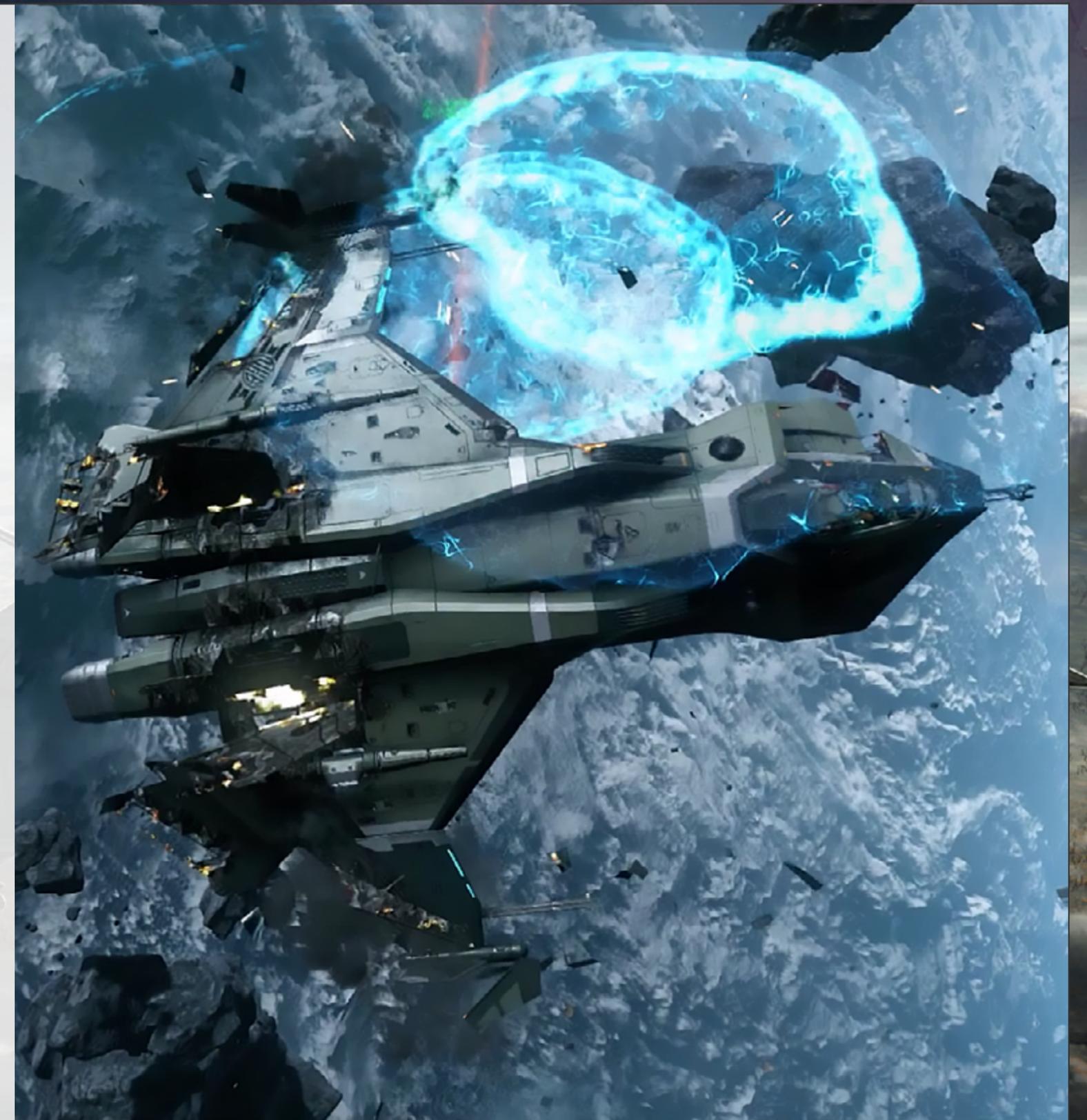
All dies sind großartige Aussichten, doch im Zentrum stehen die Erfahrungen, die ihr im

Spiel machen könnt. All diese Funktionen sollen aufeinander aufbauen, um jenen, die daran interessiert sind, eine tiefergehende Erfahrung zu bieten, während Spieler, die nicht so tief in die Materie eintauchen möchten, ebenso ihre Freude am Schildsystem haben werden.

Wie bei allen Designposts repräsentiert dieser Artikel unsere momentane Denkweise in Bezug auf die angesprochenen Systeme. Die Spielmechaniken können sich im Laufe der Entwicklung von Star Citizen ändern.

Übersetzer: Malu23

Korrektur: Mr_Yoshi





DIE NACKTEN FAKTEN: ANVIL AEROSPACE GLADIATOR

„DOMINIERT IN JEDER UMGEBUNG“

Diese Woche in „Die nackten Fakten“: die Anvil Aerospace Gladiator. Die Gladiator ist ein für den zivilen Markt angepasster Jagdbomber. Durch das modulare Schiffssystem von Star Citizen kann die Gladiator mit einem kleinen Frachtraum oder, falls es die Umstände nötig machen, mit einem vergrößerten Arsenal von Raketen und Torpedos ausgestattet werden. Sie ist eines der vielseitigsten Schiffe, die auf dem zivilen Markt angeboten werden. Vom Militär wird das Schiff primär als trägergestützter leichter Bomber eingesetzt. Das frei verkäufliche zivile Modell wird oft bereits mit einem Sprungantrieb angeboten, hat jedoch gegenüber der militärischen Variante eine eingeschränkte Waffenbestückung und schwächere Schilde. Trotz allem liegt die Kampfkraft einer Gladiator weit über dem, was die meisten anderen Schiffe zu bieten haben. Dazu trägt auch bei, dass die Gladiator serienmäßig mit einem separaten, bemannten Geschützturm ausgestattet ist. Das Schiff fällt deswegen auch in die Multi-Crew-Kategorie, obwohl man sich im Schiff selbst nicht bewegen kann. Der Geschützturm und das Cockpit sind vollständig voneinander getrennt.



[Offizielle Werbebroschüre der Gladiator](#)

[Übersetzte Werbebroschüre der Gladiator](#)

[Die Gladiator im Shop](#)

Kaufoption: Aktuell nicht verfügbar

Entwicklungsgeschichte

Oktober 2012 – Ankündigung der Anvil Gladiator / 2.5 Millionen Dollar-Stretch Goal

In der Original-Spendenkampagne auf Kickstarter und der RSI-Webseite wurde die Gladiator als 2,5 Millionen Dollar-Stretch Goal angekündigt. Das Spendenziel wurde noch in der ursprünglichen Kampagne erreicht. Das Schiff wurde bereits zu diesem Zeitpunkt als Bomber angekündigt.

11. Oktober 2013 Erste [Konzeptgrafiken](#) des Schiffes

Die ersten ausführlichen Konzeptgrafiken wurden bereitgestellt. Das Design unterschied sich kaum zu den jetzt im Hangar und Arena Commander vorhandenen Schiffsmodellen.

26. November 2014 Ausführliche Vorstellung inkl. erster [In-Game-Videos](#)

Kurz vor Ende 2014 wurde die Gladiator offiziell vorgestellt inkl. weiterer Details und dem ersten Video direkt aus dem Hangar-Modul.

10. Dezember 2014 Gladiator ist [Hangar-Ready](#)

Mit dem Release von Arena Commander 0.9.2.2 war die Gladiator Hangar-Ready und konnte das erste Mal in allen Einzelheiten betrachtet und betreten werden. Kleines Detail am Rande: Das Schiff war laut einer [Star Citizen-Schiffs-Roadmap](#) bereits im Oktober 2014 für den Hangar fertiggestellt.

26. Februar 2015 [WIP-Informationen](#) über das Schiff

Anfang 2015 gab es einen ausführlichen Einblick in die Entwicklung der Gladiator. Die veröffentlichten Informationen stammen ursprünglich aus einer Ausgabe des Jump Point-Magazins, welches nur Subscriber erhalten.

11. April 2015 Gladiator ist [Arena Commander Ready!](#)

Mit dem Release von Star Citizen Alpha Version 1.1.1 war es möglich, die Gladiator auch in Arena Commander zu fliegen. Ein Biest von einem Schiff, welches sich auch nicht vor einer Hornet verstecken muss.

CIG-Hintergrundwissen

- Die Möglichkeit, den Torpedo-Schacht in einen Frachtraum zu konvertieren, wurde erst spät in der Entwicklung umgesetzt.
- Das Grunddesign stammt von David Hobbins.
- Andrew Ley (Foundry 42) überarbeite das Schiff, um es Flight-Ready zu bekommen.
- In Engine (3D Modell) von Matthew Johns.
- Weitere Arbeiten (speziell für die SQ42-Kampagne) von Paul Jones (Art Director) und Gavin Rothery (freier Mitarbeiter).

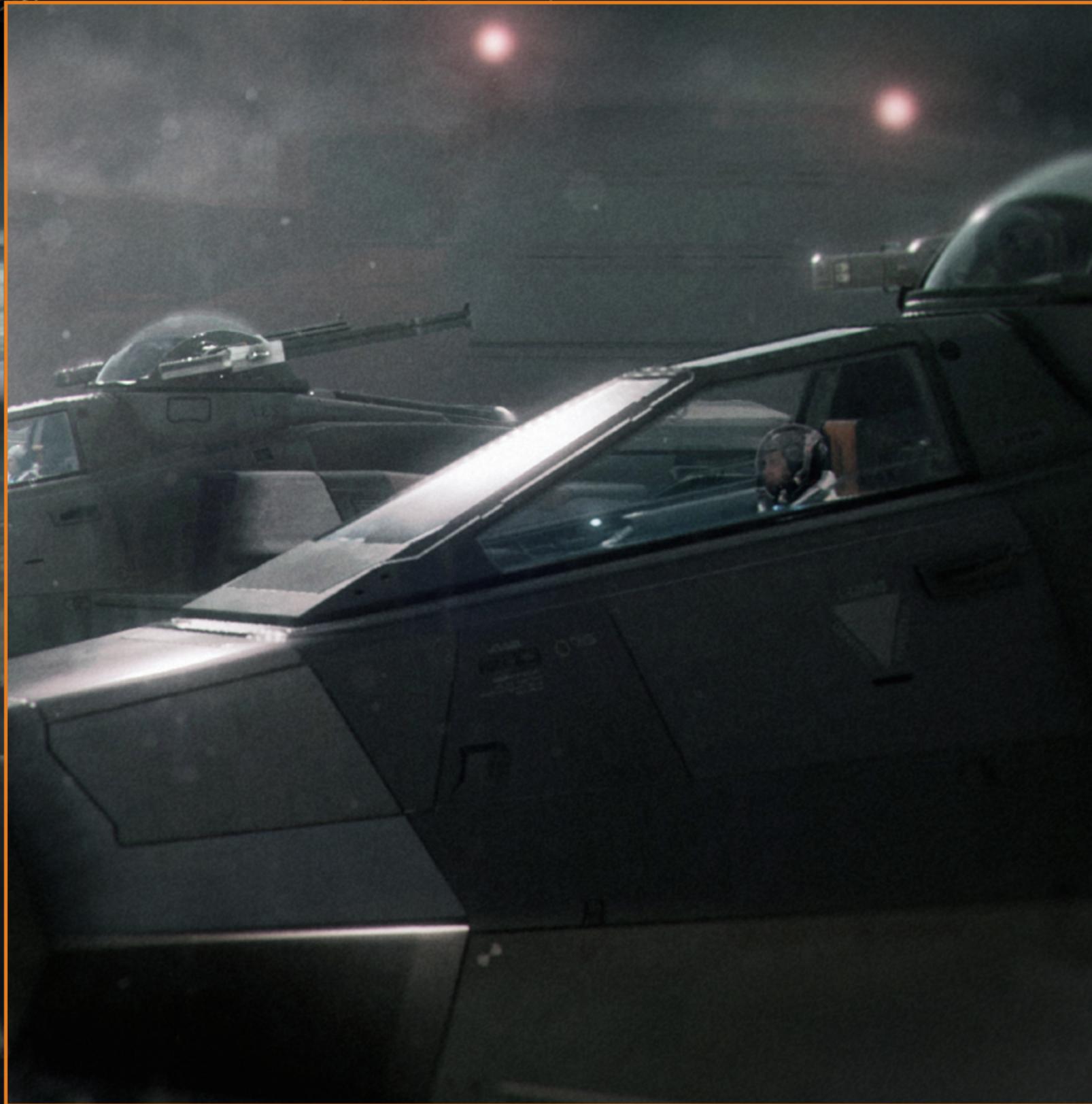
Autor: Rohal

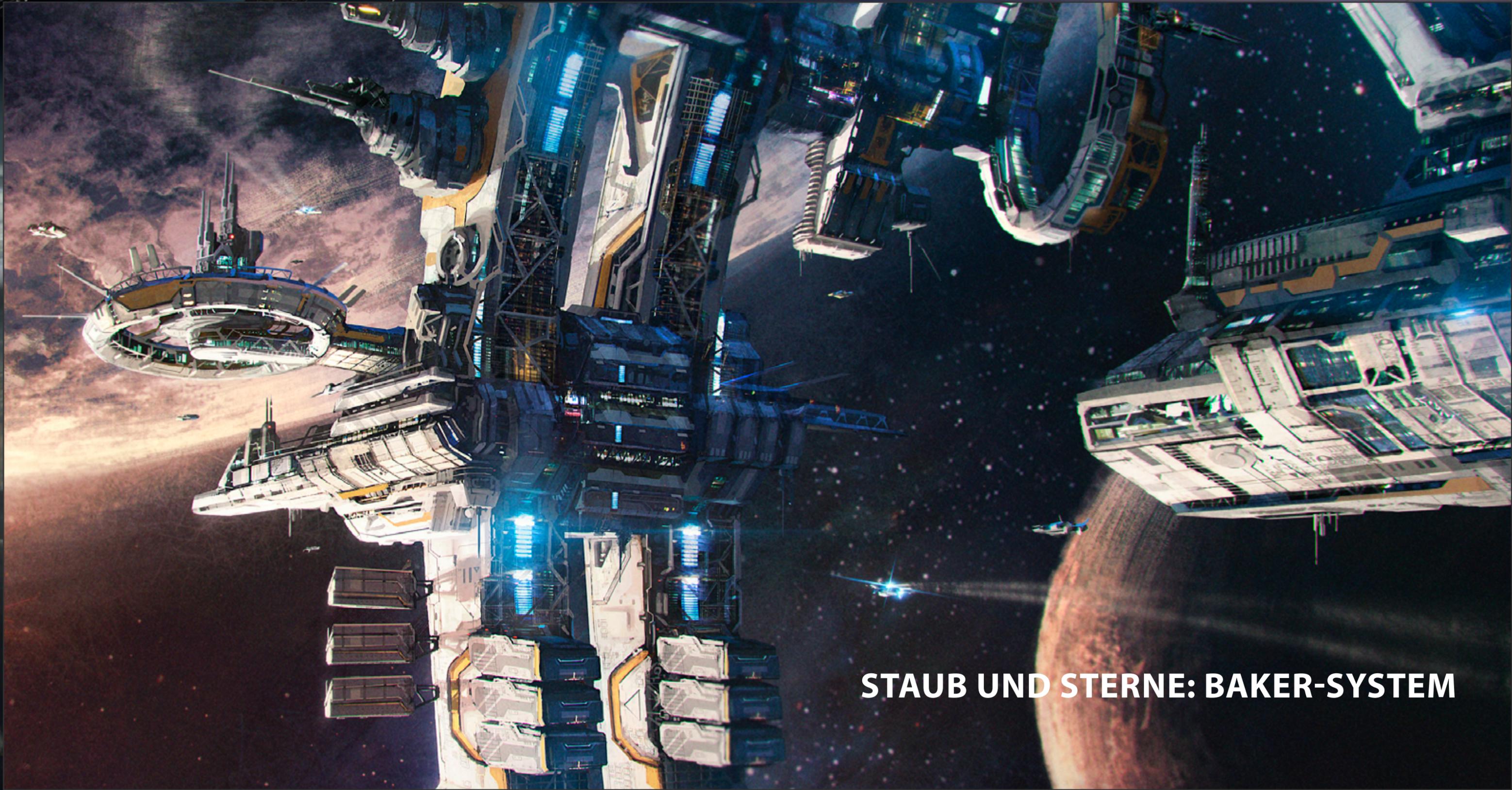
Korrektur: Malu23 & Mr_Yoshi



GLADIATOR - GRUNDDATEN

HERSTELLER	ANVIL AEROSPACE
AUSRICHTUNG	Leichter Bomber / Jäger
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	22 / 22 / 8
MASSE (KG)	26.000
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	0
BESATZUNG (MAX.)	2
KRAFTWERK (MAX.)	1x Größe 2
TRIEBWERKE (MAX.)	2x TR4
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	8x TR2
SCHILDE (MAX.)	1x Größe 3
BEWEGLICHE HALTERUNG (MAX.)	2x Größe 2
PYLON (MAX.)	2x Größe 2 & 1x Größe 5
BEMANNTER GESCHÜTZTURM (MAX.)	1x Größe 2





STAUB UND STERNE: BAKER-SYSTEM

Allgemeine Informationen

Baker ist ein Doppelsternsystem, bestehend aus zwei Hauptreihensternen des Typs K, die von einer Ansammlung ziemlich trostloser Planeten umringt werden, welche von völlig unbewohnbar bis gerade noch bewohnbar reichen. Ein Versandzentrum von Covalex und ein größtenteils automatisierter Bergbauaußenposten sind die einzigen Bastionen der Zivilisation in dieser Region. Wie so oft ist dies jedoch nur die halbe Wahrheit – das Baker-System ist auch die Heimat der „Able Baker Challenge“, dem wohl gefährlichsten Event der Untergrund-Rennszene.

Bakers Bekanntheit rührt aus zwei Umständen: Es ist eines der wenigen Doppelsternsysteme im Vereinigten Imperium der Erde, das (technisch gesehen) bewohnt ist und es liegt nur einen Sprung von der Kornkammer Terra entfernt. Der erste Punkt brachte dem System die Aufmerksamkeit einer großen Anzahl von Astrophysikern ein, welche begierig darauf waren, ein Sonnensystem innerhalb der Grenzen eines sicheren und polizeilich überwachten Weltraumes zu studieren. Der zweite Punkt ist der Grund für seinen zivilisatorischen Höhepunkt – das Versandzentrum – und dessen Verwendung als Mittelpunkt von illegalen Rennen.

Baker und der das System umgebende Sternencuster wurden im Jahre 2508 von derselben Expedition kartographiert, welche auch Terra entdeckt hatte. Während das Terra-System bereits kurz nach der Kartierung dieser Region bereist und erforscht wurde, geriet Baker aufgrund des Umstandes, dass Doppelsternsysteme den Menschen üblicherweise nur wenig zu bieten hatten, in Vergessenheit. Selbst wenn ein Planet innerhalb der bewohnbaren Zone eines Doppelsternsystems theoretisch terraformt werden könnte, machen die Gravitationskräfte, welche auf ihn wirken, während er sich nahe oder zwischen den beiden Sternen befindet, eine Besiedlung zu einer rein akademischen Frage.

Der erste erfolgreiche Sprungversuch in das Baker-System fand im Jahre 2676 statt, lange nachdem Terra zu einem Hauptakteur in der galaktischen Politik geworden war. Der Sprungpunkt wurde durch Zufall in den äußeren Bereichen des Terra-Systems entdeckt und Baker wurde anschließend von einer rein wissenschaftlichen Expedition erforscht. Die territorial-kommerziellen Rechte wurden offiziell an die Regierung von Terra vergeben, welche diese im Stillen an auf Terra beheimatete Konzerne vergeben hat.

Innere Planeten: Baker I, II & III

Vom Gesichtspunkt der Besiedlung und Ressourcengewinnung wurden Bakers erste drei Welten sofort abgeschrieben, nachdem das System kartographiert worden war. Keine von ihnen kann in einer Art terraformt werden, welche dauerhaft Leben ermöglichen würde, auch besitzen sie keine Ressourcen, die eine Reise so nah an die Sterne des Systems lohnenswert machen. Baker I ist ein kleiner Planet mit einem dichten Eisenkern, der Bakers zwei Sonnen gefährlich nah umkreist. Die Nähe führt zu einer instabilen Umlaufbahn und Wissenschaftler postulieren, dass diese zusehends abfallen und der Planet schließlich innerhalb der nächsten 150 Millionen Jahre vom größeren der beiden Sterne verschluckt werden wird.

Baker II ist ein typischer Smog-Planet, eine kleine, kränkliche, gelb-grüne Welt mit einer dichten, hochgiftigen Atmosphäre. Auch wenn sie während ihres Umlaufs nicht sonderlich von der Gravitation der Sterne zerquetscht wird, ist ihre Atmosphäre doch so lebensfeindlich, dass Terraforming nie ernsthaft in Betracht gezogen wurde. Tatsächlich wirkt sich die toxische Mischung besonders zersetzend auf Schiffshüllen aus; der Planet machte kürzlich Schlagzeilen, als mögliche Waffenschmuggler versuchten, sich mit ihrer

Freelancer bei Baker II zu verstecken, nur um mitzuerleben, wie sich ihr Schiff direkt unter ihren Füßen auflöste. Baker III ist ein Eisriese, eine wogende weiße Masse mit tiefblauen Venen. Der Umfang des Planeten hat sich seit seiner Entdeckung merkbar vergrößert, ein Umstand, auf den Astrophysiker ein wachsames Auge haben.

Xenia ist ein Versandzentrum von Covalex, welches konstruiert wurde, um die aufkeimende Versandindustrie im Terra-System zu unterstützen. Xinia ist sprunghaft angewachsen, nachdem klar wurde, dass Händler auf dieser Station die zunehmend hohen Zölle vermeiden können, welche bei der Nutzung von terranischen Einrichtungen entstehen.

Die Station selbst besteht aus einer Reihe vorgefertigter Habitate, deren Frachträume einen Ring bilden. Diese Frachträume reichen von unter Druck stehenden Hangars für kleinere Schiffe bis zu enormen luftleeren Docks, welche in der Lage sind, die größten Frachtschiffe abzufertigen. Größere Schiffe von Covalex, die Massengüter transportieren, verteilen ihre Waren üblicherweise auf Xenia, wo Mannschaften privater Unternehmen diese in die umgebenden Systeme weitertransportieren können.

Xenia ist ein großartiger Ort für neugegründete Freelancer- und Constellation-Besatzungen, um die Feinheiten des Geschäfts auf den Handelswegen zwischen Xenia und Terra bzw. Xenia und Gem zu erlernen. Man kann zwar keinen sonderlich großen Gewinn erzielen, indem man Covalex dabei hilft, Einfuhrzölle zu umgehen, doch ist diese Arbeit ideal für unerfahrene Mannschaften, welche erste Erfahrungen sammeln möchten. Die Jobbörse der Station ist ebenso ein guter Anlaufpunkt, um nach besser bezahlten Langzeitmissionen Ausschau zu halten.

Baker IV

Der letzte Planet im Baker-System hat weder eine Atmosphäre, noch ein Magnetfeld, verfügt jedoch über äußerst reiche Mineralvorkommen. Shubin Interstellar hat sich die Schürfrechte an dem Planeten sichern können und ein Bergbauaußenposten, genannt GIO, ist nun das einzige Merkmal dieser Welt. Raumschiffe gehen hier ein und aus, obwohl die von Shubin errichteten Einrichtungen bestenfalls spartanisch sind.

Das Rennen

Während Bakers drei innere Planeten im formalen Sinne nutzlos zu sein scheinen, haben sie eine neue Bestimmung als eine der gefährlichsten

inoffiziellen Rennstrecken der Galaxis gefunden. Die Able Baker Challenge, welche einmal alle sechs Monate abgehalten und nur 24 Stunden vor ihrem Start angekündigt wird, lässt Piloten auf einer Rennstrecke um die inneren Planeten gegeneinander antreten.

Das Rennen besteht aus drei Etappen, welche durch Phasen verbunden sind, in denen die Piloten ihre Quantenantriebe an vorbestimmten Orten einsetzen können. Zunächst müssen sie den Raum um Baker III durchqueren, der mit gefährlichen Eiskristallen übersät ist, welche die Bordinstrumente beeinträchtigen und die Sicht erheblich einschränken können. Die zweite Etappe wird „das Atmen der Dämpfe“ genannt und erfordert das Fliegen durch Ringe, welche sich sehr nahe an Baker IIs toxischer Atmosphäre befinden. Die Piloten müssen diesen Abschnitt äußerst vorsichtig navigieren, um Schäden an der Hülle zu vermeiden. Zu guter Letzt geht es für die Piloten nach Baker I, wo sie auf der letzten Etappe ihre Waffen einsetzen dürfen. Anders als bei „zivilisierteren“ Rennen werden die Rennflieger nicht sofort für die Zerstörung des Schiffes eines Kontrahenten disqualifiziert (das Töten von Piloten ist jedoch weiterhin verboten).

Dies macht die Able Baker Challenge zu einem der gefährlichsten Wettbewerbe in der Galaxis. Das Fliegen dieser Rennstrecke wird unter Untergrund-Rennfliegern als besondere Auszeichnung betrachtet, während offizielle Rennteams diesen Wettbewerb zum größten Teil meiden. Da dies ein inoffizielles Rennen ist, welches von unbekanntem Veranstalter organisiert wird, hat es weder Regeln in Bezug auf die Waffen, noch andere Sicherheitsprozeduren, abgesehen von davon, dass nur auf der letzten Etappe der Einsatz der Waffen erlaubt ist. Besonders wetteifernde Rennpiloten sind jedoch dafür bekannt, ihre Kontrahenten bereits in den frühen Rennphasen abzuschießen, um sich einen Vorteil zu verschaffen.

Besucher sollten sich ebenso darüber im Klaren sein, dass die Natur dieses Untergrundrennens zu einer erheblichen Anzahl von Opfern unter Amateuren geführt hat. Da Terra nur einen

Sprung entfernt ist, nehmen üblicherweise deutlich mehr dieser Amateure an dem Rennen teil, als man typischerweise erwarten würde. Bakers innere Zone ist übersät mit den zerstörten Überresten neuerwerbener Rennschiffe.

Übersetzung: Malu23

Korrektur: theundying

Den offiziellen System-Guide von CIG findet ihr [hier](#) (Englisch) und [hier](#) den übersetzten System-Guide auf unserer Webseite.





ÜBERSICHT

ALLGEMEIN

Heimat eines Bergbauaußenpostens, eines Versandzentrums und der Able Baker Challenge (Rennen).

SONNE

Hauptreihenstern des Typs K

BAKER I

Unbewohnt. Kleiner Planet mit dichtem Eisenkern. Befindet sich sehr nahe an seiner Sonne. Besonderheiten: keine.

BAKER II

Unbewohnt. Typischer Smog-Planet. Besonderheiten: Atmosphäre wirkt sich extrem zersetzend auf Schiffe aus.

BAKER III

Unbewohnt. Eisriese. Besonderheiten: Der Umfang des Planeten scheint sich zu vergrößern.

BAKER IV

Bewohnt. Besitzt weder Atmosphäre noch Magnetfeld. Reich an Mineralvorkommen. Besonderheiten: Bergbauaußenposten von Shubin Interstellar.

STELLENMARKT

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](#).

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 GRAFIKABTEILUNG SUCHT 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.

DAS KARTELL SUCHT STAFFELLEITER!

Staffelleiter beim Kartell zu sein bringt einige Anforderungen mit sich:

- › Weitergabe von Informationen an ihre Kommandeure 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!

IMPRESSUM

Redaktion Kartellbote

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

Redakteur

„Rohal“ / Andreas

Korrektur

„Malu23“ / Karsten

„Mr_Yoshi“ / Joscha

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

