

Titel



DER KARTELLBOTE

[GAMESCOM 2016]



COMM SHLD AMMO RADR WEAP URS
FUEL IFCS LIFE TRGT QNTM TEMP

Enter Levski

ALTITUDE

1494.23

MAX

218.78

THRUST VELOCITY

115
182

BOOST THROTTLE



115
182

BOOST THROTTLE



DCPL GSFE

CSTB MSPD

CRU

20

20

THRUST VELOCITY

THROTTLE

POWER PRIORITY

WEAPONS

SHIELDS

THRUST

NO TARGET

SYSTEM PP

Übersicht

COMM	SHLD	AMMO	RADR	WEAP	URS
FUEL	IFCS	LIFE	TRGT	QNTM	TEMP

Enter Levski

ALTITUDE
1484.23

MAX SAFE SPEED
218.76

THRUST VELOCITY
115
182

BOOST THROTTLE

DCPL GSFE
CSTB MSPD
CRU

20 20

THRUST VELOCITY

115
182

BOOST THROTTLE

THROTTLE

POWER PRIORITY

WEAPONS

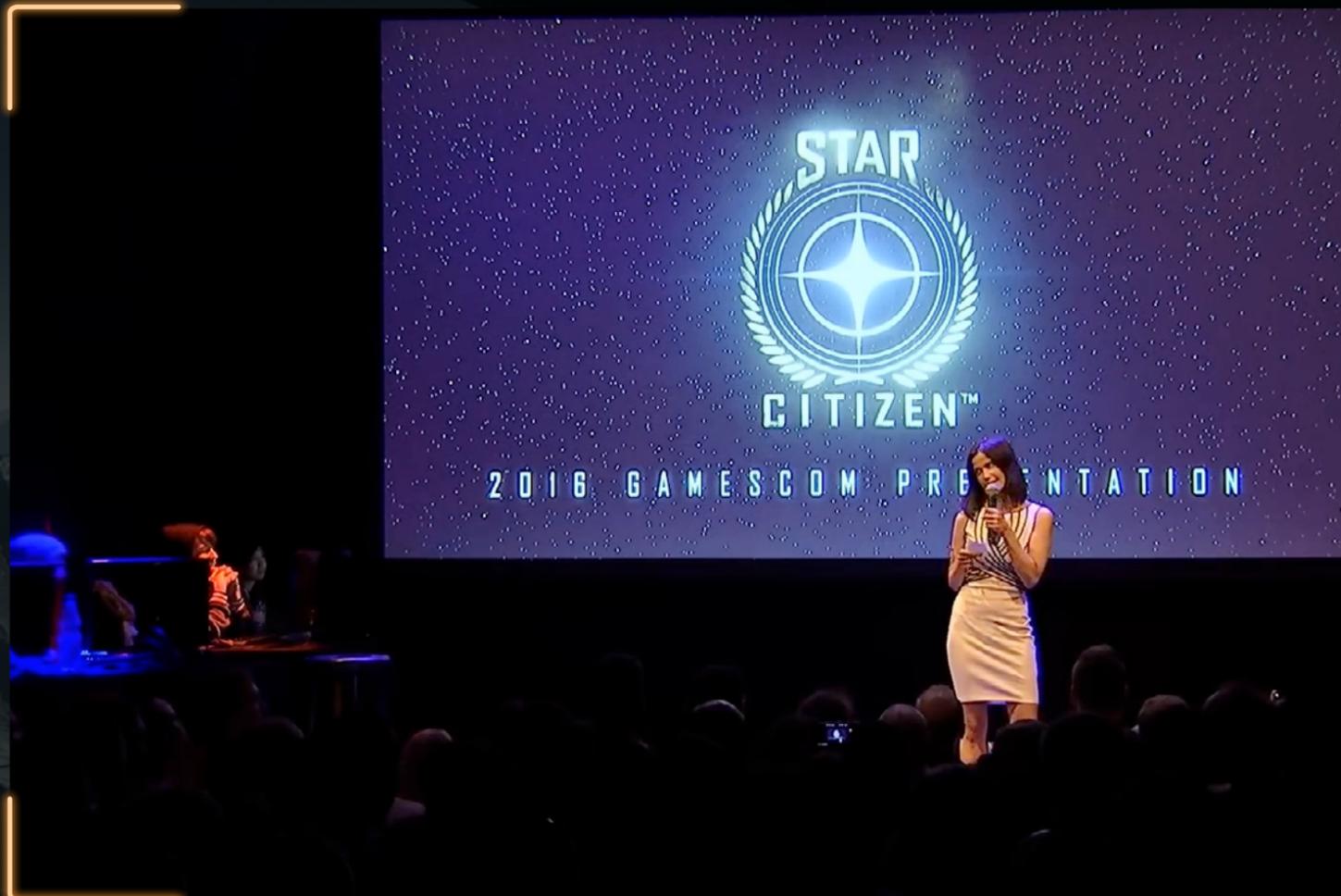
SHIELDS

THRUST

NO TARGET

SYSTEM PP





GAMESCOM- PRÄSENTATION 2016

– PER QUANTUM DRIVE IN DIE ZUKUNFT

Bereits zum vierten Mal in Folge fand abseits der Gamescom in Köln eine große Star Citizen-Präsentation statt. Wie in den Jahren zuvor, führte uns „The man himself“, Chris Roberts, durch das Programm und erlaubte uns einen Blick in die aktuellen Entwicklungen des von uns heiß erwarteten Spiels namens Star Citizen. Bevor wir uns mit den vielen neuen Themen der diesjährigen Präsentation beschäftigen, wagen wir einen Blick zurück auf die vorangegangenen Gamescom Events und den bisherigen Werdegang des Spiels.

Die Gamescom war für Cloud Imperium Games schon immer eine sehr wichtige Publikumsmesse, um die Fans auf einem

gemeinsamen Event zu versammeln und ihnen einen Einblick in den aktuellen Entwicklungsstand des Spiels zu gewähren. Obwohl erst in diesem Jahr ein großer Star Citizen-Stand auf der Gamescom aufgebaut wurde, gab es bereits seit dem Jahr 2013 eine Präsentation für alle Fans, die immer am Freitagabend der Gamescom-Woche in Köln stattfand.

Beginnend mit dem Jahr 2013 wurde die erste Gamescom-Präsentation im „Alter Wartesaal“ direkt im Kölner Hauptbahnhof abgehalten. Mit knapp 1000 Besuchern war es das erste Fan-Event, das jemals von CIG durchgeführt wurde. Die erste große Ankündigung auf diesem Event waren die Schiffshangars, zu dieser Zeit noch mit den Namen „Discount Hangar“, „Business Hangar“ und „Deluxe Hangar“. Dabei wurden bereits die ersten Hangar-Ready-Schiffe gezeigt, wie die Aurora, Freelancer, 300i und Hornet. Mit dem Pre-Alpha-Release, einige Woche nach der Präsentation, war Star Citizen das erste Mal in Teilen spielbar.

Im Jahr 2014 wurde das Event in das E-Werk in Köln verlegt und die Besucheranzahl verdoppelt. Es stand ganz im Zeichen der Verbesserungen der bereits bestehenden Inhalte: überarbeitete Hangars, nun mit den Namen „Self-Land“, „Aeroview“ und „Revel & York“; die Schiffsvarianten der Constellation und die Erweiterung des Arena Commanders um eine Rennsimulation. Besonders erwähnenswert war die Präsentation der ersten Multiplayer-Elemente, in der es eine Raumschlacht mit einer Constellation zu sehen gab. Bis auf die Multiplayer-Inhalte fanden alle präsentierten Änderungen innerhalb weniger Monate in das Spiel.

Das Event im Jahr 2015, wieder im E-Werk in Köln und mit 2000 Besuchern, stand im Zeichen des Social Modules, des FPS Modules und einer neuen und erweiterten Demo der Multicrew-Mechaniken.

Was wir heute als Star Citizen Alpha 2.x kennen, wurde das erste Mal auf der Gamescom 2015 gezeigt. Erlebe die Welt von Star Citizen, ob nun im Weltraum oder auf einer Raumstation, ohne Ladezeiten oder andere Tricks, erlebe eine zusammenhängende Welt. Was hier im Kleinen gezeigt wurde, soll letztendlich eine ganze Spielwelt füllen.

Und so kommen wir zum Gamescom-Event des Jahres 2016 – „Per Quantum Drive in die Zukunft“.

Nachdem das Event zwei Jahre im E-Werk stattfand, wurde die Veranstaltung etwas verkleinert und in das Gloria Theater verlegt. Das Event stand ganz im Zeichen der Entwicklung der Star Citizen Alpha-Versionen bis zum Ende diesen Jahres.

Seit vier Jahren ist es bei CIG Tradition, in Köln ein Fan-Event abzuhalten, leider ist es auch Tradition, das Event immer etwas später anfangen zu lassen als geplant. Aber wen stört so etwas, wenn wir viele tolle neue Einblicke in die Entwicklung des Spiels erhalten. Keine Angst, nach etwas Wartezeit und ein paar kleinen Tonproblemen ging es auch direkt los.

ERÖFFNUNGSANSPRACHE

Das Event wurde, wie in den letzten Jahren, von Sandi Gardiner eröffnet. Sie bedankte sich bei allen Gästen des Events sowie bei den Zuschauern, die es per Twitch verfolgten (bis zu 60k Zuschauer), und natürlich bei den vielen Helfern, ohne die eine solche Show nicht möglich wäre. Es arbeiten bereits mehr als 325 Entwickler an Star Citizen, die in den letzten Monaten hart daran gearbeitet haben, die vielen nun gezeigten Inhalte für das Event vorzubereiten. Nach dieser kurzen Ansprache und ein paar weiteren Worten zur Geschwindigkeit der Entwicklung von Star Citizen



wurde das Mikrophon an den eigentlichen Star des Abends, Chris Roberts, übergeben.

FREIGABE VON ALPHA 2.5

Mit der Veröffentlichung dieses Kartellboten sollte bereits die nächste Alpha-Version die Live-Server erreicht haben. Chris versprach eine sehr zeitnahe Veröffentlichung. Ohne zu sehr ins Detail zu gehen, folgende neue Inhalte werden durch das Update ins Spiel eingebracht:

- Die Piraten-Station GRIM HEX: Spawnpunkt für Spieler, die auf der anderen Seite des Gesetzes stehen, mit entsprechender Atmosphäre
- Ein neues Landesystem für Raumschiffe: manuelles Landen / halbautomatisches Landen / automatisches Landen
- Verbesserte Audioeffekte und neue Grafikeffekte
- Ein neuer Schiffslaser der Größe 5
- Ein verbessertes HUD-System
- Neue flugfähige Schiffe: Reliant und Argo.



Eine weitere Übersicht der neuen Inhalte in Alpha 2.5 könnt ihr auch in einem Youtube-Video sehen; folgt einfach diesem [Link](#).

Nach der Präsentation der neuen Funktionen in Alpha 2.5 folgte jeweils ein Video über die neuen Flight-Ready-Schiffe Argo und Reliant sowie ein kurzer Einblick in deren Stats. Die Spieler lieben Stats.

ALPHA 2.6 / STAR MARINE

Nach dieser Vorstellung gab es einen kurzen Ausblick auf die Inhalte der nächsten Alpha-Version. Zwei Worte: Star Marine. Nach einer sehr langen Vorbereitungszeit werden die überarbeiteten FPS-Mechaniken endlich in das Spiel gebracht. Star Marine findet als FPS-Äquivalent zu Arena Commander ins Spiel:

- Verschiedene Spielmodi
- Neue Arena für Bodenkämpfe mit und ohne Schwerkraft
- Überarbeitete Waffen
- Verbesserte Bewegungen im schwerelosen und normalen Kampf
- Neu erstellte „Next-Generation“ Spieler-Avatare



- Neben den Inhalten von Star Marine erhält auch der Arena Commander bzw. das Mini-PU neue Features:
- Verbesserte Flug- und Kampfeigenschaften im SCM
- Verbesserte Kameraeinstellungen (Chris erwähnt hier die vielen Streamer und Youtuber, denen das sicher gefallen wird)
- Allgemeine Gameplay-Verbesserungen
- Eine Rennstrecke nahe GRIM HEX – ein Slalom in einem Asteroidenfeld... Viel Spaß!
- Eine neue Karte für den Arena Commander

In 2.6 wird es außerdem zwei neue flugbereite Schiffe geben: die Drake Herald und die Aegis Vanguard Hoplite.

GAMESCOM-KONZEPTVERKAUF

Im diesjährigen Konzeptverkauf der Gamescom wird die Anvil Terrapin angeboten. Details findet ihr im DNF-Express-Artikel in dieser Ausgabe.

ALPHA 3.0 (AKA 2.7) – ZEIT FÜR EINEN GROSSEN SCHRITT IN DIE ZUKUNFT

Durch die vielen Änderungen im geplanten Patch 2.7 wurde dieser in 3.0 umbenannt. Dieses Update ist der nächste große Meilenstein in der Entwicklung von Star Citizen und falls alles klappt, wird dieser noch Ende des Jahres erreicht. Dies sind die geplanten neuen Features dieses Updates:

- Einführung der prozeduralen Planetengenerierung (Planetary Tech)
- Erweiterung des Stanton-Systems um: ArcCorp, Hurston, MicroTech, Crusader, Delamar, viele neue Raumstationen

sowie Monde und Asteroidengürtel. (Oder sagen wir einfach, das komplette Stanton-System wird im Spiel sein!)

- Erste Spielmechaniken für: Händler, Transporteure, Piraten, Söldner und Kopfgeldjäger
- NPC-System (Subsumption AI System 1.0): Tag/Nacht-Zyklus, NPCs gehen verschiedenen Tätigkeiten nach, erweiterte Missionen mit Missionsketten, wirtschaftsgesteuerte Missionen
- Neue Frontend- und Backend-Systeme: Item System 2.0, Star Network 1.0 (Verbesserung der Netcode-Performance), Mission 1.0 (dynamische Missionen mit NPC-Interaktionen, zum Teil mehrstufig)

ALPHA 3.0 DEMO

Die Demo beginnt auf Port Olisar, frisch ausgeschlafen steigt der Spieler aus seinem Bett. Soweit, so bekannt. Aber schon folgt ein erstes neues Feature: „Journal Video Entry Added“, eine Video-nachricht von einem NPC. Vorbei die Zeiten, in denen alle Missionen nur als Text oder Durchsage präsentiert werden. Ein gewisser Miles Eckhart, ein leicht schmieriger Typ, bietet uns einen profitablen Auftrag an. Kaum wurde das Video präsentiert, wird im Mo-biGlas ein neuer Security-Auftrag angeboten. Beim Video selbst handelte es sich um eine fertige Nachricht, noch keine Videokonferenz, das wird es später sicher auch geben. Und es wäre keine Demo, wenn wir dem Ruf nicht folgen würden. Auf nach „Levski“, wo unserer Auftraggeber auf uns wartet!

Auf dem Landedeck wartet schon ein zweiter Spieler, der auch den passenden flugfähigen Untersatz dabei hat, eine Freelancer (die Seitentür funktioniert endlich wie sie soll, was einigen Jubel bei den Fans verursacht). Das nächste neue Feature folgt sogleich, eine neue und sehr frühe Version der In-Game-Starmap. Alle in Alpha 3.0 vorhanden Planeten und der Zentralstern des Systems

werden in der neuen Karte präsentiert. Ein Klick auf einen Planeten öffnet eine Detailansicht mit dessen Monden und wichtigen anderen POIs. Ein weiterer Klick auf den Zielplaneten und schon startet die Reise mit leicht überarbeiteten Quantum Drive-Grafikeffekten.

Begrüßt werden wir von einer größeren Raumstation, die in einem weiten Orbit um den Planeten kreist, also näher ran Richtung Atmosphäre. Nach einem kurzen Boost per Quantum Drive können schon mehr Details des Planeten ausgemacht werden, erste Berge und die weit entfernte Horizontlinie. Und jeder Berg, den ihr seht, kann auch so vom Schiff angeflogen werden, aber wir sind hier, um einen Auftrag an Land zu ziehen, ab in den Landeanflug. Planeten mit Atmosphäre, und eine solche besitzt Levski, wirken sich beim Landeanflug direkt auf das Schiff aus. Durch die Reibungshitze entstehen gut sichtbar Flammen an der vorderen Außenhaut des Schiffes. Und natürlich lässt sich Chris bei der Präsentation nicht

lumpen, der Pilot darf natürlich frei auf dem Planeten landen. Kurz nach dem Aufsetzen auf der Planetenoberfläche springt sofort der zweite Spieler von der Laderampe, raus an die „frische Luft“. „That's one small step for man, one giant leap for mankind.“

Nur wie komme ich auf die Schiffseinstiegsrampe, wenn sie einen halben Meter vor mir in der Luft hängt? Anlauf nehmen und springen! Nach dieser kurzen Einlage, die alle belustigt hat, geht es auch direkt weiter zur eigentlichen Landezone. Wie bei den Raumstationen wird erst eine Landeerlaubnis eingeholt, die uns in einer kurzen Videoübertragung präsentiert wird. Damit bei kleinen Stationen die wenigen Landeplattformen nicht dauerhaft blockiert werden, haben die Spieler eine gewisse Zeit, ihr Schiff zu verlassen bzw. zu betreten. Danach wird ihr Schiff automatisch in einen Stationshangar transportiert.

Nach einer Präsentation der Station, inklusive neuer Geschäfte; Statuen; NPCs, die ihrer Arbeit nachgehen, und vielem mehr treffen wir im „Cafe Musain“ Miles Eckhart. Nachdem uns unser Auftraggeber ein paar weitere Details genannt hat, können wir die Mission jetzt final annehmen oder ablehnen. Natürlich werden auch weitere Details des Auftrags auf unserem MobiGlas gespeichert. Da wir hier sind, um ein paar Credits zu verdienen, nehmen wir den Auftrag natürlich an. Beim Auftrag handelt es sich um eine Bergungsmission. Eine MISC Starfarer wurde von Piraten angegriffen und zerstört. Für das Melden eines Versicherungsfalles benötigt „Dunder Shipping“ die Blackbox des Schiffes. Klingt nach einem einfachen Auftrag, schnell verdiente 3000 Credits. Auf zur Bergung.

Nach einem kurzen Flug und einer kurzen unfreundlichen Begegnung mit einem einzelnen Piratenjäger, „Hey wozu haben wir



Raketen dabei“, folgt schon das Entern der sichtlich zerstörten Starfarer. Aber Moment, wenn schon Piraten in der Nähe des Schiffes herumfliegen, können weitere nicht weit sein. Es entbrennt ein kurzes FPS-Feuergefecht in den Trümmern des MISC-Schiffes. Diese Piraten in den fetten Outlaw-Rüstungen halten eine Menge Treffer aus. Im Kampf bekommt man auch ein weiteres Feature zu Gesicht bzw. ins Gehör, die dynamische Musik, die sich der aktuellen Situation anpasst—keine traurige Klaviermusik in einem harten Feuergefecht, sondern ein passend treibender Soundtrack (Anmerkung: Kommt vielleicht auch schon in Alpha 2.6). Jetzt schnell die Blackboxdaten heruntergeladen und die Credits kassiert... Aber unser Auftraggeber schickt uns erst einmal noch eine weitere Video-Botschaft. Auftrag erfüllt, die Credits sind verbucht, aber Mr. Eckhart kennt noch ein paar weitere Details über den Piratenangriff. „Wie wäre es, wenn ihr euch die Fracht schnappt, die von diesen Kriminellen erbeutet wurde. Hey, niemand würde diesen Abschaum vermissen, aber tut, was ihr möchtet...“ Das muss uns niemand zwei Mal sagen, wir holen uns die Beute. Aber zuerst raus aus der Starfarer. Es kommt, wie es kommen muss, ein weiterer Pirat wartet im Frachtraum auf uns. Nachdem wir uns seiner entledigt haben, gibt es eine kleine gelbe Überraschung, eine nagelneu verpackte Drake Dragonfly. Warum im Anzug fliegen, wenn man auf einem Drachen (bzw. eigentlich einer Libelle) „reiten“ kann. Mit viel Stil und noch mehr Geschwindigkeit geht es raus aus dem kalten Grab der Starfarer und hinein in den Frachtraum der Freelancer. „Jupp, das passt!“

Auf zum Mond und zu der geheimen Piratenbasis. Unsere beiden Spieler in der Freelancer teilen sich die Arbeit, einer bleibt im Schiff und der andere fliegt mit der Dragonfly hinaus. Es entbrennt ein Boden/Boden- und Luft/Boden-Kampf. Eine Dragonfly und ein URSA Rover auf der Seite der Piraten und eine Freelancer

und Dragonfly auf der unseren. Ein paar tote Piraten später—unterschätzt nie die Feuerkraft einer Freelancer – finden wir bereits reiche Beute. Und so wird die erste Kiste direkt eingesackt und zum Schiff getragen (Grabby Hands). Persönlich hätte ich ja eher den Big Benny-Automaten mitgenommen, aber egal. Mh, war da nicht was, warum erzählt uns unser Auftraggeber so bereitwillig alles über die Piratenbasis? Eine neue Videobotschaft erscheint im MobiGlas. „Habt ihr etwas Gutes gefunden? Wenn es euch nichts ausmacht, ich werde wohl selbst nachsehen.“ Hört sich nicht gut an! Drei Jäger erscheinen über unseren beiden Spielern. Oh, oh... Ende der Präsentation.

Um die Alpha 3.0 Demo anzusehen, folgt bitte diesem [Link](#).

Für die gesamte Präsentation folgt bitte diesem [Link](#).

FAZIT

CIG hat es wieder allen Kritikern gezeigt! Das Spiel lebt und entwickelt sich stetig weiter. Nach den ersten „kleinen“ Multiplayer-Elementen in Form der Alpha 2.x-Versionen kommt gerade mit Alpha

3.0 „the next big step“ auf uns zu: ein erstes vollständiges Sternensystem (Stanton) mit dutzenden von Landepunkten, mehrstufigen Missionen und verbesserten Spielfunktionen in allen Bereichen. Auch der Weg zu 3.0 in Form der Alpha Version 2.6 ist voller neuer Inhalte. Nach einer einjährigen Funkstille kommt jetzt endlich Star Marine in das Spiel und bringt gerade für FPS-Fans eine Menge Spielspaß. Sollte alles so klappen, wie CIG es aktuell plant, könnte das Jahr 2017 den Weg zu einer ersten Beta-Version von Star Citizens ebnen. Mehr Systeme für das PU, mehr Spielmechaniken und einfach „mehr Spiel“ für uns Star Citizens. Leider gab es nichts zu Squadron 42, aber dafür werden wir im Oktober auch unsere Citizenscon haben. Bis dahin wird es sicher noch viele weitere Informationen zu den kommenden Alpha-Versionen geben. See you in the 'verse!

AUTOR: ROHAL





THRUS
VELOC

DC
GS

SYSTEM PR



IF ONE MORE YAHOO ROCKET JOCKEY CALLS MY TERRAPIN 'A LITERAL TOUGH NUT TO CRACK,' HE'S GETTING A TASTE OF SIZE FIVE...
 - "L-T" JORDAN HALVESTON, TERRAPIN DRIVER

Tradition ist ein schönes Wort, etwas, das über Generationen überliefert wird und für viele Menschen einen großen kulturellen oder intellektuellen Wert besitzt. Tradition ist auch, zu jedem wichtigen CIG-Event ein neues Schiff für Star Citizen vorzustellen. Mit jedem neuen Schiff und jeder neuen Spielmechanik entwickelt sich Star Citizen zu etwas Größerem und Bedeutsamerem. Zu etwas, das eines Tages von einer ganzen Generation von Spielern hoffentlich als heiliger Gral der Weltraumspiele angesehen wird. Jede neue Alpha-Version auf den Servern, jede News auf der RSI-Webseite oder allgemein jede Nachricht, ob in Wort, Schrift oder Bild, die zu dem Spiel erscheint, ist ein Schritt in die Zukunft. Selbst wenn für viele diese Schritte klein und unbedeutend sein mögen, auch ein langsamer Wanderer erreicht sein Ziel. Die Anvil Terrapin ist ein solcher Schritt.

ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

Ein fliegender Panzer – das waren die ersten Gedanken zur neuen Anvil Terrapin, aber sie ist mehr als sie auf den ersten Blick zu sein scheint. Bei der Terrapin handelt es sich um ein neues kleineres Scan- und Erkundungsschiff. Sie ist mit einer extrem starken Panzerung ausgestattet, weshalb sie den Namen „Terrapin“ erhielt, eine auf der Erde beheimatete Schildkrötenart. Die Terrapin verfügt über einen äußerst leistungsfähigen Reaktor, der die Schilde und Sensoren des Schiffes mit Energie versorgt, sowie über genug Feuerkraft, um sich auch aus gefährlichen Situationen befreien zu können. Im Gegensatz zur MISC Freelancer DUR oder Origin 315p ist sie von Grund auf für das Einsatzgebiet der Erkundung und Entdeckung entwickelt worden. Aus diesem Grund ist der Preis, der von lokalen UEE-Schiffshändlern aufgerufen wird, auch weit über dem einer 315p oder gar Freelancer DUR. Neben dem Piloten kann sie einen Sensoroffizier aufnehmen. Gerade dieser exklusive Platz zeigt, dass sie für die genannten Aufgabengebiete bestens geeignet ist.

URSPRÜNGLICHE BESCHREIBUNG

Die Terrapin wurde zum ersten Mal im „Letter from the Chairman“ für das Stretch Goal von 61 Millionen US\$ vorgestellt. Sie wurde der Community als eines von vier potentiellen Konzeptschiffen zur Wahl angeboten und von dieser nach der MISC Reliant (50% aller Stimmen) auf Platz 2 gewählt (20%), noch vor der Drake Dragonfly (19%) und der Anvil Hurricane (11%).

Die ursprüngliche Beschreibung des Schiffes wies sie bereits als das am stärksten gepanzerte Starter-Schiff aus. Ursprünglich entwickelt, um gefährliche Langstreckenmissionen auszuführen, wurde die Terrapin gerade im privaten Bergbausektor beliebt, da sie über eine Gerätehalterung verfügt (möglicherweise für

einen Greifarm) und ihr kleiner Laderaum für die Lagerung von wertvollen Mineralien umgewandelt werden kann.

AKTUELLE BESCHREIBUNG

Anvil Aerospace präsentiert die U4A-3, ein Scan- und Erkundungsschiff der Terrapin-Klasse. Die Terrapin wurde Ende des 28. Jahrhunderts im Zuge der defensiven Umstrukturierung der imperialen Marine entwickelt. Das Schlagwort der Terrapin lautet „Schutz“. Ausgestattet mit umfangreichen Schildsystemen und einer mehrschichtigen Panzerung, ist sie für den maximalen Schutz des Piloten und der Mannschaft ausgelegt. Während ihr die Beweglichkeit eines dedizierten Jägers fehlt, besitzt die Terrapin eine fortschrittliche und schlagfertige Bewaffnung, um selbst die gefürchtetsten Vanduul-Jäger in Schach zu halten.

Die Terrapin hat in den letzten 150 Jahren einen wichtigen Beitrag in der Marine geleistet, was ihr den Ruf eines hervorragenden Unterstützungsschiffes eingebracht hat. Dem Schiffsmodell wurde eine Vielfalt von Aufgaben übertragen, vom gepanzerten Truppentransport bis zur Langstecken-Erkundung. Die Terrapin wird in Kampfeinsätzen auch oft als Such- und Rettungsschiff eingesetzt, eine Rolle, die sie erhalten hat, nachdem sie sich in der Lage zeigte, sehr präzise Rettungsoperationen unter heftigem Beschuss auszuführen.

Seit ihrer Vorstellung wurde die Terrapin bei zivilen Entdeckern immer beliebter. Überschüssige Schiffsrümpfe der U4A-3 sind häufig auf dem freien Markt erhältlich und gerade bei Kriegsveteranen äußerst beliebt. Diese schätzen die Zuverlässigkeit, Wartungsfreundlichkeit und Sicherheit dieses Schiffsmodells. Die Terrapin hat den Ruf eines Raumschiffes, das seine Besitzer selbst durch die entferntesten Sprungpunkte fliegt und wieder zur Zivilisation zurückbringt.

WICHTIGE LINKS

- [Ankündigungsnachricht](#)
- [Broschüre](#)

Kaufoptionen: Noch im Concept-Sale ([Shoplink](#))

Ursprünglicher Preis (Konzeptverkauf): 232,05 \$ (inkl. 19% MwSt.)

COMM	SHLD	AMMO	RADR	WEAP	URS
IFCS	LIFE	TRGT	QNTM	TEMP	

AUTOR: ROHAL



SEITENANSICHT



DRAUFSICHT



VORDERANSICHT



NAME	ANVIL TERRAPIN
AUSRICHTUNG	Erkundung
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	19,5 / 14,5 / 6
MASSE (KG)	30.000
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	Offen
BESATZUNG (MAX.)	2
KRAFTWERK (MAX.)	1x Größe 2
TRIEBWERKE (MAX.)	2x TR3
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	2x TR3, 8x TR1
SCHILDE (MAX.)	1x Größe 2
UNBEMANNTER GESCHÜTZTURM (MAX.)	1x Größe 5



CITCON

22. OKTOBER 2016 FRANKFURT





22. Oktober 2016 • Jahrhunderthalle Frankfurt

DAS STAR CITIZEN FAN EVENT DES JAHRES

Nach einem erfolgreichen Star Citizen Gamescom Event und der bald anstehenden Citizencon Anfang Oktober in Los Angeles, findet in diesem Jahr noch ein drittes großes Community Event statt, die CitCon.

Bereits am 22. Oktober, knapp zwei Wochen nach der Citizencon in LA, öffnen sich die Tore der Jahrhunderthalle in Frankfurt, für alle Fans von Star Citizen und natürlich Squadron 42.

Die CitCon wird anders als das Gamescom Event oder die Citizencon von der deutschsprachigen Community selbst ausgerichtet, natürlich mit tatkräftiger Unterstützung von Seiten Cloud Imperium Games – ein Projekt von den Fans für die Fans. Federführend sind dabei die Star Citizen Organisationen „Das Kartell“, „MERC“ und „Phoenix Interstellar“.

Euch erwartet ein Fan-Treffen voller Inhalte über das Spiel und die Community: eine Q/A-Talkrunde mit CIG-Entwicklern, die Vorstellung von Community-Projekten, sich vorstellende Organisationen, Gewinnspiele, Give Aways und vieles mehr. Tauscht euch mit anderen Spielern aus und lernt endlich den Piloten kennen, der euch im Arena Commander immer nach 20 Sekunden abschießt.

Es stehen noch nicht alle Programmpunkte des Events fest, aber es gibt bereits feste Zusagen von mehreren VIPs und bekannten Namen aus der Community. Lernt Brian Chambers (Studiochef Foundry 42, Frankfurt) kennen und löchert ihn mit Fragen, hört und seht die Stimme von Anvil Aerospace, Alix Martin, und lernt bekannte deutschsprachige Twitch-Streamer kennen.

KOMMEN WIR NUN ZU DEN DREI GROSSEN „Ws“.

Wo: Jahrhunderthalle in Frankfurt am Main

Wann: Am 22. Oktober 2016 ab 15:00 bzw. 16:00 Uhr (bis ca. 23:00 Uhr)

Wie: Ticket (VVK 30 Euro) auf der [CitCon-Webseite](#) kaufen und mit viel guter Laune vorbeikommen. Nicht vergessen, die Tickets sind limitiert – jetzt zuschlagen oder das Event des Jahres verpassen!

Für weitere Informationen besucht bitte die offizielle [CitCon-Webseite](#). Für einen ausführlichen Einblick hinter die Kulissen empfehlen wir das Interview mit unserem Offizier und Mitorganisator des Events, Aeras_Gatherord, natürlich in dieser Ausgabe des Kartellboten.

AUTOR: ROHAL

FÜR DIE BALD ANSTEHENDE „CITCON GERMANY“ HABEN WIR IN DIESER GAMESCOM-SONDERAUSGABE EINEN GANZ BESONDEREN GAST ZUM INTERVIEW EINGELADEN, MICHAEL AKA AERAS_GATHERFORD. MICHAEL IST NICHT NUR LANGJÄHRIGES MITGLIED DES KARTELLS UND OFFIZIER DES FORSCHUNGSBEREICHES, ER IST AUCH EINER DER HAUPTANSPRECHPARTNER UND ORGANISATOREN FÜR DIE BALD ANSTEHENDE CITCON.

Hallo Michael, danke dass Du Dir die Zeit für ein Interview mit dem Kartellboten genommen hast. Vor allem, da Du sogar in Deinem Urlaub Zeit für uns gefunden hast! Dies ist für Dich ja bereits das zweite Interview im Boten.

In diesem Interview möchten wir uns natürlich speziell auf die CitCon konzentrieren, für allgemeinere Informationen über Dich und Deine Arbeit möchten wir die geneigten Leser auf die Ausgabe 21 des Kartellboten verweisen.

Kommen wir zu den Fragen, die unseren Lesern sicher genauso unter den Fingern brennen wie auch der Redaktion des Boten. Wie ist es zur Idee gekommen, ein deutschsprachiges Fan-Event, die CitCon, durchzuführen?

Hallo und danke für die erneute Einladung. Es ist mir immer wieder eine Freude, etwas zum Boten beitragen zu dürfen. Die Idee mit dem Event kam Semila, dem Commander der MERC, schon vor längerer

Zeit. Es ist sein Ziel, die deutschsprachige Community näher zusammenzubringen und er arbeitet dementsprechend schon seit ca. drei Jahren in diese Richtung. Zuerst mit SCNR, dann mit den Livestreams und letztendlich mit dem Competition Event, woraus letztendlich die Liga entstand. Semila ist dann vor ein paar Monaten an uns und Phoenix Interstellar herangetreten und hat uns gefragt, ob wir mit ihm und seiner Orga gemeinsam an so einem Projekt arbeiten wollen würden. Der Gedanke, mit den anderen Orgas gemeinsam etwas zu organisieren, gefiel uns sehr und das war dann auch der Startschuss für die CitCon.

Laut der offiziellen FAQ der CitCon wird der Event von MERC, Phoenix Interstellar und dem Kartell ausgerichtet. Welchen Anteil hattest Du und die restlichen Mitglieder und Offiziere von KRT bei der Vorbereitung des Events?

Bei der Planung und später auch der Ausführung hilft ein ganzer Haufen Leute mit. Vom Kartell ist, wie bei allen Projekten unserer Orga, die gesamte Admiralität beteiligt. Sei es beratend oder ausführend. Jeder trägt seinen Teil bei und das ist auch sehr wichtig bei einer Veranstaltung dieser Größenordnung. Meine Tasks beinhalten unter anderem die Organisation der Programmpunkte oder der Aufteilung des Personals. Darüber hinaus bin ich an der Planung und Organisation unseres Standes beteiligt. ElFaTaL0r (Matt) hat den Floorplan für die Halle erstellt und plant ebenfalls den Stand. Auch er ist direkt an der Planung und Ausführung des Events beteiligt. Niemand (Jens) ist der direkte Draht zu MERC und somit der Hermes-Bote für uns. Alle Admirale nehmen an Meetings teil oder helfen uns intern bei der Planung.

Ich möchte aber auf jeden Fall die Möglichkeit ergreifen, auf alle beteiligten Personen hinzuweisen, die ihrerseits einen sehr wichtigen Teil zum Erfolg der CitCon beitragen. Zuerst natürlich Semila, welcher Initiator, Koordinator und einfach das „Mädchen für alles“

ist. Bloody und Windschatten von MERC kümmern sich um die Einteilung des Personals am Tag des Events und haben dort auch noch andere Funktionen inne. Besonders erwähnenswert ist auch Tacryll von Phoenix Interstellar, welcher die Verantwortung für die Location geschultert hat – keine risikolose Aufgabe bei einem Event von der Community für die Community. Tacryll kümmert sich auch um Dinge wie das Website Design, Social Media, Merchandise Design oder das Unterschreiben der Verträge. Und natürlich die vielen anderen Personen, ohne die so ein Tag unmöglich zu bewältigen wäre. Vielen Dank an dieser Stelle von mir ganz persönlich!

Natürlich wollen wir die anderen Mitglieder des Organisationsteams des Kartells nicht vergessen. Wer hat Dich bei Deiner Arbeit unterstützt und wie wurden die Aufgaben untereinander verteilt?

Wie schon eben erwähnt, trägt jeder seinen Teil zum Erfolg des Events bei. Aktuell planen wir unseren Stand sowie den Auftritt und die Präsentation unserer Organisation. Es wird einiges zu sehen geben und man kann an unserem Stand auch aktiv werden.

Gerade bei einem so großen Event gibt es sicher viele Stolpersteine bei den Vorbereitungen. Was waren bis jetzt die größten Probleme bei der Entstehung der CitCon?

Die größte Herausforderung war sicherlich, eine geeignete Location zu finden. Neben den gesetzlichen Vorschriften, welche man berücksichtigen muss, sollten auch alle unsere Anforderungen abgedeckt werden. Hier hat uns ElFaTaL0r sehr geholfen, der ja aus dem Gebiet kommt und somit über viele Areale aus erster Hand berichten konnte. Dann mussten noch die Verträge mit den Rechts-, Event Management-, PR- und Marketing-Abteilungen von CIG unter Dach und Fach gebracht werden – ebenfalls eine Herausforderung, wenn man nicht jeden Tag damit zu tun hat.

Welchen Anteil hat Cloud Imperium Games bei den Vorbereitungen? Gab es offizielle Zusagen zur möglichen Unterstützung von Seiten der Entwickler von Star Citizen?

CIG war eigentlich von Anfang an an der Planung des Events beteiligt. Noch ehe Semila bei den anderen Organisationen angefragt hatte, gab es schon Videokonferenzen mit Brian Chambers, der sofort seine Unterstützung für die deutschsprachige Community zusagte. CIG selbst ist sehr kooperativ und wir sind dabei, einen neuen Referenzwert bzw. einen Standard für ähnliche zukünftige Events zu setzen. Neue Verträge werden angefertigt, welche künftig als Templates herangezogen werden können. Und auch die Möglichkeiten zur Unterstützung solcher Events werden standardisiert, was Goodies usw. angeht.

Es gibt bereits sehr viele Zusagen von Seiten der Community, unter anderem viele Stars aus dem Bereich: Twitch, Youtube und den allgemeinen Star Citizen-Webseiten und auch mehrere CIG-Entwickler wollen der CitCon einen Besuch abstatten. Habt ihr mit einem so guten Feedback gerechnet?

Auf jeden Fall! Wenn man sich ansieht, was die Community in den letzten Jahren aus eigener Kraft alles auf die Beine gestellt hat, war es nicht unvorhersehbar, dass auch bei solch einer Veranstaltung die Unterstützung groß sein würde. Natürlich bleibt immer ein Restrisiko, aber bei so einer treuen Gefolgschaft, wie CIG sie hat, ist das Risiko eher als gering einzustufen.

Plant ihr noch ein paar Überraschungen für den Event ein?

Wir haben auf jeden Fall ein paar gute Punkte am Start. Genaueres kann ich aber leider noch nicht verraten. Die Planung und Organisation des Events ist auch noch nicht abgeschlossen und wir erweitern die Programmpunkte laufend. Lasst euch einfach überraschen.

Ihr habt bereits einen guten Veranstaltungsort gefunden, viele Gäste sind angekündigt und große Teile des Programms stehen fest. Aber welche offenen Punkte müssen vom Organisationsteam noch gemeistert werden?

Viele Kleinigkeiten. Das ist eigentlich der aufreibendste Teil einer solchen Veranstaltung. Du musst dich darum kümmern, wer wann wo

zu sein hat, jeder braucht sein Briefing, seine Texte, jeder muss vorbereitet sein, die Technik muss vorhanden und möglichst ausfallsicher sein und und und... Das vorzubereiten, ist keine leichte Aufgabe, aber wir arbeiten sehr strukturiert und fokussiert.

Natürlich fragen sich viele Mitglieder des Kartells und alle anderen Star Citizens, wie man eure Arbeit unterstützen kann. Welche Möglichkeiten hat man, außer natürlich schnell Karten für den Event zu kaufen?

Wer nicht aktiv an der Planung und Organisation des Events beteiligt ist, soll einfach erscheinen und gute Laune mitbringen. Machen wir uns einen guten Abend dort!

Wir gehen natürlich von einem großen Erfolg der CitCon aus. Plant ihr für das nächste Jahr bereits einen weiteren Event?

Die Zukunft wird es zeigen. Das hängt natürlich vom Erfolg des Events ab und dann muss man natürlich auch die eigenen Events von CIG berücksichtigen. Aber dann sehe ich in den Kalender und da stehen Termine für die Fed-Con und noch andere Events, bei denen man ähnliche Geschichten planen könnte.

Die Redaktion möchte euch, dem kompletten Team der CitCon, einen fettes Danke aussprechen. Vielen Dank für die Planung und Umsetzung des Events. Denkt dran, liebe Citizens, dem Team ein kaltes Bier auszugeben, wenn ihr auf dem Event seid. Danke für das Gespräch und „See you in the verse“.



Diese digitalen Gegenstände aus Star Citizen werden unter den Besuchern verlost. Vielen Dank an CIG! Weitere Infos auf www.cit-con.de

AUTOR: ROHAL



DAS KARTELLBOTE SUCHT REDAKTEURE

die uns bei der Erstellung von Artikeln und Übersetzungen 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.

REDAKTION KARTELLBOTE

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

AUTOREN / ÜBERSETZER

„Rohal“ / Andreas

KORREKTUREN

„Malu23“ / Karsten

„alreadytaken“ / Johannes

LAYOUT / EDITORIAL

„secretTempler“ / Christian

„Olaf_Jaeger“ / Christoph

BILDER (U.A.)

Vetinari, Merinos, CIG

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



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

KONTAKT: das-kartell@gmx.de