

Erstausgabe

3. Quartal 2948

12,- UEC

THE CHRONOS TIMES



SQUADRON 42

Interdimension Software präsentiert ihr neues Projekt

WINGS OF THE VERSE

Besuch bei ANVIL AEROSPACE

CITIZENCON 2947

Visionen werden Wirklichkeit



DISCLAIMER

Die Chronos Times ist ein nicht kommerzielles Fan-Projekt, das im Star Citizen* Universum angesiedelt ist. Das Magazin enthält Grafiken und textliche Inhalte, die dem Urheberrecht von Cloud Imperium Games unterliegen.

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



Liebe Leserinnen und Leser,

das Jahr 2018 hat bis jetzt für Star Citizen* viele positive Veränderungen mit sich gebracht und wird weiterhin regelmäßig mit neuen und spannenden Erweiterungen aufwarten. Auch unser Magazin soll in diesem Jahr ein neues Gesicht erhalten: Wir werden eine Zeitschrift veröffentlichen, die komplett im Star Citizen* Universum des Jahres 2948 angesiedelt und somit gänzlich inlore gehalten ist. Die Chronos Times wird in etwa quartalsweise erscheinen.

Eine logische Folge dieses Wandels vom Outlore-Kartellboten zur Inlore-Chronos Times ist neben der Erneuerung von Namen und Design auch der Umstand, dass sämtliche Artikel nicht mehr aus Sicht von Star Citizen* Fans geschrieben werden, sondern von Journalisten der Chronos Times. So werden die Reporter der Chronos Times von überall in der UEE und darüber hinaus berichten, an wichtigen Veranstaltungen teilnehmen und mit wichtigen und weniger wichtigen Persönlichkeiten sprechen, um den Lesern einen Einblick in das bekannte Universum zu gewähren und sie dabei aber auch mit ihren Artikeln unterhalten.

Der Charakter des Magazins hat sich also grundlegend verändert, bietet uns aber auch ganz neue Möglichkeiten. So möchten wir den Mitgliedern unserer Organisation, dem Kartell, die Möglichkeit geben, Kurzgeschichten in der Chronos Times zu veröffentlichen, ihr fotografisches Talent in Screenshot-Wettbewerben zu zeigen oder als Gast-Autor zu speziellen Themen in Erscheinung zu treten.

Unser Magazin hat somit eine Rundumerneuerung erfahren, die sicher über die nächsten Ausgaben noch verfeinert werden wird. Zur Einstimmung in den Inlore-Bereich haben unsere Redakteure fleißig recherchiert und einen interessanten Artikel über die Historie der Chronos Times und die Eingliederung der Zeitung in das Kartell Media Department verfasst.

Wir wünschen allen Lesern viel Spaß bei der Lektüre und hoffen, dass Euch unsere neue Ausrichtung gefällt!

Eure Redaktion



NOVA

FRONT THREE- QUARTER PERSPECTIVE

The gunner's station features cutting-edge targeting and diagnostic systems to put the extensive weapon systems completely under your control.

TumbriL's new Nova is a classic battlefield warrior, reimagined for the modern age. This heavy tank offers a devastating combination of weaponry to eliminate threats on the ground and in the air.

We have updated the tread material to a new pliable composite to make it equally durable over rough terrain and paved roads.

Lights

Defense System

TOP VIEW

Size 4 Ballistic Cannon

Missile Mount

Twin Weapon Mount

The entire interior features climate-control as well as a proprietary stabilization system that minimizes internal turbulence.

SIDE VIEW

The Nova also features a fully functional support station, capable of augmenting the tank by managing secondary weapons, power allocation, navigation systems and pathfinding.

SPECIFICATIONS

FOCUS:	Ground
ROLE:	Tank
LENGTH:	16.0 m
BEAM:	7.0 m
HEIGHT:	5.0 m
MASS:	N/A
MAX SPEED:	20 m/s
MAX CREW:	3
CARGO CAPACITY:	0 SCU



Chronos Times History
Ab Seite 6

CITIZENCON 2947
Ab Seite 10

Foto-Wettbewerb
Ab Seite 22

Squadron 42
Ab Seite 26

Tumbril Nova
Ab Seite 32

Wings of the Verse: Anvil
Ab Seite 36

In der nächsten Ausgabe
Seite 43

IMPRESSUM

Herausgeber

Kartell Media Department,
Abt. Chronos Times
Büro 42, Public Affairs Complex
2857-1 Archangel Station
Chronos-System
das-kartell.org

Chefredateur

Mistanuda_SpaceWorks

Redaktion

alreadytaken
captain_data
Malu23
secretTempler

Grafik/Layout

Torsten Stalke (Darki)

Gastautoren

r3pRox
EIFaTaLor

Spezieller Dank

Titelschriftzug und Poster:

Olaf_Jaeger

Wing of the Verse Titelgrafik:

Adrion-Babolie

Event-Pics:

Dexter101, secretTempler, EIFaTaLor



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

THE CHRONOS TIMES HISTORY



Die Chronos Times existiert mittlerweile nunmehr schon seit 46 Jahren. Sie ist hervorgegangen aus einer Stiftung, die die Journalistin Katrin Richards Trouare im Jahre 2873 mit finanzieller Unterstützung des Research Institute for Emergent Intelligent Life (RIEIL) gegründet hatte. Die Gründung dieser Stiftung wiederum war eine Folge aus Ereignissen, die bereits im Jahr 2866 durch einen tragischen Unfall ihren Lauf nahmen.

Bei einer Kollision ihres Schiffes mit einem Schiff, dessen Pilot nie gefunden wurde, kamen damals die Biologen Kenneth und Rachel Tolbert ums Leben. Das Ehepaar, das sich zu Forschungszwecken im Kellog-System auf-

hielt, befand sich zum Zeitpunkt des Unfalls auf dem Weg zur Forschungsstation 2 auf Xis (Kellog II), die sich mit der Erforschung einer primitiven humanoiden Spezies namens Orms beschäftigte. Die offiziellen Untersuchungen des Unfalls brachten keine nennenswerten Ergebnisse und sämtliche Versuche des Betreibers RIEIL und der Familie der Unfallopfer, die verfügbaren Sicherheitsprotokolle und Aufzeichnungen zur Rekonstruktion der Tragödie zu erhalten, liefen unter mysteriösen Umständen ins Leere.

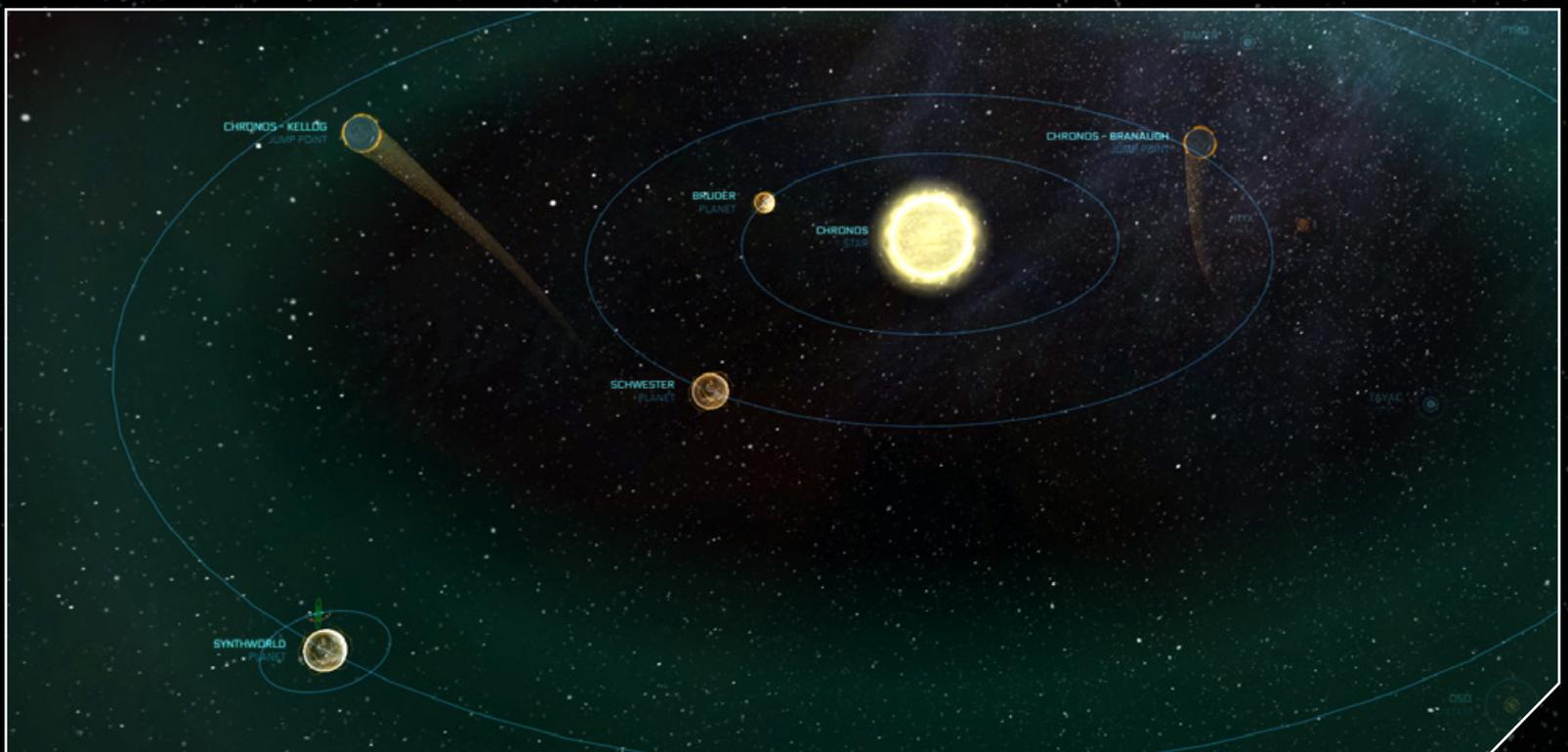
Es sollte bis ins Jahr 2871 dauern, bis die freie Journalistin Katrin Richards Trouare in einem Fall von organisierter Wilderei und Handel mit

lebenden Xeno-Organismen auf Xis recherchierte. Sie stellte Kontakt zu Mino Setsuo her, die in der Administration des Gefängnisplaneten QuarterDeck (Kellog VI) arbeitete.

Auf Anfrage von Frau Trouare stellte Mino Setsuo die Protokolle und Aufzeichnungen der Sicherheitsscans der letzten fünf Jahre zu einer MobiGlas-Datei zusammen. Bei diesem Zusammenführen der Dateien unterlief Frau Setsuo jedoch ein gravierender Fehler. Sie versäumte es, den Filter der Sicherheitsfreigabe auf das Archiv anzuwenden, der in den Dateien automatisch die nicht freigegebenen Rohdaten findet und diese aus dem Archiv entfernt. Damit erhielt Frau Trouare die gesamten unzensurierten Protokolle aller Langstreckenscans der letzten fünf Jahre und damit auch die Daten des tragischen Unfalls, in dessen Verlauf die Tolberts ums Leben kamen.

RIEIL hatte eine enorme Belohnung für Informationen ausgelobt, die zur Lösung des Vorfalles führen würden. Trotz der rechtlichen

Problematik gab die junge Journalistin die ihr zur Verfügung gestellten Daten an RIEIL weiter, lehnte die Belohnung jedoch ab. Doch damit nicht genug, darüber hinaus konfrontierte sie die Vertreter der UEE an offizieller Stelle mit den Daten aus den Protokollen. Diese belegten enorme Gütertransporte in das benachbarte Chronos-System, die sich mit Fällen der Wilderei im Kellog-System verknüpfen ließen. Wie sich später herausstellen sollte, waren diese Verletzungen des „Fair Chance Acts“, einem Gesetz zum Schutz von primitiven, sich entwickelnden Spezies, unter dessen Schutz Kellog II bis heute steht, durch einige der bei einem Projekt namens Archangel beschäftigten Personen begangen worden. Dieses Projekt Archangel – der Versuch, im Chronos-System einen Planeten von Grund auf zu erschaffen – war zu diesem Zeitpunkt noch streng geheim. Abseits von den Augen der Öffentlichkeit nutzten die Verantwortlichen Einrichtungen des Projekts als Umschlagplatz für ihre Schmugglerware.





Die Scans enthielten ebenfalls genug Daten, um den tödlichen Unfall von Kenneth und Rachel Tolbert zu rekonstruieren. Dabei stellte sich heraus, dass dieser mit hoher Wahrscheinlichkeit absichtlich verursacht worden war. Die Beweggründe sind bis heute ungeklärt, aber wahrscheinlich hatten die Tolberts von diesen illegalen Machenschaften erfahren, was ihnen letztendlich zum Verhängnis wurde.

Im Zuge der Ermittlungen, die auf die Enthüllungen von Frau Trouare folgten, wurde ein Schmugglerring aufgedeckt, in dem auch hohe Sicherheitsbeamte des Kellog-Systems verwickelt waren. Sie waren unter anderem dafür verantwortlich, dass die für die Aufklärung des Unfalls so wichtigen Daten so lange nicht ans Licht gekommen waren. RIEIL und die Familie der Tolberts verklagten die UEE in einem privatrechtlichen Verfahren auf Schadenersatz, weil diese Vorgänge quasi unter den Au-

gen der UEE stattgefunden hatten. Unter anderem durch die Aufmerksamkeit, die dieser Fall nunmehr in der Öffentlichkeit hervorrief, blieb Imperator Corbyn Salehi im Jahr 2872 nichts anderes übrig, als das Projekt Archangel und damit die Synthworld zu enthüllen.

Im darauffolgenden Jahr gründete Frau Trouare im Chronos-System eine Stiftung zur Förderung des freien Journalismus, deren Ziel es war, junge Journalisten für den Naturschutz zu sensibilisieren, um die einzigartige Flora und Fauna auf Xis sowie anderen schützenswerten Planeten zu bewahren. Die Mittel dafür bekam sie von RIEIL, die ihre Rolle bei der Aufklärung des Todes ihrer geschätzten Mitarbeiter, den Tolberts, und ihr Engagement für die Lebewesen auf Xis nicht vergessen hatten.

Als die Stiftungsmittel 2902 fast erschöpft waren, entschloss sich Frau Trouare, eine Tageszeitung zu gründen, um zusätzliche

Einnahmen zu generieren. Die Leitung überließ sie jedoch jungen Journalisten, die sie im Zuge ihrer Stiftungsarbeit kennengelernt hatte, während sie sich selbst weiterhin voll und ganz auf ihre Stiftung konzentrierte. Dies war die Geburtsstunde der Chronos Times.

Durch die zahlreichen Verflechtungen rund um das Projekt Archangel gab es für die damaligen Journalisten keinen Mangel an Themen und die Chronos Times machte sich einen Namen als integre unabhängige Zeitung.



2932 führten einige Ungereimtheiten rund um eine Organisation, die sich um einen Mann namens Corran Dekkard gründete, zu einigen kontroversen Artikeln. Die Organisation „Das Kartell“ wurde, wie sich später herausstellte, zu Unrecht beschuldigt, das Synthworld-Projekt nicht nur mit überpreuerten Komponenten beliefert, sondern darüber hinaus auch Hochtechnologieeile unterschlagen zu haben. Es stellte sich allerdings heraus, dass ein Angehöriger der Redaktion bestochen worden war, um diese Schmutzkampagne zu initiieren und voranzutreiben.

Dies hatte für die Chronos Times schwerwiegende Folgen. Der Ruf als integre Zeitung nahm extremen Schaden und die Auflagen gingen drastisch zurück. Von diesem Rückschlag konnte sich die Zeitung in den folgenden 15 Jahren nie wieder richtig erholen und stand 2947 faktisch vor dem Bankrott.

Ausgerechnet die Organisation, deren angeblichen Verfehlungen die Krise ausgelöst hatten, entpuppte sich nun als Retter in der Not und übernahm die Zeitung. Damit nicht genug, das Kartell überreichte Frau Trouare, zu diesem Zeitpunkt mit 99 Jahren Ehrenpräsidentin ihrer Stiftung, eine großzügige Spende. Der Vorsitzende des Kartells, Corran Dekkard, erklärte: „Wir tragen der Chronos Times nichts nach, im Gegenteil, wir fühlen eine Verpflichtung, den freien und unabhängigen Journalismus in unserem Imperium zu schützen und zu fördern.“

Die neue Aufmachung, die selteneren Erscheinungstermine und auch der Wandel zu einer Art investigativen Lifestyle-Magazin ändern nichts an dem Credo der damaligen Gründer:

Die Chronos Times wird immer unabhängig und kritisch bleiben – damals wie heute.

CITIZENCON 2947

Bekanntes Event in neuem Gewand



Silas Koerner, der exzentrische Chef von Consolidated Outland, hatte angekündigt, im Rahmen einer Präsentation auf der CitizenCon 2947 in Neu-Offenbach, Erde, System Sol, eine Sensation bekanntzugeben. Obwohl er selber erwartungsgemäß nicht persönlich anwesend sein und die Präsentation wie üblich via Teleprojektion vorstellen würde, sorgte alleine die Ankündigung für ein ausverkauftes Kongresszentrum. Außerdem war für diese alljährlich stattfindende Veranstaltung ein neues Format entwickelt worden - Gründe genug für die Chronos Times, ihren Korrespondenten Kyle Robert Thomas nach Neu-Offenbach zu schicken.

Eines der herausragendsten Ereignisse des letzten Jahres war zweifellos die CitizenCon 2947, die Neu-Offenbach auf dem Planeten Erde im Sol-System stattfand.

Die jährlich stattfindende CitizenCon ist ein Forum für verschiedene Entwickler und Schiffshersteller, die ihre Produkte und Zukunftsvisionen hier traditionsgemäß einer interessierten Öffentlichkeit vorstellen. Auch diesmal wurden einige Innovationen erwartet, insbesondere eine Präsentation von Silas Koerner, für die etwas wirklich Bahnbrechendes - also ein echter Gamechanger - angekündigt worden war.

Wir erinnern uns: Silas Koerner, der sogenannte Milliardärs-Rebell, war neben zahlreichen anderen sehr erfolgreichen Unternehmungen mit seiner neuen Firma Consolidated Outland mit dem Bau sogenannter Conversion-Kits in die Raumschiffbranche eingestiegen. Dies



waren zunächst nur kosmetische Style-Kits für die Aurora oder die Freelancer, den großen Durchbruch schaffte Consolidated letztendlich mit dem populären F7A Hornet-Kit, welches das Aussehen (aber nicht die Hardpoints) der zivilen Hornet an ihre militärischen Pendanten anglich. Mit diesen Conversion-Kits versuchte Koerner zunächst unbemerkt in der Industrie Fuß zu fassen, um zu verifizieren, ob er die Ressourcen für die Produktion hochwertiger Raumschiffe aufbringen konnte, bevor er mit dem Bau eines eigenen Schiffes beginnen würde. Dieses Schiff war dann die Mustang, eine stylische Alternative zur RSI Aurora und der 300er Serie von Origin, die mittlerweile nicht nur in mehreren Ausführungen erhältlich ist, sondern vor kurzem auch noch einer kompletten Überarbeitung unterzogen wurde. Allerdings kommen nur die internen Systeme direkt von Consolidated, die verbauten Waffen und Schilde stammen weiterhin von anderen Herstellern; Consolidated Outland selbst will keine militärischen Komponenten herstellen und erlaubt lediglich, diese auf ihren Schiffen zur Verteidigung zu montieren. Silas Koerner ist dafür bekannt, dass seine alleinige Liebe in Wahrheit der Raumfahrt gilt und bleibt dieser Linie treu. Im Vorfeld der Präsentation wurden bereits Gerüchte publik, dass es sich um rein zivile oder industrielle Belange handele.



Größen aus den verschiedensten gesell-

schaftlichen Kreisen und aus allen Teilen des Imperiums kamen am Stichtag in Neu-Offenbach zusammen. Zahlreiche große und kleine Organisationen waren zugegen, man sah hochrangige Militärs neben erfolgreichen Industriellen. Die Gästeliste war offensichtlich so hochkarätig, dass es sich die Advokatur nicht nehmen ließ, höchstselbst für den Ablauf des Events und die Sicherheit der Gäste zu sorgen.



Das Kartell war mit Mitgliedern aus allen Kommandoebenen zahlreich vertreten und wurde seiner Größe gemäß gut repräsentiert. Wie üblich hatten sich die Mitglieder schon im Vorfeld zusammengefunden, um ausreichend Gelegenheit zu haben, bestehende Bekanntschaften zu pflegen oder neue Kontakte zu knüpfen. Und ebenfalls wie üblich stellte dies für alle schon das erste Highlight des Tages dar, bevor die eigentliche Veranstaltung überhaupt begonnen hatte. In den Gesprächen stellte sich schnell heraus, dass eigentlich keiner der Anwesenden bestimmte Erwartungen an das Event hatte und alle relativ entspannt an die Sache herangingen. Man sah freudig der Möglichkeit entgegen, sich mit den Entwicklern und Ausstellern unterhalten zu können, war neugierig auf neue Informationen, und im Grunde war es jedoch allen das Wichtigste, mal wieder andere Kartellaner treffen zu können.



Als sich dann mit verhältnismäßig geringer Verzögerung die Tore zu dem antiken Veranstaltungsort öffneten, wurden die Eintretenden direkt im Atrium des Gebäudes mit dem großen Modell eines unbekanntem einsitzigen Jägers konfrontiert. Entsprechende Banner wiesen diesen als neueste Entwicklung von Aegis Dynamics aus, den Tarnkappenjäger ‚Sabre Raven‘, von dem bisher nur bruchstückweise etwas in einigen wenigen Leaks zu sehen gewesen war.

In der darauffolgenden Präsentation von Aegis wurde der Vorhang dann endlich gelüftet und die Bestimmung des Schiffes bekanntgegeben. Es ist eine ganz neue Variante der Sabre und gehört nicht wie ihre große Schwester in die Klasse der Überlegenheitsjäger, sondern ist eher dem Bereich Special Operations zuzuordnen.



Mit ihrer komplett neugestalteten Hülle ist die Raven kleiner, schneller, wendiger als die Sabre und verfügt über wesentlich bessere Tarn Eigenschaften. Aegis hat auch das komplette Avionik-Modul überarbeitet, um die modernste heutzutage erhältliche Hard- und Software verwenden zu können. Zusammen mit dem erweiterten Datenkern macht dies alles die Sabre Raven zu einem idealen Kandidaten für geheimdienstliche und aufklärungsorientierte Missionen.

Statt der vier Laser Repeater ihrer Vorgängerin sind bei der Raven nur noch zwei Laserkanonen verbaut, und zwar handelt es sich hierbei um die neu entwickelten Quarreller



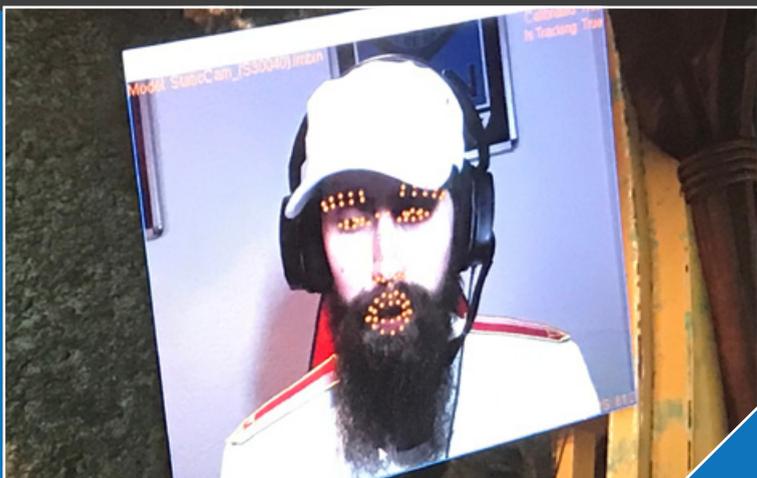
bund mit dem ebenfalls von Aegis Dynamics gebauten Tarnkappenbomber Eclipse. Als reines Militärschiff hat sie einen Schleudersitz, aber verfügt weder über Bett noch Laderaum.

Alles in Allem ein sehr interessantes Schiff, das allerdings nur in begrenzter Stückzahl verfügbar sein wird. Aber da Aegis Dynamics seit dem Fall der Messers mit einem Negativ-Image zu kämpfen hat und auch schon mit der großen Sabre und der Eclipse versuchte, diese Schmutzdecke endgültig zu verlassen, steht zu erwarten, dass sie auch die Raven später einer größeren Klientel verfügbar machen möchten und diese in einer vielleicht geringfügig veränderten Form unlimitiert auf den Markt bringen werden. Zu wünschen wäre dies allemal. Erwähnenswert ist noch der Umstand, dass auf der Veranstaltung mehrere Simulatoren aufgebaut waren, an denen man die Sabre Raven „probefliegen“ konnte, wovon natürlich auch ausgiebig Gebrauch gemacht wurde.

Laserkanonen von Kruger Intergalactic. Aber die vielleicht größte Überraschung verbirgt sich in den Raketenschächten. Hier wurden die beiden Raketen-Racks durch zwei starke EMP-Generatoren ersetzt, gegen deren Impuls die Raven selbst - anders als beispielsweise die Avenger Warlock - komplett abgeschirmt ist. Durch die neue Avionikausstattung und die extrem niedrige Signatur ist das Schiff bei Aufklärungs- oder Datentransportmissionen gegen eventuelle Verfolger geschützt und hat eine deutlich erhöhte Überlebenschance. Gleichzeitig stellt die Raven durch ihre EMP-Generatoren aber auch ein geeignetes offensives Werkzeug für koordinierte Angriffe auf größere Schiffe dar, zum Beispiel im Ver-



Besondere Aufmerksamkeit konnte auch ein kleiner bis dahin weitgehend unbekannter Hersteller namens Faceware Technologies erlangen. Im Vorfeld war schon bekannt geworden, dass diese Firma ein neues Verfahren namens Face-over-IP entwickelt hat, das eine Echtzeitübertragung holografischer Kommunikation selbst während eines Quantumdrive-Fluges ermöglichen soll.



Dieses Verfahren soll in naher Zukunft als Standard in nahezu allen Raumschiffen und

Stationen eingeführt werden und hier auf der CitizenCon konnten sich die Besucher von dem Fortschritt des Entwicklungsstandes und der jetzt schon erreichten Qualität überzeugen.



Entsprechend gut war der Stand frequentiert und die Teilnehmer nutzten wie bei allen anderen Entwicklern auch ausgiebig die Gelegenheit, sich direkt mit den Machern auszutauschen und Informationen aus erster Hand zu bekommen.



STECKE DEINEN CLAIM AB

Einfach Land in Besitz nehmen mit dem GEOTACK!



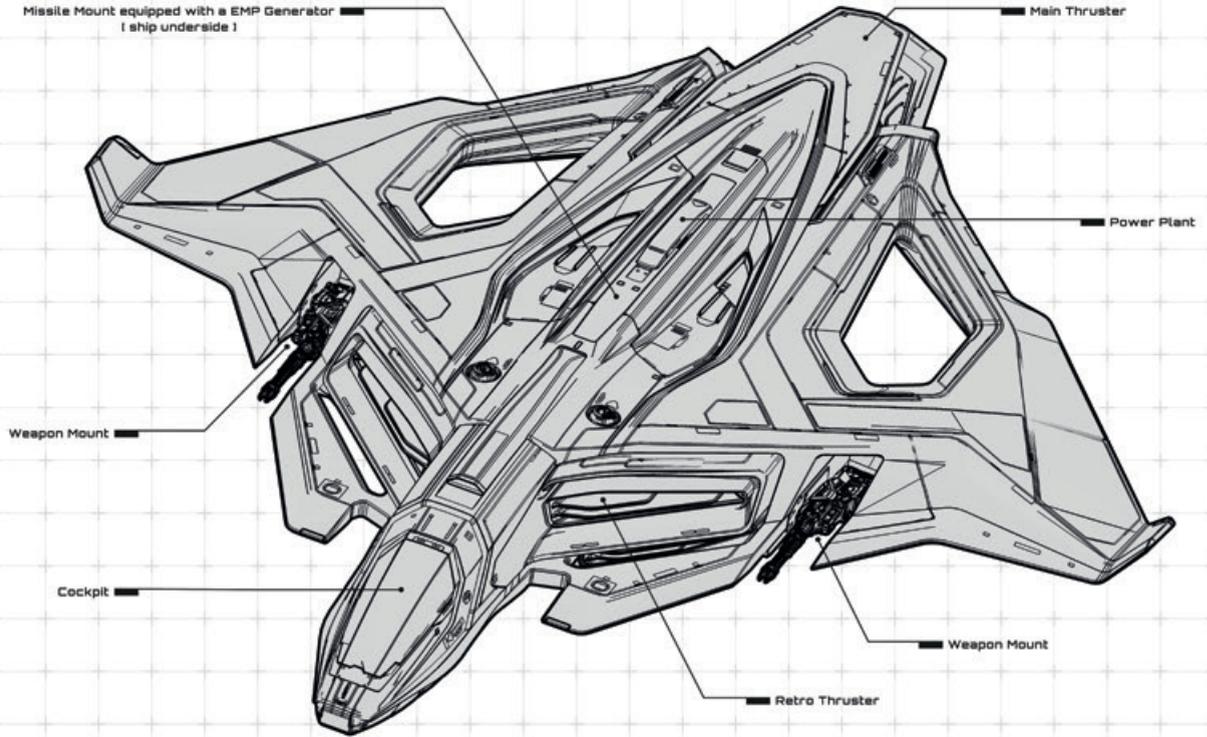
LIMITED EDITION

Get Yours Today!!!

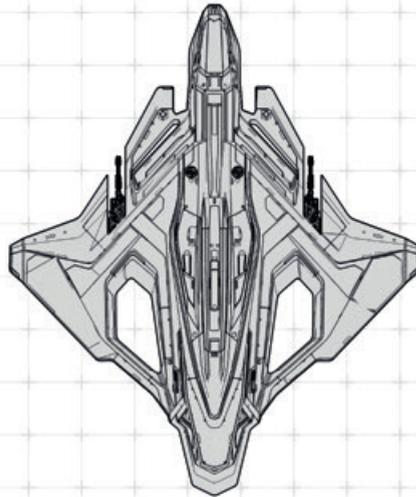
[CLASSIFIED INFORMATION - FOR OFFICIAL USE ONLY]



RAVEN

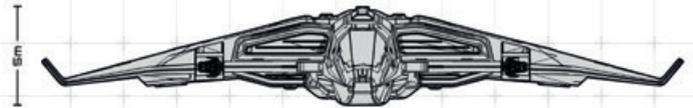


TOP VIEW



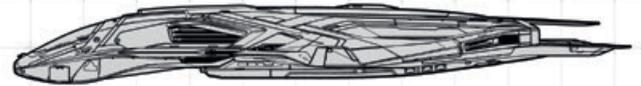
29.5m

FRONT VIEW



5m

SIDE VIEW



24m

DATA SHEET

WARNING

This document contains technical data whose export is restricted under the Intelligence and Secrets Act. Violations of these export laws are subject to severe criminal penalties.



DOCUMENT ID:
PUBLISHED UNDER AUTHORITY
OF UEE HIGH COMMAND

AD-2947-10-27-1052



Poster design by www.christophuetsch.de
Handle: Olaf_Jaeger
Source: www.robertsspaceindustries.com

DISCLAIMER: Non commercial fan-art,
copyright of images and logos by
Cloud Imperium Games Corporation.

So vergingen die ersten Stunden wie im Fluge und es folgte endlich die sehnsüchtig erwartete Übertragung der Präsentation von Silas Koerner.

Und die hatte es in der Tat in sich! Silas Koerner möchte das Universum verändern und gemäß seiner Doktrin „Ich hoffe, dass wir eines Tages an einem Punkt sind, an dem Innovationen nicht mehr gefeiert werden brauchen, sondern selbstverständlich sind“ leitet er als alleiniger Entscheider seine Firma in diesem Bewusstsein. Und eben sein Motto war es, was ihn zur CitizenCon 2947 führte, mit einer Idee so mächtig, dass sie ihm dem Preis „Unternehmer des Jahres“ eingebracht hat.

Koerner begann seine Präsentation zunächst mit einer sehr emotionalen Ansprache (den exakten Wortlaut der kompletten Rede siehe unten) und präsentierte im Anschluss unter Standing Ovations des Livepublikums auf Rytif, Bremen und der Zuschauer in Neu-Offenbach das neueste



Produkt seiner Firma Consolidated Outland: Das Kolonialisierungsschiff „Pioneer“, das es erstmalig in der Geschichte der Menschheit auch kleineren Firmen und privatwirtschaftlichen Konsortien ermöglichen wird, selbst in entlegensten Systemen Outposts zu errichten und Planeten zu besiedeln.



Sterne – sie sind zu einem so vertrauten Hintergrund unseres täglichen Lebens geworden, dass es einfach ist, ihre wahre Bedeutung zu vergessen. Der hier zum Beispiel - nur ein kleiner Punkt - das ist Bremen. Der dort drüben - das ist Sol. Denken Sie mal darüber nach, dass diese Handvoll Punkte die gesamte Bandbreite menschlicher Expansion repräsentiert. Eine weitere Handvoll und man bekommt Banu-, Xi'An- und sogar Vanduul-Systeme... Das ist alles, was wir je erfahren haben: Jedes Kunstwerk, jedes Leben, alles genau da – in zwei Handvoll Punkten... Und das bedeutet, dort draußen gibt es noch so viel mehr zu finden - hinter jedem einzelnen

Lichtpunkt wartet eine Geschichte darauf, entdeckt zu werden.

In unserer fernen Vergangenheit lag es in den Händen der Regierungen, den Weltraum zu erkunden und zu verstehen. Ein simpler Start verschlang Ressourcen und Geldmittel jenseits der Kapazitäten selbst der größten Unternehmen. Aber dann stellte RSI die Zeus vor und plötzlich war jedermann dazu in der Lage, unser Sonnensystem zu erkunden, was eine beispiellose Menge an Wissen zu entdecken erlaubte. Als Nick Croshaw den ersten Sprungpunkt entdeckte, waren die modifizierten Scanner, die ihm die Suche nach Sprungpunkten ermöglichten, viel zu teuer für den zivilen Markt. Aber als diese Technologie verfeinert und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurde, was passierte da? Richtig. Ein Zeitalter der Expansion begann, das uns von den Anfängen bis zur heutigen Ausdehnung geführt hat. Und so ist es schon immer gewesen, wenn man die bedeutenden Epochen menschlicher Geschichte betrachtet: Wann immer Innovation Technologie in die Hände der Menschheit brachte, kündigte dies weitreichende Entdeckungen an, weil Macht in den Händen von vielen



Anschließend referierten Entwickler von Consolidated mit Wissenschaftlern anderer Bereiche über die Pioneer und die damit verbundenen neuen Möglichkeiten der Planetenbesiedlung. Die Zuschauer konnten daraus viele neue Anregungen, egal ob militärische oder wirtschaftliche, mit nach Hause nehmen.

immer die Macht von wenigen übertreffen wird. Während wir nun also neue Sprungpunkte und Systeme entdecken können, verbleibt immer noch eine Hürde: Was ist zu tun, wenn ein neuer Planet entdeckt worden ist? Denn zurzeit können nur die größten Konzerne terraformen und Siedlungen errichten.

Terraforming konnten wir nicht vereinfachen – noch nicht – aber ich bin heute hier, um etwas gleichermaßen Aufregendes anzukündigen. Albert Einstein, der das menschliche Verständnis vom Universum revolutionierte, sagte einst: Derjenige, der der Menge hinterherläuft, wird üblicherweise nicht weiterkommen als die Menge. Aber derjenige, der alleine geht, wird sich wahrscheinlich an Orten wiederfinden, die nie zuvor jemand gesehen hat. Diese geistreiche Aussage soll unsere Denker und Macher motivieren, die Grenzen ihres Verständnisses zu verschieben. Sie wurde getätigt 1000 Jahre, bevor die Menschheit ihre Heimatwelt verlassen hat und ist daher sicherlich metaphorisch zu verstehen.

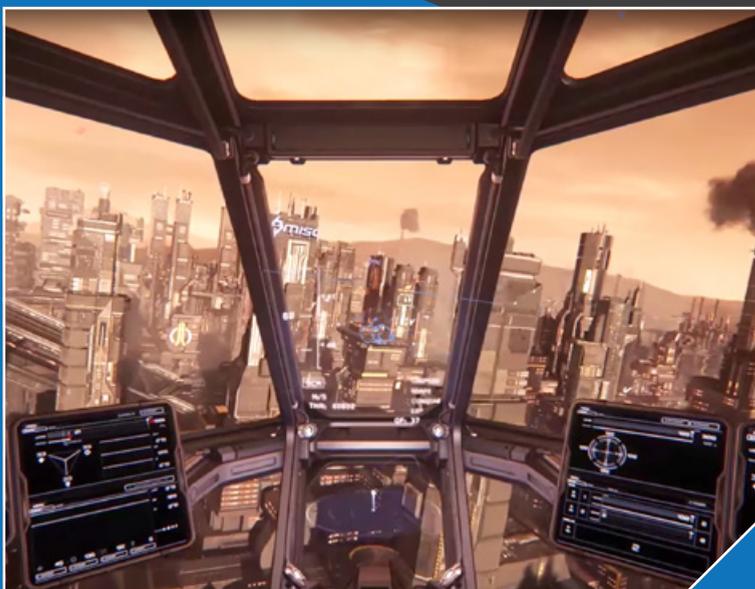
Auch in unserer Zeit – wie ich Ihnen gerade aufgezeigt habe – gibt es Unbekanntes da draußen und wartet

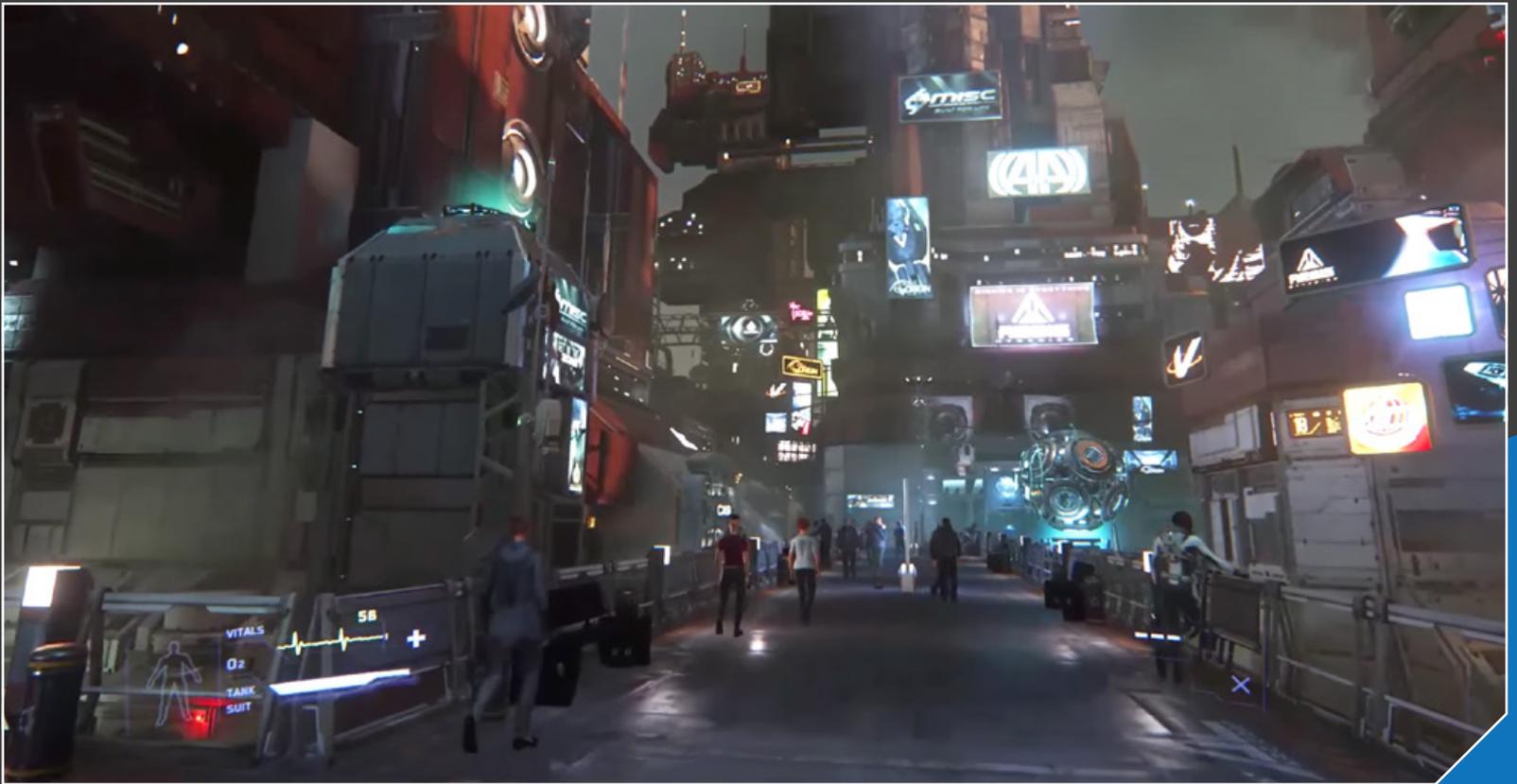
darauf, entdeckt zu werden. Diejenigen, die auf der Suche nach solchen Orten sind, die niemand zuvor gesehen hat, stehen einer gewaltigen Herausforderung gegenüber: Was ist zu tun, wenn man dort angekommen ist? Bis jetzt lag es in den Händen von Regierungen oder Konzernen, den Weg für eine nachhaltige Besiedlung zu bereiten – die Macht liegt in der Hand von wenigen. Was, wenn ich Ihnen die Möglichkeit anbieten würde, Ihre eigene Siedlung zu errichten, Zivilisation an die unwegsamsten Orte zu bringen – ein Kolonisierungsschiff im wahrsten Sinne des Wortes. Und ich rede nicht nur davon, Passagiere zu transportieren, nein, ich rede von einer All-in-one-Lösung, entwickelt, um modulare Strukturen Ihren Anforderungen entsprechend zu bauen – dazu in der Lage, eine Farm zu bauen, eine Wohneinheit, einen Handelsposten oder eine Bergbau-Einrichtung.

Ich bin nicht verrückt geworden – lassen Sie mich vorstellen: Die Pioneer ... mit der das neue Zeitalter der Kolonialisierung beginnt.

Doch damit nicht genug. Im Anschluss erschien ein Mann auf der Bühne, der ebenfalls als großer Visionär bekannt ist, bei dem es sich allerdings nicht immer sofort erkennen lässt, ob es sich um Fakten oder um Träumereien handelt. Die Rede ist von Chris Roberts, dem CEO von Roberts Space Industries.

Er nahm die Entwicklung und Präsentation der Pioneer zum Anlass, seine Visualisierung von zukünftigen Großstädten und Industriepaneten vorzustellen. Und was es da zu sehen gab, ließ den Zuschauern den Atem stocken.





Riesige Städte, die sich in mehreren Ebenen über komplette Planetenoberflächen erstrecken und gigantische Industrieareale, die in unmittelbarer Nähe zu natürlichen Ressourcen oder an prädestinierten Transportpunkten angesiedelt sind. Und Erstellung derartiger Besiedelungen, die es vereinzelt heute schon

gibt, sind von nun an nicht mehr nur Regierungen oder Großkonzernen vorbehalten, sondern jeder einzelne Citizen, jede Organisation kann daran partizipieren. Entsprechend groß war auch der Anklang im Publikum und Chris Roberts wurde nach seinen Ausführungen unter tosendem Applaus verabschiedet.

Auch nach dieser Präsentation wurde wieder reichlich von der Gelegenheit Gebrauch gemacht, sich mit den Entwicklern der verschiedensten Bereiche austauschen zu können. Die neue Konzeption der Veranstaltung weg von der einseitigen Präsentation hin zu mehr Interaktivität zwischen Akteuren und Publikum kam bei allen sehr gut an und wird hoffentlich

zum Standard für weitere Events dieser Art. Auch die Kartell-Mitglieder haben diese neue Form ausnahmslos positiv bewertet. Wir hatten nach der Veranstaltung noch ausreichend Gelegenheit, uns über unsere Eindrücke und Resümees auszutauschen und waren bei der Beurteilung im Großen und Ganzen einer Meinung. Wie bereits erwähnt, hatte keiner kon-



krete Erwartungen an den Veranstalter; die Möglichkeit, sich mal wieder mit anderen Kartell-Mitgliedern treffen zu können war eigentlich neben der angekündigten Möglichkeit zum Austausch mit den Entwicklern die Hauptmotivation bei jedem von uns. Auch über den Inhalt der Präsentation von Chris Roberts waren alle im Vorfeld relativ ahnungslos, man wusste zwar, was nicht kommen würde, hatte aber

auch keinerlei konkrete Vorstellungen darüber, was denn nun das Thema sein könnte. Umso größer die Überraschung darüber, was dann letztendlich gezeigt wurde. Für uns alle war diese Visualisierung von Roberts' Zukunftsvisionen das Highlight des Tages, denn mit etwas derartig Großartigem und Gewaltigen hatte niemand gerechnet.

Doch nicht nur die Präsentationen selbst, sondern auch die Interaktionsmöglichkeiten und überhaupt das ganze Ambiente wurden durchweg positiv beurteilt. Manch einer formulierte es dahingehend, dass er sagte, er fühle sich wie in einer Live-Version von ‚Around the Verse‘ – dem beliebtem Programm auf dem Spectrum, das Entwicklern aus verschiedensten Bereichen eine Plattform gibt. Es war interessant, die ganzen Leute, die man bisher nur aus AtV kannte, auch mal in Natura zu erleben und zu sehen, dass das inklusive Chris Roberts selber alles ganz nette und natürliche Leute sind, Nerds wie wir selbst und allesamt mindestens genauso verrückt nach Neuem wie alle von uns.

Jeder von uns konnte aus den Gesprächen mit

den Entwicklern das eine oder andere mitnehmen und auch wenn dabei erwartungsgemäß weder bisher unveröffentlichte Geheimnisse noch irgendwelche anderen Breaking News kommuniziert wurden, waren die Gespräche interessant.

Für alle Kartell-Mitglieder war der Ausflug nach Neu-Offenbach definitiv ein schöner und lohnenswerter Tag, und zwar nicht nur wegen dem Auffrischen bestehender und Knüpfen frischer Kartell-Kontakte, sondern auch, weil dies einstimmig als die beste CitizenCon bewertet wurde, die bisher stattgefunden habe.

Somit hoffen wir, dass dieses Veranstaltungskonzept beibehalten wird und freuen uns gemeinsam auf die CitizenCon 2948.



FOTO-WETTBEWERB

Bei unserem großen Chronos Times Foto-Wettbewerb haben die Leser



entschieden. Das sind die Sieger.



1.

„Alone in the Dark“ von **Aidan_Hobbs**



2.

„Cutlass is love, Cutlass is life“ von Delwin

Vielen Dank an unsere Sponsoren BaluBear und Vetinari77 für das Bereitstellen der Preise.

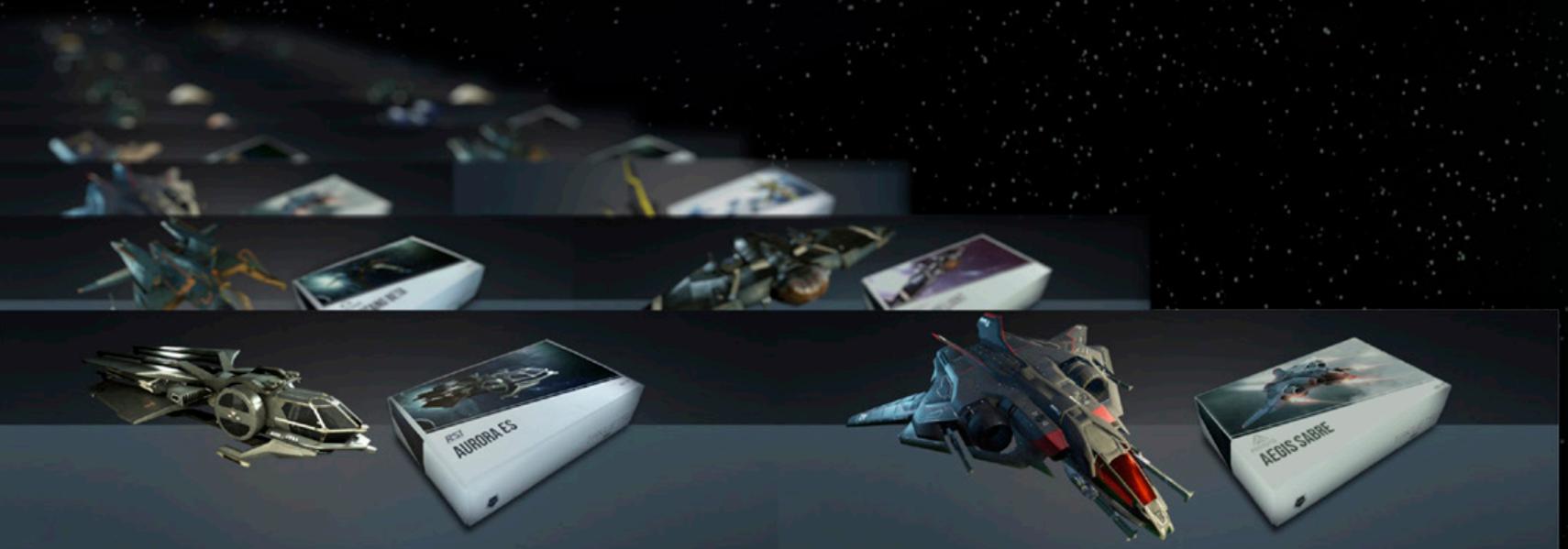




3.

„The Bright and Dark Side of the Verse“ von Nesbite

Die Sieger des Wettbewerbes können sich über tolle Hangar-Dekorationen freuen.



SQUADRON 42

Vorstellung des neuen Karriere-Simulators



Die Softwareschmiede Interdimension Software stellt ihr neuestes Projekt vor und kündigt die Schaffung einer ultra-realistischen virtuellen Parallelwelt an. Schon ‚Star Marine‘ galt als hochgradig realistisch und mit ‚Squadron 42‘ wollen die beiden Programmierer Romanov und Vandyke noch einen draufsetzen und die komplette Karriere eines UEE-Piloten simulierbar machen.

Die Geschichte von InterDimension Software beginnt mit der Geschichte der „zwei Jims“, dem Leveldesigner James Romanov und dem Programmierer James Vandyke. Die beiden mögen ihre Karrieren als Spieledesigner auf verschiedenen Wegen begonnen haben, aber nachdem man sie erst einmal einander vorgestellt hatte, wurden sie zu einer scheinbar unaufhaltsamen Macht, die für eine gan-

ze Reihe von extrem erfolgreichen Projekten verantwortlich ist. Nach der Veröffentlichung ihres letzten Hits ‚Tiger 3D‘ beendeten sie im Jahr 2941 die Zusammenarbeit mit dem Herausgeber Perigree Press und bauten ihre eigene Firma auf, die auf der Idee basieren sollte, innovative Technologien zu entwickeln und mit großartigem Spieledesign zu kombinieren.

InterDimension Software wollte eine andere Art von Spieleentwickler sein, dessen Kompromisslosigkeit die Hardcore-Spieler im gesamten Imperium ansprechen sollte. Ihr erster Titel war ‚Star Marine‘, das Romanov bereits lange vor Erscheinen in seinen überfüllten Comm-Link-Updates angekündigt hatte. Entwickelt auf Basis der in Tiger 3D eingeführten Technologie war Star Marine von Anfang an als der fortschrittlichste und realistischste Bodenkampfsimulator gedacht, an dem man sich je versucht hatte.

Nach einer Reihe unerwarteter Verzögerungen, über die viel berichtet wurde, feierte Star Marine dann endlich unter großem Applaus seine Premiere und schlug ein wie eine Bombe. Star Marine spielt in der Gegenwart



und verfügt über ein unglaublich realistisches Design. Es wurde zu dem Spiel des Jahres und löste unterschiedliche Reaktionen aus, von der Formierung riesiger Gemeinschaften wetteifernder Spieler und anderer Fanatiker zu Schlagzeilen über Firmen, die sich darüber beschwerten, dass die Produktivität leide, weil Mitarbeiter verlängerte Mittagspausen einlegten, um zu spielen. Es schien, als wäre plötzlich fast jeder im Universum ein Star Marine geworden.



Dies blieb auch der UEE nicht verborgen, die seit einiger Zeit rückläufige Zahlen bei der Rekrutierung ihres Nachwuchses verzeichnete und man trat an Romanov und Vandyke mit dem Anliegen heran, so etwas ‚in der Art wie Star Marine‘ doch auch für Kampfpiloten zu entwickeln und beide Teile miteinander zu verbinden. Die beiden Star Marine-Macher waren sofort Feuer und Flamme, zumal sie seitens der UEE nicht nur jegliche technische Unterstützung in Aussicht gestellt bekamen, sondern

auch noch die Mitwirkung bekannter UEE-Legenden wie Steve „Old Man“ Colton oder Advocacy Agentin Rebecca Trejo in Aussicht gestellt wurde. Selbst Admiral Bishop nebst Tochter würden unter Umständen an dem Projekt teilnehmen.

Für Leveldesigner Romanov bedeutete dies

ungeahnte Möglichkeiten und für Vandyke böte sich die große technische Herausforderung, von der er immer geträumt hatte.

So einigte man sich recht kurzfristig und InterDimension Software verkündete den Start eines Projektes mit unvorstellbarer Immersion, den UEE-Karrieresimulator Squadron 42, benannt nach einem Elitegeschwader der UEE.

Hier sollten junge Interessenten in nie dargestelltem Realismus Ausbildung und Dienst eines Kampfpiloten kennenlernen und erleben können, um sich anschließend – so das Kalkül der UEE – begeistert von dem Eindruck des Erlebten bei der Marine zu bewerben.



Nach der Ankündigung wurde es zunächst erst einmal relativ still um das ganze Projekt und abgesehen von wenigen kurzen Trailern drangen nur wenige Informationen an die Öffentlichkeit. Doch nun gab es in der Spectrum-Show ‚Around the Verse‘ eine Sonderausstrahlung zu dem Thema und InterDimension Software gab einen detaillierten Überblick zu dem



Fortschritt dieses ambitionierten Projektes in Form einer ca. einstündigen als ‚vertical slice‘ (Querschnitt) bezeichneten Demo. Hier wurde bereits eine Vielzahl der zur Verwendung kommenden Elemente in einer spielbaren Version gezeigt und was wir da zu sehen bekamen, setzt in der Tat neue Maßstäbe.

Bis dato veröffentlichte Trailer des Programmes zeigten ja früher schon den Simulationsstart an Bord einer Idris-Fregatte namens ‚Stanton‘ und auch die aktuelle Demo startet an Bord dieses Großkampfschiffes. Hier werden die ersten signifikanten Unterschiede zu den bisher gesehenen Sequenzen deutlich. Das gesamte Innenleben der Idris wirkt nochmals eine Stufe realistischer und die Beleuchtungs- und Nebeneffekte schaffen eine Atmosphäre, wie sie eindrucksvoller kaum sein könnte. In den Korridoren und verschiedenen Räumen gehen zahlreiche NPCs ihrer Beschäftigung nach, einige von Ihnen grüßen den Charakter im Vorbeigehen, andere sprechen ihn zu einem kleinen Smalltalk an. Die komplette Umgebung reagiert auf den Akteur und seine Handlungen und die Animationen wie auch

die gesamte Mimik der NPCs vermitteln auch hierbei eine unglaubliche Authentizität. In der fertigen Simulation soll der Charakter mit so gut wie jedem der zahlreichen Besatzungsmitglieder interagieren können und völlige Entscheidungsfreiheit darüber haben, wo er hingeht und was er macht. „Dienstplan und Befehle“ geben natürlich den Handlungsrahmen vor, aber zwischen den einzelnen Missionen kann der Akteur seine Zeit beliebig gestalten – er kann zahlreiche Zwischenmissionen absolvieren oder sich einfach nur an Bord umsehen. Das Großkampfschiff ‚Stanton‘ stellt mit seinen über 50 Räumen, den kilometerlangen Fluren und dem eigenen Hangar quasi schon einen eigenen Level dar, wobei es keine abgegrenzten Level im Sinne bekannter



Computerspiele geben wird. Alles ist ‚real‘ und gleichzeitig verfügbar. Wenn man von der Brücke auf die riesengroße Miningstation blickt, auf die man während des Abenteuers trifft, kann man, wenn man möchte, jeden Punkt mit einem kleinen Schiff oder Shuttle anfliegen und besuchen. Und egal was man macht, das normale Leben an Bord geht weiter. Selbst der Reinigungsmann putzt nicht immer genau in dem Augenblick, in dem der Charakter dort vorbeikommt dieselbe Stelle, sondern der Schmutz auf den Fluren wird prozedural generiert, so dass

der Mann immer dort arbeitet, wo es nötig ist. Unter Umständen bekommt man ihn also nie zu Gesicht, andererseits könnte er auch ständig im Weg stehen.

Eine unglaubliche Immersion vermitteln auch die Cutscenes, die es jetzt schon zu sehen gab und von denen es später noch eine Vielzahl mehr geben wird. Eigentlich sind es keine Cutscenes im klassischen Sinne, denn nichts ist vorgeordnet oder irgendwie videobearbeitet hineinkopiert. Alles findet in

der Simulationsgrafik selbst in Echtzeit statt, der Betrachtungswinkel ist frei wählbar, hängt von Bewegung und Position des Protagonisten ab und lässt sich selbst mitten im Gespräch verändern. Auch hier passiert alles parallel zu dem restlichen Leben an Bord. Es gibt in der Demo eine Szene, in der ein paar gefangene Outlaws in einem filmreifen Auftritt

auf die ‚Stanton‘ gebracht werden. Wenn der Akteur also missionsbedingt dabei zusehen soll, kann er die Szene entweder in der angebotenen Variante erleben oder die Perspektive variieren und wechseln, wie er will, jeder dieser „Zwischensequenzen“ stellt nur eine zusätzliche Kameraperspektive dar.

Wie bereits beschrieben wirken die NPCs sehr lebendig, sie haben Emotionen und sie ermöglichen durch ihre Authentizität, dass der Akteur durch Interaktion mit ihnen emotional involviert wird und eine Beziehung zu ihnen aufbaut. Dazu trägt neben dem sehr ausgefeilten Sounddesign auch die Musik bei, die wie bei einem Film in ihrer Dramaturgie an die jeweilige Handlungsweise angepasst ist.



In einer anderen gezeigten Szene rüstet sich der Protagonist vor seinem Einsatz in der Waffenkammer aus. Dies erfolgt nicht nur einfach über simples Zusammenklicken aus einem Menü, sondern man interagiert mit dem NPC der Waffenausgabe, der das Gewünschte dann hervorholt, auf den Tresen legt und dabei





auch noch kommentiert. Eine derartige Intensität hat es bisher noch nicht gegeben. Man fühlt sich nicht wie vor einem Computer, man fühlt sich schon nach wenigen Augenblicken komplett als Bestandteil dieser simulierten Umgebung. Es ist die bis zum Exzess betriebene Detailversessenheit, die dies ermöglicht, und Letztere ist insbesondere bei der grafischen Gestaltung ersichtlich. Noch nie hat man eine so beeindruckende riesige virtuelle Umgebung gesehen, die den Akteur in ihren Bann zieht. Ob es die Idris selbst ist, der Weltraum mit seinen Nebel- und Gaswolken, Asteroiden und Trümmerfeldern oder die riesigen Stationen und Industriekomplexe – einfach alles erzeugt eine extrem intensive Atmosphäre und verleitet dazu, sich dem reinen Voyeurismus zu ergeben, anstatt seine Aufgaben zu verfolgen. Lichtstimmungen und Panoramen werden in einer Qualität dargestellt, wie sie nur von der Realität übertroffen werden kann. Die Präsentation zu Squadron 42 bot in dieser Stunde, die uns jetzt vorab gezeigt wurde,

so viele phantastischen Momente und atemberaubende Ausblicke, dass man sie hier gar nicht alle aufzählen kann.

Das Missionsdesign sowie die Art und Weise, wie die Akteure ihre Aufgaben erkennen können und im Detail vorzugehen haben, wurden nur kurz angesprochen - hier besteht laut der Entwickler selbst noch eine Menge Handlungs- und Verbesserungsbedarf. Natürlich ist das Ziel der Aufgabe durch Story und Missionsdesign vorgegeben, aber es soll grundsätzlich keine vorgegebenen Lösungswege geben. Der Akteur soll selbst entscheiden, auf welche Art und Weise er ein Problem angehen will. Ansatzweise wurde dies schon bei der Präsen-



tation gezeigt, man kann sowohl mit plumper Gewalt als auch durch eher unauffälliges Vorgehen zum Ziel gelangen. In der finalen Version wird dieser Simulator nicht nur Raum- und Bodenkampfelemente haben, neben Dog-fights im All und Schießereien am Boden wird es auch diverse Schleicheinlagen und Puzzle-Elemente geben. Die Interaktion zwischen Akteur und NPCs findet entweder per Dialog direkt oder via MobiGlas statt. Zusätzlich wird es aber noch weitere Hilfsmittel wie Karten oder multimediale Aufzeichnungen geben, die

dem Protagonisten helfen, nicht den Faden zu verlieren. Alles in der Simulation soll ineinandergreifen und ein großes Ganzes ergeben, in dem der Akteur aber immer die Kontrolle behalten soll: Wann er etwas tut, wie er dies macht und in welchem Tempo das geschieht soll komplett ihm überlassen bleiben.

Unser Fazit

InterDimension Software ist auf dem richtigen Weg und das Duo Romanov/Vandyke hat bewiesen, dass sie dieser gewaltigen selbstauferlegten Aufgabe gewachsen sind. Große Hürden sind genommen, verschiedene selbstentwickelte Tools zur Programmerstellung sind fertiggestellt, die KI für die NPCs scheint zu funktionieren und uns wurde eindrucksvoll gezeigt, dass auch alle wichtigen Simulationsmechaniken schon implementiert sind.

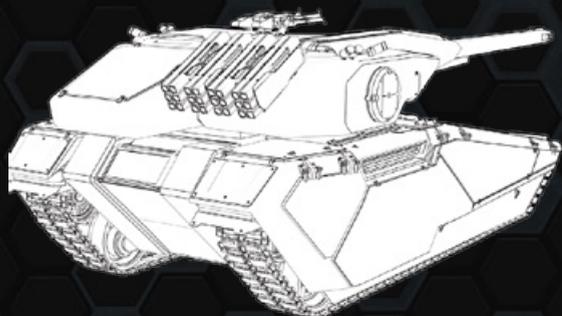
Das alles ist sehr positiv, aber trotzdem kein Grund zur Euphorie. Wir müssen weiterhin Geduld bewahren, denn trotz allem Fortschritt ist noch eine Menge Arbeit zu erledigen. Die Interaktion zwischen Mensch und Simulation muss noch verbessert und verfeinert werden und die Tools für Echtzeitberechnungen müssen noch für größere Bereiche und bessere Performance optimiert werden. Die KI funktioniert teilweise schon sehr gut, aber ist in einigen Bereichen verbesserungswürdig und muss vor allem auf eine größere Anzahl von NPCs ausgelegt werden. Und last but not least bedarf es neben dem Polishing auch noch einer Menge Content, denn die Simulation sollte ja insgesamt über einhundert verschiedene Aufgaben beinhalten.

Zumindest wissen wir jetzt nach dieser eindrucksvollen Präsentation, dass sich das Warten lohnen wird. Außerdem haben die Entwickler angekündigt, ab sofort regelmäßige Statusberichte zu veröffentlichen und somit im Gegensatz zu der bisherigen Informationspolitik den Fortschritt der Entwicklung transparent zu machen.

Wir dürfen gespannt sein.



TUMBRIL



NOVA

Nachdem der aus den Tevarin-Kriegen bekannte Hersteller Tumbрил Land Systems nun wieder unter neuem Investor mit dem Cyclone und der Neuauflage des bewährten Nova Tanks an die Erfolge vergangener Tage anknüpfen will, wird diese Entwicklung selbstverständlich von der UEE Army sowie sämtlichen Organisationen mit einer paramilitärischen Einheit mit großem Interesse verfolgt. Das Kartell bildet hier keine Ausnahme. Im Rahmen meiner Tätigkeit als militärischer Berater beim Marinekorps-Regiment Nemesis hatte ich die Gelegenheit, eine genauere Analyse des Nova Tanks und Cyclones durchzuführen. Auf Anfrage der Chronos Times möchte ich meine erste Einschätzung dieser neuen Bodenfahrzeuge mit Ihnen teilen.

Der Nova Tank ist mit seinen 16 Metern Länge, 7 Metern Breite und 5 Metern Höhe ein beeindruckender Koloss, der mit einer Size-4-Primärbewaffnung, dem Size-2-Zwillinggeschütz und den 24 Size-2-Raketen eine enorme Kampfkraft ins Feld führt. In der Defensive kann er bei Raketenbeschuss mit einem Schildgenerator der Klasse S und diversen Gegenmaßnahmen aufwarten. Die Besatzung

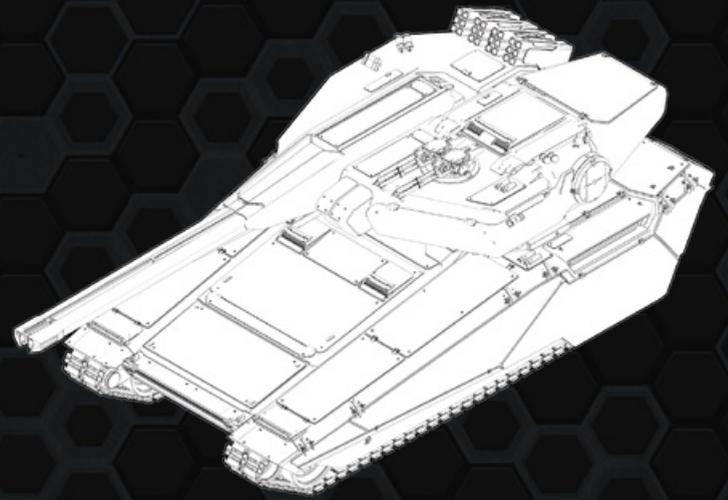
bilden ein Kommandant, ein Richtschütze und ein Fahrer, der den Panzer trotz seiner beachtlichen Größe bei entsprechenden Untergrundverhältnissen auf bis zu 72 Kilometer pro Stunde beschleunigen kann.

Wie bei jedem militärischen Gerät müssen auch beim Nova Tank zuerst einige grundlegende Fragen geklärt werden: Wie setzt man ihn ein? Gegen welche Art von Waffensystemen ist er anfällig? Welche logistischen Voraussetzungen gibt es? Welche Synergieeffekte mit anderen Kampfseinheiten können erzielt werden?

Unsere Erfahrungen in der Vergangenheit haben gezeigt, dass Panzer, insbesondere dieser Größe, am besten auf offenem Gelände eingesetzt werden und den Kampf auf hohe Distanzen suchen sollten. Sobald feindliche Infanterieeinheiten unbemerkt in die Nähe des Panzers gelangen können, ist dieser durch Panzerabwehrwaffen wie der Scourge Railgun und Sprengladungen bedroht. Aufgrund der Höhe des Tanks kann das auf dem Dach des Turms montierte Size-2-Zwillinggeschütz vermutlich Infanterie im Nahbereich nicht be-

kämpfen. Es gilt also urbane und bewaldete Gebiete zu meiden. Sollte dies aufgrund des Einsatzziels nicht möglich sein, ist der Nova Tank auf eine begleitende Einheit mechanisierter Infanterie angewiesen, die ihn gegen Infanterieangriffe im Nahbereich abschirmt. Sollte gegen alle Erwartungen in naher Zukunft kein neuer Schützenpanzer auf den Markt kommen, kann man hier auf diverse Rover zurückgreifen. Generell sollte ein Nova Tank niemals alleine operieren. Um sich gegenseitig Deckung zu geben ist ein Zug von mindestens zwei Panzern bei fast jedem Einsatz zu empfehlen.

Eine weitere Bedrohung besteht durch feindliche Jäger und Bomber, für die ein so großes und relativ langsames Ziel eine leichte Beute darstellt. Eine Anvil Hurricane mit ihrem Vierlingsgeschützturm oder ein Gladiator-Bomber stellen eine enorme Gefahr dar. Diese Schiffe sind dafür konzipiert worden, große Raumschiffe zu bekämpfen. Der Nova Tank wirkt im Gegensatz dazu nahezu winzig und ein Einsatz, bei dem der Luftraum nicht durch



eigene Abfangjäger geschützt ist, gleicht einem Selbstmordkommando.

Sind jedoch die Atmosphärenbedingungen zum Beispiel durch einen Sturm oder Ähnliches so schlecht, dass ein Einsatz von Jägern oder Bombern unmöglich wird, kann der Nova Tank – das nach aktuellem Stand größte landbasierte Waffensystem – seine volle Kampfkraft ausspielen. Um diese jedoch ausspielen zu können, muss er allerdings erst einmal ins Einsatzgebiet gelangen.

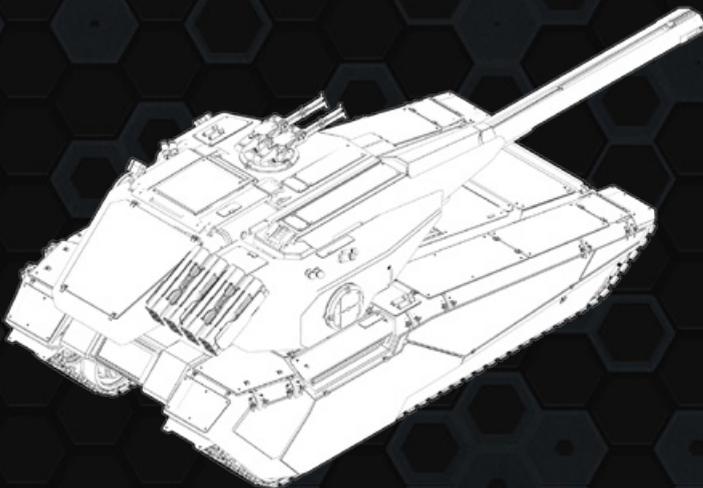




Durch seine Größe bedarf es eines speziellen Schiffes, mit dem ein oder mehrere Nova Tanks nicht nur transportiert, sondern auch im Kampfgebiet schnell ausgeladen werden können. Crusader Industries hat mit der Hercules-Serie drei verschieden stark bewaffnete Varianteneines Transporters entwickelt, die diesen Ansprüchen in allen denkbaren Einsatzszenarien gerecht werden. Somit erfordert der Einsatz dieser Panzer neben der Anschaffung als eigenständiges Waffensystem auch einen

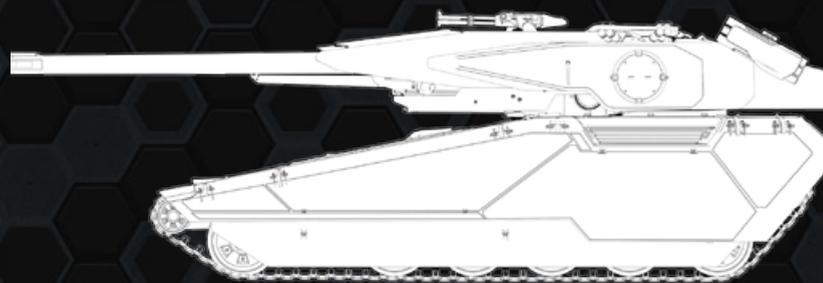
zusätzlichen finanziellen und personellen Aufwand, was bei der Anschaffung dieses Waffensystems zwingend bedacht werden sollte.

Falls die Logistik einen zu großen Aufwand für eine Mission darstellt, besteht jedoch immer noch die Möglichkeit, auf kleinere Bodenfahrzeuge zurückzugreifen. Prädestiniert für kleinere Squads ist der Tumbril Cyclone. Er bietet eine sehr gute Mobilität in unwegsamem Gelände und überzeugt durch einen durchdachten modularen Aufbau. Im Idealfall arbeiten mehrere Cyclones im Team. Ein solcher Konvoi kann zum Beispiel aus einem Cyclone TR mit seinem zusätzlichen Size-1-Geschütz, einem Cyclone RN mit Scannerausrüstung zur Feindaufklärung und einem Cyclone in der Standardkonfiguration mit einer Cargobox im Heck bestehen. Weitere Ergänzungen dazu sind der Cyclone AA und RC. Jedoch haben diese voraussichtlich auf dem Schlachtfeld nur einen geringen Wert. Sobald die Cyclo-



ne-Familie an unser Regiment ausgeliefert wird, werden ausführliche Waffentests folgen. Im Fokus stehen dabei die Scanner, das Size-1-Geschütz im Stand und während der Fahrt sowie die Raketen. Letztere sind immer wieder Gegenstand hitziger Diskussionen über ihre Effektivität.

Ob der Cyclone überhaupt eingesetzt werden kann, hängt jedoch stark vom Einsatzort ab. Wie der Kettenantrieb des Nova Tanks sind die Räder des Cyclones auf einen festen Untergrund angewiesen. Eine Alternative für Aufklärungsmissionen in nicht befahrbarem Gelände wie Gewässer oder Berge sind aktuell Spacebikes wie die Drake Dragonfly oder Aopoa Nox. Diese bringen im Gegenzug für die deutlich höhere Geschwindigkeit und Mobilität wiederum ihre eigenen Nachteile mit. Die Hauptprobleme liegen im begrenzten Platz für Ladung oder Ausrüstung und die deutlich höheren Emissionen durch die Treibwerke und Steuerröhren. Dadurch sind sie für feindliche Scanner leichter zu entdecken.



Für den Nova Tank gibt es aktuell leider keine solche Alternative. Ein Tank mit Hovertechnologie wäre also eine begrüßenswerte Erweiterung des Fuhrparks. Ob uns die Waffenhersteller diesen Wunsch erfüllen, bleibt jedoch abzuwarten.

Insgesamt ist die Kriegsführung auf dem Boden nach wie vor eine spannende und anspruchsvolle Aufgabe. Eine gute Vorbereitung auf die Gegebenheiten vor Ort ist ein Muss. Wie die optimale Zusammenstellung für Ihre spezifische Mission aussieht, können Sie gerne mit einem unserer Experten beim Marinekorps-Regiment Nemesis im Detail besprechen.





WINGS OF THE

Besuch bei Anvil

Hallo und herzlich willkommen zur zweiten Ausgabe von „Wings of the Verse“. Ich bin Kaylee R. Tyler und werde heute das Hauptquartier von Anvil Aerospace in Nova Kiev auf Terra besuchen, um mir einen Überblick über die Produktpalette zu verschaffen.

In den letzten Jahren hat sich das Aufgabengebiet der UEEN immer weiter verschoben, so dass die Sicherung der Systeme vermehrt durch zivile Flotten abgedeckt werden muss. Private Unternehmen und Organisationen bieten ein breites Portfolio an Dienstleistungen in diesem

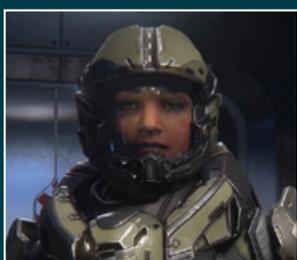
Kaylee R. Tyler ist eine ehemalige Pilotin im Rang eines Leutnants. Sie hat durch den Dienst ihren O... erworben. Sie ist 32 Jahre alt und... zum Expertenstab der Chron... was Raumschiffe betrifft.



INGS VERSE

ivil Aerospace

ge UEEN-
ants und
Citizenship
und gehört
os Times,



Bereich an. Entsprechend ist auch der Bedarf an zivil genutzten militärischen Raumschiffen angewachsen. Zu den bekanntesten Anbietern gehört Anvil Aerospace, Produzent des vielleicht am weitesten verbreiteten Raumjägers im imperialen Raum, der F7C Hornet.

Miriam Gonzales, langjähriger Chief Marketing Officer auf Terra, wird mich durch die Räumlichkeiten von Anvil Aerospace begleiten und mir einen tiefen Einblick sowohl in die umfangreiche Produktpalette als auch in die Philosophie dieses alt eingesessenen Unternehmens erlauben.

Mrs. Gonzales, unsere Leser möchten natürlich mehr über Sie erfahren. Haben Sie schon immer für Anvil gearbeitet?

Oh nein, denn zunächst bin ich der Verpflichtung gegenüber der UEE nachgegangen. Damals bin ich auf der „Monitor“ im Einsatz gewesen, einem Spähschiff der Carrack-Klasse, mit dem Auftrag, die Sprungpunkte zum Xi'an-Raum zu überwachen. Die Mission dauerte drei Jahre an und blieb glücklicherweise ereignislos, also ohne Kampfhandlungen. Im Anschluss habe ich mich für eine weitere Mission zur Verfügung gestellt, aber die UEEN hat auf eine Verwendung verzichtet. Zu Anvil bin ich einige Zeit später gekommen und habe dort im Sales Department angefangen.

Und dort haben Sie dann Karriere gemacht. Jetzt sind Sie ja CMO für Anvil Aerospace auf Terra und damit eine der einflussreichsten Persönlichkeiten des Unternehmens.

Ich habe nur meine Arbeit gemacht, glauben Sie mir das? Vor einiger Zeit war die UEEN der einzige Kunde, der unsere Produkte erwerben konnte. Das lief alles über hochoffizielle Kanäle, das Board of Directors hat direkt mit Senatoren und dem Oberkommando verhandelt, für ein eigenes Sales Department gab es gar keine Notwendigkeit. Nun, seit der Öffnung für den zivilen Markt, haben sich die Anforderungen geändert. Die Gründeratmosphäre ist nie wirklich verflogen und auch heute noch kann man im Sales Department schnell Karriere machen, man muss nur gut sein. Irgendwas muss ich also richtig gemacht haben.

Das bekannteste Produkt von Anvil Aerospace für den zivilen Markt ist die F7C – und auch der am häufigsten verkaufte Raumjäger, trotz der vielen Alternativen. Ist das Ihr Verdienst?



Das wäre zu schön, aber nein. Die F7C ist ein Selbstläufer, damit habe ich fast keine Arbeit. Die meisten unserer Kunden sind ja ehemalige UEEN-Piloten, die im Dienst die F7A geflogen sind. Mit der F7C sind sie also sofort vertraut, weil das Cockpit praktisch identisch aufgebaut ist. Auch das Handling ist ähnlich. Bei wesentlichen Komponenten gibt es Abstriche, das Gesetz zur militärischen Geheimhaltung verpflichtet uns, 60 % der Hardware durch nicht-militärische Alternativen zu ersetzen. Unsere Kunden sind aber daran nicht gebunden und bauen dann ihre F7C so um, dass sie nahe an den F7A-Standard kommen. Wir haben aber auch eigens die „Superhornet“ F7C-M im Angebot, welche von Grund auf neu entwickelt wurde und von Haus aus fast eine F7A ist. Wir haben aber auch spezielle Varianten im Angebot wie die F7C-S Hornet Ghost und die F7C-R Hornet Tracker, welche das taktische Spektrum jedes Geschwaders erheblich erweitern können. Unser bester Werbepartner ist also die Navy selbst, wenn ein Veteran nach der Abmusterung seine zivile Karriere auf einer F7C fortsetzen möchte. Da der Absatz der Hornet-Modelle langsam etwas abnimmt, denkt unsere Designabteilung über ein etwas moderneres Hüllendesign nach. Die technischen Ausstattungen bleiben aber identisch mit den Ausführungen der jeweiligen ursprünglichen Modelle.



Die Hornet ist der bekannteste Jäger von Anvil, aber es gibt in Ihrem Portfolio auch andere Raumjäger, wie zum Beispiel die Hurricane oder die Gladiator. Erst kürzlich gab es wieder Berichte über neu aufgestellte Milizverbände in den von den Vanduul bedrohten Systemen und Anvil-Raumjäger gelten als sehr gefragt.

Auch das sind ehemalige militärische Modelle, die für den zivilen Markt angepasst wurden und auch hier sind die Käufer in der Regel ehemalige Piloten der UEEN. Vielleicht sind Sie ja mit der Geschichte der Hurricane vertraut – dieser Jäger ist der älteste noch in Produktion befindliche Typ, der seine Feuertaufe im 2. Tevarin-Krieg hatte, also vor 340 Jahren! Das Design galt damals als wegweisend und konnte die schweren Schilde der Tevarin durch schiere Feuerkraft durchbrechen. Heute ist der Ansatz genauso aktuell wie damals, nur der Gegner hat sich geändert.



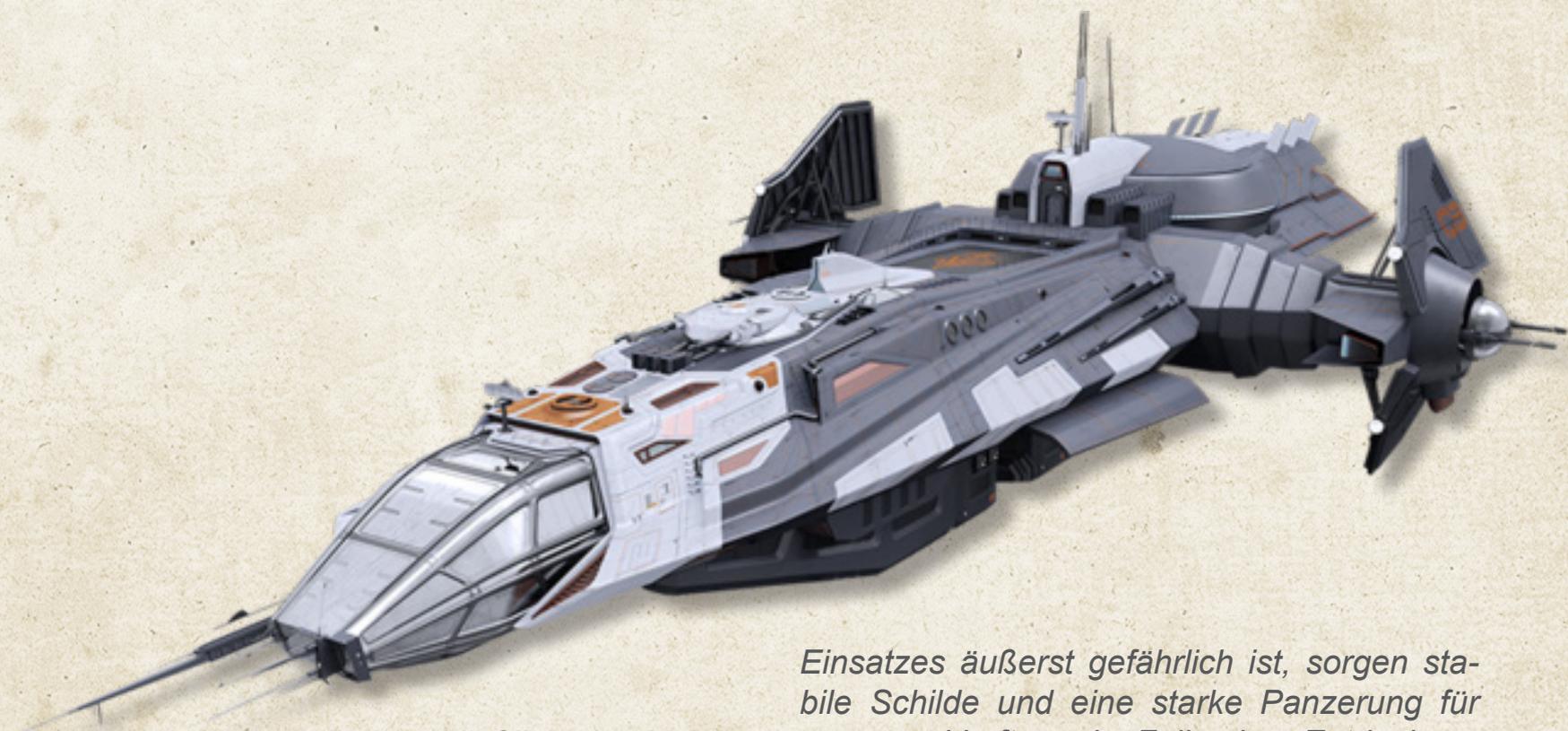
Die Gladiator ist unser leichter Mehrzweckbomber, der in den Händen eines erfahrenen Piloten aber auch einen guten Raumjäger abgibt. Es ist vor allen Dingen seine Vielseitigkeit, die ihn beliebt macht, auch wenn einige Kritiker zu we-



nige echte Stärken erkennen vermögen.

Anvil Aerospace hat sich nicht nur auf Raumjäger spezialisiert, sondern bietet auch größere Raumschiffotypen für verschiedene Aufgaben an. Ein sehr weit verbreitetes und bewährtes Produkt ist die Carrack. Sie haben ja während Ihrer Karriere bei der UEEN auf einem dieser Schiffe gedient.

Die Carrack begann ihre Karriere wie fast alle Anvil-Schiffe beim Militär. Dort wurde sie vorwiegend als Aufklärungsschiff eingesetzt, aber auch in Gefechten fand sie einen Platz. Nachdem Anvil Produkte auf dem zivilen Markt platzieren durfte, war die Carrack eines der wenigen Schiffe, das wir ohne große Veränderungen anbieten konnten. Natürlich mussten Teile der militärischen Ausstattung durch zivile Varianten ersetzt werden, insgesamt unterscheidet sich eine zivile Carrack nur in Details vom Original. Das sorgt für eine ungebrochene Popularität des Schiffes: Viele private Organisationen setzen die Carrack für eine Vielzahl von Aufgaben ein, zum Beispiel als leichte Korvette für Sicherungsaufgaben. Dafür ist sie zwar nie konzipiert worden, aber allein dass sie diese Aufgaben erfolgreich meistert, ist ein bemerkenswertes Statement ihrer Flexibilität. Ich habe auch Berichte gelesen über Varianten, welche Außenposten versorgen oder als Notfallambulanz einge-



setzt werden, es gibt ja schließlich eine kleine Krankenstation an Bord und die Möglichkeit, mit Modulen entsprechende Erweiterungen einzubauen.

Das Portfolio von Anvil Aerospace wäre nicht komplett ohne die Terrapin und die die Crucible. Beide Schiffe sind ebenfalls im Einsatz der UEEN, aber im Gegensatz zu den restlichen Schiffen Ihres Unternehmens nicht für den Kampf geeignet.

Die notwendige Aufklärung kann allein durch die Carrack nicht immer geleistet werden, dafür bieten wir die Terrapin an. Sie wird oft als Nahspäher eingesetzt und markiert Ziele für Langstreckenangriffe. Weil diese Art des

Einsatzes äußerst gefährlich ist, sorgen stabile Schilde und eine starke Panzerung für genügend Luft, um im Falle einer Entdeckung auch unbeschadet entkommen zu können. Die Terrapin kann aber auch für zivile Zwecke in potentiell gefährlichen Umgebungen eingesetzt werden. Ich gebe zu, der Absatz der Terrapin lässt noch ein wenig zu wünschen übrig, vielleicht müssen wir hier noch ein bisschen mehr Support geben.

Mit der Crucible haben wir ein Schiff im Angebot, was vor allen Dingen dazu dienen soll, private Flotten und natürlich die der UEEN mobil und unabhängig zu halten. Nicht immer steht ein Raumdock oder eine Werft zur Verfügung, um beschädigte Schiffe zu reparieren.

Und wenn ein Raumjäger zu beschädigt ist, um aus eigener Kraft in den Hangar zurückzukehren, dann können mit der Crucible die nötigen Reparaturen vor Ort durchgeführt werden. Gerade in den Randgebieten des Imperiums ist es wichtig, die knappen Ressourcen möglichst lange und effizient zu nutzen, da kann ein fehlender Raumjäger die Mission gefährden und ein defekter Kreuzer, der nicht mehr repariert werden kann, mag gar das Ende des Auftrags bedeuten.





Die neueste Entwicklung aus dem Hause Anvil Aerospace ist die Hawk. Wie kam es denn dazu?

Die Überlegungen waren folgende: Polizei und Advocacy fliegen mit der Cutlass Blue und der Avenger Stalker beide Modelle unserer Konkurrenz und die privaten Sicherheitsfirmen waren rein zahlenmäßig bis vor kurzem nicht interessant genug, um die Entwicklung eines solchen Schiffes zu rechtfertigen. Mittlerweile ist die Situation eine andere. Zum einen hat sich die Sicherheitsbranche massiv vergrößert und zum anderen ist die Zahl der Kopfgeldjäger-Lizenzen sprunghaft angestiegen. Für diese Zielgruppen haben wir jetzt die Hawk im Programm, die eigentlich als leichter Mehrzweckjäger fürs Militär entwickelt worden war.



Sie wurde natürlich entsprechend ihrer neuen Aufgaben modifiziert und bietet ein paar nette Features zusätzlich.

Was denn für Features?

Ihre Bewaffnung entspricht immer noch der eines leichten Jägers, aber sie hat zwei spezielle Aufhängungen, die es ermöglichen, flüchtige Bodenfahrzeuge von nahezu senkrecht oben unter Feuer zu nehmen. Zusätzlich gibt es noch einen EMP-generator, mit dem Ziele neutralisiert werden können, ohne sie direkt zu zerstören. Ihre faltbaren Flügel erlauben die Landung auf engstem Raum mitten in urbanen Gebieten und eine Art ‚Transportbehälter‘ im Heck ermöglicht den risikolosen Transport eines Gefangenen. Alles in allem ein sehr schönes Schiff, das seinen Anforderungen mehr als gerecht werden wird.

Unter Piloten der verschiedenen Milizen gibt es das Gerücht, Anvil Aerospace möchte eine Variante der F8 Lightning auf den Markt bringen. Ist da etwas dran?

Nun ja, die Entscheidung darüber obliegt nicht alleine uns, die Navy hat da auch noch ein Wörtchen mitzureden. Die F8 Lightning ist zweifellos der beste Jäger, den es zurzeit gibt. Aber er ist wie schon sein Vorgänger F7A der UEEN vorbehalten. Natürlich würden wir das Erfolgsmodell der F7C gerne mit der F8 als zivile Version wiederholen und stehen deshalb in Gesprächen mit der Navy, aber es gibt noch keine konkreten Entscheidungen. Denkbar wäre, dass zumindest ehemalige Navy-Angehörige nach Beendigung ihrer Dienstzeit die Möglichkeit bekommen, eine zivile Version der

Lightning zu erwerben, um eine bessere Kontrolle zu behalten und nicht zu viele Schiffe auf den Markt zu werfen. Da die meisten unserer Kunden sowieso ehemalige Navy-Angehöri-

ge sind, würde das für uns einen akzeptablen Kompromiss darstellen. Aber keine Sorge, sobald dies spruchreif ist, werden wir es ausführlich kommunizieren.



Nachdem Sie mir einen Einblick in die Produktpalette von Anvil gegeben haben, vielleicht noch ein paar private Worte an unsere Leser?

Bevor ich zur UEEN ging, habe ich davon geträumt, einmal den Weltraum zu erforschen, das erste Mal einen Sonnenaufgang auf einer anderen Welt zu sehen oder durch die Schwärze des Alls zu gleiten, bis etwas Interessantes auf den Scannern auftaucht – all das hat nie den Zauber für mich verloren, auch wenn die

naiven Träumereien Dinge der Vergangenheit sind. Es ist bedauerlich, dass uns das Universum keinen dauerhaften Frieden gönnen will. Wer weiß, wie wohl unser Portfolio aussähe ohne die Bedrohung durch die Vanduul oder hätten wir bessere Beziehungen zu den Xi'an. Vielleicht sind wir aber gar nicht fähig, eine friedliche Existenz anzustreben, wenn ich in die lange Geschichte blutiger Konflikte sehe, die uns so viel mehr definiert, als die kurzen Phasen des Friedens.

GET YOUR
GEMINI
TODAY!



IN DER NÄCHSTEN AUSGABE

- *MEGA-Event im Sol-System: CON42*
- *Wings of the Verse: Schiffspakete für Unternehmer*
- *Aus der Sicht des Profis: Rüstung und Bewaffnung für Marines*
- *Kurzgeschichte: In letzter Sekunde*



SEI DER ARM DER GERECHTIGKEIT



DIE HAWK
Schütze Deine Mitbürger