

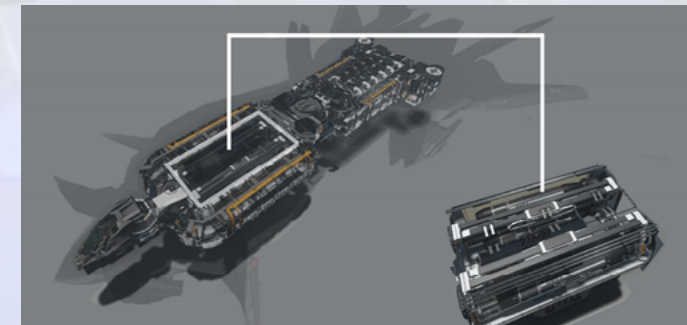
DER KARTELLBOTE

17. August 2015 | Ausgabe: 13

GAMESCOM-EVENT 2015



DAS NEUE MODUL-SYSTEM



INTERVIEW MIT BEN LESNICK



IN DIESER AUSGABE

KRT NEWS.....	2
CIG NEWS	4
Gamescom-Event 2015	7
Star Citizen: Roadmap	11
Die nackten Fakten: Vanduul Glaive ..	13
Das neue Modul-System.....	15
Unternehmen und Märkte: ArcCorp .	19
Interview mit Ben Lesnick	22
Stellenmarkt	24
Impressum	25

KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



STAR CITIZEN NEWS RADIO
DIE AKTUELLSTEN NEWS RUND UM STAR CITIZEN



10. August 2015

BAND INFORUNNER & GAMESCOM REPRESENTATIVE 2015

Officer MooseOnDaLoose erhält das Band Inforunner für seinen Einsatz beim CIG-Event auf der Gamescom. Kartellmitglieder auf der Gamescom das Band Gamescom Representative 2015.



KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG

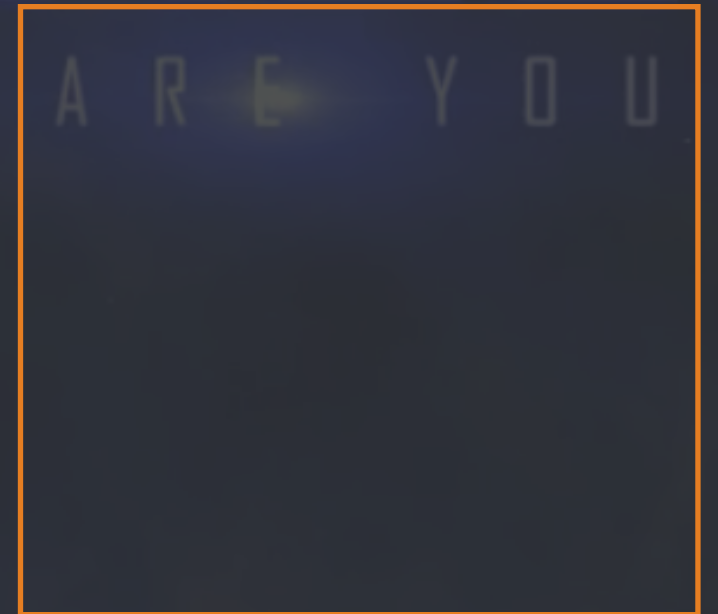
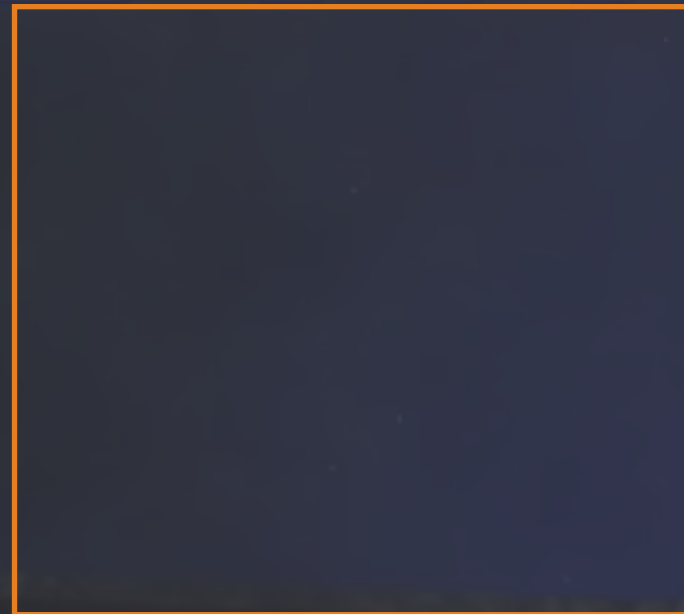
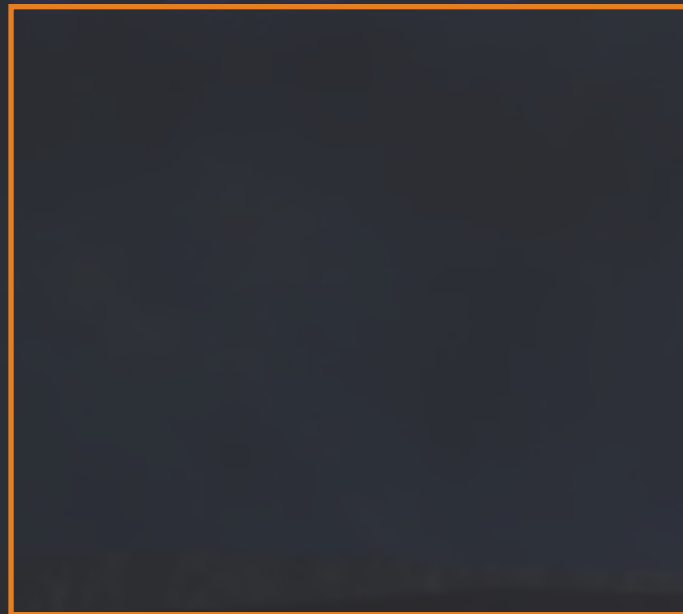


9. August 2015

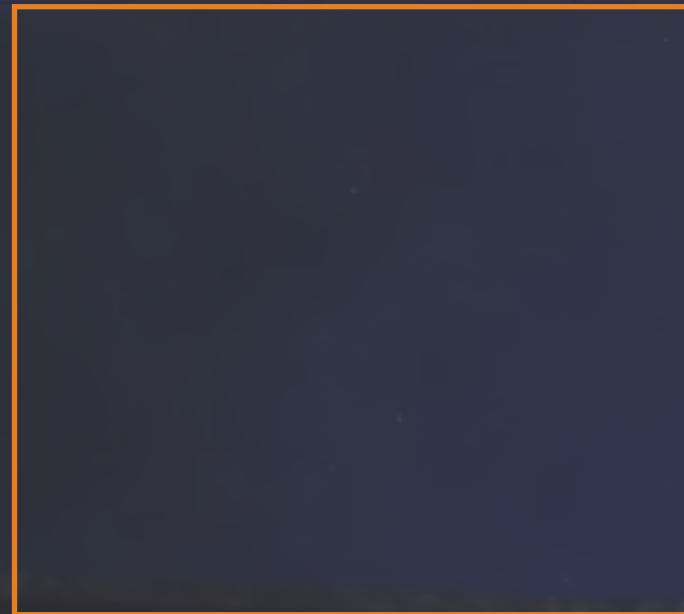
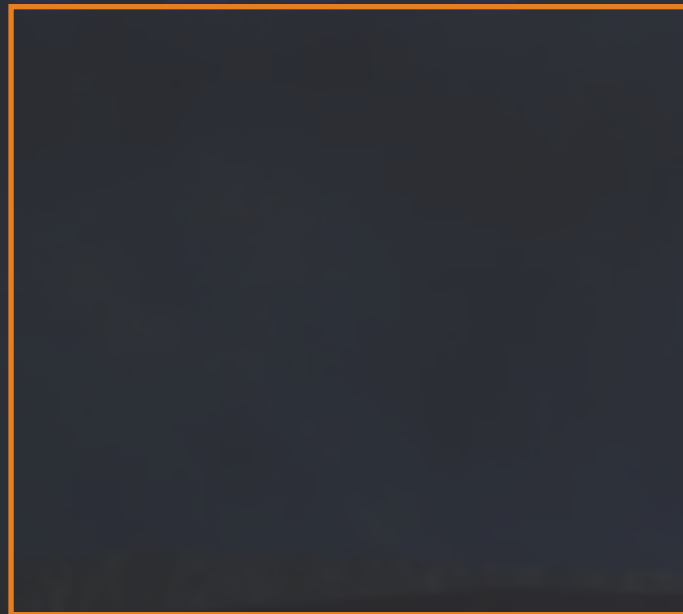
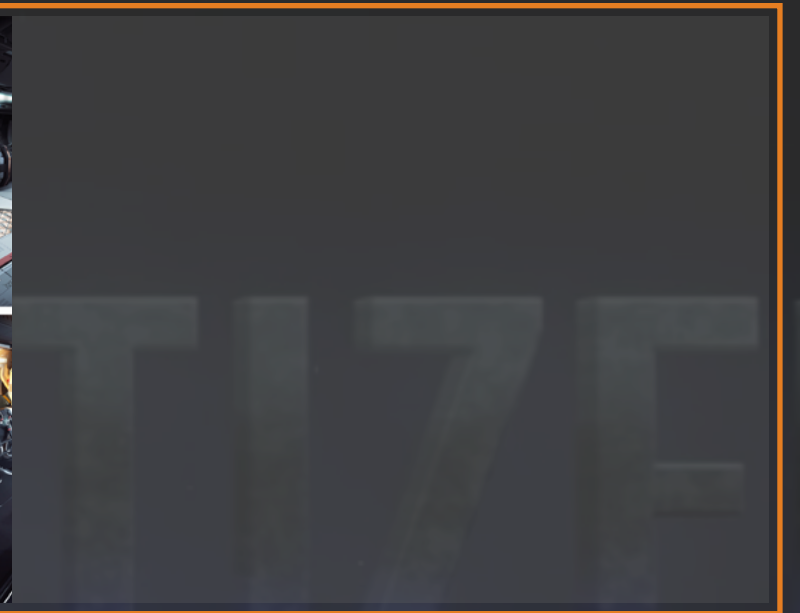
VERLEIHUNG DES BENEFACTOR-BANDES

Zwei Kartellmitglieder erhalten heute
das Benefactor-Band: Laga-Vulin und
HR3.

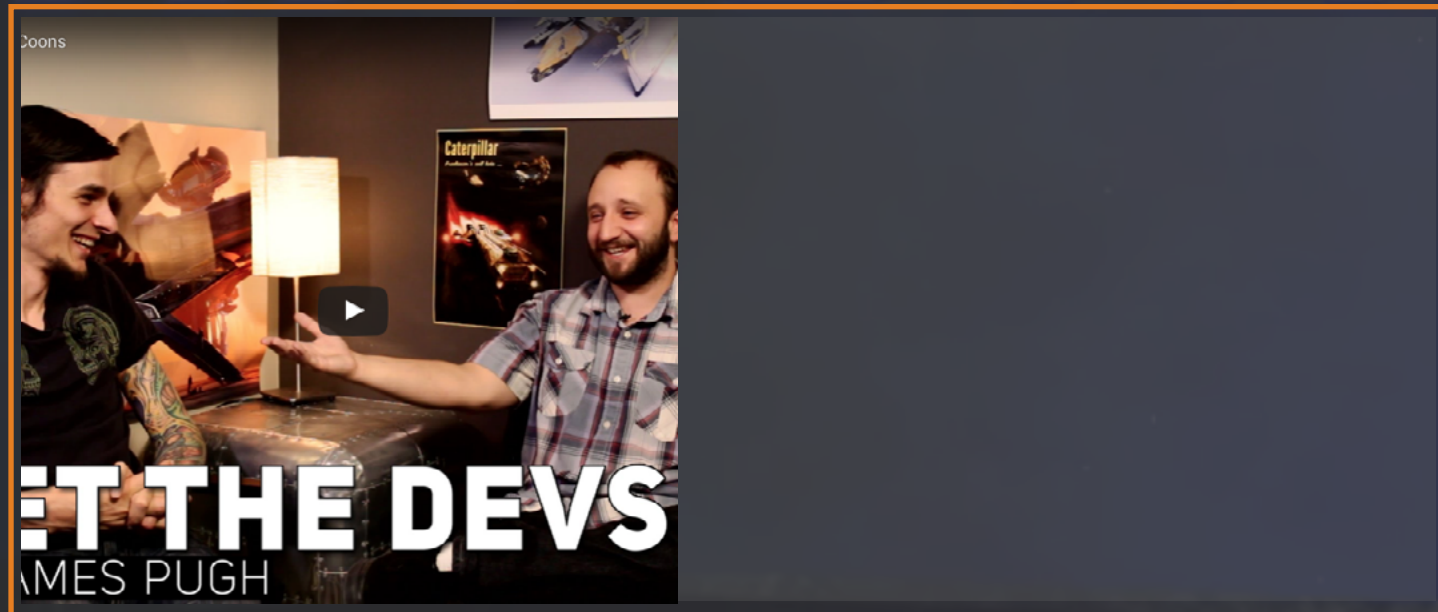
CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG





GAMESCOM-EVENT 2015

Unser Offizier Madwag war auf der Gamescom und hat einen Erlebnisbericht verfasst, der nicht nur das Star Citizen-Event beschreibt, sondern ebenso auf das Drumherum eingeht.

Biergarten am Nachmittag

Der Biergarten vom Hyatt war fest in der Hand von Raumpiloten der verschiedensten Fraktionen. Nachdem durchgesichert war, dass CIG sich dort einquartiert hatte, stand das Hotel unter Belagerung. Als ich angekommen bin, hatte sich schon eine kleine Gruppe von Kartellmitgliedern um Vetinari gesammelt. Nicht allzu viel später war der Garten fest unter unserer

Kontrolle. Zwar war noch das eine oder andere Test Squadron-Shirt zu sehen, aber als Jörg mit den Shirts ankam, wurde schnell klar, wer hier den Bierkonsum monopolisiert hatte.

Der Glutofen von Köln

Wie wären wir in der Lage gewesen, die Gluthitzen im E-Werk richtig schätzen zu lernen, wenn wir nicht zuvor ein paar Stunden in der Gluthitze davor verbracht hätten. Jetzt war Schlange stehen angesagt. Der Einlass wurde nach Backer-Kategorie durchgeführt, aber mit einer persönlichen Note. „Nein, nein. Nur weil auf deiner Eintrittskarte VIP steht, heißt das noch lange nicht, dass du den VIP-Einlass benutzen darfst.“



Der ist für die richtigen VIPs.“ Als die Security uns schlussendlich auf gefährliche verborgene Gegenstände (also mitgebrachte Getränke) kontrolliert hatte, hatten wir es endlich geschafft. Wir waren drin und auch hier war das Kartell eine klare Richtgröße, an der man nicht so leicht vorbeikam – naja, außer man war Sandi und hatte viel Wichtigeres zu tun...

Der Unbekannte Cosplayer

Wie immer ließ CIG die Sache langsam angehen. Ein lustiges Wortgeplänkel zwischen Sandi und Ben in mehreren Sprachen, die wie so oft in Bens Bitte um Gehaltserhöhung enden musste. Vielleicht sollten wir ihn im nächsten Interview mal dazu befragen. Kann ja nicht angehen, dass der arme Kerl nur mit Monopolygeld und Donuts bezahlt wird.

Als ersten wirklichen Programmpunkt gab es einen Aufmarsch der Cosplayer. Aufmarsch. Naja eine Handvoll waren in Uniform da und tatsächlich einer aus dem Kartell. Pädidi? Pädidi wer? Keine Ahnung, wer das war, aber ich hab mir die Seele aus dem Leib geschrien, als es ums Abstimmen ging. Half aber nichts, jemand anders hat die 890 Jump gewonnen – alles geschoben!



Einmal Plätze tauschen bitte

Weiter unterwegs auf dem Spannungsbogen hat Chris Roberts das Social Module präsentiert: eine Touristengruppe auf ArcCorp. Zwar ist es ihm nicht ganz gelungen, seine muntere Truppe aus Piloten davor zu bewahren, sich zu verirren, aber am Ende hatten wir all die Locations auf ArcCorp gesehen. Inklusiv der düsteren Seitengassen, in denen man an der Gründlichkeit der Waffenkontrollen am Zoll zu zweifeln beginnt.

Soweit so gut. Das hatten wir alles schon in irgendeiner Form gesehen. Noch nie zusammenhängend und noch nie mit einer Truppe aus Leuten, die chaotisch durcheinanderrennt, aber eben doch. Aber dann die News: Das Social Module kommt noch im August – also noch vor Star Marine.

Star Marine war dann natürlich auch gleich das nächste Thema, welches sie mit einer Demo vorgestellt. Eigentlich sah die Demo recht gut aus. Andere würden so etwas releasen, viele würden so etwas zumindest als Alpha freigeben. Aber nicht Chris Roberts. Und das war auch das Thema der Präsentation: vorzuzeigen, was schon geht und was noch nicht so gut geht.

Der zentrale Blocker ist eigentlich nur, dass sie wollen, dass Animationen, wie sie der Spieler selbst sieht, perfekt zu den Animationen passen, wie sie andere sehen. Und das ist nur möglich, wenn auch in der First-Person-Perspektive ein realistisches Charaktermodell verwendet wird (also nichts mit Augäpfeln auf der Brust oder Armen, die seitlich aus dem Kopf herauswachsen). Und um das hinzubekommen, braucht es Zeit: genauer, bis irgendwann im September, wenn alles gut geht.

Dein Bug wird nur gefixt wenn er genug ‚Likes‘ bekommt...

Damit die Leute endlich aufhören, ständig zu fragen, was Turbulent eigentlich tut, wurden deren aktuelle Projekte auch vorgestellt. Einerseits sollte das Berichten von Bugs vereinfacht und vereinheitlicht werden. Keine Frage, das ist nötig. Aber wiederum, wenn es CIG ist, dann muss

es bahnbrechend werden. In einer irren Mixtur aus Social Media Plattform und Bug Reporting Tool wird ein großer Teil des Analyseprozesses an die Community ausgelagert, um sicherzustellen, dass nur substantielle Fehlerberichte tatsächlich bis zu einem Entwickler durchkommen.

Andererseits wird Turbulent der Community bald einen ausgedehnten Bereich zur Verfügung stellen, in dem selbst spielergenerierter Content gezeigt und bewertet werden kann. Das Rennen um die meisten Follower hat begonnen.

Bau deine Retaliator

Retaliator, Cutlass und Constellation werden die ersten flugbereiten modularen Schiffe sein. Das bedeutet, dass man z.B. bei der Retaliator zwei Module austauschen kann. Wenn der Bomber nicht bomben soll, tauscht man die entsprechenden Module eben durch Frachtraum, Quartiere oder Sitzplätze für Landetruppen aus. Es weiß zwar noch keiner, wie lange so ein Umbau im PU dauern wird, aber zu kaufen gibt es die Tausch-Module schon.

Die Star Citizen Maus

Langsam kamen die zweitausend versammelten Fans in Fahrt und es wurde Zeit für die größeren Enthüllungen. Saitek baut nicht nur einen Stick,



sondern eine ganze Serie. Verschiedene Preisklassen und modular zusammensteckbar. Von mehreren X52-basierten, kostengünstigeren Varianten bis zu einer X65-basierten Luxusversion, inklusive Mini LCD Bildschirm für Statusanzeigen. Und keine Sorge – eine Star Citizen Maus, Tastatur und Head-Set wird es natürlich auch geben.

Das Finale ohne Rückkehr

Nachdem ausreichend viele wegen Hitzekollaps das Gebäude verlassen hatten, war Chris Roberts endlich zum Todesstoß bereit. Worauf so viele gewartet hatten: die Arena Commander 2.0 Demo. Aber... aber... wir hatten doch schon vor einem

Jahr eine Connie herumballern gesehen. Stimmt. Aber auf das, was uns gezeigt wurde, war keiner vorbereitet gewesen.

Wieder einmal versammelte Crash Roberts seine Spießgesellen um sich. Diesmal sollen sie eine gestrandete Retaliator aus einem Asteroidenfeld bergen. Eine Cutlass als Bergungsschiff, Gladius und Hornet als Eskorte. Kurz nach dem Start lokalisierten sie die Notfallboje des Zielobjektes in 3000km Entfernung. Was? Large World hatte zugeschlagen! Jetzt könnten sie entweder zwei Stunden mit Kampfgeschwindigkeit dorthin fliegen. Übergangslos und ohne Ladebildschirm.

Oder einfach den Quantenantrieb anwerfen. Die Bässe brachten den Boden zum Beben – alles klar... Quantenantrieb. Nach wenigen Sekunden fielen sie zurück auf Kampfgeschwindigkeit. Mitten im Asteroidenfeld. Und direkt vor ihnen die Retaliator, welche mehrere Geschütztürme verloren hatte und ohne Energie im Raumtrieb. Die Mannschaft der Cutlass stieg aus. Und wieder übergangslos aus der Physiksimulation der Cutlass in die Physiksimulation des freien Alls und von dort höchst elegant durch die Einstiegsluken in die Retaliator. Als erstes sorgte die Bergemannschaft für Notenergie und stellte die künstliche Gravitation wieder an, dann wurden Cockpit und Geschütztürme besetzt. Wer weiß, wer sich noch hier draußen herumtreibt.

Das war natürlich das Stichwort. Eine Constellation hatte sich angepörselt und noch bevor der Bergungsverband reagieren konnte, ging die Cutlass in Rauch auf. Ja richtig, so eine Constellation hat ja Raketen. Zwischen Retaliator und Constellation brach ein wildes Feuergefecht aus und man konnte sehen, dass beide Schiffe im Vergleich zu Jägern ganz schön träge sind. Aber auch zäh.

Als Crash Roberts den Befehl gab, die Torpedos abzufeuern, war es das für die Constellation. Das gesamte Heck war verkohlt und das Schiff war nur ein weiteres Wrack, das darauf wartete, von einer Bergungsmannschaft gefunden zu werden. Aber nicht heute. Captain Roberts gab den Befehl zum Rückzug. Und nichts passierte. Der sichtlich nervöse Steuermann tuschelte ihm was zu. Jemand wurde in den Maschinenraum geschickt und Mist..., die Constellation hatte sich zu gut gewehrt. Der Antrieb war endgültig irreparabel dahin. Das war in bisher keiner der Präsentationen, welche die Vertreter der Medien komplett geflasht hatten, passiert. Keine Rückkehr möglich. War wohl nicht so geplant, zeigte aber auch die Tiefe, die Star Citizen schon als Demo erreichen kann.

Damit wir nicht um ein Happy End gebracht wurden, flogen wenigstens die Jäger Heim und landeten sicher... während eine Idris im Tiefflug über die Landezone donnerte, um im System nach dem Rechten zu sehen.

Autor: Madwag



HANGAR

STATUS
READY



ARENA COMMANDER

STATUS

- DRONE SIM READY ✓
- SPECTRUM GAMES READY ✓
- MURRAY CUP READY ✓

FIRST-PERSON SHOOTER

STATUS
PRODUCTION



PLANETSIDE

STATUS
PRODUCTION



SQUADRON 42

STATUS
PRODUCTION



PERSISTENT UNIVERSE

STATUS
DESIGN



STAR CITIZEN: ROADMAP

Roadmaps sind immer mit Vorsicht zu genießen. Ob große Bauprojekte wie der BER, die Elbphilharmonie oder Softwareprojekte wie Star Citizen. CIG musste jüngst auch erst die Roadmap korrigieren. Hieß es im Januar noch, dass das FPS-Modul und das Social Module im Frühjahr erscheinen sollten und der Arena-Commander 2.0 im Sommer, musste dieser Plan durch Probleme in der Entwicklung angepasst werden. Auf der Gamescom hat uns Chris Roberts dann die nächsten Veröffentlichungen angekündigt.

Social Module

Noch im August soll das Social Module erscheinen, in dem wir unseren Hangar verlassen und die Landezone von ArcCorp besuchen können. Dort sollen wir dann auch bis zu zwanzig andere Spieler treffen und uns mit ihnen per MoBiGlas-Chat unterhalten sowie uns per Emotes ausdrücken können. Die erste spielbare Version wird noch etwas steril wirken, es fehlen noch einige der NPCs und Käufe/Interaktionen in den Shops sollen auch noch nicht möglich sein. Optisch werden alle Spieler erst einmal gleich aussehen, da Charakteranpassungen ebenfalls noch nicht möglich sein werden.

Star Marine

Die erste spielbare Version des FPS-Moduls, Star Marine, soll bereits vor der CitizenCon im Oktober erscheinen. Anpassungen bei den Animationen und der First-Person- und Third-Person-Ansicht haben eine Herausforderung für die Entwickler dargestellt. Mit dem FPS-Modul wird auch ein neuer Bugtracker veröffentlicht.

Arena Commander 2.0

Nach der CitizenCon im Oktober soll dann endlich auch der Arena Commander 2.0 folgen. In der Demo zeigte CIG uns eine Raumstation von Crusader, einen Quantensprung zu einem anderen Teil in dem System und eine flugfähige Retaliator und Constellation, neben bereits bekannten Schiffen aus dem Arena Commander 1.0. Welche weiteren Multicrew-Schiffe zum Release des Moduls flugfähig sein werden, ist noch nicht bekannt.

Squadron 42 und Persistent Universe?

Hierzu gab es noch keine Neuigkeiten. Nur eines ist wohl absehbar: Der ursprüngliche Plan, die erste Episode von SQ42 bereits im Herbst zu veröffentlichen, scheint wohl kaum realisierbar zu sein.

Autor: secretTempler





DIE NACKTEN FAKTEN EXPRESS: VANDUUL GLAIVE

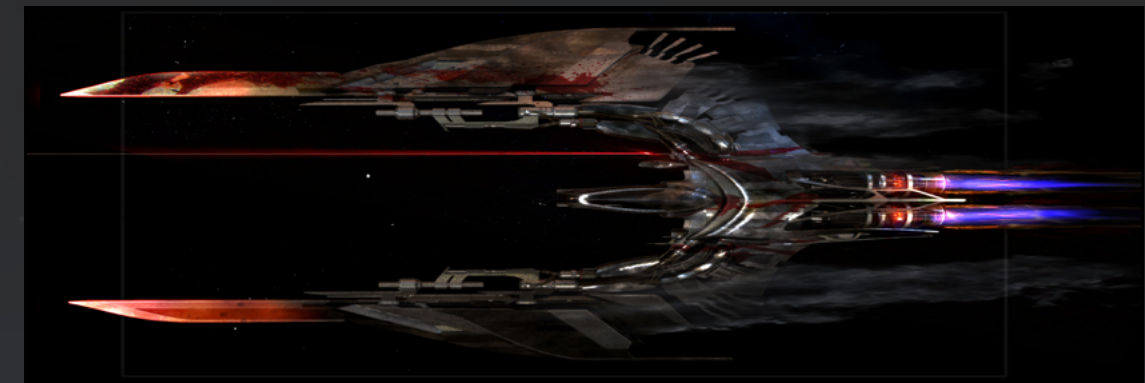
Diese Woche in „Die nackten Fakten Express“: die Vorstellung der neuen Vanduul Glaive. Die Vanduul Glaive wurde im Zuge des Star Citizen Gamescom Event 2015 eingeführt. Dabei handelt es sich um eine verbesserte, zweiflügelige Variante der Vanduul Scythe, welche wir euch bereits in der Ausgabe 10 des Kartellboten vorgestellt haben. Für den Leser ist es wichtig zu wissen, dass es sich bei der Glaive um einen Nachbau des originalen Vanduul-Jägers handelt.

Der Schiffsbauer Esperia hat von der UEE-Marine den Auftrag bekommen, die Glaive so weit wie möglich dem Original nachzuempfinden. Dazu erhielt dieser Zugriff auf die letzten Geheimdienstberichte und Gutachten der UEE-Marine, um eine für den menschlichen Piloten angepasste Version zu entwickeln. Dadurch erklärt sich auch die Limitierung auf 1000

Schiffe, die zum Verkauf standen. Eine höhere Anzahl wurde von der UEE-Administration nicht freigegeben und aktuell ist nicht bekannt, ob in der Zukunft weitere Schiffe des Typs in den zivilen Verkauf gehen. Auf die Nachfrage, ob die UEE-Marine die Schiffe auch für militärische Zwecke einsetzen möchte, erhielten wir bis zum jetzigen Zeitpunkt keine Antwort.

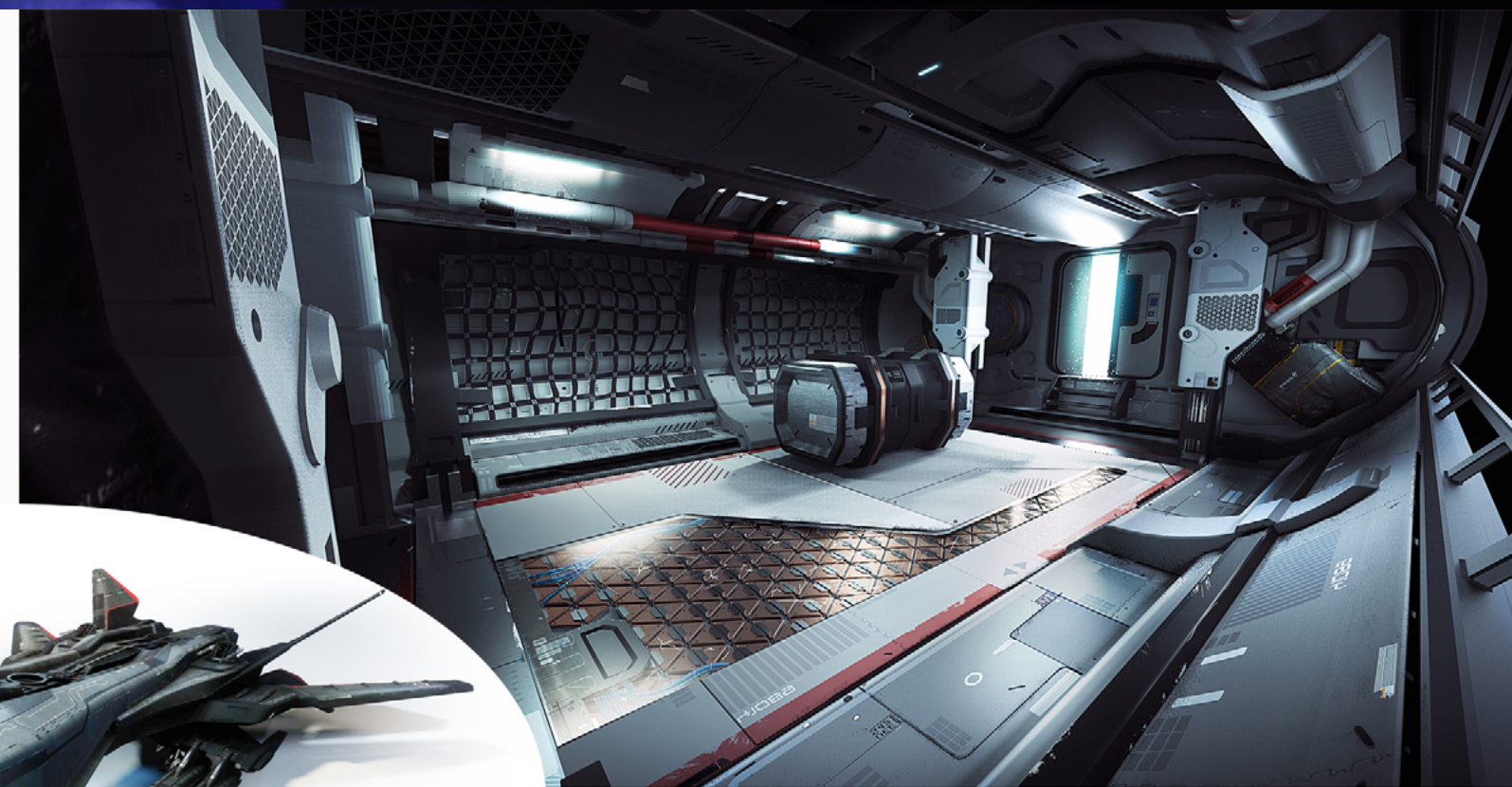
Als Besonderheit wurden die 1000 verfügbaren Schiffe nur an Personen verkauft, die erfolgreich den neuen Vanduul Swarm-Modus in Arena Commander abschließen konnten (insgesamt 18 Wellen). Danach ist es auch möglich, das Schiff für 35.000 RECs im AC freizuschalten. Der Preis im Pledge Store liegt bei 350 Dollar (+19% MwSt.).

Autor: Rohal



GRUNDDATEN DES SCHIFFES

HERSTELLER	Esperia
AUSRICHTUNG	Mittelschwerer Jäger
LÄNGE / BREITE / HÖHE	31 / 20 / 8,5
MASSE (KG)	29.387,15
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	0
BESATZUNG (MAX.)	1
KRAFTWERK (MAX.)	1x Unbekannt
TRIEBWERKE (MAX.)	2x TR4
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	2x TR2, 12x TR1
SCHILDE (MAX.)	1x Unbekannt
STARRE WAFFENHALTERUNGEN (MAX.)	2x Größe 1, 2x Unbekannt
PYLON WAFFENHALTERUNGEN (MAX.)	2x Unbekannt



DAS NEUE MODUL-SYSTEM

Frisch auf dem Star Citizen Gamescom Event angekündigt wurde ein neues Feature für Star Citizen: das neue Modul-System für Raumschiffe. Mit dem letzten bekannten Stretch Goal von 65 Millionen Dollar (erreicht Ende 2014) wurde das erweiterte Schiffs-Modulsystem angekündigt, welches nun zunächst für die Retaliator zum Einsatz kommt.

„Schiffs-Modulsystem“, was ist das?

Um es kurz zu machen, die Möglichkeit, ein Schiff seinen persönlichen Bedürfnissen anzupassen. Die Retaliator wurde ursprünglich als schwerer Bomber entwickelt. Nun steht es aber frei, sie für andere Aufgaben wie den Transport von Gütern, als Truppentransporter oder als persönliches Wohnschiff zu verwenden. Die Retaliator ist das erste Schiff, welches mit den neuen Modulen ausgestattet ist, doch werden in der Zukunft noch weitere Schiffe und Module folgen.

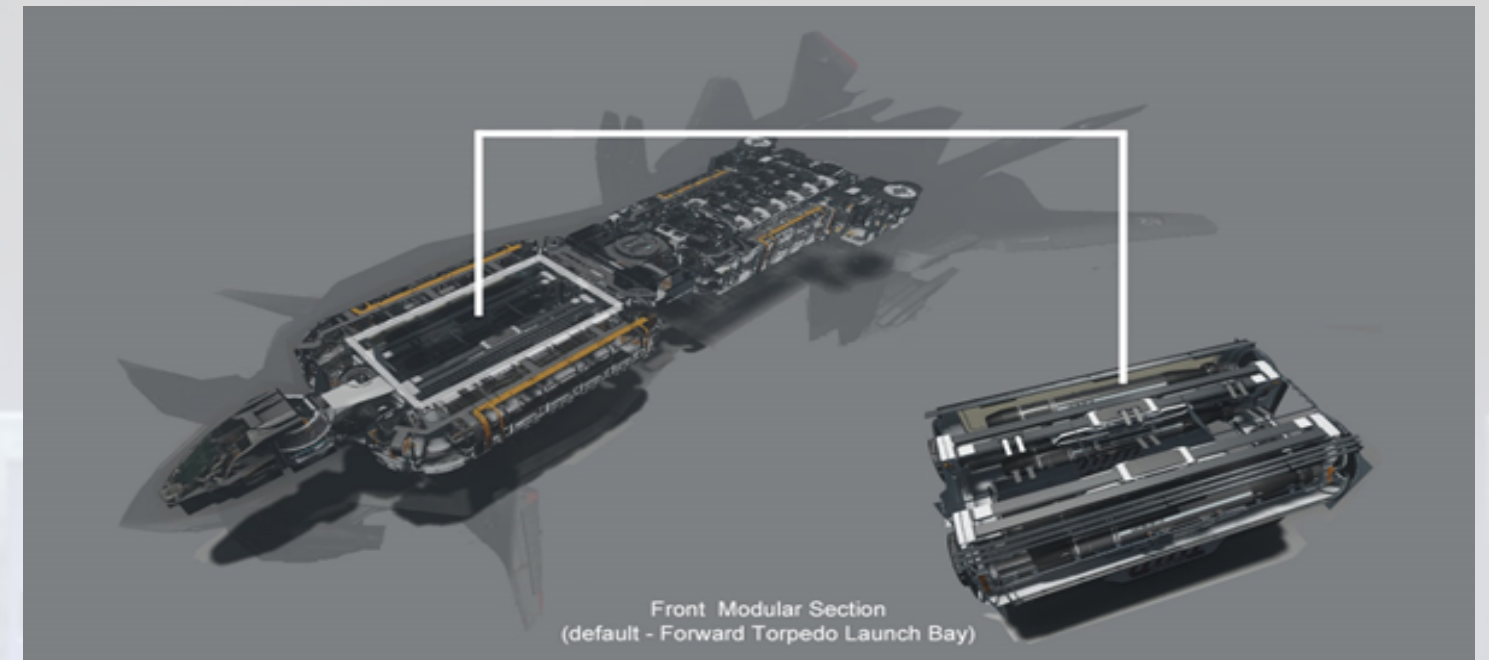
Wie viele Module kann ich bei der Retaliator verwenden?

In diesem Schiff könnt ihr genau zwei Modulsteckplätze verwenden, welche sich im Bug und im Heck des Schiffes befinden. In jedem dieser Modulsteckplätze könnt ihr genau ein Modul platzieren.

Welche Module gibt es?

Im Falle der Retaliator gibt es sieben verschiedene Module.

- Frachtraum-Modul im Bug (20 Standard-Frachteinheiten / SCU)
- Frachtraum-Modul im Heck (20 Standard-Frachteinheiten / SCU)
- Wohnraum-Modul im Bug (mit Esstisch, Getränkemaschine, Holoschirm und persönlichem Stauraum)
- Wohnraum-Modul im Heck (mit Waschbecken, zwei Sesseln, Holoschirm und persönlichem Stauraum)
- Torpedoraum-Modul im Bug (für maximal vier Torpedos)
- Torpedoraum-Modul im Heck (für maximal zwei Torpedos)
- Angriffstransport-Modul für Personen, nur im Bug (mit 12 Sitzplätzen, zwei schweren Waffenschränken, vier Gewehrschränken und weiterem Zubehör)



Ihr könnt die Module frei kombinieren, ob nun ein Wohnraum mit einem Torpedoraum oder zwei Frachträume, ist euch überlassen.

Ich habe bereits eine Retaliator im Hangar, was bekomme ich?

Ihr erhaltet das Basis-Schiff mit beiden Torpedoräumen. Wer die Retaliator im Concept Sale gekauft hat, erhält LTI auf alle Komponenten. Wer die Retaliator im Hangar Sale oder im Gamescom Sale gekauft hat, bekommt 6/24 Monate Garantie auf das Schiff und die beiden Torpedoräume. Neukäufer erhalten LTI auf alle Komponenten außer den beiden Torpedoräumen. Diese neuen

Torpedoräume gehen wohl schneller kaputt als die Alten...

Daher die Empfehlung an alle, die eine Retaliator mit 24 Monaten Garantie gekauft haben, das Schiff neu zu kaufen, um für die Hülle LTI zu bekommen.

Modul-FAQ

Was passiert mit der alten Retaliator? Bleibt sie ein dediziertes Torpedoschiff, oder wird sie durch die modulare Basis-Variante mit Torpedoräumen ersetzt?

Besitzer der Retaliator müssen sich kein neues Schiff kaufen! Die Retaliator, die sich bereits in eurem Besitz befindet, ist nun identisch mit der Basisversion mit zwei installierten Torpedoräumen. Ihr könnt bis heute separate Module erwerben und sie mit jenen austauschen, die bereits in eurem Schiff verbaut sind.

Wird die Retaliator ebenfalls Varianten besitzen, oder ersetzt das modulare System die Varianten?

Dies wird auf das Schiff ankommen. Einige Schiffe werden auch weiterhin Varianten haben, während andere eine Basisversion besitzen, mit verschiedenen modularen Segmenten (denkt daran wie Flugzeuge in der Realität manchmal die Möglichkeit besitzen, für verschiedene Rollen umgebaut zu werden, während für andere je nach Mission verschiedene Typen produziert werden). Als Faustregel gilt: Militärische Schiffe besitzen wahrscheinlicher traditionelle Varianten als zivile Schiffe. Momentan planen wir keine Retaliator-Varianten, obwohl es nicht ausgeschlossen ist. Es ist wahrscheinlich, dass die UEE mehrere Schiffsrümpfe über das Jahr hinweg produziert hat (ähnlich wie es eine B-17D, E, F, G usw. gibt, mit verschiedenen Verbesserungen/Änderungen)!

Wie wird die Retaliator aussehen, wenn keinerlei Module installiert sind? Wird sie einfach nur zwei Löcher im Rumpf haben?

In einer Retaliator ohne Module wären große Teile des Innenraums unzugänglich.

Werden alle Schiffe Module haben? Wenn nicht, welche Schiffe werden Module haben?

Nein! Es wird von Schiff zu Schiff variieren. Bei vielen werdet ihr individuelle Komponenten austauschen können und nur einige sind speziell dafür entworfen, Module austauschen zu können. Wir können euch hier nicht die gesamte Liste geben, doch wir kündigen an, dass die Endeavor auf einem ähnlichen Modul-System aufgebaut sein wird, welches sich je nach Rolle verändert.

Werden die Module in der Zukunft in Schiffe der gleichen Größe passen?

Möglicherweise! Wir stellen uns vor, sie in einem größeren Verbundnetz zu verwenden. Dies wird wahrscheinlich logischen Regeln im Spieluniversum folgen: Aegis könnte Schiffe entwickeln, damit sie die gleichen Module verwenden können wie andere Schiffe des Herstellers, während Anvil eine eigene Art haben könnte, mit ihren Schiffen umzugehen. Stellt euch zum Beispiel einen

zukünftigen mittleren Bomber vor, der nur eines dieser Module aufnehmen kann, statt zwei!

Wie werden Versicherungen in Bezug auf die Module funktionieren? Werden wir Module immer separat von ihren Basis-Schiffen versichern müssen?

Die Versicherung auf die Module und ihre Basis-Schiffe wird separat sein. Das Ziel ist, die Einzigartigkeit der originalen Torpedo-Bomber-Version der Retaliator zu erhalten: Der Besitz dieser Version ist der einzige Weg, LTI auf seine Torpedo-Module zu bekommen.

Verändert die Installation von Modulen die Außenansicht der Schiffe basierend auf die verwendeten Module?

Dies wird von Schiff zu Schiff variieren. Die Module werden die Endeavor signifikant verändern, während die Veränderungen an der Retaliator üblicherweise geringfügig sein werden.

In welchen Situationen finden Drop-Ship-Module Anwendung? Was war die Idee, als CIG diese Module entwickelt hat?

Dies wird an das Gameplay anknüpfen, das wir für Star Marine planen! Wir stellen uns eine Zukunft vor, in der es die Notwendigkeit gibt,

Marineinfanteristen in umkämpften Landezonen abzusetzen oder andere große Schiffe zu entern.

Warum sind Bug- und Heck-Module mit identischer Funktion nicht einfach ein Modul, das in beide Bereiche passt?

Wie bereits oben erwähnt, sehen wir diese Module als ersten Schritt zu einem größeren System. Zwei kleinere Module in einem einzelnen Schiff zu haben, ermöglicht eine größere Anpassbarkeit. Sicher, ihr könnt eine reine Fracht-Retaliator oder eine Version für das Wohnen bauen, doch ihr könnt ebenso verschiedene Rollen miteinander verknüpfen. Mit der größer werdenden Zahl an Schiffen, welche Module verwenden können und der damit einhergehenden Vervielfältigung von Optionen, wird das Gameplay signifikant bereichert werden.

Werden wir diese Module bereits mit AC 2.0 in unsere Schiffe einbauen können? Wenn nicht, wann glaubt ihr, wird das in etwa sein?

Diese Funktion wird wahrscheinlich nach Arena Commander 2.0 in das Spiel integriert werden. Wir haben jedoch kein bestimmtes Datum oder einen bestimmten Patch, die wir ankündigen könnten.

Betrifft Module im Allgemeinen: Werden Module für all die möglichen Jobs/Rollen, die es in Star Citizen geben wird, für jedes Schiff verfügbar sein?

Nein, es wird immer Einschränkungen geben – wir möchten nicht, dass jedes Schiff jede mögliche Rolle ausfüllen kann (und es wird im Besonderen nicht jeder Schiffstyp für jede Rolle geeignet sein). Wir arbeiten zwar gerade an einem Bergbau-Modul für die Retaliator, doch die Natur des Schiffes wird es für diese Aufgabe deutlich weniger nützlich machen als ein dediziertes Schiff wie die Orion.

Wie wird das Austauschen von Modulen funktionieren? Wird es in unserem Hangar ein System geben, dass diese Aufgabe automatisiert erledigt, oder werden wir diese Module manuell mit einem Kran einbauen müssen?

Dies wird mit Hilfe einer zukünftigen Version des Holotables geschehen, ähnlich wie bei den Waffen, Schilden und anderen Komponenten.

Was sind die Vorteile der Wohnmodule? Ist es sowohl kosmetisch als auch funktional? (Wie etwa die Möglichkeit, Passagiere zu transportieren?) Oder ist es hauptsächlich kosmetischer Natur?

Die Wohnmodule werden euch ermöglichen, die Retaliator als persönlichen Transporter zu verwenden und sind mit dem größeren Passagiersystem verbunden, das wir bereits bei der Vorstellung der Starliner präsentiert haben. Doch zusätzlich dazu ist damit beabsichtigt, euch einen Ort zu geben, den ihr an eure persönlichen Bedürfnisse anpassen könnt, ähnlich wie euren Hangar.

Werden die Module auch im Electronic Access-Shop für REC verfügbar sein, sobald sie Arena Commander-Ready sind?

Ja, falls angebracht (es wird wahrscheinlich keinen guten Grund geben, eine Retaliator zur Verfügung zu haben, die nicht für Kampfeinsätze ausgestattet ist, doch dies wird sich ändern, sobald wir damit beginnen, die entsprechenden System live zu testen).

Wird es eine Möglichkeit geben, die benötigte Mannschaft für die Retaliator zu reduzieren (beispielsweise indem man die Geschütztürme für etwas anderes austauscht, während man noch immer etwas Kampfkraft behält)?

Ja, aber diese Art von Anpassung würde die bereits existierenden System verwenden: Ihr könnt also Geschütztürme, Kanonen usw. abbauen, ohne die Module zu verändern.

Die momentane Basis-Retaliator besitzt LTI, einen Hangar, ein Modell und ein Poster. Werden die originalen Retaliator diese Objekte nachträglich zugeschrieben bekommen?

Ja, wir werden das Modell und das Poster allen Unterstützern gewähren, die einen leeren Retaliator-Rumpf erwerben.

Her damit! Wie sind die Preise und wo geht's zum Kauf?

Erst einmal, schnell sein. [Der Verkauf ist bis zum 17. August freigegeben.](#)

- Basis-Schiff Retaliator: 142,80 Euro (inkl. 19% MwSt.) inkl. LTI ([Shoplink](#))
- Frachtraum-Modul im Bug: 23,80 Euro (inkl. 19% MwSt.) inkl. LTI ([Shoplink](#))
- Frachtraum-Modul im Heck: 23,80 Euro (inkl. 19% MwSt.) inkl. LTI ([Shoplink](#))
- Wohnraum-Modul im Bug: 23,80 Euro (inkl. 19% MwSt.) inkl. LTI ([Shoplink](#))
- Wohnraum-Modul im Heck: 23,80 Euro (inkl. 19% MwSt.) inkl. LTI ([Shoplink](#))

➤ Torpedoraum-Modul im Bug: 71,40 Euro (inkl. 19% MwSt.) inkl. 24 Monaten Garantie ([Shoplink](#))

➤ Torpedoraum-Modul im Heck: 47,60 Euro (inkl. 19% MwSt.) inkl. 24 Monaten Garantie ([Shoplink](#))

➤ Angriffstransport-Modul: 71,40 Euro (inkl. 19% MwSt.) inkl. LTI ([Shoplink](#))

Die weitere Zukunft

CIG plant bereits, weitere Schiffe mit dem neuen Modul-System auszustatten. Dies beinhaltet zum Beispiel Module mit Stasis-Kammern für Kopfgeldjäger (höre ich da Cutlass und Avenger?), medizinische Stationen, Waffen- und Energiestationen und vieles mehr. Haltet euch bereit für mehr Modularität in Star Citizen!

Autor: Rohal

Übersetzung der Modul FAQ: Malu23

Korrekturlesung: Mr_Yoshi



UNTERNEHMEN UND MÄRKTE: ARCCORP

Die Firma

ArcCorp! Das sogenannte Mega-Konzern-Monster. Wenige im bekannten Raum sind nicht vertraut mit dem Großkonzern, dem nach ihm benannten Planeten, seinen berüchtigten Beschäftigungspraktiken oder omnipräsenten Fusionsgeneratoren. Aufgrund eines raffinierten Exportabkommens, welches letzten Endes ein Scheinunternehmen innerhalb des Xi'An Imperiums jedes Jahr mit hunderttausenden Markentriebwerken versorgt, wird das ArcCorp-Logo selbst über die Grenzen des von Menschen bevölkerten Raumes hinaus ein zunehmend vertrauterer Anblick.

Wenige jedoch wissen, dass ArcCorp eigentlich 2687 als Konsortium zur Weltraumerkundung seinen Anfang genommen hat. Im Wesentlichen in einem Stor-All-Hangar von einer Gruppe von Freunden gegründet, wollte die Firma ihr einziges Zeus IV-Raumschiff dazu benutzen, um Sprungpunkte für einen Finderlohn der UEE zu suchen und zu katalogisieren. Mit ihrem zusammengeführten Guthaben (welches ein Lotteriegewinn und ein unerwartetes Erbe einschloss) begann die befreundete Vierergruppe mit der Erkundung des Universums.

Jedoch machten sie keinen wirklich guten Job. Aus den Unruhen der 2690er resultierend, vollzog ArcCorp einen Wandel von der Erkundung (mit einer Gesamtzahl von einer einzigen Sprunglizenz) hin zum Bergbau. Während dieser Periode des rasanten Wachstums, erlangte der Konzern bedeutende Erfolge mit der Beschaffung von Abbaurechten für neu entdeckte Planeten. Bald schon war das in ArcCorp Mining Consortium umbenannte Unternehmen eines der Profitabelsten der Galaxis, wenn auch ohne Bezug zu den ursprünglichen Zielen der Gruppe.

Mitte des 28. Jahrhunderts arbeitete ArcCorp erstmals mit BCK zusammen, einem gewaltigen Terraforming-Konglomerat an der Spitze dieses damals lukrativen Gewerbes. Inzwischen war ArcCorp über Abbaurechte hinausgegangen und beschäftigte sich ebenfalls mit zu besiedelnden Planeten. Das Zusammenspiel der zwei Firmen war äußerst positiv und resultierte in Rekordprofiten für beide. Die Vertriebsexperten von ArcCorp konnten sich die Rechte an einem Planeten sichern und diesen mit minimalen Kosten zügig terraformen. Als Terraforming in Verruf kam, absorbierte ArcCorp BCK und dessen enorme Unternehmensstruktur, welche sie benutzt hatten, um dabei zu helfen, die moderne Galaxis



zu formen. Dies war so etwas wie eine feindliche Übernahme, da dem Direktor von BCK, von einem noch immer unbekanntem Whistleblower, unternehmerisches Fehlverhalten vorgeworfen wurde. Die meisten vermuten, dass die Firma von ihrem Partner aufs Korn genommen wurde, jedoch sind dafür niemals stichhaltige Beweise aufgetaucht.

Im Jahre 2811 veränderte ein weiteres tiefgreifendes Ereignis das Schicksal von ArcCorp. In jenem Jahr erwarben sie einen Triebwerkshersteller namens NovaLight, um ein Problem mit einigen von BCK hinterlassenen Raumstationen zu lösen. Ausgestattet mit exzellenten

Designern, aber ohne Geschäftssinn, verfügte NovaLight über eine einsatzbereite Serie verbesserter Fusionstriebwerke, jedoch ohne die Möglichkeit, diese sachgemäß herzustellen oder zu vertreiben. Die von Beobachtern ursprünglich als Fehler erachtete Übernahme entzündete schließlich den Funken. Innerhalb von zwei Quartalen wurden die Fusionstriebwerke der Marke ArcLight profitabel. Innerhalb von fünf Jahren waren sie der primäre Triebwerkstyp für große Raumschiffe (über 100 Meter). Heutzutage sind die ArcCorp-Fusionstriebwerke die Grundlage der Technik und die Vorlage aus welcher jegliches Konkurrenzprodukt entwickelt wird.



Heute ist ArcCorp der maßgebende Mega-Konzern, eine Firma groß genug, um einen ganzen Planeten (Stanton III) zu kaufen. Während ArcCorp weiterhin von den vielfältigen Industriezweigen ihrer früheren Tage profitiert (Bergbau, ein wenig Terraforming und sogar neu wieder eingeführte Erkundungsbemühungen), sind sie dem Großteil der Öffentlichkeit nur für ihre bemerkenswerten Fusionstriebwerke bekannt.

Nicht so bemerkenswert sind die Beschäftigungsverhältnisse von ArcCorp, die ihnen einen teilweise gerechtfertigten Ruf für die Beschäftigung von Niedriglohn-Arbeitskräften einbrachte. Heutzutage leben, altern und sterben ArcCorp-Fabrikarbeiter vollständig innerhalb des ArcCorp-Systems. Einige nennen das Arbeitsplatzsicherheit, andere

vertraglich verpflichtete Knechtschaft. Sie kaufen in Firmenläden ein, leben in Firmenwohnungen und verbringen ihre Lebenszeit in gefährlichen Werkhallen für Fusionstriebwerke. Wenig Geld verlässt jemals diesen Kreislauf und selbst diejenigen, welche in Rente gehen, verbleiben innerhalb des ArcCorp-Systems. Als andauerndes soziales Thema taucht das Schicksal von ArcCorp-Arbeitern regelmäßig in den Schlagzeilen auf, meistens aufgrund von Arbeitsunfällen oder Selbstmorden. Während sie dreimal von Kaizen zum „schlechtesten Arbeitgeber im Universum“ gewählt wurden, kommentiert die Firma das Thema nicht offiziell und erlaubt grundsätzlich keine Beobachter in ihren Fabriken.

Der Planet

ArcCorp ist eines der wenigen Superunternehmen, welches einen eigenen Planeten besitzt. ArcCorp, alias Stanton III, ist die am stärksten industrialisierte Welt im menschlichen Raum. Eine enorme, terraformte Supererde, die Schicht auf Schicht aus Fabriken besteht. So viele Schichten, dass es heutzutage tatsächlich unmöglich ist, zusätzliche Gebäude zu bauen. Neue Einrichtungen werden auf Bestehende obenauf gebaut. Der offizielle Firmensitz ist selbstverständlich

hier ansässig – in dem gewaltigen ArcCorp-Turm, der über alle anderen Teile der von Fabriken geprägten Landschaft hinausragt.

Der Großteil der ArcCorp-Einrichtungen auf ArcCorp (die Verwirrung wird regelmäßig von den Bewohnern kommentiert, die zumeist behaupten, Außenseiter verstehen es einfach nicht) befindet sich im Gewerbegebiet Kreis C. Zusätzlich zum Turm (und der niemals endenden Linie an Fusionstriebwerkfabriken, welche den Planeten umringen), besitzt ArcCorp unzählige Firmengestädte. Es gibt Handwerksbetriebe für Touristen, welche dazu eingeladen sind, an arrangierten Firmenbesichtigungen teilzunehmen. In der Tat sind die tatsächlichen Fusionsfabriken so gefährlich, dass eine gesäuberte, künstliche Fabrik mit Hologrammen und Animationstechnik zur Vorführung für interessierte Bürger gebaut werden musste. Eigentlich für Außenseiter gebaut, die sich auf den Weg nach ArcCorp für eine Fabrikbesichtigung machen, wurde sie auch ein Mittelpunkt der lokalen Kultur.

Der Planet ArcCorp wurde erstmals 2903 von der UEE „entdeckt“, zusammen mit dem Rest des Stanton-Systems; im Klartext bedeutet dies, dass die Regierung in diesem Jahr vom

Enteignungsrecht Gebrauch machte, um den Planeten von seinen bestehenden Bewohnern in Besitz zu nehmen und ihn 2920 an die Firma zu verkaufen. Im Gegensatz zu anderen Firmenplaneten entschied sich ArcCorp, den Planeten in kleinere Parzellen aufzuteilen, anstatt ihn für eine zukünftige Entwicklung zu reservieren. Andere Firmen (niemals Konkurrenten, aber ansonsten ohne Vorauswahl) entwickelten sich rasant rund um den Globus, mit einer Geschwindigkeit wie nie zuvor, bis der Himmelskörper seinen jetzigen Zustand erreichte.

Übersetzung: Mr_Yoshi

Korrekturlesung: Aeras_Gatherford, Malu23

Den Firmen-Guide: ArcCorp könnt ihr nun auch [auf der Webseite](#) finden. Den Originaltext findet ihr [hier](#).

INTERVIEW MIT BEN LESNICK

Kartell: Wie stellt sich CIG Organisations-eigentum vor? Wie wird die Organisation Rechte für den Zugang zu Schiffen und Ausrüstung, welche sich im Besitz der Org befinden vergeben? Wie funktionieren Versicherungen bei gemeinsamen Eigentum? Werden Member die Möglichkeit haben, Schiffe der Org zu schenken oder zu leihen, welche diese wiederum weiterverleihen kann?

Ben: Ja, es ist möglich der Organisation Schiffe zu schenken, wenn man ihr permanenten Zugang geben möchte. Es ist ebenso möglich, Schiffe Übergangsweise zur Verfügung zu stellen, wobei man spezifische Einschränkungen festlegen kann, z.B. wenn man offline ist.

Kartell: Wird es ein Organisationsgebäude geben, das als Rekrutierungscenter, Organisationshangar und Warenhaus fungiert und repräsentativen Zwecken dient?

Ben: Ja, und darüber werden die Backer etwas mehr auf der Citizen Con erfahren. Da während der Crowdfunding-Kampagne bestimmten Backern (\$10.000 Pledge) ein eigener Nachtclub versprochen wurde, haben wir diese Technologie entwickelt und werden sie auch für die Organisationen einsetzen.

Kartell: Wird es möglich sein, Warenhäuser über die gesamte Galaxis zu verteilen, die sich im Besitz der Organisation befinden, um auf diese Weise Ressourcen taktisch in Gebieten zu verteilen, in denen man vorhat, zu operieren?

Ben: Ja, dafür werden die Organisationshangars da sein.

Kartell: Wird es eine Allianz-Mechanik geben, welche über eine nicht bindende und nicht-spezifische Vereinbarung, zusammenzuarbeiten, hinausgeht? Wird es bindende Verträge geben und Sanktionen, wenn deren Bedingungen nicht erfüllt werden?

Ben: Es wird ein Allianz-System geben, das Abkommen mit einschließt. Momentan können Allianzen lediglich auf der Webseite verkündet werden. Sobald das Spiel herauskommt, wird es in diesem Bezug deutlich ernster. Es wird tiefergehende Mechaniken geben. Beispielsweise kann man potentiellen Alliierten sagen, man hat kein Problem damit, wenn sie diese oder jene Partnerorganisation haben, doch mit bestimmten anderen Organisationen wären wir nicht einverstanden. Es wird eine ganze Bandbreite von Regeln geben, die man aufstellen kann.



Kartell: Deutsche Organisationen sind typischerweise an eine Zeitzone gebunden. Die Bedienung und der Schutz von persistenten Ressourcen benötigt jedoch zu jeder Zeit eine erhebliche Anzahl von Spielern. Wird es Wege geben, diese persistenten Ressourcen zu schützen, wenn man von niemandem erwarten kann online zu sein? Werden europäische Organisationen Allianzen mit amerikanischen oder asiatischen Organisationen schließen müssen?

Ben: Wir möchten keine Zeitzone-Kriegsführung haben, wo das Eigentum einer Organisation, die

auf eine bestimmte Zeitzone beschränkt ist, geplündert wird, wenn deren Mitglieder nicht online sind. Dies ist ein Problem, an dem wir momentan arbeiten. Eine einfache Lösung wären natürlich NPCs, doch es soll auch andere Möglichkeiten geben, die zurzeit jedoch noch diskutiert werden. Eine Allianz mit Organisationen aus anderen Zeitzonen ist aber natürlich ebenso möglich. Wir wollen aber niemanden dazu zwingen, eine Allianz einzugehen. Die Spieler sollen Spaß mit ihren Freunden haben.

Kartell: Wird es möglich sein, Gebiete für die eigene Organisation abzustecken, so dass Fremde gewarnt werden, dass sie etwa durch „Kartell-Territorium“ fliegen?

Ben: Wahrscheinlich nicht zum Launch, aber definitiv in der Folgezeit!

Kartell: Wird es in Zukunft möglich sein, das Rangsystem komplett autonom zu gestalten? Z.B. die Anzahl der Ränge, das Aussehen von Medaillen usw.?

Ben: Ja, das wird in einer zukünftigen Version des Organisationssystems enthalten sein.

Kartell: Wenn ein Mitglied der Organisation das Gesetz bricht, wie wirkt sich dies auf die Organisation aus? Gibt es einen Weg, möglichen Konsequenzen aus dem Weg zu gehen, beispielsweise durch die Verwendung einer geheimen Identität oder einer Suborganisation? Wenn ein Mitglied seine Organisation verlässt, wird er von der Reputation seiner ehemaligen Organisation weiter beeinträchtigt sein?

Ben: Darüber gibt es CI-G-intern momentan eine große Debatte. Wir wollen jedoch nicht die Organisationen für die Handlungen einer einzelnen Person bestrafen. Denn dann wird es unweigerlich Spieler geben, die einer feindlichen Organisation

beitreten, einzig um ihre Reputation negativ zu beeinträchtigen. Das wollen wir nicht! Der Leiter der Organisation wird voraussichtlich eine Warnung bekommen, wenn eines seiner Mitglieder das Gesetz bricht und es wird eine Statistik geben, die eingesehen werden kann und darlegt, wie viele Kriminelle in der Organisation sind.

Wir arbeiten an einer ganzheitlichen Lösung, wo Spieler sagen können: „Dieser Organisation möchte ich nicht beitreten, da sind ja nur Idioten drin! Hier steht es schwarz auf weiß!“ Wir möchten die Organisationen dazu anhalten, Spieler, die Probleme bereiten, hinauszuerwerfen. Wir bevorzugen jedes System, bei dem sich Spieler selbst verwalten können.

Kartell: Wie wird sich der kriminelle Status eines einzelnen Besatzungsmitglieds darauf auswirken, wie die Gesetzeshüter das Schiff behandeln? Werden sie nur den Status des Schiffseigners in Betracht ziehen? Werden sie sofort angreifen, wenn sich ein gesuchter Krimineller unter den eigenen Mannschaftsmitgliedern befindet, selbst wenn dadurch unbescholtene Bürger gefährdet werden? Oder werden sie verlangen, dass man den Kriminellen ausliefert?

Ben: In diesem Fall würden sie versuchen den Kriminellen dingfest zu machen. Sagen wir, der Kapitän des Schiffes ist ein gesuchter Krimineller und hat einige unbescholtene Bürger mit an Bord, dann würden sie ihn dennoch verfolgen.

Kartell: Wir haben eindrucksvolle Bilder von einem Raumschiff gesehen, dass einen Sprungpunkt durchquert. Wie schwer wird es jedoch sein, einen unbekanntem Sprungpunkt zu finden? Wie viel Arbeit sollte der Prozess erfordern, wie schwierig sollte es sein?

Ben: Die größte Herausforderung wird sicher sein, den Sprungpunkt zu finden. Wir möchten, dass Spieler zusammenarbeiten, um dieses Ziel zu erreichen. Ich kann nicht zu viel verraten, denn wir bereiten uns gerade darauf vor, das Wissenschaftsschiff Endeavor vorzustellen. Doch ihr werdet Informationen über Dinge wie Langstreckenscanning oder Echo-Ortung erhalten, mit deren Hilfe ihr Sprungpunkte finden könnt. Dies soll der schwierigste Teil der Mechanik werden. Man muss sich entscheiden, möchte ich mit fünfzig anderen Spielern zusammenarbeiten, um einen Sprungpunkt zu finden, um damit meine Chancen zu erhöhen, oder möchte ich alleine aufbrechen, um den Ruhm alleine zu ernten? Das Navigieren des Sprungpunktes selbst soll zwar auch schwierig sein, doch nicht so schwer,

dass es den Spaß kaputt macht. Man sollte schon ein guter Pilot sein - es ist ein Geschicklichkeitstest und kein Glücksspiel - aber es wird durchaus möglich sein, es beim ersten Versuch zu schaffen.

Das Interview führte: MooseOnDaLoose
Übersetzung: Malu23
Korrekturlesung: Mr_Yoshi

Das Interview mit Ben findet Ihr auch als Video auf [unserem Youtube-Kanal](#).

STELLENMARKT

FLUGLEHRER GESUCHT!

Anforderungen:

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

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

DER KARTELLBOTE SUCHT REDAKTEURE

die uns bei der Erstellung von Artikeln behilflich sind und mit uns gemeinsam unsere Kartellzeitung weiterentwickeln.

ANFORDERUNGEN:

- Gute orthografische, grammatikalische und stilistische Sprachkenntnisse
- Die Fähigkeit aus dem Englischen zu übersetzen (optional)
- Erfahrung im Erstellen von Artikeln erwünscht

AUFGABEN:

- Eigenständiges Schreiben von Artikeln rund um Star Citizen und das Kartell
- Übersetzung von CIG-Artikeln (optional)
- Zusammenarbeit mit den anderen Redakteuren/Korrekturlesern/Grafikern des Kartellboten

Bei Interesse, schicke bitte deine Bewerbung per PN an [Malu23](#).

UNSERE

GRAFIKABTEILUNG

SUCHT DEINE UNTERSTÜTZUNG!

Die Grafikabteilung kümmert sich um die verschiedensten Projekte innerhalb des Kartells: Staffellogos, Broschüren, Videoproduktionen, die Gestaltung der Webseite und vieles mehr.

Um die wachsenden Aufgaben bewältigen zu können, suchen wir nach Kartellmitgliedern, die Erfahrungen im Bereich der Videobearbeitung und/oder beim Erstellen von Grafiken und Layouts haben.

Um Genaueres zu erfahren, seht euch bitte unsere ausführliche [Stellenausschreibung](#) an und meldet euch bei [ElFaTaL0r](#), falls ihr uns behilflich sein möchtet.

DAS KARTELL SUCHT

STAFFELLEITER!

Staffelleiter beim Kartell zu sein bringt einige Anforderungen mit sich:

- › Weitergabe von Informationen an ihre Kommandoleiter und die Staffelm Mitglieder
- › Weiterleitung der von der Staffel erarbeiteten Informationen an die Organisationsleitung
- › Einsatzleitung der Staffel im Bereichsfall (z.B. Exploration bei Forschung) oder im Konfliktfall (Kampfeinsatz)
- › Konfliktlösung bei „Menscheleien“ innerhalb der Staffel

UND VIELES MEHR, [HIER](#) AUF DER KARTELL-WEBSEITE!

IMPRESSUM

Redaktion Kartellbote

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

Redakteur

„Rohal“ / Andreas
„secretTempler“ / Christian

Korrektur

„Malu23“ / Karsten
„Mr_Yoshi“ / Joscha

Editorial

„Olaf_Jaeger“ / Christoph
„secretTempler“ / Christian

Disclaimer

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

www.cloudimperiumgames.com

www.robertsspaceindustries.com

Kontakt

das-kartell@gmx.de

<https://das-kartell.org>



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

A N D S O A R E Y O U