

STAR*WATCH

Der Star Citizen: Squadron 42 Wochenrückblick

Ausgabe 10 (2013/KW27)

Thema der Woche
Die Wirtschaft in Star Citizen

Präsentiert von www.the-trust.de

Mit **STAR*WATCH** möchten wir allen Fans des Spiels einen kurzen Wochenrückblick bieten.

Wir liefern Sonntag's die wichtigsten Informationen die während der Woche veröffentlicht wurden.

Thema der Woche

Die Wirtschaft in Star Citizen

Weitere News in dieser Ausgabe ...

- Star Citizen überschreitet \$13 Millionen Grenze
- 14 und 15 Millionen US-Dollar Stretch Goals vorgestellt
- Neue Schiffsdaten für die Gladiator und Retaliator
- Neue RSI-Homepage Online
- Neue Sternensysteme vorgestellt
- Stanton Bar Konzeptzeichnung

Die Wirtschaft in Star Citizen

In dieser Woche veröffentlichte CIG eine kurze Einführung zum Wirtschaftssystem. Star Citizen ist eine riesige lebendige Welt, neben einer detaillierten Raumkampf-Simulation wird es über ein ausführliches Wirtschaftssystem verfügen. Die Entwickler erinnern daran, dass sich dieses System in der Entwicklungsphase befindet.

Es wird versucht eine relativ stabile Wirtschaft zu schaffen, die aber dennoch von den Aktionen der Spieler beeinflusst werden kann. Spieler oder NPCs werden Ressourcen und Waren von einem Ende zum anderen Ende der Galaxie bewegen. Miner werden z.B. Rohstoffe abbauen und Händler werden sie an andere Orte transportieren, Eskortern können diese Transporte begleiten und Piraten können diese Transporte angreifen. In Raffinerien werden aus den Rohstoffen zu verarbeitende Waren, Fabriken wiederum werden daraus Fertigwaren machen.

Für diese Waren werden nicht einfach willkürliche Preise festgelegt, stattdessen wird es ein organisches System geben. Welches registriert wie viel es von allem gibt, was und wo benötigt und was andere bereit sind für die einzelnen Waren zu zahlen. Die Simulation spiegelt eine reale Bevölkerung nach, die ihren Geschäften auch nachkommt wenn keine Spieler zur Verfügung stehen. Werden auf Terra Erze von Ellis benötigt wird ein NPC den Auftrag übernehmen. Stehen keine Spieler für den Begleitschutz zur Verfügung übernehmen das NPCs, auch die Piraten können NPCs oder halt Spieler sein. Ausführliche Informationen zur Wirtschaft gibt es unter: <https://robertsspaceindustries.com/comm-link/engineering/13128-The-Star-Citizen-Economy>

Star Citizen überschreitet \$13 Millionen Grenze

Erst vor zwei Wochen wurde Star Citizen mit 10,2 Millionen US-Dollar zum erfolgreichsten Crowdfunding Projekt und nun wurde die 13 Millionen Grenze überschritten. Satt 200.000 Fans verzeichnet Star Citizen nun, viele von ihnen haben die Origin 300er Promo-Woche, den 24-Stunden-Livestream sowie die LTI- Schonfrist, genutzt um Star Citizen zu unterstützen. Neben dem Freischalten von Informationen zu mehreren Systemen, bringen die erreichten Stretch Goals noch mehr Inhalte für Star Citizen.

Durch das 12 Millionen Stretch Goal wird sich CIG nun ein eigenes Tonstudio anschaffen und das Hangar Modul wird Oculus Rift unterstützen. Mit dem 13 Millionen Stretch Goal wird es im Spiel eine Fregatte geben sowie ein Command and Control Center für zum Beispiel die Constellation oder die Idres. Mit dem C & C werden Kommandeure die Möglichkeit haben ihre Truppen in Schlachten zu befehligen.

14 und 15 Millionen US-Dollar Stretch Goals vorgestellt

Mit dem 14 Millionen Stretch Goal wird es einen Schlaf- Modus für die Spieler geben die als Entdecker tätig sind. Damit können sich Schlafen legen und die Position des Schiffs wird gespeichert. So das man nach dem Login genau dort wieder starten kann. Das Funktioniert natürlich nur wenn man sich nicht im Kampf befindet. Dazu soll es einen weiteren Landeplatz auf der Erde geben, Berlin, London? Das wird aber nicht alles sein, mit dem Erreichen dieses Ziels wird es einen Abendfüllenden Dokumentarfilm geben der einen Blick hinter die Kulissen von Star Citizen zeigen wird.

Mit dem 15 Millionen Stretch Goal wird eine neue Schiffsklasse ins Spiel kommen, die Begleitträger. Auch wird es ein weiteres PDF-Handbuch mit 42-Seiten geben, in dem ausführlich erklärt sein wird wie man seine Schiffssysteme individualisieren und übertakten kann.

Neue Schiffsdaten für die Gladiator und Retaliator

Die Gladiator ist der primäre Bomber der UEE Navy, welcher auf Schlachtschiffen stationiert ist. Sie verfügt über einen der besten Bomber Chassis die je Entwickelt wurden. In der Zivilen Version wurde der Bombenschacht zu einem Laderaum umgebaut, was sich aber einfach wieder rückgängig machen lässt.

Die Retaliator ist zwar ein älteres Modell aber der erste sprungfähige Bomber der UEE. Die meisten Retaliator werden für Langstrecken-Missionen eingesetzt und sind an den Außen Grenzen der UEE anzutreffen. Stark modifizierte Retaliator werden immer alltäglicher auf dem Zivilen Markt.

Neue RSI-Homepage Online

Für alle die es noch nicht mitbekommen haben, am 28. Juni ist die neue Homepage für Star Citizen Online gegangen, erreichbar unter <https://robertsspaceindustries.com>. Wie man seinen Account übernehmen kann, könnt Ihr in unserer 8-Schritte Anleitung lesen. <http://www.the-trust.de/station/viewtopic.php?f=11&t=272>

Neue Sternensysteme vorgestellt

Im Laufe der verfangenden Woche wurden 7 Sternensysteme vorgestellt. Dabei handelt es sich um *Oberon* sowie um *Leir* die beide von Gesetzlosen bewohnt werden. Des weiteren *Nemo* und *Fora* die von der UEE kontrolliert werden, dazu wurden noch zwei Sternensysteme vorgestellt die unter dem Einfluss der Xi'an stehen, *Rihlah* und *Hadur*. Und abschließend wurde noch das *Osiris* System vorgestellt, welches noch nicht von den Menschen oder einer anderen Rasse beansprucht wird. <https://robertsspaceindustries.com/comm-link/transmission>

Stanton Bar Konzeptzeichnung

Wer Wing Commander oder Privateer gespielt hat, der weiß, dass es die Bars sind in denen sich die Piloten gehen um sich zu treffen. Und in Star Citizen wird es nicht anders sein. Man wird hier z.B. Missionen finden, die aktuellen Gerüchten hören oder einfach den einen oder anderen Drink genießen.



Ein Hinweis in eigener Sache

Ab sofort ist die eigene **STAR*WATCH** Homepage Online. Sie bietet ein Archiv in dem alle alten Ausgaben zu finden sind und bietet einen Bereich für Eure Kommentare zu **STAR*WATCH**. Ab der nächsten Ausgabe wird nicht mehr direkt zur neusten Ausgabe verlinkt, sondern zur Homepage auf <http://www.star-watch.eu>.

Quellenangabe

Star Citizen überschreitet \$13 Millionen Grenze: <https://robertspaceindustries.com/comm-link//13131-13-Million>

14 und 15 Millionen US-Dollar Stretch Goals vorgestellt: <https://robertspaceindustries.com/comm-link//13131-13-Million>

Neue Schiffsdaten für die Gladiator und Retaliator: <https://robertspaceindustries.com/comm-link/transmission/13126-Grace-Period-Update>

Stanton Bar Konzeptzeichnung: <https://robertspaceindustries.com/comm-link/transmission/13127-Stanton-Bar-Concept-Art>