

A detailed, futuristic cityscape from the game Star Citizen, featuring various buildings, flying vehicles, and a hazy, orange-tinted sky. The scene is filled with intricate details of the city's architecture and infrastructure.

# STAR\*WATCH

Der Star Citizen: Squadron 42 Wochenrückblick

Ausgabe 06 (2013/KW23)

Präsentiert von [www.the-trust.de](http://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.

In dieser Ausgabe ...

- Konzeptzeichnung vom ArcCorp Heimatplaneten
- Umfrage zur „PAX Prime“
- CIQ präsentiert neue Show, das „RSI Museum“
- Star Citizen Event in Köln
- Cloud Imperium Interview mit Jeff Cavitt
- Crowdfundingspiel Planetary Annihilation
- Crowdfundingprojekt ARAIG



## Konzeptzeichnung vom ArcCorp Heimatplaneten

Es ist bekannt das „Behaviour“ zurzeit am Stanton-System arbeitet. In dieser Woche präsentierten sie eine Konzeptzeichnung des ArcCorp Heimatplaneten. Bei CIG sind so viele begeistert von dieser Zeichnung das einige sie als Bildschirmhintergrund nutzen. Besonders weil es die erste Version des Künstlers war, obwohl es in der Regel dutzende von Änderungen erfordert um ein „Look and Feel“ zu kreieren.



## Umfrage zur „PAX Prime“

Cloud Imperium Games (CIG) hat auf ihrer Homepage eine Umfrage zur Teilnahme an der „PAX Prime“ in Seattle (USA) gestartet. Durch die Umfrage möchte CIG besser planen wie weit sie bei diesem Event teilnehmen. Wer also plant die „PAX Prime“ zu besuchen, der sollte sich an der Umfrage beteiligen.

<http://www.robertsspaceindustries.com/citizen-poll-pax-prime/>



## **CIG präsentiert neue Show, das „RSI Museum“**

Passend zum „RSI Museum Bereich“ den es auf der RSI-Homepage gibt, wurde am Freitag die dazugehörige Show präsentiert. Diese Show soll zeigen welche „DNA“ hinter Star Citizen steckt. Es werden die Spiele beleuchtet an den einige des Teams, das hinter Star Citizen steckt, gearbeitet haben. Und zeigen wie die Arbeit an den Spielen sie beeinflusst haben. Die erste Episode bezieht sich auf „Strike-Commander“, einer Flugsimulation aus 1993, dessen Chefentwickler Chris Roberts war.

Vor zwanzig Jahren verschob Chris Roberts die Grenzen des PC-Gamings durch die Veröffentlichung des „Follow-up“ zu Wing Commander, den Strike-Commander. Das Spiel kombinierte eine realistischen 3D-Flug-Engine mit einer filmischen Geschichte. Diese Geschichte spielt in der fernen Zukunft, dem Jahre 2111. Es geht um ein Geschwader von Söldnern die als Kampfpiloten ihr Lebensunterhalt in den zerfallenen Vereinigten Staaten verdienen. Geschmückt mit schneidigen Helden, verführerischer Liebe und hinterhältigen Schurken.

## **Star Citizen Event in Köln**

Die Kollegen vom Star Citizen Blog haben sich die letzte Folge von „Beyond the Horizon Radio“ zu Gemüte geführt und lieferten dazu eine Übersetzung. Denn diese Folge beinhaltete ein Interview mit Sandy Gardener, in diesem Interview geht es auch um die GamesCom. CIG wird wegen den hohen Kosten für einen Stand dort nicht direkt vertreten, aber sie werden dennoch in Köln sein. Während der GamesCom werden sie ein Event veranstalten das in einem alten Bahnhofsgebäude, welches Platz für 1000 Fans bietet, stattfinden wird.

Genauere Information gibt es nicht, diese werden aber sicherlich noch über eine Offizielle Nachricht erfolgen.

## **Cloud Imperium Interview mit Jeff Cavitt**

Jeff Cavitt ist der neuste 3D-Künstler im Team von Star Citizen. Er arbeitet zurzeit hart an den Pledge Schiffen, einschließlich an einem Tanker (sicher die Starfarer). 2003 trat er einer Animations Gruppe in Dallas bei durch die er viele Personen die in diesem Bereich arbeiten kennen gelernt hat, darunter auch Bryan Brewer. Der 2004 als Animator bei „Terminal Reality“ arbeitete. Und als Bryan gegenüber Jeff erwähnte das Mitarbeiter gesucht werden hat er sich dort beworben und hat so durch Bryan in dieser Branche den Fuß in die Tür bekommen. Dort arbeiteten beide 8 ½ Jahre bevor Bryan zu einem anderen Unternehmen wechselte, zu „Cloud Imperium Games“. Und nun arbeiten sie wieder gemeinsam, dieses Mal an Star Citizen: Squadron 42.

Da Crowdfunding immer höhere Wellen schlägt und auch Star Citizen so finanziert wird, werden ab nun sporadisch Projekte/Spiele die per Crowdfunding finanziert werden/wurden in **STAR\*WATCH** vorgestellt.

### **Crowndfundingspiel Planetary Annihilation**

Planetary Annihilation ist ein Spiel aus dem RTS-Genre das im September 2012 auf Kickstarter von mehr als 44.000 Backer mit über 2,2 Millionen US-Dollar unterstützt wurde. In diesem RTS stehen einem neben dem Standartarsenal auch Roboterinfanterie, Panzern und futuristische Jets zur Verfügung. Doch das wirklich ungewöhnliche ist das man nicht einfach auf einer Karte spielt, sondern man besiedelt Planeten, Monde und Asteroiden, wobei man letzteres auch mit Antrieben versehen kann und diesen Asteroiden auf die Planeten der Gegner stürzen lassen kann.

Das Spiel kann man auch jetzt noch per Pre-Order unterstützen und dafür zum Beispiel Zugang zur Alpha erhalten, die am 13. Juni beginnt. Es gibt 4 Pakete die im Angebot sind, von \$40 für die Basisversion bis zur Cosmic Digital Edition für \$200. Der Release von Planetary Annihilation ist für September 2013 angesetzt.

<http://www.uberent.com/pa/>

### **Crowndfundingsprojekt ARAIG**

„ARAIG - As Real As It Gets“ ist ein Anzug der über Vibratoren und Stimulatoren durch Kontraktion der Muskeln für eine Art Treffer-Feedback sorgen soll. Dieser Anzug soll vor allen in First- und Third-Person Shootern eine neue Dimension von Gaming bringen. Als Early Backer ist dieser Anzug für 299 US-Dollar zu bekommen, später soll der Preis bei 500 US-Dollar liegen. Wer sich noch beteiligen möchte, der kann es noch bis zum 30. Juni unter <http://www.kickstarter.com/projects/141790329/araig-as-real-as-it-gets> tun.

#### Quellenangabe

Konzeptzeichnung zum ArcCorp Heimatplaneten / Umfrage zur „PAX Prime“: <http://www.robertspaceindustries.com/citizen-poll-pax-prime/>

CIG präsentiert neue Show, das „RSI Museum“: <http://www.robertspaceindustries.com/rsi-museum-twenty-years-of-strike-commander/>

Star Citizen Party in Köln: <http://www.starcitizenblog.de/2013/06/cigs-partybahnhof-fur-die-gamescom.html>

Cloud Imperium Interview mit Jeff Cavitt: <http://www.robertspaceindustries.com/meet-jeff-cavitt/>