

DER KARTELLBOTE

06. Juli 2015 | Ausgabe: 10

DIE NACKTEN FAKTEN - VANDUUL VOID UND SCYTHER



E.T. UND CO. - DIE VANDUUL



MAKING-OF DES KARTELLBOTEN



IN DIESER AUSGABE

KRT NEWS.....	2
CIG NEWS	3
E.T. und Co. - Die Vanduul	6
Die nackten Fakten - Void und Scythe .9	
Staub und Sterne - Tyrol-System.....	15
Making-of des Kartellboten.....	19
Interview mit Malu23.....	24
Stellenmarkt	26
Impressum	27

KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



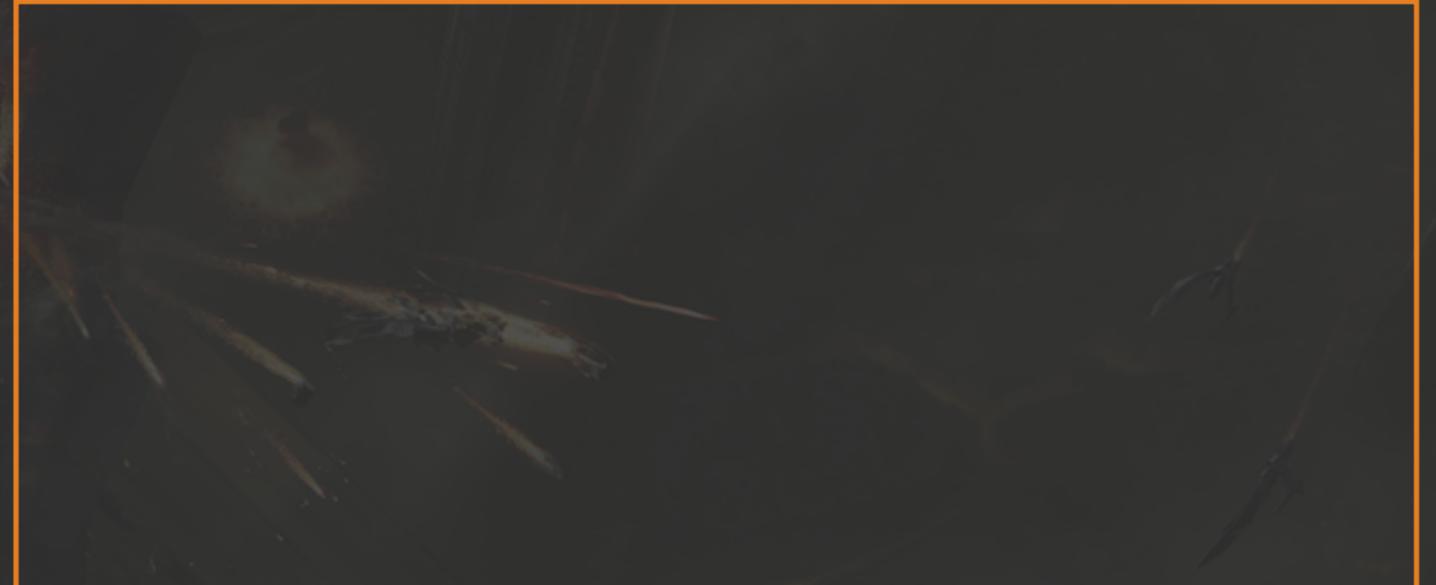
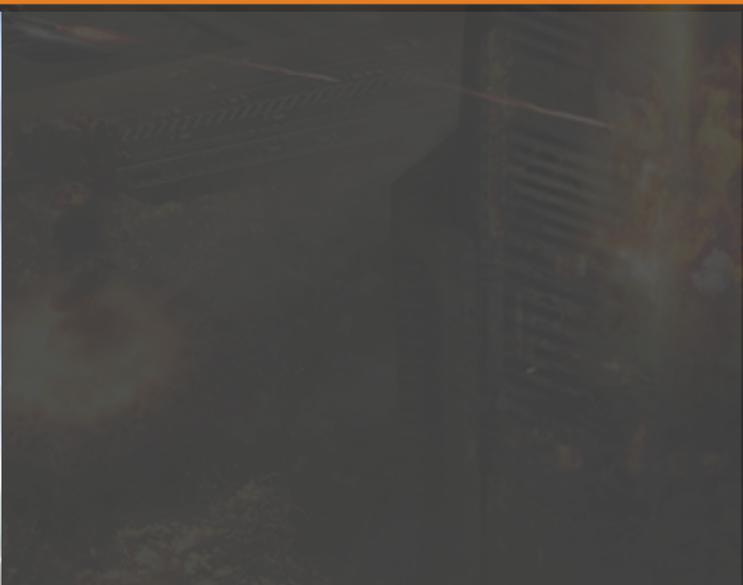
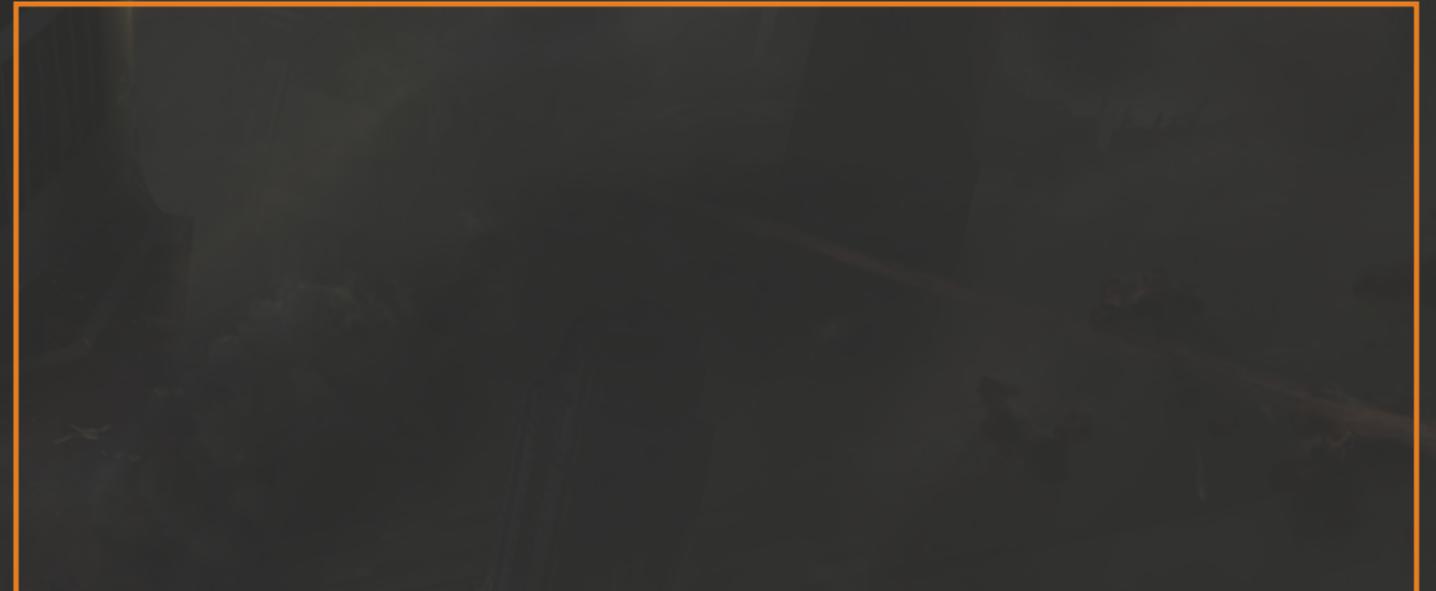
27. Juni 2015

BEFÖRDERUNG

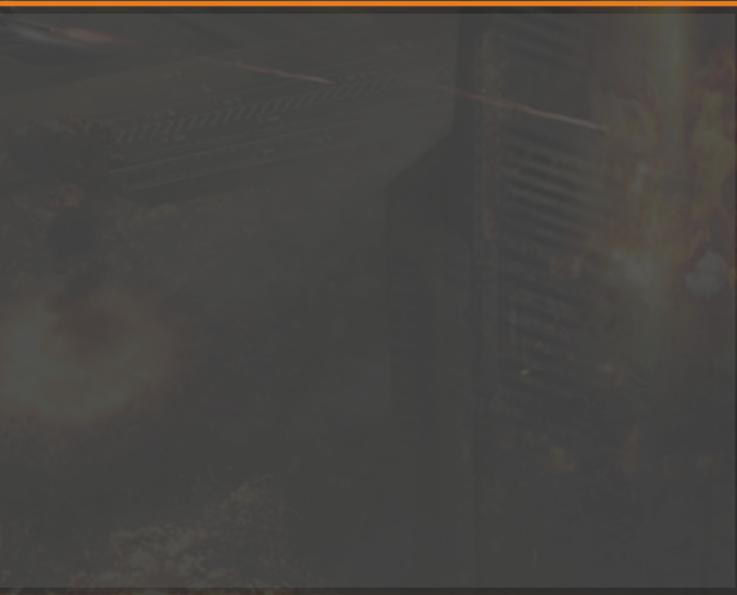
Spawnwars wird zukünftig die Raumüberlegenheitsstaffel Mamba leiten und wird im Zuge dessen zum Veteran befördert.



CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG





E.T. UND CO.: DIE VANDUUL

Heute stellen wir euch die Vanduul vor, den Erzfeind der UEE und die größte Bedrohung im bekannten Universum. Die Vanduul sind eine der bekannten Spezies im Star Citizen-Universum. Im folgenden Artikel werdet ihr einen Einblick in ihre Geschichte, ihre Gesellschaft, ihr politisches System und ihre Persönlichkeit erhalten. Den Originalartikel findet ihr [hier](#).

Geschichte

Über die Vanduul ist bisher nur sehr wenig bekannt. Die erste Begegnung der Menschen mit dieser Spezies ereignete sich, als die Vanduul das Orion-System vor 250 Jahren angriffen. Seitdem haben sich die Beziehungen zwischen den beiden Spezies nicht wirklich verbessert. Der gesamte Kontakt, den die UEE bisher mit den Vanduul hatte, war kriegerischer Natur. Nach dem Ende der Messer-Ära versuchte der neue Imperator die Gewalt zu stoppen und diplomatische Beziehungen mit den Vanduul aufzubauen. Die uneinheitliche Struktur der Vanduul-Zivilisation

machte es jedoch fast unmöglich mit der Spezies als Ganzes zu verhandeln. Darüber hinaus brachten die individuellen Klans den menschlichen Botschaftern nichts als Feindseligkeit entgegen. Als Antwort auf ihre Versuche diplomatischer Annäherung wurde stets das Feuer auf sie eröffnet.

Bisher wissen wir nicht, warum uns die Vanduul so sehr hassen. Während es aus Sicht der UEE einfach ist, die Vanduul als Barbaren zu bezeichnen, sind sie tatsächlich weder dumm noch bloße Wilde.

Heimatwelt

Sollten die Vanduul eine Heimatwelt haben, so ist sie den Menschen nicht bekannt. Einige Wissenschaftler glauben, dass ihr Heimatplanet möglicherweise zerstört oder aufgegeben wurde und die Vanduul sich infolgedessen verstreut haben und nun ein nomadisches Leben führen.

Politisches System

Die Vanduul leben in einer Meritokratie. Man ist, was man erbeutet. Es gibt wenig Kommunikation zwischen den einzelnen umherziehenden

Klans. Jede Flotte der Vanduul funktioniert als eine eigenständige Gesellschaft mit ihren eigenen Regeln, Gesetzen und Sitten, so wie sie vom jeweiligen Häuptling des Klans verfügt werden.

Aus diesem Grund ist es schlichtweg unmöglich mit den Vanduul als Ganzes zu verhandeln oder gar mit ihnen Frieden zu schließen, da sie über keine in sich geschlossene Zivilisation verfügen.

Gesellschaft

Die Familienstruktur der Vanduul unterscheidet sich stark von der des Menschen. Obwohl die verschiedenen Klans ihre eigenen Bräuche haben, gibt es eine Tradition, der alle Vanduul folgen. Sobald ein Kind das Erwachsenenalter erreicht (in menschlichem Maßstab im Alter von 13 bis 14 Jahren), wird es aus der Familie verbannt. Bevor es geht, fertigen die Eltern einen Dolch für ihr Kind an. Diese Waffe ist der einzige Besitz des Kindes, wenn es in das Erwachsenenalter übergeht. Darüber hinaus erhalten sie von ihrer bisherigen Familie weder Geld noch Unterkunft oder Unterstützung in irgendeiner anderen Form. Alles was der nun als Erwachsener anerkannt erreicht, nimmt seinen Anfang mit diesem Dolch.

Es gibt also keine Vererbung von Reichtum oder Macht. Das Kind eines Häuptlings zu sein, bringt keinerlei Vorteile. Man wird nach seinen eigenen Leistungen und nicht nach seiner Herkunft beurteilt.

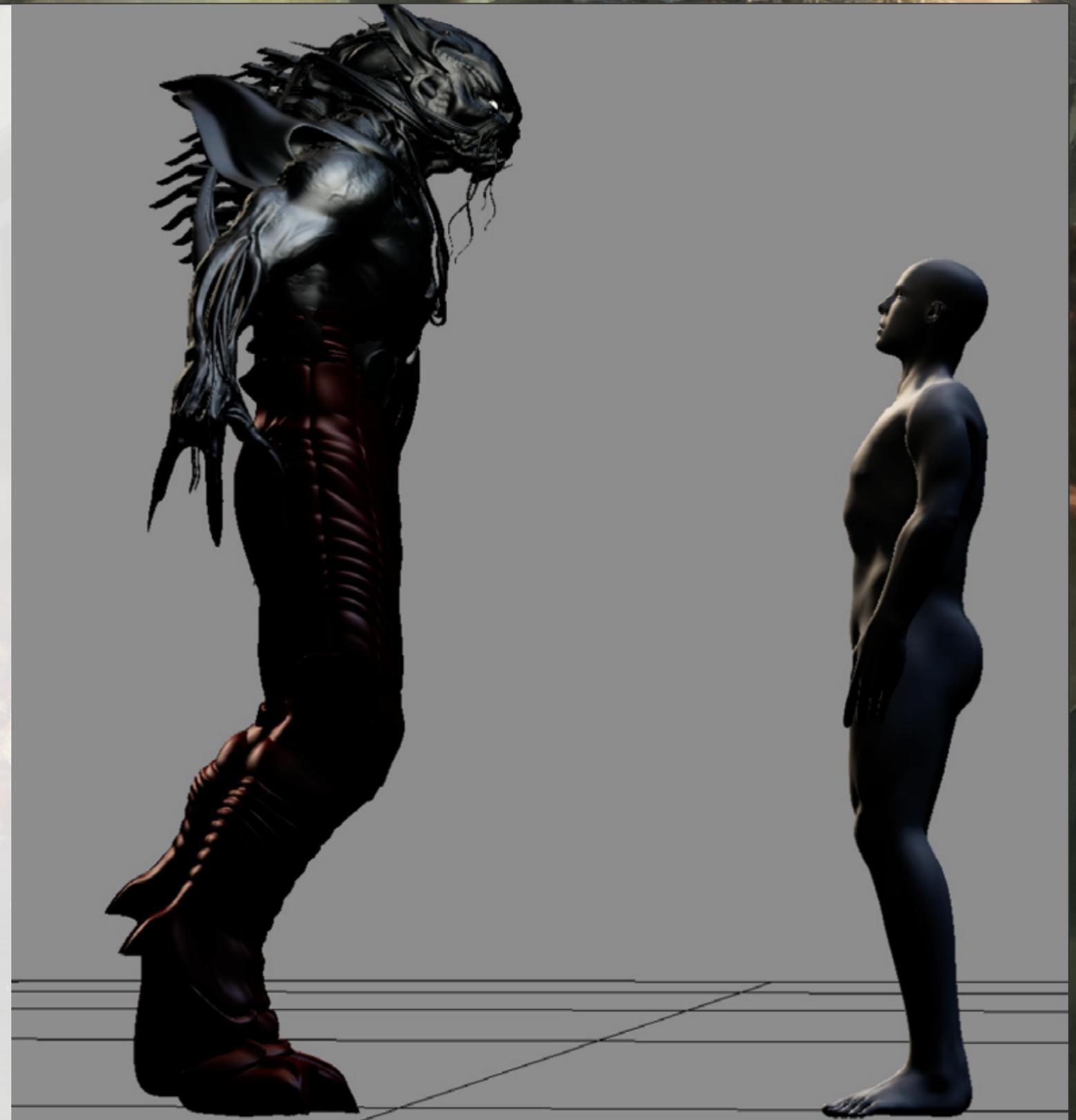
Folglich werden diese Dolche als hoch geschätztes Eigentum angesehen, das die Vanduul bis an ihr Lebensende bei sich tragen. Während es möglich ist, eine solche Waffe legitim durch einen Kampf, Mann gegen Mann, zu gewinnen, werden die Vanduul diesen Gegenstand jedem auf die qualvollste Weise abnehmen, der ihn durch Diebstahl oder Kauf erlangt hat.

Diplomatischer Status

Menschen: Keiner

Banu: Einige Klans der Vanduul treiben mit den Banu Handel.

Xi'An: Die Entfernung zwischen den beiden Spezies spielt zwar eine Rolle (es liegen viele unfreundliche Systeme zwischen den Vanduul und den Xi'An), aber auch sonst war der begrenzte Kontakt zwischen den beiden Spezies nicht sonderlich produktiv. Zwar haben einige Klans unverbindliche Handelsbeziehungen aufgebaut,





doch die Mehrheit der Vanduul betrachtet die Xi'An als hinterlistig und feige, während die Xi'An die Vanduul als kurzsichtige, barbarische Banditen ansehen.

Religion

Aufgrund der kulturell hohen Gewichtung des Individuums hat die Idee einer höheren Macht, die das Leben beeinflusst, es nie geschafft in der Zivilisation der Vanduul Fuß zu fassen. Die Vanduul haben Hochachtung vor dem Einzelnen. Was in ihrer Gesellschaft einer Religion wohl am nächsten kommt, ist die Bewunderung einer bestimmten Person und ihrer Leistungen.

Die Jugend wird über das Leben von beispielhaften Vanduul der Vergangenheit unterrichtet, im Speziellen über die Entscheidungen, die sie trafen, und wie sie Hindernisse überwand und sich dabei auszeichneten.

Persönlichkeitsmerkmale

Aus rein anthropologischer Sicht verhalten sich die Vanduul wie klassische Jäger und Sammler. Sie sind eine überaus abgeschottete Spezies und interagieren nur selten mit Individuen außerhalb ihres Klans, eingeschlossen anderer Vanduul. Sollten Sie sich in einer Unterhaltung

mit einem Vanduul wiederfinden (etwa bei einem Handel), wird dieser völlig ernst sein, da die Vanduul das Austauschen von Höflichkeiten als ineffizient und beleidigend empfinden.

Im Kampf sind die Vanduul unermüdlich und erbarmungslos. Wenn sie angreifen, schlagen sie hart zu und lassen nie wissentlich Überlebende zurück. Im Laufe der Jahrzehnte haben sie ihre Taktik angepasst, nachdem sie die Funktion menschlicher Einrichtungen verstanden haben. Die meisten Klans greifen heute zunächst die Kommunikationseinrichtungen an und konzentrieren sich dann auf die Landezonen, um den potentiellen Widerstand, der aus der Luft kommen könnte, zu minimieren, bevor sie ihre Infanterie anlanden.

Ist es möglich für einen einzelnen Menschen mit den Vanduul in Handel zu treten? Ja. Wie genau sich so etwas arrangieren lassen würde, ist bisher noch nicht gänzlich geklärt, sicher ist aber, dass so ein Unterfangen extrem schwierig wäre.

Übersetzung: Malu23

Korrekturlesung: 23Magnus23



DIE NACKTEN FAKTEN: VANDUUL VOID UND SCYTHE



Eine kleine Premiere in „Die nackten Fakten“: In dieser Woche stellen wir euch gleich zwei Schiffe vor. Und zwar nicht irgendwelche, sondern passend zu unserer Vorstellung der Vanduul: einen Jäger und einen Bomber dieser uns feindlich gesinnten Spezies. Bitte beachtet, dass nur eines dieser Schiffe, die Scythe, spielbar sein wird. Die Void wird nach aktuellem Stand wohl nur von NPCs gesteuert werden können. Auch sind die Grunddaten wie immer Work in Progress!

**VERSCHLUSSSACHE
GEHEIM**

Vanduul Scythe

Bei der Scythe handelt es sich um einen mittelschweren Kampffäger der Vanduul. Sie wird vom feindlichen Militär bei Beutezügen im Territorium der UEE eingesetzt. Auch in den Hoheitsgebieten anderer Spezies wie den Banu wurden bereits Schiffe dieser Bauart gesichtet. Jedem Schiffskapitän wird geraten, den Kampf zu vermeiden und Schiffs-sichtungen sofort dem nächstgelegenen UEE-Stützpunkt und der Administration mitzuteilen.

Entwicklungsgeschichte

Oktober/November 2012 Original-Kickstar-ter- und RSI-Spendenkampagne

Die Scythe wurde bereits in der Original-Kickstar-ter- und RSI-Spendenkampagne bekanntge-macht. Im ersten [Star Citizen Cinematic Video](#) greifen drei Vanduul Scythe einen Träger der UEE an.

18. November 2012 Sonderverkauf der Vanduul Scythe

In den letzten 24h der Spendenkampagne wur-den insgesamt 300 Scythe verkauft. Dies war die einzige Möglichkeit, dieses Schiff zu erwer-ben. Die Hintergrundgeschichte dazu ist, dass die UEE-Marine einen Träger der Vanduul auf-bringen und so 300 dieser Jäger erbeuten konn-te. Genaueres zu dieser Begebenheit könnt ihr in der zweiten Hälfte unseres [Spezies-Guide: Vanduul](#) erfahren. Der Preis lag zwischen 300 und 400 Dollar.

4. Mai 2013 Erste [Konzeptgrafiken](#)

Erste Konzeptgrafiken des Schiffes wurden veröffentlicht.

12. Februar 2014 [Weitere Konzeptgrafiken](#)

Weitere Konzeptgrafiken des Schiffes.

13. Februar 2014 Erstes [In-Engine-Video](#) des Schiffes

Auf YouTube wurde ein Video der Scythe veröffentlicht. Das Video zeigte das erste Mal die Möglichkeiten von „Physically Based Rendering“ (PBR) in Star Citizen.

13. Juni 2015 Erstes [Arena Commander Video](#)

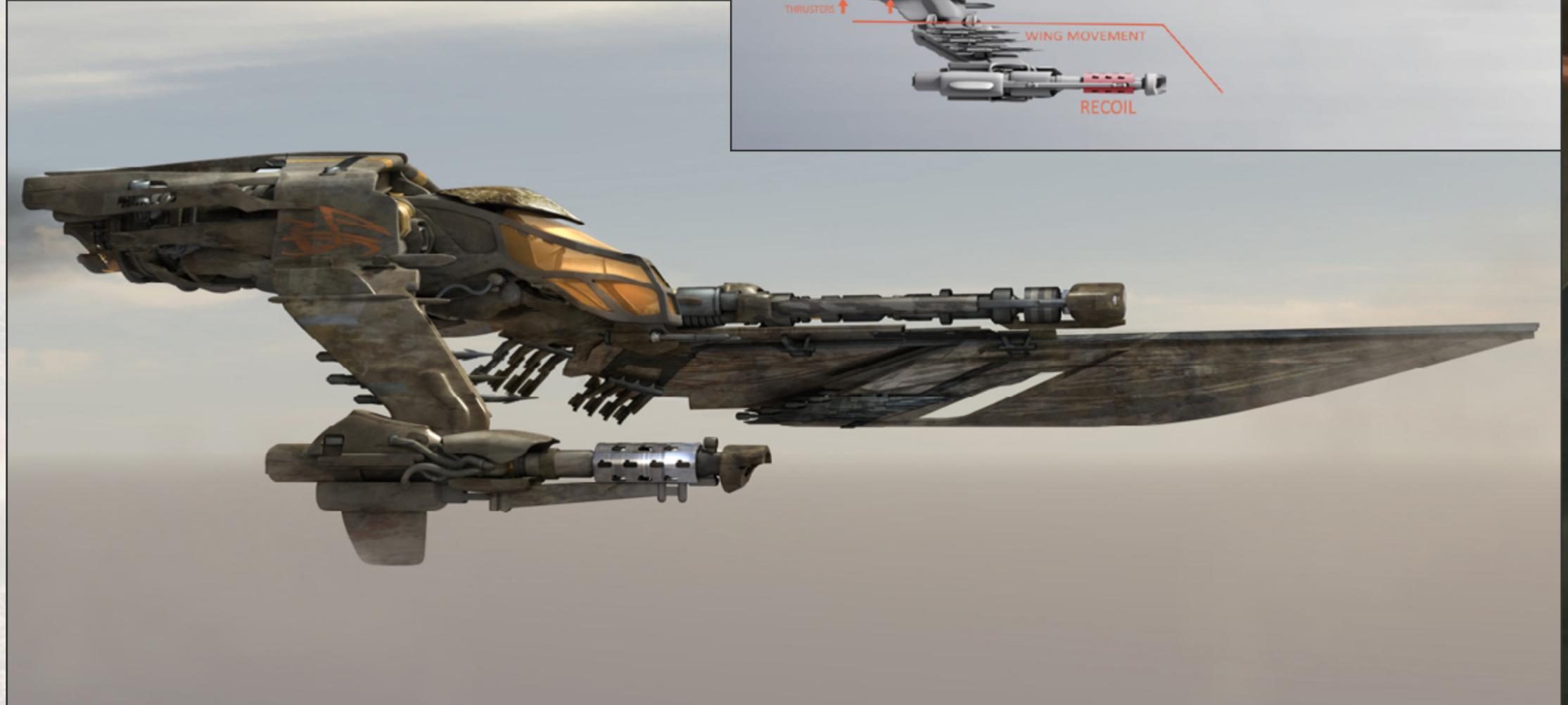
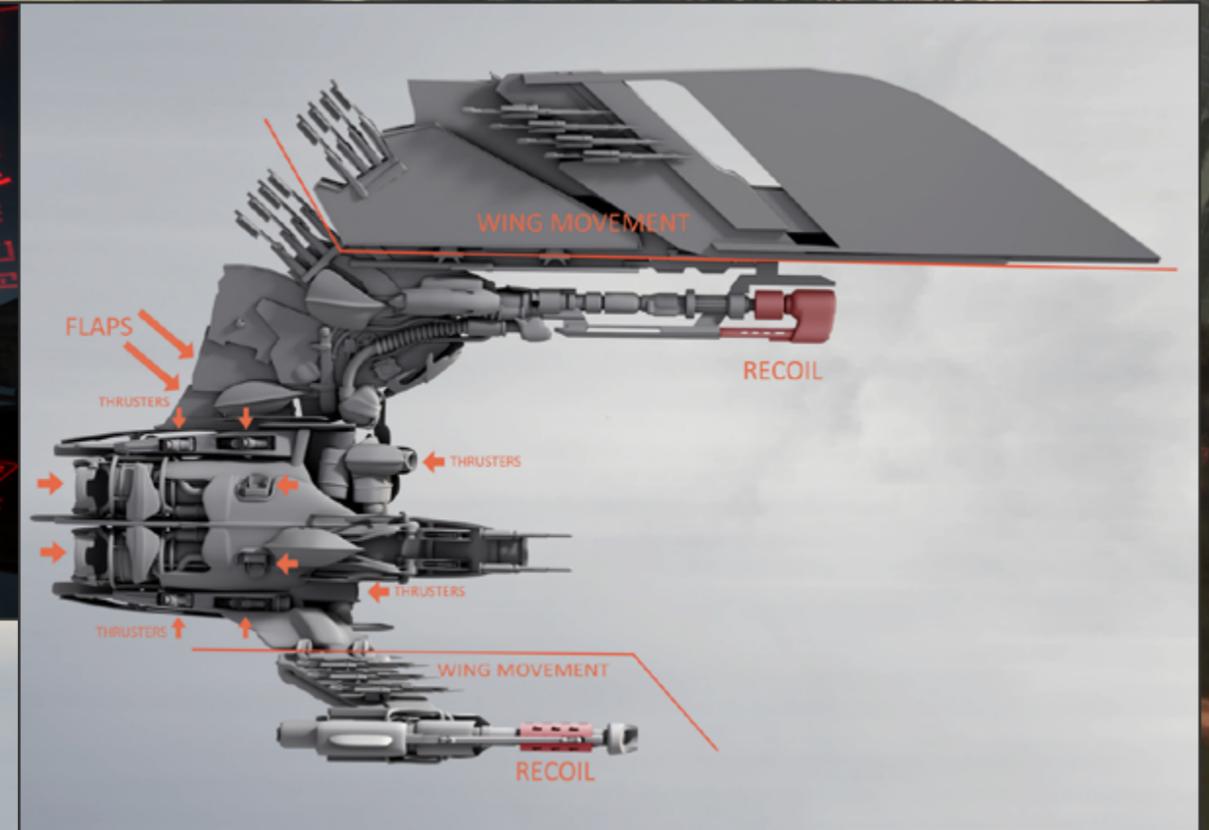
Erste bewegte Bilder der Scythe in Arena Commander und weitere Informationen über die Modifikationen, welche für menschliche Piloten am Schiff vorgenommen werden mussten.

19. Juni 2015 [Fragen und Antworten zur Scythe](#)

Fragen und Antworten zur Scythe und deren Funktionen. Beispielsweise ob das Schiff modifizierbar ist und was passiert, wenn sich ein Spieler mit einer Scythe in das Territorium der UEE begibt.

CIG-Hintergrundwissen

- Das Design stammt von Jim Martin.
- Es wurden nur 300 Stück verkauft.



Vanduul Void

Bei der Vanduul Void handelt es sich um einen schweren Bomber. Dieser wird nach aktuellem Stand nicht spielbar sein. Die einzigen bis jetzt verfügbaren Informationen beruhen auf streng vertraulichen Unterlagen, die von der UEE-Marine bereitgestellt wurden.

VS - GEHEIM
Nach dem Lesen vernichten!

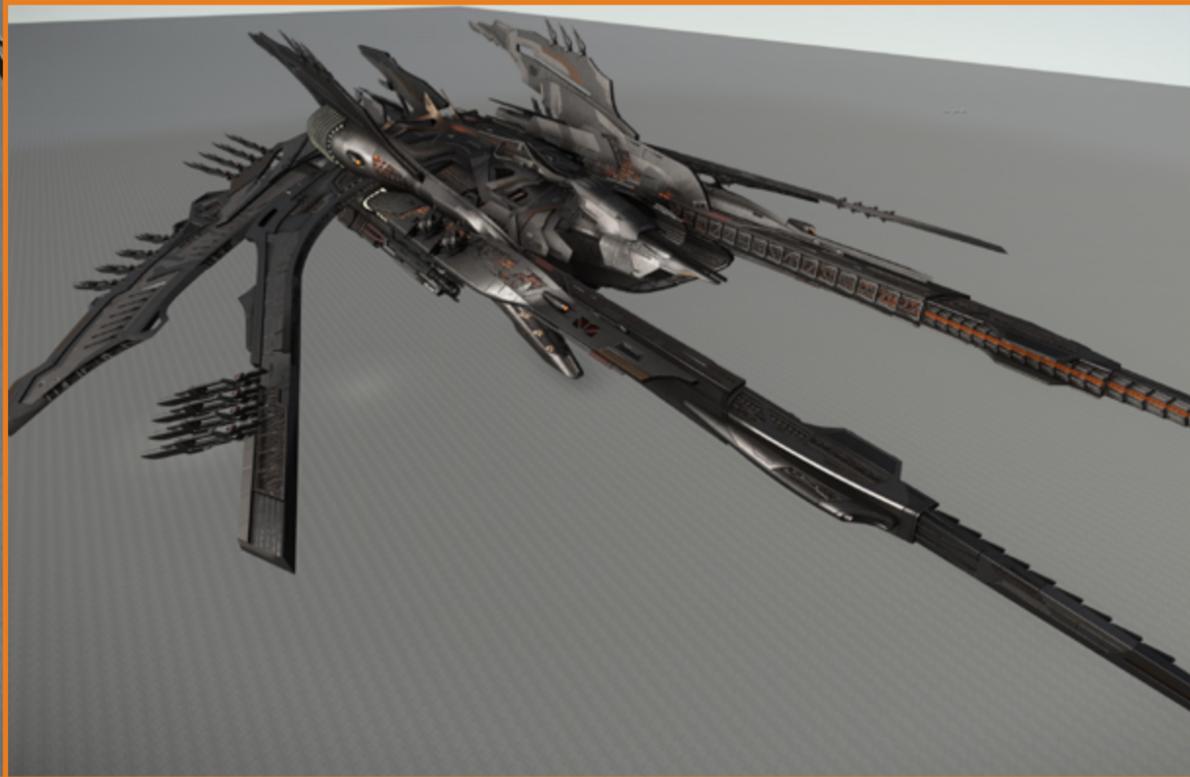
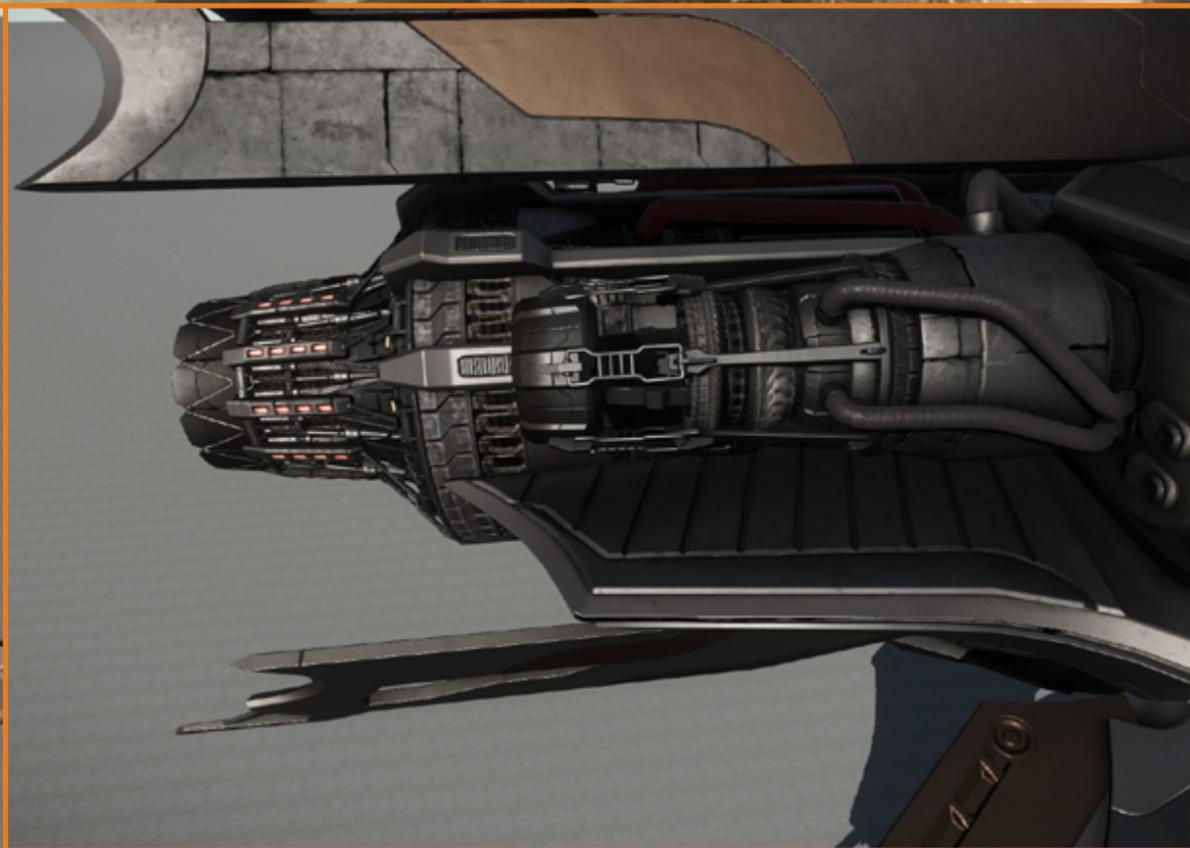
Entwicklungsgeschichte

13. Juni 2015 – Erste streng [vertrauliche Informationen](#) über die Void

Die erste nennenswerte Erwähnung der Void erfolgte direkt auf der RSI-Webseite. Es waren im Vorfeld nur die Funktion und der Name des Schiffes bekannt.

Autor: Rohal





GRUNDDATEN DER SCHIFFE

BEZEICHNUNG	VANDUUL SCYTHE	VANDUUL VOID
AUSRICHTUNG	Mittelschwerer Jäger	Schwerer Bomber
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	31 / 26 / 7	124 / 90 / 33
MASSE (KG)	29.387	Unbekannt
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	0	Unbekannt
BESATZUNG (MAX.)	1	Unbekannt
KRAFTWERK (MAX.)	1x Größe 3	1x Größe 4
TRIEBWERKE (MAX.)	2x TR4	3x TR5
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	12x TR1 & 4x TR2	10x TR3
SCHILDE (MAX.)	1x Größe 2	1x Größe 5
STARRE HALTERUNGEN (MAX.)	2x Größe 1 & 2x Größe 5	3x Größe 6
PYLON (MAX.)	4x Größe 1 & 3x Größe 2	4x Größe 4
BEMANNTER GESCHÜTZTÜRME (MAX.)	—	7x Größe 4



STAUB UND STERNE: TYROL-SYSTEM

Allgemeine Informationen

Tyrol, ein System am Rande des Todes. Bestehend aus sieben Planeten, die einen Roten Riesen umkreisen, welcher sich am Ende seines Lebenszyklus befindet. Während solche Schätzungen außerhalb von geologischen Zeiteinheiten schwer zu machen sind, glauben Wissenschaftler, dass der Stern in den nächsten tausend Jahren expandieren und sich zur Supernova entwickeln könnte. Da der Risikofaktor somit schwer zu kalkulieren ist, hat das Vereinigte Imperium der Erde Tyrol als wissenschaftliche Forschungszone deklariert, in der Hoffnungen, die Verluste so gering wie möglich zu halten, wenn der Stern kollabiert. Dies bedeutet, dass niemand Eigentum im System besitzen kann und alle orbitalen Strukturen eine Genehmigung der Regierung benötigen. Mehrere Organisationen, von gemeinnützigen Bildungsinstitutionen bis hin zu hochrangigen Waffenherstellern, haben in Expeditionen nach Tyrol investiert, deren Ziel die Erforschung der Entwicklung des Sternes ist, wie auch Experimente, deren Durchführung in dichter besiedelten Systemen zu gefährlich wäre.

Jedoch tauchte, außerhalb von wissenschaftlichen Beschäftigungen, ein weiterer Grund für

eine Reise nach Tyrol auf. Aufgrund einer beinahe vollständig fehlenden Präsenz der Advokatur und einem Minimum an UEE-Streitkräften, kommen viele in das System, um dem wachsamen Auge des Gesetzes zu entgehen. Tyrol hat sich im öffentlichen Bewusstsein zu einem Synonym für wilde, rücksichtslose Unbekümmertheit entwickelt. Die Geächteten und Schurken, die sich entschieden haben, die zwei inoffiziellen Siedlungen des Systems zu bevölkern, werden oft als romantische Figuren angesehen: Menschen, welche die ultimative Entscheidung getroffen haben, den Tod nicht zu fürchten und frei zu leben. Die Realität aber ist, dass die meisten Einwohner von Tyrol diese Entscheidung aus Verzweiflung trafen oder weil sie einfach nirgendwo anders hingehen konnten.

Innere Planeten

Der erste Planet im Tyrol-System ist eine verkohlte Hülle, der durch die Einwirkung des Roten Riesen langsam in einen gasförmigen Zustand übergeht. Als Teil des Forschungsvorhabens, einen sterbenden Stern von Nahem zu studieren, wurde 2930 auf dem größten überlebenden Mond des Planeten eine Reihe von miteinander verbundenen Forschungsstationen gebaut. Kaum ein Jahrzehnt lang war einem Konsortium

der Betrieb möglich, bis die Finanzierung 2941 beendet wurde und die Einrichtung schnell von einer kleinen Schmugglergemeinschaft aus illegalen Siedlern und Unzufriedenen übernommen wurde, die heute bekannt ist als „Front Row“ (Erste Reihe). Die Bevölkerung des Mondes hat aufgrund der Tatsache, dass sie als erstes die Tyrol-Supernova zu Gesicht bekommen werden, einen entsprechenden schwarzen Sinn für Humor.

Anders als in Haven, einer Siedlung auf Tyrol V, bleiben die Einwohner von Front Row selten von Dauer. Wenn Sie nach illegalen Gütern suchen

und kein Risiko einer Polizeieinmischung wollen, sind die Dealer und Fixer von Front Row Ihre beste Wahl. Es wurde zu einem Ort, um sich mit jedem, von Rauschgifthändlern bis zu skrupellosen Auftragsmördern, die gerade lange genug verweilen, um ihre Dienstleistungen feilzubieten, zu treffen. Seien Sie sich der Tatsache bewusst, dass Sie ohne Ankündigung das gesamte System ausgelöscht vorfinden könnten, wenn sie einen zu langen Zwischenstopp planen.

Der zweite und dritte Planet des Systems sind kaum erwähnenswert. Wissenschaftler glauben, dass Tyrol II einmal eine Super-Erde war; heute



ist es ein nicht-rotierender, flammengeleckter Eisenkern. Tyrol III, obwohl reich an Mineralien, ist ein ähnlicher Friedhof. Die Diskussion ist andauernd, ob die Welt durch die Entwicklung des Sterns zerstört wurde oder sich von Anfang an nicht komplett geformt hat. Mit Ausnahme von wissenschaftlichen Expeditionen zur Untersuchung der Oberfläche gibt es keinen Grund eine Landung auf Tyrol III zu versuchen.

Systemmitte

In vergangenen Zeiten glänzte Tyrol mit einer gesunden, bewohnbaren Zone, die sowohl das Asteroidenfeld des Systems, als auch den vierten Planeten beinhaltete. Das besonders dichte Asteroidenfeld, welches mit mehr Zeit wahrscheinlich zu einem Planeten geworden wäre, bietet weiterhin große Mengen wertvoller Minerale, die von Bergarbeitern begehrt werden, welche die notwendigen Ressourcen besitzen, um ihre eigene Ausrüstung mitzubringen und sich nicht davor fürchten, in einem gesetzlosen System zu agieren. Tyrol IV, der vermutlich ein Gasriese war, dem die gesamte Atmosphäre entzogen wurde, war ursprünglich eine Quelle für Edelsteine, welche einst durch den Gasüberdruck erzeugt wurden; heute sind seine wertvollen Ressourcen deutlich schwerer zu finden.

Tyrol V (Haven)

Der fünfte Planet ist der beste Kandidat für den Titel der interessantesten Welt im Tyrol-System. Tyrol V, die Heimat von Haven, ist aus einem einfachen Grund interessant: dem Fakt, dass er überhaupt Bewohner hat. Früher ein eisiger Ball, wurde Havens Oberfläche durch die Evolution des Sterns zu einem Roten Riesen weggeschmolzen. Übriggeblieben ist ein trostloser Felsen, überzogen mit Erdspalten und riesigen, unterirdischen Höhlen, entstanden durch die Jahrtausende unter dem Eis.

Hier, unter der nun erdrückenden Hitze der Oberfläche, hat sich eine besondere Mischung aus Siedlern, Gesetzlosen und Nihilisten ihr Heim geschaffen. In der Allgemeinheit wird Haven als die „Letzte Chance“ für die Unverbesserlichen betrachtet. Eine Heimat für diejenigen, die nicht länger im zivilisierten Universum zurechtkommen und jene, die es nicht mehr möchten. Die allgegenwärtige Gefahr einer Supernova hängt drohend über der Kultur des Planeten, wird aber letzten Endes als Teil des Lebens betrachtet. Keine Ressourcen werden für Evakuierungstransporte oder Frühwarnsysteme aufgewendet. Wer sich entschieden hat, unter den Abtrünnigen von Haven zu leben, hat wahrscheinlich schon

den Frieden mit einer Welt geschlossen, die in der Lage ist, dem Leben unerwartet ein Ende zu setzen.

Besucher werden gewarnt, den Schatten von Haven nicht ohne schwere Hitzeabschirmung zu verlassen. Eine ungeschützte Person kann nur wenige Augenblicke auf der Planetenoberfläche überleben.

Äußere Planeten

Der sechste Planet im Tyrol-System ist ein typischer jovianischer (jupiterähnlicher) Gasriese. Tyrol VI, eine tosende Masse von farbigem Wasserstoff und Helium, wurde bisher nur minimal vom Verfall des Sterns beeinflusst. Der Planet wird regelmäßig von denjenigen zum Auftanken benutzt, die töricht genug sind, das System zu durchqueren, obwohl es dort keine richtigen Raffinerien gibt. Unabhängige Wissenschaftler haben eine hochtechnisierte, holographische Sendeausrüstung im Inneren eines Asteroiden an einem der Lagrange-Punkte des Planeten versteckt, mit dem Ziel, die wahrscheinlich sehr beeindruckende Lichtshow aufzuzeichnen, sollte die Supernova die Atmosphäre letztendlich entzünden (die astrophysikalische Gemeinschaft ist sich uneinig, ob dies tatsächlich passieren wird).

Die Hoffnung ist, dass die Kommunikationsdrohne in der Lage sein wird, den Sprungpunkt zu passieren, bevor das System verbrennt.

Der letzte Planet in Tyrol ist ein kleiner Protoplanet, dessen offizieller Status von den wenigen, die das interessiert, heiß diskutiert wird. Egal ob „Sieben“ (wie er innerhalb des Systems genannt wird) technisch gesehen ein Planet ist oder nicht, wird erwartet, dass er das einzige Objekt im Orbit ist, welches nicht sofort betroffen sein wird, wenn der Stern zur Nova wird. Mehrere Universitäten diskutieren darüber, den Planetoiden in eine permanente, bemannte Tiefkühlbasis umzuwandeln, von wo aus der Prozess sicher beobachtet werden kann, auch wenn noch niemand die notwendige Finanzierung für so eine Unternehmung sichern konnte.

Den System-Guide: Tyrol könnt ihr nun auch auf unserer [Webseite](#) finden. Das Original von CIG findet ihr [hier](#).

Übersetzung: Mr_Yoshi
Korrekturlesung: Malu23

ÜBERSICHT

Allgemein	Gesetzlos. Ein System, das dem Untergang geweiht ist. Wissenschaftliche Forschungszone.
SONNE	Roter Riese am Ende seines Lebenszyklus (Nova-Phase).
TYROL I	Unbewohnt. Von der Sonne verkohlt. Der größte Mond besitzt bewohnte Stationen, welche Gesetzlosen dienen. Besonderheiten: keine.
TYROL II	Unbewohnt. Nicht-rotierender, flammengeleckter Eisenkern. Besonderheiten: keine.
TYROL III	Unbewohnt. Obwohl reich an Mineralvorkommen ist der Planet ebenso wertlos wie Tyrol II. Besonderheiten: keine.
ASTEROIDENFELD	Unbewohnt. Große Mengen wertvoller Mineralien. Besonderheiten: keine.
TYROL IV	Unbewohnt. Ehemaliger Gasriese ohne Atmosphäre. Geringe Edelsteinvorkommen. Besonderheiten: keine.
TYROL V (HAVEN)	Bewohnt. Gesetzlos. Trostloser Felsen mit Erdspalten und Höhlen. Besonderheiten: keine.
TYROL VI	Unbewohnt. Gasriese. Keine Raffinerien. Besonderheiten: keine.
TYROL VII	Unbewohnt. Kleiner Protoplanet. Besonderheiten: keine.

MAKING-OF DES KARTELLBOTEN

Die Zehnte Ausgabe! Freude und Jubelsprünge! Ein erstes kleines Jubiläum für den Kartellboten. In dieser besonderen Ausgabe des Boten möchten wir euch einen Einblick in die Entstehung dieses Projektes bieten. In den letzten fünf Monaten wurden insgesamt zehn Kartellboten erstellt. Die erste Ausgabe wurde am 2. März 2015 veröffentlicht. Diese 10. Ausgabe wurde am 6. Juli 2015 freigegeben. Insgesamt wurden inkl. dieser Ausgabe 211 PDF-Seiten für dieses Projekt erstellt.

Geschichte des Kartellboten

Anfang Februar 2015 – Eine fixe Idee

Das Organisationsmitglied Rohal (Andreas) kommt auf die Idee, eine Zeitung für das Kartell zu erstellen. Eine Idee, die geboren wurde, weil Rohal bereits in der Vergangenheit in anderen Online-RPGs (Meridian 59, Dark Age of Camelot und World of Warcraft) Zeitungen für verschiedene Gilden erstellt hatte.

Mitte Februar 2015 – Erste vorsichtige Anfrage

Erste Teamspeak-Gespräche mit dem Redaktionsleiter des Kartells: Malu23. Die Idee wurde positiv aufgenommen.

24. Februar 2015 – Ab in die Höhle des Löwen

Die erste Demoaussgabe, noch von Rohal in Office Publisher erstellt, wird an die Offiziere per Mail versendet. Rohal fragt sich, wie lange er noch Mitglied der Org bleibt? ;-)

24. - 1. März 2015 – Der Weg zur ersten Ausgabe

Durch die tatkräftige Hilfe der KRT-Redaktion wird die erste Ausgabe des Boten in nur wenigen Tagen von der Entwurfsfassung in die erste finale Ausgabe umgewandelt. Für das uns bekannte Design ist

Olaf_Jaeger verantwortlich. Tatkräftige Unterstützung gab es von Malu23 und Slicer1. Das Ganze war eine Mammutaufgabe, weil sich eine bestimmte Person (*hust* Rohal *hust*) darauf versteifte, die erste Ausgabe pünktlich am kommenden Montag zu veröffentlichen. Die große Betriebsamkeit kann man gut daran erkennen, dass es sechs Entwürfe gab, bis wir zur finalen Version kamen.

1. März 2015 – Veröffentlichung des Kartellboten (Ausgabe 1)

Am 1. März war es soweit, die erste Ausgabe wurde veröffentlicht und sehr positiv von den Mitgliedern aufgenommen. Davon sprechen auch die tollen Rückmeldungen im Teamspeak und im [Forum](#).



16. März und folgend – Wir haben ein Releasdatum

CIG veröffentlicht gerne nach dem Muster: When its done. Aber wir haben für den Kartellboten eine feste Veröffentlichung alle zwei Wochen und bis jetzt gab es keine größeren Abweichungen von diesem Plan.

Wie entsteht eine Ausgabe?

Von der Idee zur festen Größe in wenigen Wochen.

Alle zwei Wochen eine neue Ausgabe zu veröffentlichen erfordert eine feste Planung und eine interne Roadmap für den Kartellboten. Vor jeder Ausgabe setzt sich der leitende Redakteur für den Kartellboten (Rohal) auf den Hosenboden und überlegt sich die Inhalte für die nächste Ausgabe. Es gibt Themenbereiche, die ein fester Bestandteil einer jeden Ausgabe sind, allen voran die CIG/KRT News. Diese sollen sowohl einen kleinen Einblick in den aktuellen Entwicklungs- und Nachrichtenzyklus von Star Citizen bieten als auch in alle wichtigen Themen, die das Kartell selbst betreffen. Zusätzlich haben sich „Die nackten Fakten“ zu einer festen Größe entwickelt. Diese stellen in jeder Ausgabe ein bestimmtes Schiff oder eine Schiffsserie vor. Weitere oft wiederkehrende Themen sind

übersetzte Designposts von der RSI-Webseite, Systemvorstellungen und hin und wieder eine neue Staffelvorstellung. (Anmerkung: Liebe Staffelleiter, wir brauchen Input!!!)

Aber wir sprachen von einer Roadmap. Manche Inhalte stehen schon Wochen vorher fest. Dass in dieser Ausgabe ein „Making-of“ kommt, hatten wir bereits Ende April abgesprochen. Aber auch andere Themen, beispielsweise welche Schiffe vorgestellt werden und welche Designpost interessant wären, sind längere Zeit in Planung. Obwohl die Redaktion zugeben muss, vieles kommt auch aus dem Bauch heraus!

Stehen die Inhalte für eine Ausgabe fest, werden diese im internen Redaktionsforum gepostet. Dies geschieht normalerweise direkt nachdem die vorherige Ausgabe veröffentlicht wurde. Dies sind aber nur Stichpunkte, nicht die eigentlichen Texte. Das Ganze soll die anderen Teammitglieder (Design und Korrektur) darauf vorbereiten was auf sie zukommt.

Bis eine Woche vor dem Release der entsprechenden Ausgabe werden die Inhalte erstellt und dann in unserem Projekttrackingsystem hochgeladen. Diese webbasierte Software

erlaubt uns die Inhalte für den Kartellboten zentral zu verwalten. Sie wird auch für alle weiteren Bereiche, die das Kartell betreffen, verwendet, ob nun für die Fan-Fiction, Übersetzungen, Broschüren, die Erstellung von Staffelloogos, die Entwicklung der Webseite oder Themen der Organisationsleitung.

Diese ersten Textblöcke beinhalten im Normalfall alle primären Texte. Beispielsweise im Falle dieser Ausgabe: Das Interview, das Making-of, die KRT/CIG News bis zum entsprechenden Releasdatum, den System-Guide und die nackten Fakten.

Diese Inhalte werden nun an die Korrekturleser übergeben. Und ich denke, dass jetzt die richtige Arbeit anfängt; der Redakteur, der diese Zeilen schreibt, kennt ja seine „Schreibweise“. In der Korrekturphase werden alle orthographischen und grammatikalischen Fehler behoben und die Texte auf allgemeinen Inhalt überprüft. Es kommt oft genug vor, dass man vor lauter Schreiben selbst etwas Betriebsblind wird und dadurch viele inhaltliche Fehler produziert. Die Korrektur selbst wird in zwei Phasen unterteilt, eine Erst- und eine Zweitkorrektur. Niemand ist perfekt und selbst wir finden nach den vielen Korrekturphasen immer wieder kleine Fehler im Text.

Einige Tage vor dem Release-Datum der Ausgabe wird der Text als „final“ bezeichnet und in unser Projekttrackingsystem hochgeladen. Jetzt schlägt die Stunde des Designteams. Dieses passt die Texte und Bilder für die Ausgabe an. Und dabei reicht es nicht, einfach Copy und Paste zu machen, das Layout muss passen. Ihr könnt euch jede Ausgabe davon überzeugen, dass hier extrem gute Arbeit gemacht wird.

An dieser Stelle haben wir unseren Grafiker Olaf_Jaeger (Christoph) gebeten, uns einen kurzen Einblick in seine Arbeit zu geben.

Worte aus der Grafiker-Ecke!

Zuerst möchte ich erwähnen, dass das Erstellen des Kartellboten aus meiner Sicht nur so gut funktioniert, weil die Chemie und der Ehrgeiz der Beteiligten stimmen.

Ich möchte mal behaupten, meine Arbeit fängt an, wenn die anderen schon Feierabend machen *wegduck*. Eine der Herausforderungen meiner Aufgabe ist, dass in manchen Ausgaben, wie z.B. beim Designpost in der Ausgabe 9, besondere Wünsche oder Anforderungen gestellt werden. Dort war der Anspruch, auf Grund der Komplexität des Inhaltes, viele Bilder an den passenden

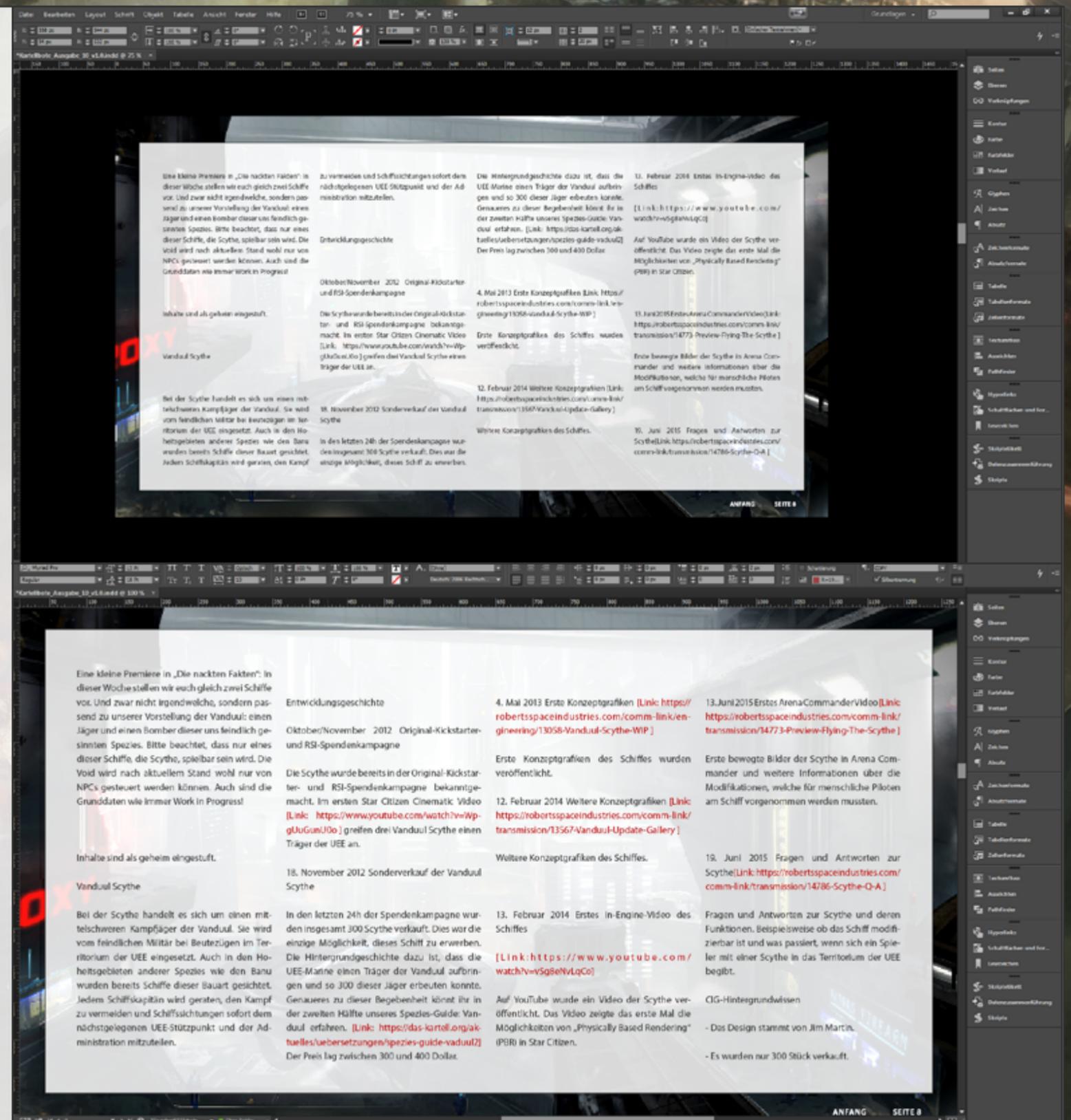
Stellen zu positionieren. Das klingt erstmal leicht, ist es aber nicht. Der Textfluss wird durch das Einbinden von Bildern entweder gestört oder begünstigt. Wenn der Leser also den Artikel genießen kann, ohne durch etwas gestört zu werden, habe ich das erste Mal alles richtig gemacht. Das zweite Mal, wenn er alle wichtigen Informationen überblicken kann, bzw. sich schnell zurechtfindet und das dritte Mal, wenn keiner über das Erscheinungsbild meckert.

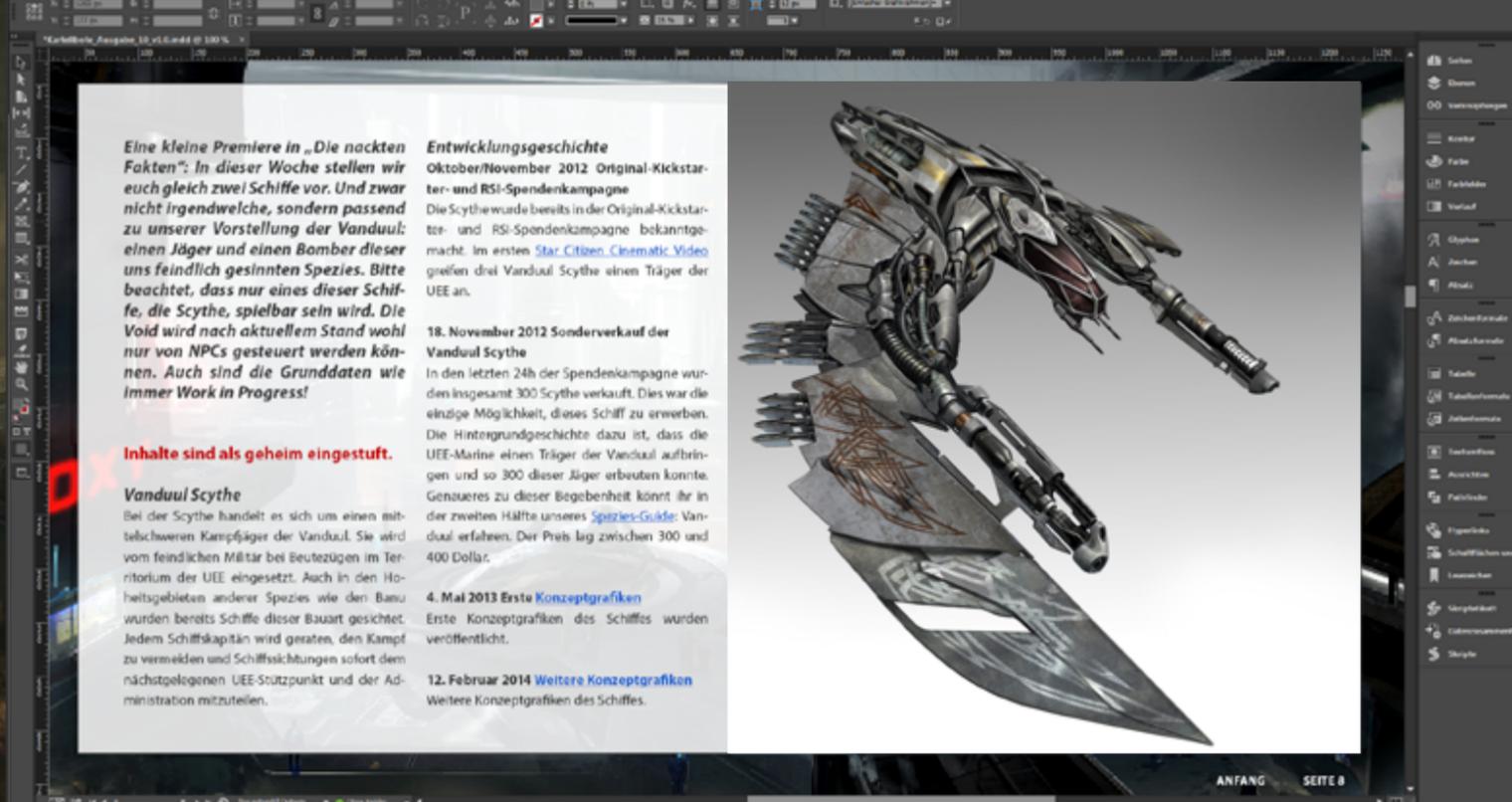
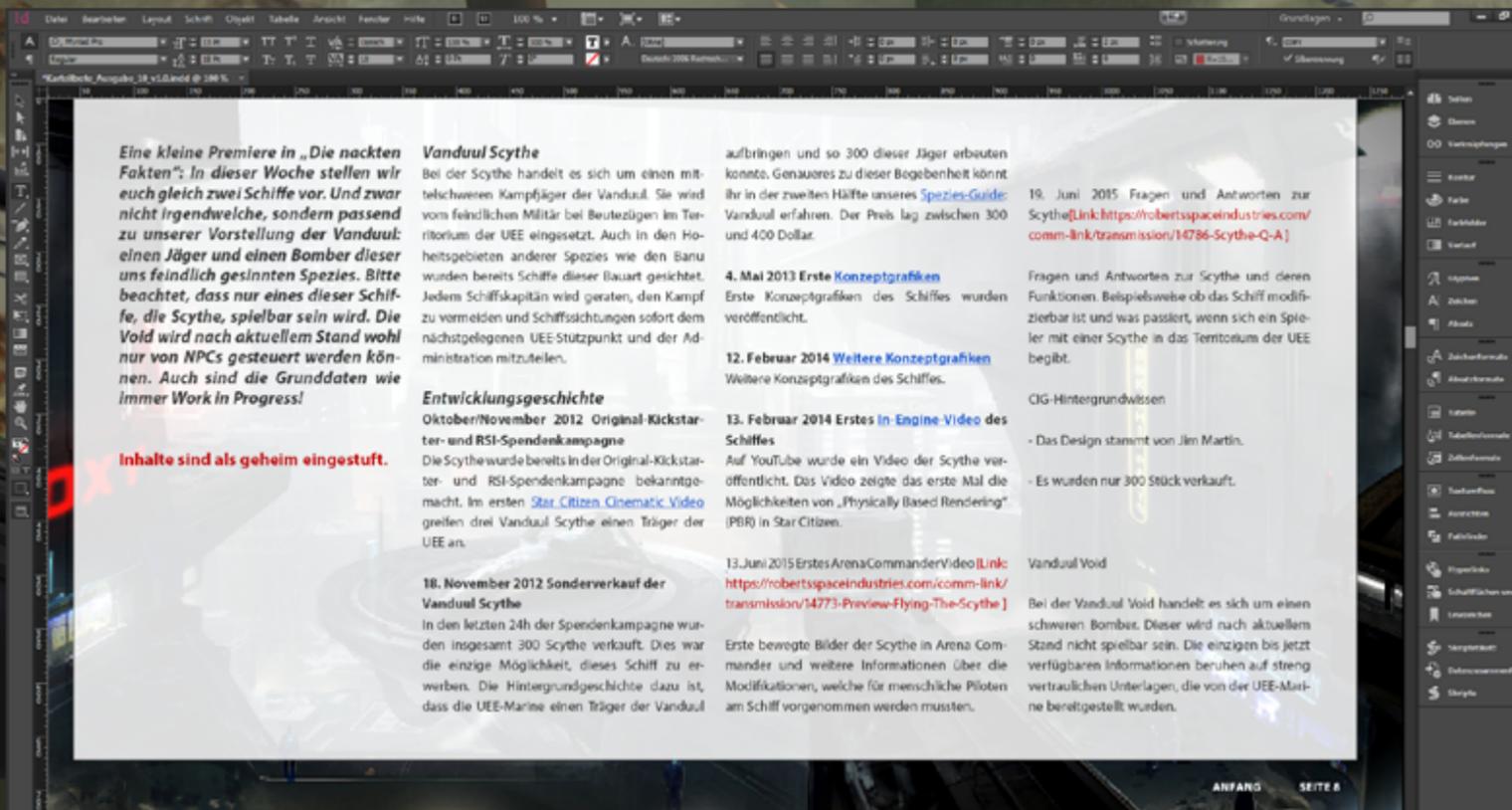
Um euch einen genaueren Überblick über die gestalterische Aufgabe des Layoutens zu verschaffen, möchte ich euch am Beispiel der nackten Fakten dieser zehnten Ausgabe mein Vorgehen beschreiben. Da ich mich selbst noch in der Ausbildung zum Grafikdesigner befinde, habe ich am Wochenende die meiste Zeit, um am Kartellboten zu arbeiten. Normalerweise fange ich samstags damit an, den finalisierten Text der Redaktion durchzusehen, um mir einen Überblick zu verschaffen. Danach beginne ich mit einem Artikel und arbeite mich durch alle durch. Ich kopiere den gesamten Text in meine Vorlagenseiten und formatiere ihn mit der „Fließtext-Schrift“. In dem „Rohtext“ sind alle Links und Grafiken mit Hyperlinks im Text hinterlegt. Diese werden dann von mir

markiert, um sie später leichter wiederzufinden. Anschließend gehe ich dann den Artikel von Anfang bis Ende Stück für Stück durch:

- Überschriften setzen
- Grafiken downloaden und platzieren, evtl. Anpassungen machen oder Alternativen suchen, falls die Bilddatei zu klein, schlecht oder für mein Empfinden unpassend ist
- Textfluss beachten, meist machen einzelne Sätze oder Satzteile zicken, weil sie auf eine neue Seite oder Spalte rutschen.
- Aufgrund der Blocksatzausrichtung machen gelegentlich die Abstände zwischen den Worten Probleme, da größere Lücken auftreten können oder zu viele Wörter in eine Zeile gequetscht werden.
- Worttrennungen werden manchmal unglücklich vom Programm umgesetzt.
- Hyperlinks einfügen und testen

Es kommen also schon ein paar Faktoren zusammen, die sich gegenseitig beeinflussen und auf den nachfolgenden Text auswirken können. Daher empfiehlt sich auch das schrittweise Vorgehen vom Anfang bis zum Ende und ein einfaches „Copy and Paste“ mit Bildern ist nicht möglich bzw. würde unschön aussehen. Alles in allem





habe ich für das Setzen der „Nackten Fakten: Vanduul Void und Scythe“ ca. eineinhalb Stunden benötigt. Für eine ganze Ausgabe benötige ich je nach Umfang sechs bis acht Stunden. Danach gebe ich die erstellte Ausgabe gern an Malu23 weiter, der dann im Rahmen der Qualitätssicherung nach von mir versteckten Fehlern sucht. Denn auch hier gilt, wer acht Stunden am Stück Texte und Bilder platziert, sieht irgendwann den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr. Sind diese behoben, ist meine Arbeit fast getan. Soweit der Einblick in die Grafiker-Ecke, wie es weitergeht, erzählt euch Rohal.

Autor: Olaf_Jaeger

Sind wir nun mit allem fertig, nachdem Olaf_Jaeger das Layout erstellt hat? Nein, es fehlen noch die aktuellen News. Bis zum letzten Samstag vor dem Release (normalerweise immer der darauffolgende Montag) werden die CIG News bis zum entsprechenden Datum erweitert. Und auch einzelne KRT News werden noch in die Ausgabe aufgenommen. Diese neuen Texte werden schnell vom Korrekturteam bearbeitet und dann in das Design übernommen. Auch müssen manchmal kurz vor Schluss noch komplett neue Artikel in den Kartellboten eingefügt werden. Dies kann passieren, wenn CIG einen neuen

Konzeptverkauf startet und wir die benötigten Informationen erst in dieser späten Phase bekommen. Dies hatte bisher allerdings auch den Vorteil, dass wir die Konzeptverkäufe sehr aktuell im Kartellboten ankündigen konnten. (KRT an CIG: Diesmal habt ihr Mist gebaut, der Konzeptverkauf für den Genesis Starliner kam eine Woche zu früh.)

Zu guter Letzt bekommt die Ausgabe noch etwas Feinschliff. Einen Tag vor dem Release gibt es eine Teamspeak-Besprechung mit den Redakteuren, den Korrekturlesern und dem Designteam des Kartellboten. In diesem Gespräch werden die letzten kleinen Text- und Designfehler besprochen und behoben. Nach diesem Schritt wird die finale und endgültige Version in unser Projekttrackingsystem hochgeladen. Wir sind bereit für das Release.

Malu23, für die Inhalte auf der KRT-Webseite verantwortlich, lädt die Ausgabe auf den Server und erstellt die News für das Release. Auch wird in den Foren ein Update eingefügt, dass die neue Ausgabe veröffentlicht wurde. Viel Spaß beim Lesen.

Die nackten Zahlen für einen Release (für die Ausgabe 10)

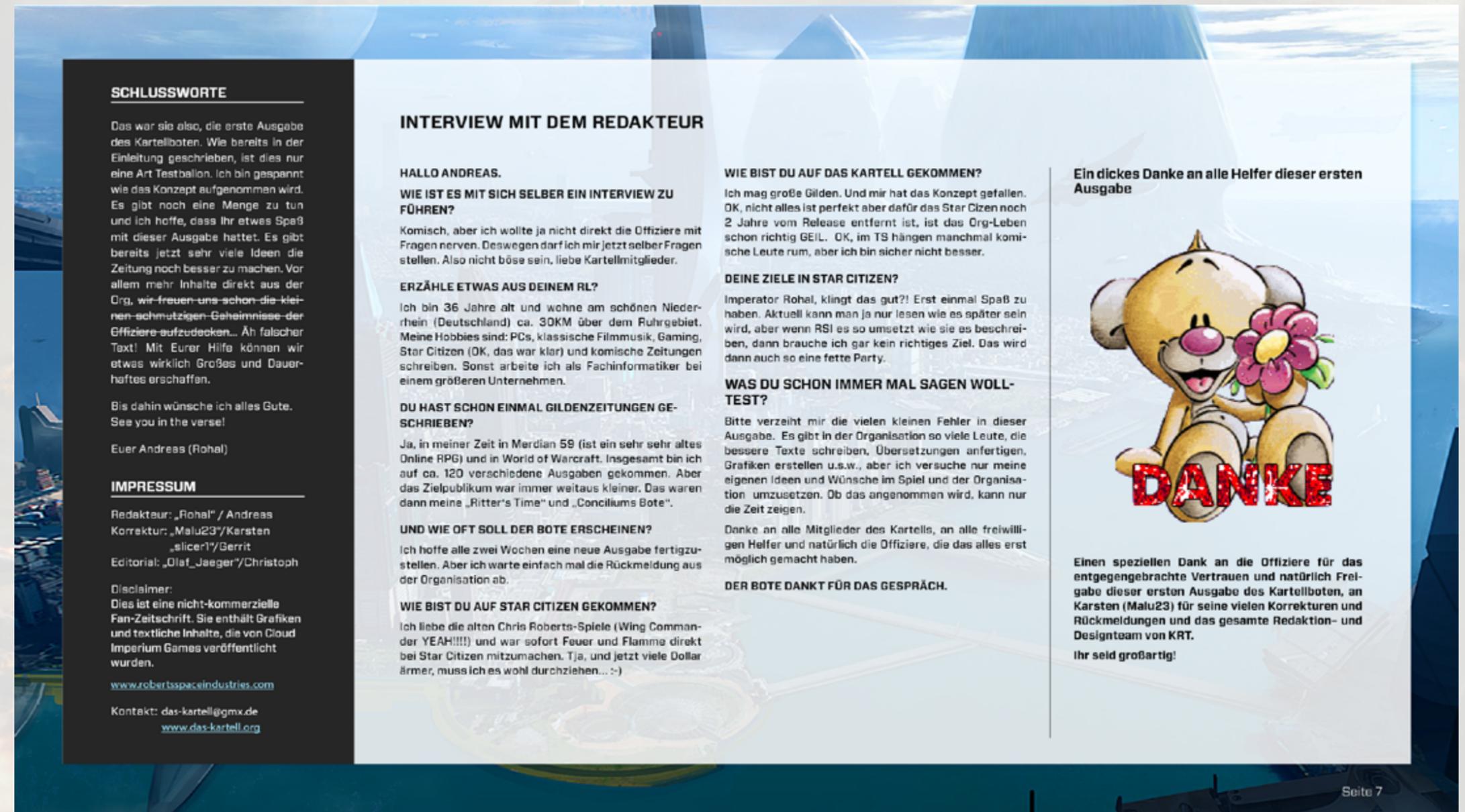
- Release der Ausgabe 9 am 22. Juni
- Posting der Inhaltsangaben der Ausgabe 10 im internen Redaktionsforum am 25. Juni
- Erstellung der Haupttexte bis zum 28. Juni (8 Tage vor dem Release)
- Korrektur der Texte bis spätestens 3. Juli (3 Tage vor dem Release)
- Update mit den letzten CIG/KRT News und Sondermeldungen am 4. Juli (2 Tage vor dem Release)
- Designanpassungen der Ausgabe von spätestens 3. Juli bis 5. Juli (bis 1 Tag vor dem Release)
- Letzte Besprechung zur Ausgabe am Sonntagnachmittag, den 5. Juli (1 Tag vor Release)
- Release der Ausgabe 10 am 6. Juli

Und der Kreislauf beginnt von vorne. Ausgabe 11 ist bereits in Arbeit!

Die gesamte Redaktion hofft, dass euch dieser kleine Einblick gefallen hat. Wir freuen uns auf eure Rückmeldungen und verbleiben bis dahin mit besten Grüßen.

Eure Redaktion

Autor: Rohal



SCHLUSSWORTE

Das war sie also, die erste Ausgabe des Kartellboten. Wie bereits in der Einleitung geschrieben, ist dies nur eine Art Testballon. Ich bin gespannt wie das Konzept aufgenommen wird. Es gibt noch eine Menge zu tun und ich hoffe, dass Ihr etwas Spaß mit dieser Ausgabe hattet. Es gibt bereits jetzt sehr viele Ideen die Zeitung noch besser zu machen. Vor allem mehr Inhalte direkt aus der Org, wir freuen uns schon die kleinen-schmutzigen-Geheimnisse der Offiziere aufzudecken... Ah falscher Text! Mit Eurer Hilfe können wir etwas wirklich Großes und Dauerhaftes erschaffen.

Bis dahin wünsche ich alles Gute. See you in the verse!

Euer Andreas (Rohal)

IMPRESSUM

Redakteur: „Rohal“ / Andreas
Korrektur: „Malu23“/Karsten „slicer1“/Gerrit
Editorial: „Olaf_Jaeger“/Christoph

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

www.robertsspaceindustries.com

Kontakt: das-kartell@gmx.de
www.das-kartell.org

INTERVIEW MIT DEM REDAKTEUR

HALLO ANDREAS.

WIE IST ES MIT SICH SELBER EIN INTERVIEW ZU FÜHREN?

Komisch, aber ich wollte ja nicht direkt die Offiziere mit Fragen nerven. Deswegen darf ich mir jetzt selber Fragen stellen. Also nicht böse sein, liebe Kartellmitglieder.

ERZÄHLE ETWAS AUS DEINEM RL?

Ich bin 36 Jahre alt und wohne am schönen Niederrhein (Deutschland) ca. 30KM über dem Ruhrgebiet. Meine Hobbies sind: PCs, klassische Filmmusik, Gaming, Star Citizen (OK, das war klar) und komische Zeitungen schreiben. Sonst arbeite ich als Fachinformatiker bei einem größeren Unternehmen.

DU HAST SCHON EINMAL GILDENZEITUNGEN GESCHRIEBEN?

Ja, in meiner Zeit in Meridian 59 (ist ein sehr sehr altes Online RPG) und in World of Warcraft. Insgesamt bin ich auf ca. 120 verschiedene Ausgaben gekommen. Aber das Zielpublikum war immer weitaus kleiner. Das waren dann meine „Ritter's Time“ und „Conciliums Bote“.

UND WIE OFT SOLL DER BOTE ERSCHEINEN?

Ich hoffe alle zwei Wochen eine neue Ausgabe fertigzustellen. Aber ich warte einfach mal die Rückmeldung aus der Organisation ab.

WIE BIST DU AUF STAR CITIZEN GEKOMMEN?

Ich liebe die alten Chris Roberts-Spiele (Wing Commander YEAH!!!!) und war sofort Feuer und Flamme direkt bei Star Citizen mitzumachen. Tja, und jetzt viele Dollar ärmer, muss ich es wohl durchziehen... :-)

WIE BIST DU AUF DAS KARTELL GEKOMMEN?

Ich mag große Gilden. Und mir hat das Konzept gefallen. OK, nicht alles ist perfekt aber dafür das Star Cizen noch 2 Jahre vom Release entfernt ist, ist das Org-Leben schon richtig GEIL. OK, im TS hängen manchmal komische Leute rum, aber ich bin sicher nicht besser.

DEINE ZIELE IN STAR CITIZEN?

Imperator Rohal, klingt das gut?! Erst einmal Spaß zu haben. Aktuell kann man ja nur lesen wie es später sein wird, aber wenn RSI es so umsetzt wie sie es beschreiben, dann brauche ich gar kein richtiges Ziel. Das wird dann auch so eine fette Party.

WAS DU SCHON IMMER MAL SAGEN WOLLTEST?

Bitte verzeiht mir die vielen kleinen Fehler in dieser Ausgabe. Es gibt in der Organisation so viele Leute, die bessere Texte schreiben, Übersetzungen anfertigen, Grafiken erstellen u.s.w., aber ich versuche nur meine eigenen Ideen und Wünsche im Spiel und der Organisation umzusetzen. Ob das angenommen wird, kann nur die Zeit zeigen.

Danke an alle Mitglieder des Kartells, an alle freiwilligen Helfer und natürlich die Offiziere, die das alles erst möglich gemacht haben.

DER BOTE DANKT FÜR DAS GESPRÄCH.

Ein dickes Danke an alle Helfer dieser ersten Ausgabe



Einen speziellen Dank an die Offiziere für das entgegengebrachte Vertrauen und natürlich Freigabe dieser ersten Ausgabe des Kartellboten, an Karsten (Malu23) für seine vielen Korrekturen und Rückmeldungen und das gesamte Redaktion- und Designteam von KRT.

Ihr seid großartig!

Seite 7

Ein Rückblick: Dies ist die letzte Seite der Erstausgabe des Kartellboten, welche nur sieben Seiten umfasste.

INTERVIEW MIT MALU23

Nach längerer Abwesenheit gibt es endlich ein neues Interview im Kartellboten. In dieser Ausgabe steht uns Malu23 (Karsten) Rede und Antwort. Malu23 arbeitet als Offizier der Raumüberlegenheit und als leitender Redakteur für alle Inhalte (News, Übersetzungen, Fan-Fiction und natürlich den Boten selbst) auf der [Kartell-Webseite](#).

Hallo Karsten. Erst einmal danke, dass Du für ein kurzes Interview Zeit gefunden hast. Bevor wir zu den heißen Fragen kommen, bitte stelle dich selbst kurz vor.

Hallo, ich bin 32 Jahre alt, wohne in Berlin und mache gerade eine Ausbildung zum Fremdsprachenkorrespondenten.

Wie hat es dich in die weite Welt von Star Citizen verschlagen?

Wie viele habe ich erfahren, dass eine ganz tolle Weltraumsimulation in der Entwicklung sein soll und bin sofort hellhörig geworden. Ich habe Weltraumspiele schon immer geliebt, von X-Wing bis zu Freelancer. Jedoch habe ich mir immer ein Spiel gewünscht, das deutlich komplexer ist, in dem ich wirklich ein Universum erforschen und mich darin

entfalten kann. Als ich verstanden habe, dass Star Citizen genau diesen Anspruch hat, war für mich klar, dass ich dieses Projekt unterstützen muss.

Obwohl es sich niemand vorstellen kann, hast Du andere Hobbys als Star Citizen?

Tatsächlich beansprucht Star Citizen und das Kartell einen großen Teil meiner Freizeit. Allerdings gibt es auch andere PC-Spiele an denen ich meine Freude habe. Ansonsten lese ich sehr gerne (momentan die Battletech/Mechwarrior-Reihe) und bin öfter mal auf einem Pokerabend anzutreffen.

Was erhoffst Du Dir von SC? Und was sind deine eigenen Ziele im späteren PU?

Wenn Star Citizen annähernd das Spiel wird, das ich mir vorstelle, bin ich glücklich. Ich hoffe, dass man wirklich das Gefühl bekommt, Teil dieses Universums zu sein. Hochgesteckte persönliche Ziele habe ich eigentlich nicht. Ich möchte einfach alle Aspekte des Spieles erfahren: Raumkämpfe, Handel, Forschung und einen Dread Pirate Malu wird es sicher auch irgendwann geben. Star Citizen ist das Spiel, das ich schon immer spielen wollte, und das geht sicher vielen im Kartell so. Ich möchte in das Star Citizen-Universum eintauchen, mir alles ansehen, alles ausprobieren und eine Menge Spaß haben.

Mein Ziel für das Kartell ist natürlich, zu helfen, die Organisation zu einem wichtigen Akteur im Star Citizen-Universum zu machen. Was das am Ende genau heißt, werden wir sehen. Es kommt ganz auf die Möglichkeiten an, welche den Organisationen im PU offenstehen. Da gibt es ja noch nicht allzu viele konkrete Informationen. Aber ich bin mir sicher, dass wir unseren Platz finden werden.

Hast Du ein persönliches Lieblingsschiff? Ob nun von den Funktionen her oder vom Design!

Ganz klar die Freelancer MAX! In die habe ich mich sofort verguckt. Ich mag den Wohnmobilcharakter der Freelancer, obwohl ich nicht recht weiß, was ich mit den vielen Betten und Sitzen anfangen soll. Die sind doch etwas Overkill für so ein verhältnismäßig kleines Schiff. Die MAX gibt mir die Möglichkeit, mich auch als Händler zu betätigen, und das mit Style! Sie sieht einfach toll aus (da gibt es offenbar geteilte Meinungen), hat einen ganz klaren Zweck und man kann sie auch alleine fliegen. Ich kann also einfach loslegen, ohne auf jemanden warten zu müssen, wenn ich möchte. Gleichzeitig gibt sie mir die Möglichkeit mit einem Freund auf die Reise zu gehen.

Du bist bereits sehr lange in unserer Organisation aktiv. Wann bist Du der Org beigetreten und hast Du direkt als Offizier angefangen?

Ich bin im März 2014 in die Organisation eingetreten. Ich habe als Pilot angefangen und mich dann durch sämtliche Ränge gearbeitet. Anfang Januar 2015 bin ich dann zum Offizier befördert worden.

Du arbeitest nicht nur als Offizier der Raumüberlegenheit, sondern bist auch Hauptansprechpartner für alle Themen der Redaktion. Hat dich jemand für diesen Job ausgesucht oder wolltest Du schon immer in diesem Bereich arbeiten?

Ich habe mich im Mai 2014 als Übersetzer beim Kartell beworben, weil ich dachte: „Hm, ich guck mir doch immer alles auf Englisch an, da werde ich doch sicher helfen können.“ Seitdem habe ich glücklicherweise eine Menge dazugelernt. Ich bin dann zum Hauptübersetzer geworden und habe immer mehr Verantwortung übernommen (z.B. für die Webseite), bis mir 23Magnus23 den Job als Redaktionsleiter übergeben hat. Das hat sich einfach alles irgendwie so entwickelt. Eigentlich wollte ich mich nur etwas einbringen, nun habe ich den Salat... Vor kurzem

habe ich eine Ausbildung zum Fremdsprachenkorrespondenten angefangen; ohne Star Citizen und das Kartell wäre ich nie auf die Idee gekommen. Das Spiel hat mir also auch neue Türen geöffnet.

Wie kann man sich einen normalen Arbeitsalltag als Offizier der Raumüberlegenheit und als leitender Redakteur vorstellen? Ist es mehr das Verwalten von Aufgaben oder das eigentliche Erstellen von Inhalten?

Tatsächlich bringen beide Aspekte viele administrative und organisatorische Aufgaben mit sich. Viele PNs, Foreinträge und Treffen mit Redakteuren oder Offizieren im TS, um über Konzepte, Inhalte oder Problemlösungen zu beraten. Auch Bewerbungsgespräche, Einführungen in unser Projekttrackingsystem und das Erstellen der News auf unserer Webseite gehören zu meinen Aufgaben. Allerdings fertige ich noch immer sehr gerne selber Übersetzungen an und auch die Arbeit am Kartellboten gibt mir die Möglichkeit, mich an der Erstellung von Inhalten zu beteiligen. Ich denke, die Aufgaben der Offiziere werden sich mit dem Start des PU etwas verändern, momentan ist alles, was wir machen, eine Vorbereitung auf diesen Tag.

Gibt es Herzens-Projekte, die Du gerne als Redaktionsleiter und Offizier im Kartell umsetzen möchtest?

Zunächst möchte ich erst einmal die wichtigsten CIG-Artikelübersetzen. Also sämtliche veröffentlichten Broschüren, Galactic Guides, Spezies-Guides, UEE-Guides, Observists und die Geschichts-Artikel. Wir sind da momentan auf einem ganz guten Weg. Irgendwann möchte ich mich nur noch um die aktuellen CIG-Artikel kümmern müssen. Des Weiteren bin ich gespannt, was aus dem Kartellboten noch wird. Da gibt es sicher noch einige Möglichkeiten, die wir Stück für Stück angehen werden.

Als Offizier denke ich an das bevorstehende Release von Star Marine und was dieses für das Kartell bedeutet. Da wird einiges an Arbeit auf uns zukommen. Denn auch hier müssen wir eine Struktur schaffen, welche den Kartellmitgliedern hilft, sich zu organisieren. Wir haben da auch schon ein Konzept in der Hinterhand, welches wir zeitnah zu dem Release des FPS-Moduls veröffentlichen werden.

Was magst Du besonders am Kartell?

Zum einen gefällt mir die Philosophie des Kartells. Wir unterstützen jeden Aspekt des Spieles und den Spielern wird die Freiheit gelassen, sich zu entfalten, wie es ihnen gefällt, während wir ihnen gleichzeitig Strukturen zur Verfügung stellen, um sich mit Gleichgesinnten zu organisieren.

Zum anderen bin ich vom Engagement der Kartellmitglieder begeistert. Wir haben Übersetzer, Grafiker, Fan-Fiction-Autoren und viele andere, die Inhalte für das Kartell erstellen, sei es im Wiki oder auf andere Weise. Auch gibt es viele, die als Staffel- bzw. Kommandoleiter Verantwortung übernehmen. Ich denke, wir alle haben schon immer von einem Spiel wie Star Citizen geträumt und möchten nun unseren Teil dazu beitragen, dass unsere Gemeinschaft im Star Citizen-Universum Spaß hat und sich gegenseitig unterstützt, denn darum geht es am Ende bei einer Gilde bzw. Organisation.

Und was bringt dich auf 180?

So schnell geht das nicht, aber ich werde schon etwas sauer, wenn jemand sehr viel Kritik übt, sich aber selbst nicht engagiert. Das ist nämlich ziemlich einfach und man macht sich selbst nicht angreifbar. Ebenfalls, wenn jemand große Töne spuckt, was er alles machen möchte, und am Ende so gut wie nichts dabei herauskommt.

Gibt es etwas, was Du den Lesern des Kartellboten schon immer mitteilen wolltest?

Ja. Ihr alle habt die Möglichkeit, den Kartellboten mit eurem Feedback zu verbessern oder Vorschläge für neue Rubriken zu machen. Ihr könnt ebenso eigene Artikel verfassen, die wir dann im Kartellboten

veröffentlichen. Das kann ein einmaliger Artikel sein oder eine Serie. Der Kartellbote gehört uns allen und jeder kann sich einbringen.

Gibt es noch etwas, das du sagen möchtest?

Ich möchte mich bei allen bedanken, die sich für das Kartell engagieren, ob in der Redaktion, in der Grafikabteilung, als Fluglehrer, als Staffel- oder Kommandoleiter oder auf andere Weise. Ihr habt einen großen Anteil daran, dass das Kartell so groß und lebendig geworden ist, und dabei gibt es für die Spieler eigentlich noch nicht viel mehr zu tun als vom Spiel zu träumen und ungeduldig zu warten. Ich denke, wenn das PU irgendwann einmal startet, werden wir gut vorbereitet sein.

Wir danken für das Gespräch und wünschen Dir für die Zukunft alles Gute.

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: Staffellokos, Broschüren, Videoproduktionen, die Gestaltung der Webseite und vieles mehr.

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

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

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

Korrektur

„Malu23“ / Karsten

„Mr_Yoshi“ / Joscha

Editorial

„Olaf_Jaeger“ / Christoph

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