

DER KARTELLBOTE

20. Juli 2015 | Ausgabe: 11

DESIGNPOST - ZIVILE PERSONENBEFÖRDERUNG



E.T. UND CO. - DIE XI'AN



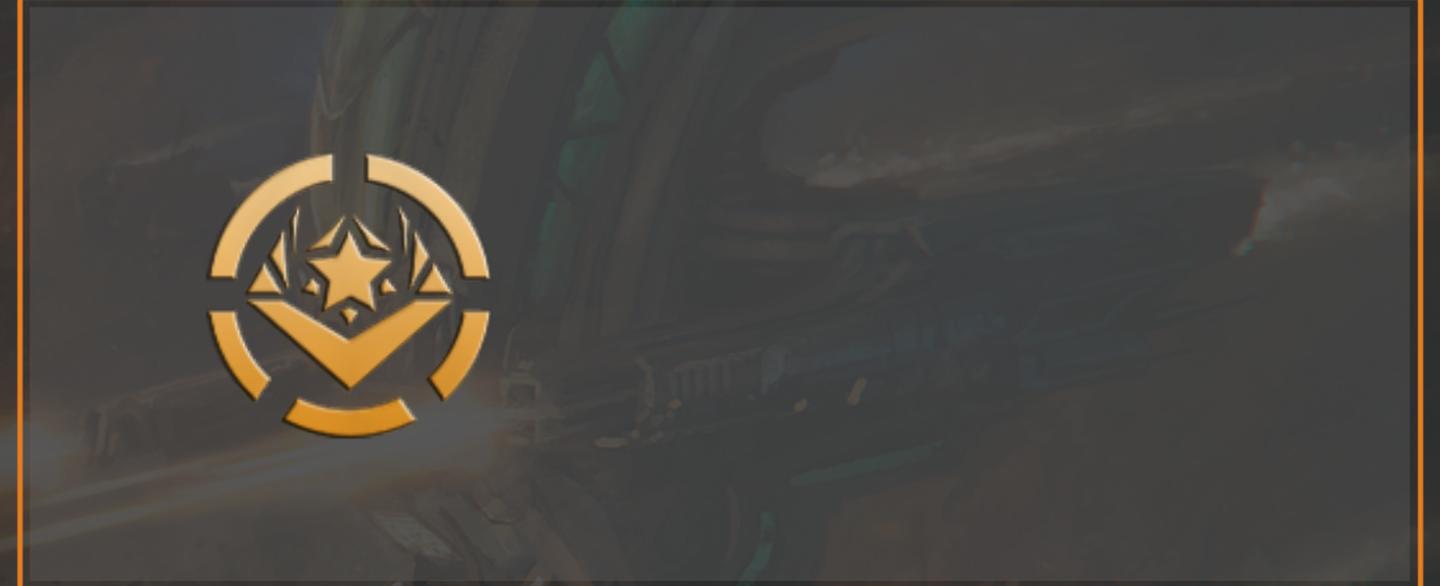
DIE NACKTEN FAKTEN - STARLINER



IN DIESER AUSGABE

KRT NEWS.....	2
CIG NEWS	4
Zivile Personenbeförderung	6
Die nackten Fakten - Starliner	13
E.T. und Co. - Die Xi'An.....	17
Unternehmen und Märkte	22
Stellenmarkt.....	24
Impressum	25

KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



5. Juli 2015



VERLEIHUNG DES BANDES GRAPHIC OVERLORD

Für ihre vielfältige Mitarbeit in der Grafikabteilung erhielten Olaf_Jaeger (Broschüren, Kartellbote, Staffellochos) und Aeras_Gatherford (Staffellochos, Kartelltrailer) das Graphic Overlord-Band.

5. Juli 2015



VERLEIHUNG DES BANDES CONTENT WARRIOR

Für sein Engagement um unser Wiki erhielt Icky das Content Warrior-Band.

5. Juli 2015



VERLEIHUNG DES BENEFACTOR-BANDES

Für das Verschenken einer Vielzahl von Hangar-Flair-Artikeln an andere Kartellmitglieder erhielt Vetinari77 das Benefactor-Band.

CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



IN THIS ISSUE
Work in Progress: P-52 Merlin
by Elwin Bachiller & others



CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG





DESIGN: ZIVILE PERSONENBEFÖRDERUNG - „PER ANHALTER DURCH DIE GALAXIS?“

PERSONENBEFÖRDERUNG IN DER WELT VON STAR CITIZEN.

Die Spielwelt von Star Citizen wird riesig. Viele Systeme warten nur darauf, von Spielern entdeckt zu werden und bieten mehr als nur einen Planeten, der gerne bereist werden möchte. Viele Spieler werden dabei wohl auf ihr eigenes Schiff zurückgreifen oder sich mit mehreren Spielern zusammenschließen, um eines der Multicrew-Schiffe zu bemannen.

Das 'Verse - Eine lebendige Spielwelt

Die Entwickler von Star Citizen haben immer wieder betont, dass sie ein lebendiges, „atmend“ Universum schaffen wollen, welches über die üblichen Space-Sims hinausgeht. Die meisten der bisher entworfenen Schiffe wie Frachter, Bomber, Jäger, Trägerschiffe, ja selbst Bergbauschiffe passen in das klassische Spielprinzip: Entdecken und Erobern. Mit dem Genesis Starliner hingegen bekommt der zivile Sektor von Star Citizen einen deutlichen Push. Denn wie heute im richtigen Leben, müssen auch in Star Citizen die Menschen von A nach B kommen können. Und mit Menschen sind

hier nicht nur die Spieler, sondern auch die Nicht-Spieler (NPC) gemeint, welche das 'Verse bevölkern und lebendig machen.

Die zivile Personenbeförderung

Nicht jeder Citizen im 'Verse besitzt ein eigenes Schiff. Viele haben nicht die nötigen Ressourcen dafür oder haben schlicht keine dauerhafte Verwendung für ein eigenes Schiff. Andere (Spieler) hatten vielleicht mal ein eigenes Schiff, welches ihnen auf die eine oder andere Art abhandgekommen ist. Möchte man nicht per Anhalter reisen, bleibt nur die Möglichkeit, einen Platz auf einem der vielen Flüge in den öffentlichen Landezonen zu buchen. Für diese Flüge wurde der Genesis Starliner von Crusader Industries geschaffen. Andere Schiffe dieser Art werden sicherlich folgen. Und auch Spieler haben die Möglichkeit, neben Frachter-Kapitän, Jägerpilot, Forscher und Pirat, in das Geschäft der zivilen Personenbeförderung einzusteigen.

Im folgenden Artikel geben wir euch einen Einblick in diesen Berufszweig. Den Original-Designpost von CIG finden ihr [hier](#).



Der Start einer Karriere

Personenbeförderung ist eine hoch reglementierte Tätigkeit. Der erste Schritt beim Anstreben einer Karriere in der Personenbeförderung ist, eine Lizenz bei einem der örtlichen Regierungsbüros in einer der vielen Landezonen zu beantragen, von wo man auch seine Passagiere aufnehmen möchte. Wenn du keine Eintragungen in deinem polizeilichen Führungszeugnis hast und vorher nicht polizeilich aufgefallen bist, dann sollte der Erwerb der Lizenz kein Problem sein. Um die Lizenz zu erhalten, musst du außerdem eine regelmäßige Gebühr bezahlen. Die Höhe der Gebühr ist abhängig von dem Personenverkehr, der in der Landezone herrscht, wo du die Lizenz beantragst.

Größere Schiffe mit kraftstoffsparenden Triebwerksupgrades und einer erlesenen Crew konzentrieren sich eher auf die großen, zentralen Verkehrsknotenpunkte, wodurch die Ticketpreise so sehr gedrückt werden, dass ein Spieler viel Erfahrung und ein sehr gutes Schiff benötigt, um seinem Gewerbe gewinnbringend nachzugehen. Kleinere Anbieter bzw. Neueinsteiger in diesem Gewerbe werden sich eher auf die Landezonen konzentrieren, wo wenig Verkehr herrscht. An diesen Orten dauert es in der Regel länger, bis ein Flug ausgebucht ist. Auch die profitablen Langstreckenflüge werden seltener nachgefragt und die meisten Passagiere sind ausschließlich an günstigen Ticketpreisen statt hohem Komfort interessiert. Auf der anderen Seite gibt es hier auch weniger Konkurrenz, weshalb Neueinsteiger mit

einem weniger gut ausgerüsteten Schiff und weniger Erfahrung auf dem Gebiet der Personenbeförderung hier höhere Gewinne verzeichnen können als an den anspruchsvollen und hart umkämpften Verkehrsknotenpunkten.

Personenbeförderung benötigt einen speziellen Typ von Schiff, wie den Starliner, der im Konzeptverkauf angeboten wurde. An Bord dieser Schiffe gibt es vier Komfortklassen: Economy-Class, Business-Class, Erste Klasse und Luxusklasse, aber viele Schiffe bieten nur eine oder zwei dieser Klassen an. Treibstoffkapazität, Lagerplatz für Verbrauchartikel und Triebwerksleistung sind die primären Kriterien, ob ein Schiff eher für Kurzstreckenflüge oder Langstreckenflüge geeignet ist. Der Starliner ist das Spitzenmodell: ein für Langstrecken ausgelegtes Luxusschiff mit erstaunlicher Sitzplatzkapazität, treibstoffsparenden Triebwerken, erweiterten Quanten-Stabilisatoren, um Übelkeit durch Vibrationen des Schiffes vorzubeugen, privaten Schlafkabinen und vielem mehr, um die Unannehmlichkeiten einer langen Reise zu vergessen.

Sobald ein geeignetes Schiff und eine Lizenz vorhanden ist, braucht ein Spieler nur auf einem öffentlichen Landefeld parken und sich mit dem örtlichen Flugplan-Computer verbinden, um sich

ein Bild von der örtlichen Situation auf dem Flugmarkt zu machen. Gewünschte Flugziele sind der Nachfrage nach sortiert mit der Anzahl an Passagieren, die zu diesen Orten am letzten Tag gereist sind, inklusive des Durchschnittspreises, der für jedes Ticket einer Klasse gezahlt wurde.

Spieler können nun mit diesem Wissen ein Flugziel auswählen, einen Preis für jedes Ticket je Klasse bestimmen und eine Abflugzeit und Ankunftszeit festlegen. Der Flug kann dann öffentlich eingestellt werden. Ab diesem Punkt sehen die Passagiere den Flug gelistet und haben die Möglichkeit, Tickets zu erwerben. Abhängig von den angegebenen Parametern (Flugziel, Preis etc.) und dem Ruf, den man sich schon erworben hat, kaufen Reisende Tickets und tröpfeln langsam zum Boarding ein oder stürmen regelrecht die Gangway.

Der Pilot des Schiffes bekommt Daten in Echtzeit über die Anzahl der verkauften Tickets und kann ggf. den Preis der unverkauften Tickets anpassen. Der Verkauf der Tickets kann frühzeitig beendet werden, aber nicht die Flugparameter wie Start- und Ankunftszeit. Dies geht nur, wenn der ganze Flug annulliert wird, was selbstredend nicht gut bei den Passagieren ankommt,

die bereits ein Ticket erworben haben. Nach der geplanten Startzeit können keine Tickets mehr erworben werden.

Die richtige Arbeit beginnt allerdings erst, wenn der Pilot die Entscheidung zum Start getroffen hat und endet, wenn alle Passagiere an ihrem Bestimmungsort angekommen sind.

Ruf

Wenn du einen anderen Charakter beförderst, dann setzt dieser sein Vertrauen in dich. So verwundert es nicht, dass dein Ruf für dein Gewerbe mit das wichtigste Merkmal ist. Wenn du es zulässt,

dass dieser befleckt wird, dann wird es ein langer und steiniger Weg, das Vertrauen der Gesellschaft wiederzugewinnen. Dein Ruf nimmt vor allem Einfluss auf zwei Dinge: ob deine Lizenz zeitweise eingezogen wird und wie viel Rabatt du gewähren musst bzw. Bonus du einstreichen kannst, wenn du gegen andere Mitbewerber antrittst und dabei einen vergleichbaren Komfort und Service bietest.

Der Ruf misst sich daran, wie sicher du Passagiere zu ihrem Bestimmungsort bringst und wie zufrieden sie mit dem Flug sind. Weil das erste unkompliziert ist, ist das zweite vielschichtiger und hängt von vielen Aspekten ab.



Jeder Passagier nimmt seinen Flug anders wahr. Die Ticket-Klasse hat direkten Einfluss darauf, wie vergebungswillig der Passagier ist. Der hohe Preis, den man für Tickets der Ersten Klasse erzielt, kann zwar auf den ersten Blick sehr reizvoll sein, aber dafür steigt auch die Schwierigkeit, Passagiere dieser Preisklasse zufriedenzustellen. Für Passagiere dieser Preisklasse reicht es nicht, einfach einmalig ein Schiff zu kaufen, welches den erwarteten Sitzkomfort und andere Annehmlichkeiten der Ersten Klasse bietet. Passagiere der Ersten Klasse erwarten mehr. Unter anderem einen erstklassigen Service, hochwertige Speisen und Getränke, eine größere Auswahl an Unterhaltung, direkten Zugang zu medizinischer Versorgung und besseren Zugang zu den Schiffssystemen, wie dem Bordcomputer. Je besser diese Bedürfnisse erfüllt werden, umso mehr steigt der Ruf des Spielers in der Personenbeförderung.

ICES

ICES (Information, Communication and Entertainment System) ist der Kern eines Passagierfluges. Das ICES erlaubt den Passagieren, Speisen und Getränke zu bestellen und bietet außerdem zahlreiche Unterhaltungsmöglichkeiten. Jeder Sitz eines Passagiers ist mit einem

holographischen Projektor in der Decke und vor seinem Platz ausgestattet und mit einem ICES-Serverblade im Serverraum, im Heck des Schiffes, verbunden. Diese Geräte können jedoch von Zeit zu Zeit ausfallen und es ist enorm wichtig, sich schnellstmöglich um das Problem zu kümmern, damit die Passagiere ihren Flug weiter genießen können (und der Ruf nicht leidet).

ICES-Serverblades können aus verschiedenen Gründen ausfallen. Jeder dieser Gründe benötigt



eine andere Vorgehensweise. Ausgebrannte Einheiten werden einfach ausgebaut und durch eine neue ersetzt, vorausgesetzt der Spieler hat vor seinem Abflug Einheiten auf Reserve im Schiff eingelagert. Starke Funkstörungen können eine stabile Datenverbindung verhindern. Spieler können dem entgegenwirken, indem sie zügig binäre Filter einem hexadezimalen Status-Code zuordnen, bevor sich die Störfrequenz und der Status-Code ändern. Die Rekalibrierung eines falsch ausgerichteten Audio-Prozessors geschieht durch das Betätigen von acht Schaltern, die mit Musiknoten verknüpft sind. Dies muss in einer bestimmten Abfolge geschehen und mit einer Test-Melodie übereinstimmen. Die Länge der Test-Melodie richtet sich nach dem Schweregrad des Fehlers. Vorsichtig eine lose Verbindung zu löten, ohne die Hauptplatine dabei zu beschädigen, kann Abhilfe bei Verbindungsabbrüchen leisten.

Der „MixMaster“

Einer der meistgefragtesten Services an Bord ist sicherlich das Servieren von gemixten Getränken. Die Bestellung eines Passagiers wird direkt durch das ICES an einen MixMaster übermittelt, der für diesen Teil des Schiffes zuständig ist.

Der MixMaster ist mit acht verschiedenen Grundgetränken ausgerüstet und verfügt über rotierende Zapfventile. Das Betätigen einer der acht Knöpfe an der Front sorgt dafür, dass das mit dem Knopf verknüpfte Grundgetränk durch das Zapfventil ausgegossen wird, bis der Knopf wieder losgelassen wird.



Neben der Sitzplatznummer und der Zeit, die Bestellung zu erfüllen (bevor es zu sich negativ auf den Ruf auswirkt), wird das Mischungsverhältnis übermittelt. Ein Verhältnis von 1-1-4-8 bedeutet z.B., dass zwei Teile von Getränk 1, ein Teil von Getränk 4 und ein Teil von Getränk 8 benötigt werden. Die Qualität des Getränks hängt also davon ab, wie genau das Mischungsverhältnis durch Betätigen der Knöpfe erreicht wird. Ist der Passagier mit dem Getränk nicht zufrieden, kann

er es einfach reklamieren und ein neues Getränk verlangen. Aber Vorsicht, ein Schiff hat nicht unendlichen Vorrat an Getränken!

Wird das Getränk von einem Passagier akzeptiert, dann wird dies über ein Fließband an der Seite zu dem Passagier gefahren. Ein Spieler kann mehrere Getränke zusammenstellen und die einzelnen Getränke dann erst ausliefern oder ein Spieler kann die Getränke zusammenstellen und ein anderer Spieler liefert diese aus. Mag ein Passagier in der Economy-Class über ein schlecht zubereitetes Getränk oder eine längere Wartezeit noch hinwegsehen, sind Passagiere in der Business-Class oder darüber nicht so tolerant. Sind Passagiere in den gehobenen Klassen häufiger verärgert, wird sich dies auf ihre Meinung über den Flug und unweigerlich auf den eigenen Ruf auswirken.

Anpassungen und Verbesserungen

Passagierschiffe unterstützen eine ganze Reihe von Verbesserungen, darunter sparsamere Triebwerke, größere Treibstofftanks, größere Laderäume für Verbrauchsmaterialien und Ersatzteile, Quanten-Stabilisatoren zur Reduzierung von Auswirkungen der Raumkrankheit und einige andere eher „traditionelle“ Verbesserungen.



Viele Aspekte der Anpassung erfordern mehr als nur das Zücken der Brieftasche. Der MixMaster zum Beispiel hat Zugriff auf eine ganze Reihe von Grundgetränken. Die Qualität der Getränke an Bord hängt von jedem Grundbestandteil ab. Werden die Vorräte zum Beispiel in einer Stadt aufgefrischt, die eher für ihre industriellen Produkte statt für ihre erlesenen Getränke bekannt ist, werden dies die anspruchsvolleren Passagiere sicherlich merken, selbst wenn die Mischung stimmt. Dies wird sich wiederum auf die Zufriedenheit der Passagiere mit dem Flug auswirken und letztendlich den Ruf beeinflussen.

Nimm einen Extraflug abseits der üblichen Handelsrouten zu einem der düsteren Monde ruhig in Kauf, um deine Getränkevorräte aufzufüllen. Das wird dich natürlich mehr Zeit und Geld kosten, aber deine Passagiere werden es dir danken, indem sie dir für die exzellenten Getränke einen guten Ruf verschreiben.

Filme sind sogar noch unterscheidbarer als Getränke. Jedes Passagierschiff hat eine Filmdatenbank in seinem Serverraum, welche eine bestimmte Anzahl von Filmen beinhaltet, die den Passagieren über die ICES-Projektoren zugänglich gemacht werden. Filme werden unterschieden zwischen klassischen und modernen Filmen. Sie haben alle eine Bewertung, welche den Unterhaltungswert für Reisende kennzeichnet. Die Beliebtheit von modernen Filmen nimmt mit der Zeit ab, so dass ständig nach neuen Filmen Ausschau gehalten werden muss, um die Filmdatenbank aktuell und attraktiv zu halten. Klassische Filme erhalten ihre Beliebtheit zwar auf Dauer, aber einen Klassiker mit extremer Beliebtheit zu finden ist deutlich schwieriger, als dies bei einem modernen Film der Fall ist.

Passagiere bewerten die Gesamtb Liebtheit einer Filmdatenbank, wenn sie sich ein Urteil über die Gesamtunterhaltung an Bord bilden. Dabei

wird auch berücksichtigt, ob sie überhaupt uneingeschränkter Zugriff auf die Filmdatenbank hatten oder ob zum Beispiel ein defektes ICES die Nutzererfahrung trübte.

Medizinische Diagnose und Behandlung

Eine der größten Herausforderungen der Personenbeförderung ist der Umgang mit Krankheiten. Es existiert eine große Anzahl an potenziellen Übeln, die einem Passagier während des Fluges widerfahren können und jedes hat seine eigenen Symptome. Die sorgfältige Beobachtung des Verhaltens eines Passagiers - geht ein Hustenanfall zum Beispiel mit Brustschmerzen einher oder wird eine Migräne von Lichtempfindlichkeit begleitet - kann etwas über den Ursprung des Leidens verraten. Weil Symptome nur allmählich etwas über die Krankheit verraten, wird ein guter Spieler ein Auge auf verdächtige Passagiere haben oder besser zwei, während er die anderen Bedürfnisse der Passagiere erfüllt. Ein Computer an Bord erlaubt es, Symptome einzugeben und passende Krankheiten auszugeben. Eine schnellere Diagnose ist jenen Spielern möglich, welche die geläufigsten Symptome und ihren Ursprung gelernt haben. Nur so kann ein sehr guter Ruf in diesem Bereich erworben werden. Krankheiten erfordern ein schnelles Eingreifen!

Jedes Passagierschiff ist mit mindestens einer medizinischen Station ausgestattet, die einige grundlegende Diagnose- und Behandlungseinrichtungen umfasst, welche Krankheiten identifizieren und heilen oder zumindest die Beschwerden lindern können.

Krankheiten haben auch Einfluss auf andere Passagiere in der Kabine, und zwar auf zwei einfache Weisen: Angst und Ansteckung. Die Angst steht für die Sorgen, die ein gesunder Passagier haben kann, der seinen Platz in der Nähe eines kranken

Passagiers hat. Die Angst steigt mit der Intensität der Krankheitssymptome und sorgt dafür, dass der gesunde Passagier immer häufiger in Richtung des kranken Passagiers schaut und sich noch unwohler fühlt. Dieses Unwohlsein wird sich auf den Ruf niederschlagen, so lange die Situation nicht bereinigt und sich nicht um den kranken Passagier gekümmert wird. Ansteckung beschreibt die Ausbreitung der Krankheit in der Kabine. Jedoch sind nicht alle Krankheiten ansteckend. Wird eine ansteckende Krankheit nur langsam oder falsch diagnostiziert, kann die Situation an Bord schnell



außer Kontrolle geraten und sich regelrecht zu einer Epidemie entwickeln. Eine Epidemie an Bord wirkt sich überhaupt nicht gut auf den Ruf aus und kann dazu führen, dass die Lizenz zur Personenbeförderung zeitweise ausgesetzt wird.

Flugbegleiter

Passagierschiffe gibt es in einer großen Anzahl an Varianten. Die hauptsächlichen Unterscheidungskriterien sind die unterstützten Ticket-Klassen und die Anzahl der Sitze. Ein Alleinunternehmer kann ein Schiff mit 20-30 Sitzen alleine bewältigen. Will man ein größeres und effizienteres Schiff führen, welches auf den stärker frequentierten und profitableren Routen eingesetzt wird, so muss man zwangsläufig Unterstützung an Bord holen. Ansonsten riskiert man durch den nicht zu bewältigenden Service an Bord, dass der eigene Ruf leidet. Spieler können andere Spieler zur Unterstützung anheuern.

Ab einen gewissen Punkt werden die meisten Spieler sich Unterstützung durch NPCs an Bord holen, um sich selbst auf die Aufgaben an Bord zu konzentrieren, die am interessantesten oder am schwierigsten sind. NPCs können in den Rekrutierungsstellen der größeren Städte angeworben werden. Dort kann man Profile von



potenziellen Arbeitnehmern einsehen und diese filtern. Jeder Bewerber bringt seinen eigenen Erfahrungsschatz und Fähigkeiten mit. Je mehr Erfahrung und Fähigkeiten ein NPC besitzt, umso höher ist sein Gehalt.

Einmal angeheuert ist der Flugbegleiter Teil der Beschäftigten des Spielers und steht auf seiner Gehaltsliste, bis dieser NPC wieder entlassen wird. NPCs bleiben in der Stadt, wo sie angeheuert wurden, bis sie durch den Spieler zu einem anderen Ort transportiert wurden. Sie können

dem Schiff eines Spielers zugeordnet werden, bis dieses startet. Sind die Flugbegleiter an Bord, können sie einem bestimmten Teil des Schiffes zugeordnet werden und auch bestimmten Aufgaben. Wurden sie ihrem Bereich zugeordnet, beginnen sie automatisch mit ihrer Arbeit.

Landung

Nach der Ankunft an dem Zielort muss der Pilot den Passagieren ein Zeichen vom Cockpit aus

geben, damit diese das Schiff verlassen können. Sofort nach dem Aussteigen wird jeder Passagier seiner Zufriedenheit über den Flug Ausdruck verleihen und dadurch Einfluss auf den Ruf des Spielers nehmen.

Ein Pilot kann die Passagiere frühzeitig in jeder öffentlichen Landezone von Bord werfen. In diesem Fall werden die Passagiere jeden positiven Aspekt der Reise ignorieren und die schlechteste

Bewertung geben. Bei größeren Schiffen kann schon nach ein bis zwei frühzeitigen Landungen die Lizenz zeitweise ausgesetzt werden.

Nachdem alle Passagiere das Schiff verlassen haben, kann der Pilot einen neuen Flug in den Flugplan-Computer eingeben. Das System erlaubt auch, die nötigen Verbrauchsmaterialien - Speisen, Getränke, Medizin, ICES, etc. - zu kaufen und einladen zu lassen.

Innerhalb von Minuten nach der Landung kann man so wieder startbereit sein. Denn das ist das Leben eines Passagierschiffes und seiner Crew: ständig in Bewegung zu sein.

Übersetzung: secretTempler





DIE NACKTEN FAKTEN: GENESIS STARLINER

In dieser Ausgabe haben wir euch das zivile Transportwesen und die Karriere als Kapitän und Flugbegleiter eines Personentransportschiffes vorgestellt. Das passende Schiff für diese Karriere ist der neue Genesis Starliner, ein für den zivilen Markt entwickelter Personen-transporter. Der Starliner ordnet sich von seiner Größe zwischen einer Constellation (einem Schiff für wohlhabende Einzelpersonen oder sehr kleine Gruppen) und einer 890 Jump (einer großen Luxusjacht, inklusive einem eigenen kleinen Hangar für ein Shuttle) ein.

Durch das modulare System von Star Citizen steht es jedem Schiffsinhaber frei, den Starliner für seine eigenen Bedürfnisse und die seiner Kunden anzupassen. In der Standardkonfiguration kann das Schiff bis zu vierzig Personen und acht Crewmitglieder transportieren, dazu kommen weitere 403 Standard-Frachteinheiten (SCU). Der Innenraum der Basisversion kann geändert werden, um z.B. teurere und größere VIP-Bereiche auf Kosten der maximalen Anzahl der Passagiere bereitzustellen. In Zukunft wird es weitere Varianten des Schiffes geben, ob reine Truppentransporter oder Gefangenentransporter, wurde von CIG noch nicht endgültig erklärt.



Durch seine Modularität ist der Starliner ähnlich flexibel wie die Constellation, er wird jedoch nie als Angriffsschiff verwendet werden können, dafür fehlt ihm die Bewaffnung und Wendigkeit. Ganz wehrlos ist das Schiff aber nicht, dies beweist eine bewegliche Waffenhalterung der Größe 5, welche an jedem Starliner verbaut ist, und auch die beiden Schilde der Größe 7 müssen erst einmal geknackt werden. Für Transporte in unsichere Systeme sollte aber immer Begleitschutz vorhanden sein, ausgelegt ist das Schiff sonst nur für den von der UEE vollständig kontrollierten Raum.

Entwicklungsgeschichte

6. November 2014 [Erste Erwähnung](#)

Die erste Erwähnung des Starliners erfolgt im „Letter from the Chairman“ vom 6. November. Bei Erreichen der Spendensumme von 52 Millionen Dollar wird das Schiff für das PU entwickelt.

22. November 2014 52 Millionen Stretch Goal: Freischaltung des Starliners

Mit dem [52 Millionen Stretch Goal](#) wird der Genesis Starliner offiziell angekündigt. Er fällt unter die

vierte Welle von neuen Schiffen, welche durch Stretch Goals freigeschaltet wurden. CIG kündigt den Starliner als Personentransportschiff an.

27. November 2014 [Bestätigung der Entwicklung](#)

Nur wenige Wochen nach der Ankündigung wurde das Stretch Goal bereits erreicht und die Entwicklung wird von Chris Roberts noch einmal in seinem „Letter from the Chairman“ bestätigt.

Die offizielle Beschreibung des Schiffes, laut Stretch Goal:

„Genesis - Starliner-Klasse – Mit der Genesis ist Crusader Industries eine weitere wegweisende Innovation in ihrer stolzen Unternehmensgeschichte im Bereich der Transportmittel gelungen. Bei diesem Schiff werden preisgekrönte Herstellungsverfahren sowie Bauteile höchster Qualität verwendet, um eines zu erschaffen: ein Passagierschiff der nächsten Generation, zu einem Preis, der Ihr Budget nicht überstrapaziert. Die patentierte NeoG-Antriebstechnologie von Crusader Industries ermöglicht, für ein Schiff dieser Größe, einen der effizientesten Flugbetriebe überhaupt. Die Genesis-Serie wurde im Whitley's-Magazin als „eines der zuverlässigsten und sichersten am Markt befindlichen öffentlichen Verkehrsmittel“ beschrieben. Die Genesis Starliner sind in verschiedenen Ausführungen verfügbar. Sie sind für alle Aufgaben gewappnet, von der Passagierbeförderung über den Gütertransport bis hin zum umfassenden Komfort. Das Militär der UEE verwendet mehrere Genesis, die für Unterstützungsoperationen, wie etwa SWACS und Testflüge, umgebaut wurden.“

Übersetzung: Oije

27. Juni 2015 [Offizielle Vorstellung und Konzeptverkauf](#)

Ende Juni 2015 wurde der Genesis Starliner offiziell vorgestellt und in einem Konzeptverkauf angeboten. Das Schiff wurde für den Betrag von 400 Dollar bereitgestellt, der Verkauf selbst wurde bis zum 6. Juli freigeschaltet. Wie bei allen Konzeptverkäufen wurde das Schiff inkl. LTI angeboten.

CIG-Hintergrundwissen

- Konzept-Design von Emmanuel Shiu
- 1842 Schiffe wurden im Konzeptverkauf veräußert
- Aktuell werden weitere Varianten des Schiffes entwickelt

Links: [Shop-Webseite](#)

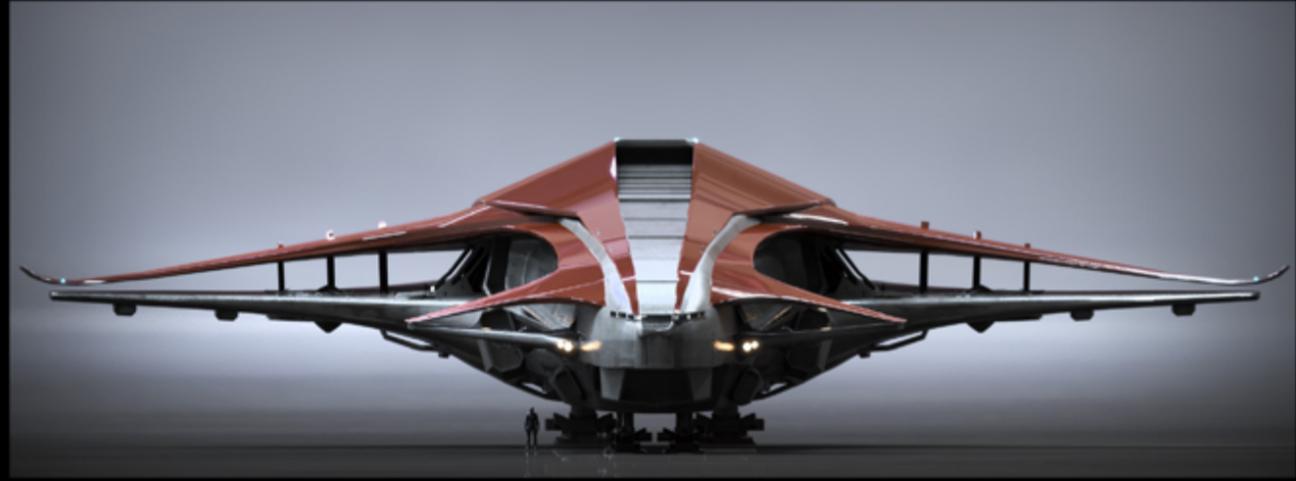
Kaufoption: Aktuell nicht verfügbar

Autor: Rohal



GRUNDDATEN DES SCHIFFES

HERSTELLER	CRUSADER INDUSTRIES
AUSRICHTUNG	Passagiertransport
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	85 / 90 / 16
MASSE (KG)	275.625
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	403 (+40 Passagiere)
BESATZUNG (MAX.)	8
KRAFTWERKE (MAX.)	6x Größe 7
TRIEBWERKE (MAX.)	4x TR7
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	16x TR2
SCHILDE (MAX.)	2x Größe 7
BEWEGLICHE HALTERUNG (MAX.)	1x Größe 5





E.T. UND CO.: DIE XI'AN

Heute stellen wir euch in der Rubrik „E.T. und Co.“ mit den Xi'an eine Spezies vor, mit welcher sich die Menschheit während der Messer-Ära in einer Art Kaltem Krieg befand.

Geschichte

Menschen und Xi'an hatten über die Jahre hinweg ein sehr turbulentes Verhältnis zueinander. Obwohl die Xi'an die Menschheit als kurzichtig und ungestüm betrachten, erkennen sie doch unser militärisches Potential an und behandeln uns dementsprechend. Die Technologie der Xi'an mag vielleicht etwas weiter entwickelt als die unsere erscheinen, doch dieser Eindruck entsteht hauptsächlich durch ihre Fremdartigkeit. Tatsächlich sind unsere beiden Zivilisationen technologisch etwa auf gleicher Höhe. Die Fähigkeit beider Seiten, sich gegenseitig auszuraubieren, hat bisher vermutlich einen Angriff auf die jeweils andere Seite verhindert.

In der dunklen Epoche der menschlichen Geschichte stellte der Imperator der UEE die Xi'an oftmals als Bedrohung dar, um die eigene Bevölkerung zu ängstigen und die Macht des Militärs

zu stärken. Obwohl keine der beiden Seiten je den offenen Krieg erklärt hat, gab es doch Opfer durch verdeckte Operationen, Sabotage und Spionage.

Aufgrund ihrer hohen Lebenserwartung gibt es noch viele Xi'an, die diese Ära miterlebt haben. Imperator Kray zum Beispiel, der den Friedensvertrag von 2789 mit Senator Akari verhandelte, ist noch immer an der Macht.

Die Sternensysteme Tohil, Oya, Gurzil, Horus, Pallas, Hadur, Indra und Virtus, heute als die „Perry-Linie“ bekannt, bildeten eine Kette aus Systemen, die als neutrale Zone zwischen den beiden Reichen fungierte. Durch den Friedensvertrag von 2789 wurden die Systeme der Perry-Linie zwischen dem Xi'an Imperium und der UEE aufgeteilt. Dabei gingen Tohil, Oya, Gurzil und Horus an die UEE und Pallas, Hadur, Indra und Virtus an das Imperium der Xi'an.

Im Laufe der Jahrhunderte hat sich die Beziehung zu den Xi'an zwar etwas aufgewärmt, jedoch könnte man sie noch immer nicht als freundlich beschreiben. Die Bezeichnung „zurückhaltend“

wäre wohl zutreffender. Wir hoffen, dass die Xi'An keine Pläne haben uns zu vernichten, sind jedoch auf alles vorbereitet.

Es gibt unzweifelhaft Mitglieder in der Regierung der Xi'An, welche die UEE noch immer mit Misstrauen und Argwohn betrachten. Der momentane Imperator des Xi'An Imperiums hat jedoch zu jeder Zeit seinen Glauben bekräftigt, dass die Zukunft beider Reiche eng miteinander verbunden ist. Wenn man betrachtet wie mehr und mehr menschliche Firmen mit Unternehmen der Xi'An kooperieren und Technologien austauschen, scheinen es die Menschen ebenso zu sehen.

Standort des Xi'An Imperiums

Das Xi'An Imperium befindet sich entlang der Grenze zu den östlichen Systemen der UEE und umfasst mindestens vierzehn Sternensysteme. Die Regierung der Xi'An hat die genaue Anzahl der Systeme, die sich unter ihrer Kontrolle befinden, nicht offengelegt, jedoch wird angenommen, dass sie in den Tiefen des Weltraumes weiteres Territorium besitzen.

Die Heimatwelt der Xi'An

Diese Information ist momentan noch geheim.

Politisches System

Die Xi'An haben eine absolute Monarchie. Der Titel „Imperator“ wird an die Nachkommen des Herrschers weitergegeben. Der Imperator wird durch einen „Hohen Rat“ unterstützt, dessen Mitglieder jeweils einen bestimmten Aspekt der Regierung repräsentieren. Auch auf jedem Planeten, der durch die Xi'An kontrolliert wird, gibt es einen solchen Rat, der die Geschicke der jeweiligen Welt bestimmt. Die Mitglieder dieser planetaren Räte unterstehen direkt ihren Gegenstücken im Hohen Rat des Imperiums.

Wichtige Persönlichkeiten

Imperator Kray – Seit 300 Jahren Herrscher über das Imperium der Xi'An.

Diplomatischer Status

Menschen: Einstmals feindselig/gespannt, momentan freundlich. Viele Xi'An haben jedoch noch nicht vergessen, wie feindselig die UEE einstmals den Xi'An gegenüberstand.

Banu: Freundlich.

Vanduul: Die Xi'An stehen den Vanduul gleichgültig gegenüber, heißen sie aber nicht willkommen.





Kr'Thak: Die Xi'An und die Kr'Thak bekämpfen sich schon seit sehr langer Zeit. Die längste und verheerendste Auseinandersetzung ist bekannt als die „Spirit Wars“. Die UEE hat zwar vor kurzem von der Existenz der Kr'Thak erfahren, sie jedoch bisher weder treffen noch diplomatische Beziehung mit ihnen aufbauen können.

Religion

Das Xi'An Imperium hat keine offizielle Religion. Es gibt zwar verstreute Glaubenssysteme, doch bieten diese eher moralische Richtlinien und werben für universelle Spiritualität, statt einen bestimmten Gott anzubeten.

Militär

Militärischer Dienst ist obligatorisch. Jeder Mann und jede Frau ist verpflichtet, fünfzehn Jahre in einem der Zweige des Militärs Dienst zu tun und wird danach für den Rest des Lebens als Reservist betrachtet. Schätzungen gehen von einem stehenden Heer von über 16 Millionen Soldaten aus. Dies bezieht jedoch noch nicht die zivile Bevölkerung mit ein, von denen praktisch jeder Kampftraining besitzt.

Kriminalität

Pro Kopf gibt es weniger Kriminalität im Imperium der Xi'An als in der UEE, gleichwohl ist sie vorhanden. Das Xi'An Imperium ist sogar stolz

darauf, „würdevolle“ Straftäter zu haben, da in ihrer Kultur aus der Emotion heraus zu handeln als Zeichen von Schwäche und Unreife betrachtet wird. Das organisierte Verbrechen im Xi'An Imperium ist den Syndikaten der UEE sehr ähnlich. Diese disziplinierten, kriminellen Organisationen breiten sich stetig aus.

Es gibt auch Piraten und Schmuggler, jedoch sind dies meist jüngere, sich in ihrer ungestümen Lebensphase befindliche Xi'An. Diese Piraten gehen zwar normalerweise im Territorium der UEE auf Beutezug, doch greifen sie auch ihresgleichen an, wenn es ihnen opportun erscheint.

Persönlichkeitsmerkmale

Seitdem die UEE diplomatische Beziehungen mit den Xi'An unterhält, waren sie, soweit bekannt, nie die Aggressoren. Basierend auf Informationen von der [Arche](#) hat es in der Geschichte dieser Spezies eine Vielzahl von Machtkämpfen und Bürgerkriegen gegeben. Im Zuge der letzten fünf Jahrhunderte hat sich jedoch eine andere Form der Kriegsführung durchgesetzt. Die Xi'An ziehen heute Scharfsinn und Manipulationen dem offenen Konflikt vor, um ihre Interessen durchzusetzen. Analysen sind zu dem Schluss gekommen, dass es der Einfluss der Xi'An war, der die Revolution und den darauffolgenden Sturz von Imperator Messer XIX im Jahre 2792 zum Erfolg verhalf.

Die Xi'An sind Meister der Diplomatie. Sie sind geduldig und kultiviert, können sich aber auch erzürnen, wenn es die Situation verlangt. Die Lebensspanne der Xi'An beträgt mehrere Jahrhunderte. Aus diesem Grund wird die Vermehrung der Spezies von der Regierung sorgfältig überwacht und reguliert, um eine Überbevölkerung zu vermeiden. Das ruhige Auftreten der Xi'An wird oftmals als Distanziertheit oder Teilnahmslosigkeit interpretiert, doch muss man bedenken, dass die Xi'An keine Eile zu schnellen



Entschlüsseln haben, da sie durch ihre hohe Lebensspanne in Jahrzehnten statt in Jahren denken und planen können.

Aus dem Blickwinkel der Menschen kann die Kultur der Xi'An starr und leblos erscheinen und dies ist zum Teil auch so gewollt. Die Xi'An präsentieren sich als freundlich aber neutral, insbesondere gegenüber jenen, denen sie zum ersten Mal begegnen. Dies ist ein alter und bewährter Brauch, um den Gegenüber zu testen. Die Xi'An sehen jede neue Bekanntschaft als unbeschriebenes Blatt an und lassen diese Person dann zunächst den Ton in der Unterhaltung angeben. Sobald sie mit dem Gesprächspartner etwas warm geworden sind, lassen sie ihre Zurückhaltung fallen und interagieren auf einer persönlicheren Ebene. Bei der Begegnung mit Menschen dauert dies allerdings etwas länger, da viele Xi'An sich noch sehr gut an die Messer-Ära erinnern können.

In der Gesellschaft der Xi'An gibt es eine deutliche Wir-gegen-sie-Mentalität und sie zögern nicht, sich auf die Seite eines anderen Xi'An zu schlagen, wenn er sich in einem Disput mit einem Fremden befindet. Es sei denn, der Fremde präsentiert klare Beweise, um seine Ansprüche oder Beschuldigungen zu untermauern.

Man kann drei Gruppen von Xi'An im Territorium der UEE beobachten: Geschäftsleute und Würdenträger; junge Xi'An, die sich noch nicht ganz in die Kultur ihrer Heimat eingefügt haben; und Auswanderer.

Es gibt jene im Imperium der Xi'An, denen die vorherrschende Lebensart zu erdrückend erscheint. Viele der Xi'An betrachten die menschlichen „kindischen“ Emotionen als einen frischen Wind und entscheiden sich deshalb in die UEE auszuwandern. Einige von ihnen haben sich dem mühsamen Vorgang der Einbürgerung gestellt, während andere einfach das entspannte Leben eines Zivilisten genießen.

Hilfreiche Redewendungen

She'sueren – wörtlich: „Hallo und Grüße mit Frieden.“ Dies ist eine formale Begrüßungsformel und sollte nur unter engen Freunden oder vertrauten Geschäftspartnern oder in der Hoffnung, eine geschäftliche Verbindung einzugehen, angewendet werden. Nutzen Sie diese Redewendung nicht in einer zwanglosen Art und Weise oder wenn Sie einer angespannten Situation gegenüberstehen. Dies würde Sie sofort in den Augen der Xi'An marginalisieren. Man könnte auch sagen, She'sueren ist ebenso eine Verpflichtung zur Wahrheit und Ehre wie es eine Begrüßung ist.

Chac – eine zwanglose Begrüßung. Sie sollte gegenüber Gleichgestellten und Untergebenen angewendet werden. Die Verwendung dieser Begrüßung durch einen Untergebenen gegenüber einem Vorgesetzten oder einem Xi'An höherer Kaste würde als Beleidigung verstanden werden.

Athle-korr – „Sichere Reise“, dies ist eine formale Verabschiedung, vergleichbar mit „Mast- und Schotbruch“, wie sie auf der Erde zu alten Seglerzeiten genutzt wurde.

Gath – ein zwangloses „Auf Wiedersehen“.

Die möglichen Folgen einer falschen Aussprache

Die Mehrheit der Xi'An sieht über kleinere soziale Verstöße hinweg. Sie verstehen, dass es zumeist keine Absicht ist und würdigen den Versuch, ihre Bräuche zu lernen und zu beachten. Falls man doch einmal einen Xi'An beleidigen sollte, braucht man sich keine Sorgen machen. Sie werden nicht gleich wütend und versuchen einen umzubringen, denn die Xi'An betrachten eine derartige Zurschaustellung von Gefühlen als kindisch. Jedoch werden sie die Unterhaltung eher kurz angebunden und etwas störrisch weiterführen.

Die meisten sozialen Regeln gelten auch nur bei den ersten Zusammentreffen. Sobald sich eine Atmosphäre des Vertrauens und der Freundschaft entwickelt hat, sind die Xi'An durchaus sehr zuvorkommend und entspannt.

Übersetzung: Malu23
Korrekturlesung: Garruz

Den Spezies-Guide: Xi'An könnt ihr auch auf der [Webseite](#) finden. Die Originaltexte von CIG findet ihr [hier](#) und [hier](#).





UNTERNEHMEN UND MÄRKTE

Dieses Mal stellen wir euch ein Unternehmen vor, das wie kein anderes das Militär der UEE mit ihren Raumschiffen, unter anderem der ikonischen Hornet, geprägt hat.

Geschichte

Anvil Aerospace ist eine der ersten Erfolgsgeschichten Terras. Gegründet im Jahre 2772, lieferte Anvil für nahezu zwei Jahrhunderte verlässlich militärische Ausrüstung an die UEE-Marine. Die ursprüngliche Entwicklungsabteilung von Anvil befand sich in Nova Kiev auf Terra, wo sich auch heute noch das Hauptquartier des Unternehmens befindet. Während der ersten sieben Jahre der Existenz von Anvil Aerospace wurde jedes Entwicklungsprojekt von seinem Gründer J. Harris Arnold persönlich geleitet. Arnold, ein exzentrischer Raumschiffdesigner der alten Schule, welcher darauf bestand, jeden einzelnen Aspekt der Subsysteme seiner Designs abzusegnen, war eine geliebte Figur in einer ansonsten erbarungslosen Industrie. Heute betreibt Anvil Fabriken auf drei Dutzend Kernwelten der UEE, hält jedoch weiterhin daran fest, alle Systeme selbst herzustellen und jede Veränderung an einem Raumschiff vom Vorstandsvorsitzenden absegnen zu lassen.

Der Name des Unternehmens stammt aus einem Zitat aus Robert Calvins berühmter Rechtfertigung für die Expansion der UEE, welche erklärte, dass Rüstungsausgaben „die Öfen der Expansion anheizen und den Amboss (Anvil) der Innovation schlagen“ würden. Man kann dem kaum widersprechen: Die Öfen der Expansion zu befeuern, ist genau das, was Anvil seit dem ersten Tag getan hat. Das Unternehmen hat über die Jahre hinweg Dutzende erfolgreiche und ikonische militärische Raumschiffe entwickelt, einschließlich der Hurricane, Osprey, Devastator, Hornet und Gladiator. Keine militärische Offensive wurde in den letzten zwei Jahrhunderten ohne Raumschiffe von Anvil an ihrer Spitze gestartet und kein Träger im Territorium der UEE operiert heute ohne wenigstens eine Schwadron Jäger, die von Anvil entwickelt wurden. Tatsächlich haben Raumschiffe von Anvil mehr Abschüsse in Raumkämpfen gesammelt als jedes andere militärische Raumschiff. Insbesondere Hornets haben mehr feindliches Kriegsgerät zerstört (gemessen in Star Credits) als alle anderen Raumjäger der Marine zusammen.

Zivile Raumschiffe

Anvils zivile Baureihe ist relativ neu, eine Entscheidung, der viele im Unternehmen zunächst Widerstand entgegenbrachten. Die generelle Meinung war, dass die Produktion von zivilen Varianten dedizierter militärischer Raumschiffe die Marke verwässern würde: Anvils sorgfältig gepflegte Position als Speerspitze des Militärs würde in Gefahr geraten. Die Debatte über diese Streitfrage zog sich so sehr in die Länge, dass sie Gefahr lief, das Unternehmen in zwei sich gegenüberstehende Gruppen zu spalten, insbesondere als der zivile Flügel die militärischen Designs formell für den zivilen Markt lizenzierte. Letztendlich war all dies umsonst, da sich die UEE mit einer überraschenden Lösung in die Diskussion einmischte: Tatsächlich bevorzugten sie das Konzept, Zivilisten militärähnliche Waffen zur Verfügung zu stellen, insbesondere jenen, die an den fernen Grenzen des Reiches lebten. Es wurde argumentiert, dass lokale Miliz-Schwadronen mit Hornets, deren Spezifikationen leicht unter denen der Militärversion liegen, aber noch immer furchterregend sind, eine bessere Abschreckung abgeben würden als eine Drake Cutlass-Schwadron.

Der Prozess, ein Raumschiffdesign wie das der Hornet in eine zivile Variante umzuwandeln, ist komplexer als es scheint: Die Geheimhaltungsvor-

schriften der UEE haben zur Folge, dass im Schnitt 60% der Hardware eines Raumschiffes schlichtweg nicht der Öffentlichkeit angeboten werden kann. Einige dieser Systeme, wie militärische Gatling-Kanonen, können aufgrund des modernen, modularen Designs relativ problemlos ersetzt werden. Doch sind von diesen Anforderungen ebenfalls harmlose Systeme wie Ruderpedal-Stiefelhalterungen oder Cockpitversiegelungsstreifen aus Gummi betroffen. Designteams müssen praktisch doppelblind arbeiten und vorhandene Systeme ersetzen, ohne Zugriff auf ihre militärischen Pendanten zu haben. In einigen Fällen sind Designer gezwungen, Subsysteme einzig basierend auf öffentlich verfügbaren Hologrammen zu

rekonstruieren, während das Team, welches die originalen Systeme entwickelte, völlig ahnungslos direkt nebenan seiner Arbeit nachgeht.

Die Zukunft

Da sich sowohl die Ausgaben für militärische als auch zivile Raumschiffe auf einem Allzeithoch befinden, sieht die Zukunft für Anvil rosig aus. Der Kampf der UEE gegen die scheinbar wachsende Bedrohung der Vanduul führt zu fortwährend ansteigenden Verkäufen des Raumüberlegenheitsjägers Hornet und des Bombers Gladiator. Jeden Monat werden Tausende von ihnen an die Träger, welche sich an der Frontlinie befinden, ausgeliefert und im Zuge der Konstruktion weiterer

Fabriken wird sich diese Zahl noch erhöhen. Auf dem zivilen Markt hält sich die Hornet beständig an der dritten Stelle der Verkäufe von einsitzigen Raumschiffdesigns, alleinig überflügelt von der Aurora und der 300i. Die kürzliche Vorstellung der zivilen Variante der Gladiator scheint eine ähnliche Erfolgsgeschichte zu werden.

Übersetzung: Malu23

Korrekturlesung: Mr_Yoshi

Den Firmen-Guide: Anvil Aerospace findet ihr nun auch auf der [Webseite](#). Den Originaltext von CIG findet ihr [hier](#).



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
„secretTempler“ / Christian

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