

DER KARTELLBOTE

03. August 2015 | Ausgabe: 12

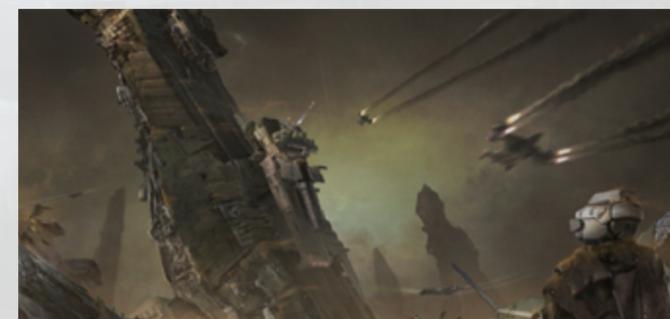
DIE NACKTEN FAKTEN: CUTLASS



E.T. UND CO.: DIE TEVARIN



STAUB UND STERNE: NUL-SYSTEM



IN DIESER AUSGABE

KRT NEWS.....	2
CIG NEWS	3
Gamescom Event 2015	6
Die nackten Fakten Express: Merlin	7
Die nackten Fakten: Cutlass	9
Living 'Verse: Cutlass Red	14
E.T. und Co.: Die Tevarin	17
Staub und Sterne: Nul-System	19
Interview mit Olaf_Jaeger.....	22
Stellenmarkt	24
Impressum	25

KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



24. Juli 2015

CI - KRT - 347

Ein von CIG veröffentlichtes Bild zeigt ein Kartell-Raumschiff, das sich in diesem Moment auf Crusader im Bau befindet. Auf dem Bild könnt ihr den aktuellen Baufortschritt und, an der Seite des Schiffes, den Produktionsnamen CI - KRT - 347 erkennen.

C-Hornet
SPURTE DER VERBESSERUNG...
die Modelle sind...
in der...
in der...
in der...
in der...

FIC-S Hornet Ghc
Anvil...
Anvil...
Anvil...
Anvil...

C-R Hornet Tracker
Anvil...
Anvil...
Anvil...
Anvil...

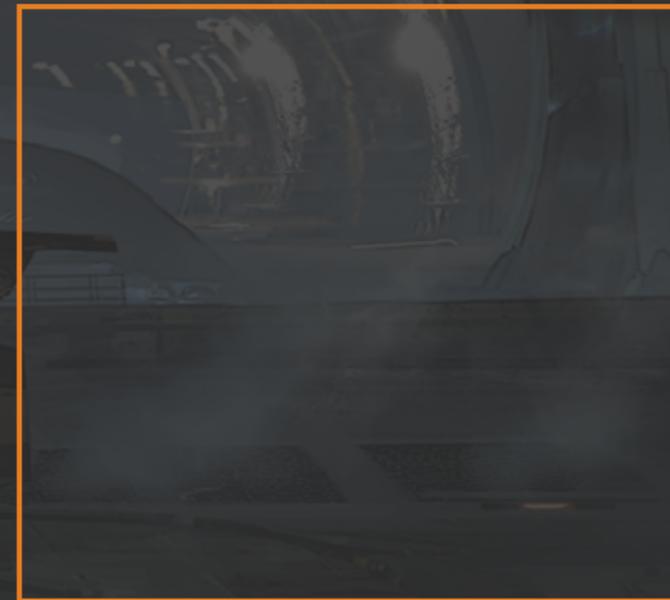
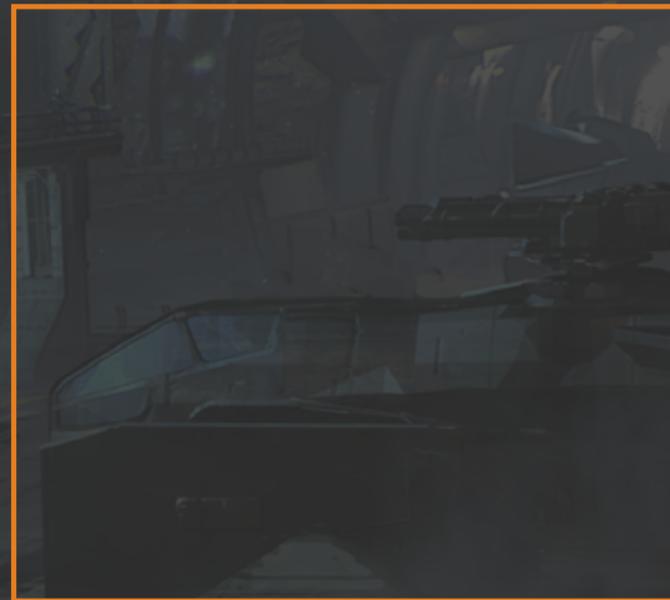
FIC-M Super Hornet
Anvil...
Anvil...
Anvil...
Anvil...

ANVIL AEROSPACE

Übernahme...
Kontakt...
E-Mail...
Webseite...
Anvil...
Anvil...
Anvil...
Anvil...



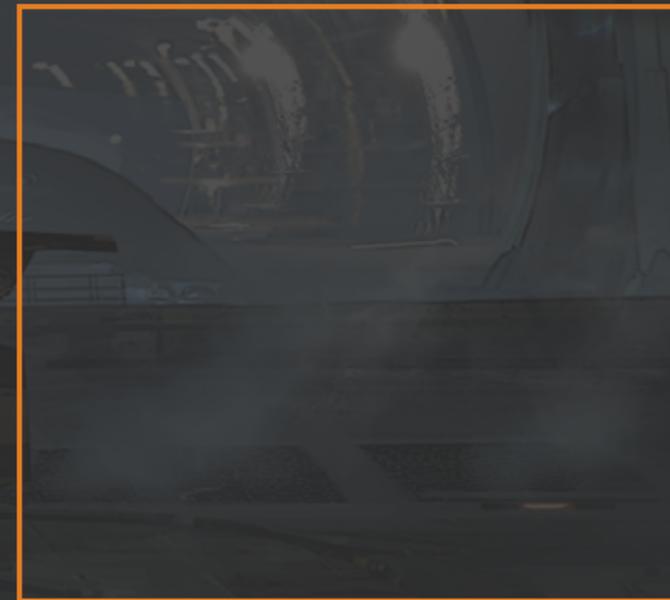
CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



GAMESCOM-EVENT 2015

KARTELL GOES GAMESCOM

Am Freitag den 7. August 2015 findet im Kölner E-Werk das dritte Star Citizen Gamescom Event statt. Hier findet ihr die wichtigsten Details für die Teilnehmer am Event und für alle, die leider keine Karte mehr erwischt haben (Das Event ist seit Monaten ausverkauft!)

Wo?

Das Event findet im [Kölner E-Werk](#) statt. Die Adresse ist Schanzenstrasse 37, 51063 Köln, Deutschland.

Wann?

Alle mit einer Eintrittskarte können die Veranstaltungshalle ab 18:00 Uhr betreten. Personen mit Concierge- oder Subscriber-Status können die Halle bereits ab 17:00 Uhr betreten.

Der öffentliche Live-Stream startet ab ca. 20:00 Uhr im offiziellen Star Citizen Twitch Channel.

Die Uhrzeit für das Treffen der Kartellmitglieder steht aktuell noch nicht fest. Für Details besucht bitte das [Gamescom-Topic bei uns im Forum](#).

Vor-Event für die Kartellmitglieder

Für die Bande von Kartellmitgliedern gibt es ein eigenes inoffizielles Vor-Event. Ihr habt Zeit, Lust und seid ein stolzes Mitglied des Kartells? Dann kommt vor dem Gamescom-Event in den [Biergarten vom Hyatt](#). Wann das Treffen stattfinden wird, ist momentan noch in der Diskussion. Näheres dazu erfahrt ihr ebenfalls im [Gamescom-Topic in unserem Forum](#).

Wer kommt von Seiten CIG?

Chris Roberts, Ortwin Freyermuth, Erin Roberts, Sandi Gardiner, Ben Lesnick, David Swofford, James Pugh, Alexis Lesnick, Thomas Hennessy, Jared Huckaby, Alyssa Delhotal, Patrick Probst, Allie Coker, Mike Meaden, Andrew Nicholson, Glenn Kneale, Stefan Rutherford, Liam Guest, Ben Parr, Jason Cole, Dan Trufin, Hassan Kamran, Paul Vaden und Benjamin Fardel (Turbulent)

Was gibt's?

Erlebt die Entwickler von CIG LIVE ON STAGE und erhaltet einen ersten Einblick in die zukünftigen Inhalte von Star Citizen! Und noch etwas Beiwerk: eine Gamescom 2945-Trophäe und ein Poster für euren Star Citizen-Hangar (digital) sowie einen offiziellen Schiffsanstecker und ein Poster (physisch).

Die digitalen Gegenstände können später auch im RSI Pledge Store von jedem gekauft werden.

Weiterhin besteht die Möglichkeit, seltene Schiffe inklusive einem Schiffszertifikat (physisch) beim Event zu erwerben. Diese Schiffe (ohne Zertifikat) werden auch im CIG Pledge Store verfügbar sein.

Wir erwarten die Aegis Retaliator, Anvil Carrack, Drake Caterpillar, RSI Orion, Aegis Reclaimer, Khartu-al (Xi'an Scout) und die Banu Merchantman im Store.

Was müsst ihr als Teilnehmer mitbringen?

Eure ausgedruckten Event-Tickets. Noch nicht vorhanden? [Dann schnell hier hin](#). Und euer Ausweis könnte auch nicht schaden; es gibt gutes deutsches Bier zu kaufen und vor allem zu trinken.

Prost und viel Spaß!



DIE NACKTEN FAKTEN EXPRESS: MERLIN

Mit der Veröffentlichung von Star Citizen Alpha 1.1.5 auf den Live-Servern wurde die Merlin als neues Flight-Ready-Schiff freigegeben. Bei der Merlin handelt es sich um einen für kurze Reichweiten ausgelegten Jäger, auch als Snub Fighter betitelt, welcher von Kruger Intergalactic gebaut wird. Das Schiff ist weder mit einem Quanten- noch einem Sprungantrieb ausgestattet und benötigt deshalb immer ein Mutterschiff. Besitzer der Constellation Andromeda und Aquila erhalten das Schiff kostenlos, weil es Bestandteil ihres Schiffes ist. Auch Besitzer der Constellation Phoenix, 890 Jump, Idris und Carrack erhalten das Schiff für den Arena Commander freigeschaltet. Wenn die tatsächlichen Beiboote für die zuletzt genannten Schiffe fertig entwickelt wurden (Beispiel: die Archimedes für die Phoenix), wird die Merlin entsprechend ersetzt.

Die Merlin kann von allen anderen interessierten Piloten für 19,04 Euro (inkl. 19% MwSt.) im [RSI-Shop](#) erworben werden. Das Schiff wird ohne LTI ausgeliefert.

Autor: Rohal



GRUNDDATEN DES SCHIFFES

HERSTELLER	Kruger Intergalactic
AUSRICHTUNG	Leichter Jäger
LÄNGE / BREITE / HÖHE	12 / 7,7 / 2,2
MASSE (KG)	6.000
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	0
BESATZUNG (MAX.)	1
KRAFTWERK (MAX.)	1x Größe 1
TRIEBWERKE (MAX.)	2x TR2
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	12x TR 1
SCHILDE (MAX.)	1x Größe 1
STARRE WAFFENHALTERUNGEN (MAX.)	2x Größe 1, 1x Größe 2





DIE NACKTEN FAKTEN: CUTLASS

ALLGEMEINES

Bei der Cutlass handelt es sich um ein von Drake Interplanetary entwickeltes Multifunktions-Raumschiff. Ihre Varianten werden bei Milizen, dem Polizeidienst und Rettungskräften eingesetzt. Wie die meisten Schiffe von Drake Interplanetary, wird die Cutlass aber auch gerne von Piraten und Freibeutern genutzt. Wegen ihrer Vielseitigkeit erlaubt eine Cutlass den Transport von normaler Fracht bzw. Personen (in netten Gefängniszellen), kann für Such- und Rettungsmissionen eingesetzt werden, mit bereits an Bord befindlichen medizinischen Einrichtungen, und eignet sich ebenfalls als mittelschwerer Jäger. Für die jeweiligen Funktionen stellt Drake die entsprechenden Varianten zur Verfügung.

Die Varianten der Cutlass

Von der Cutlass gibt es zum aktuellen Zeitpunkt drei Varianten. Die Cutlass Black, Cutlass Red und Cutlass Blue.

Cutlass Black

Die Cutlass Black ist die Miliz/Patrouillen-Variante dieses Modells. Sie wird von lokalen Systemregierungen für Patrouillenaufgaben eingesetzt. Doch der Hauptabsatzmarkt der Variante liegt im Bereich der Piraterie und Freibeuterei.

Cutlass Red

Bei der Cutlass Red handelt es sich um die Variante für Rettungs- und Bergungseinsätze. Die Red ist dafür ausgelegt, Piloten und Mannschaftsmitglieder zerstörter bzw. stark beschädigter Schiffe zu retten und gegebenenfalls eine erste medizinische Versorgung durchzuführen. Auch bei militärischen und zivilen Einsätzen am Boden und beim Stationskampf wird die RED gerne eingesetzt, um die Verwundeten zu versorgen und diese bei Bedarf zu einem Krankenhaus zu transportieren.

Cutlass Blue

Die Cutlass Blue ist ein Polizeischiff. Ausgestattet mit mehreren Hochsicherheitszellen und starken Traktorstrahlen, wird sie für Überwachungs- und Gefangenentransportaufträge verwendet. Auch so mancher Kopfgeldjäger setzt das Schiff ein, um seine menschliche Fracht an den Meistbietenden abzuliefern.

Entwicklungsgeschichte

16. November 2012 [Freischaltung der Cutlass](#)

Mit dem 4 Millionen Stretch Goal (noch in der Original-Kickstarter- und RSI-Kampagne erreicht) wird die Cutlass als neues spielbares Schiff angekündigt. Zu diesem Zeitpunkt noch



ohne weitere Varianten und mit dem primären Fokus auf die Piraterie und Systemverteidigung.

20. September 2013 [Erste Rendergrafiken des Schiffes](#)

In einem RSI-Artikel wird die erste Rendergrafik der Cutlass veröffentlicht. Zusammen mit einem weiteren Schiff von Drake, der „Caterpillar“, welches wir euch in einer zukünftigen Ausgabe vorstellen möchten.

20. Dezember 2013 [Freischaltung im Hangar](#)

Mit dem Hangar-Patch 10 wird die Cutlass (weiterhin ohne Varianten) für den Hangar freigeschaltet. Seit dem ersten Release des Hangar-Moduls war die Cutlass nur als kleines Modell im Hangar sichtbar.

3. Januar 2014 [Konzeptgrafiken und Hintergrundinformationen](#)

Mit dem RSI-Artikel vom 3. Januar wurden weitere Details zur Entwicklung der Cutlass veröffentlicht. Diese beinhalten Interviews mit dem Designer, Konzeptgrafiken und weitere Details über die Entstehung des Schiffes. Die Inhalte wurden aus dem Jump Point-Magazin (Ausgabe Dezember 2013) übernommen.

11. Oktober 2014 [Veröffentlichung aller Cutlass Varianten](#)

Große Veröffentlichung aller Cutlass-Varianten, der RED, BLUE und BLACK. Besitzer der ursprünglichen Cutlass erhalten das Upgrade auf die BLACK-Variante. Zusätzlich wurde zu diesem Datum das offizielle Werbevideo der Cutlass veröffentlicht.

26. Dezember 2014 [Details über die Entwicklung der Cutlass-Varianten](#)

Artikel über die Entstehung der neuen Cutlass-Varianten. Wie beim Designposting der ursprünglichen Cutlass wurden die Inhalte (Konzeptgrafiken und Interviews) aus dem Jump Point-Magazin übernommen und für alle UEE-Bürger freigegeben.

CIG-Hintergrundwissen

- Konzept von Jim Martin
- 3D-Modell von Patrick Thomas
- Weitere Arbeiten von Mark Skelton, Ted Beargeon und Elijah McNeal (Konzept-Grafiker)

Links:

- [Offizielles Werbevideo](#)
- [Cutlass-Werbebrochure](#) (Englisch)
- [Cutlass-Werbebrochure](#) (Deutsch)
- [Detail-Webseite Cutlass RED](#)
- [Detail-Webseite Cutlass BLACK](#)
- [Detail-Webseite Cutlass BLUE](#)

Kaufoptionen

[Cutlass Black](#)

Stand-Alone-Schiff 95,20 Euro (inkl. 19% MwSt.)

[Cutlass RED](#)

Stand-Alone-Schiff 114,24 Euro (inkl. 19% MwSt.)

[Cutlass BLUE](#)

Nur über Spielpakete (aktuell kein Stand-Alone-Schiff verfügbar).

[COMBO – Fleet Pack](#)

2.570,40 Euro (inkl. 19% MwSt.)

[COMBO – War Pack](#)

4.760,00 Euro (inkl. 19% MwSt.)

[COMBO – Wing Commander](#)

9.520,00 Euro (inkl. 19% MwSt.)

[COMBO – The Completionist](#)

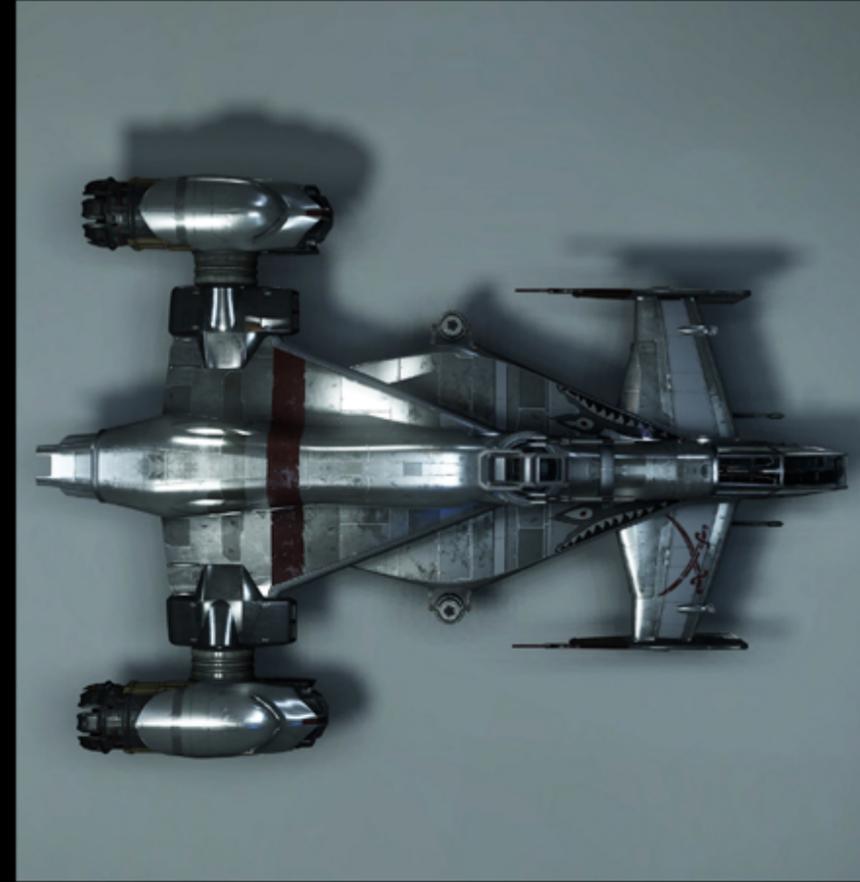
14.280,00 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Autor: Rohal



GRUNDDATEN DER SCHIFFE

VARIANTE	BLACK	RED	BLUE
AUSRICHTUNG	Miliz	Rettung	Polizei
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	29 / 25 / 7	29 / 25 / 7	29 / 25 / 7
MASSE (KG)	33.000	36.000	33.000
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	33	33	33
BESATZUNG (MAX.)	3	4	3
KRAFTWERK (MAX.)	1x Größe 4	1x Größe 4	1x Größe 4
TRIEBWERKE (MAX.)	2x TR4	2x TR4	2x TR4
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	4x TR3, 8x TR1	4x TR3, 8x TR1	4x TR3, 8x TR1
SCHILDE (MAX.)	1x Größe 4	1x Größe 4	1x Größe 5
STARRE WAFFENHALTERUNGEN (MAX.)	2x Größe 3	2x Größe 3	2x Größe 3
BEWEGLICHE WAFFENHALTERUNG (MAX.)	1x Größe 3	1x Größe 3	1x Größe 3
PYLONE (MAX.)	2x 4 Stück Größe 2	--	2x 4 Stück Größe 2
BEMANNTER GESCHÜTZTURM (MAX.)	1x Größe 1	--	1x Größe 1



A futuristic red and white car with a large antenna and a fire extinguisher, floating in space above a planet's surface. The car is viewed from a high angle, showing its top and side. The background is a blue and white planet with a hexagonal grid pattern on the surface.

LIVING 'VERSE: „MIT SONDERRECHTEN DURCH DAS ALL“

AUS DEM TAG EINER CUTLASS RED-BESATZUNG.

Wir haben unseren Reporter Kyle Robert Thomas zu einer SAR-Einsatzbasis geschickt, damit er sich einmal anschaut, was die Jungs in der Rettungseinheit den ganzen Tag machen.

Sie nennen ihn einfach „Doc“, obwohl Doc gar keinen Doktor-Titel besitzt, eigentlich ist er noch nicht einmal Arzt, aber er ist derjenige, der die Patienten an Bord der Cutlass Red zusammenflickt. Doc und seine beiden Kollegen sind die Besatzung der SAR Christoph 8, einem Schiff der Cutlass Red-Klasse.

Retten statt Bergen

Die Cutlass Red ist die SAR-Variante aus der Cutlass-Reihe von Drake Interplanetary, ausgestattet mit dem nötigen Equipment, um gestrandete Piloten zu bergen und zu versorgen. „Sagen Sie ja nicht Bergung“, unterbricht mich Doc. „Bergung ist nicht unser Auftrag, auch wenn es manchmal auf eine Bergung hinausläuft. Unsere Aufgabe ist primär die Rettung. Das ist ein entscheidender Unterschied.“ Auf meine Nachfrage erklärt Doc das genauer. „Von Bergung spricht man in

der Regel bei Toten, also wenn jede Hilfe zu spät kommt. Rettung befasst sich mit lebenden Personen und unserer Sorge darum, dass es auch so bleibt.“ Doc senkt kurz den Blick, einer der wenigen Momente, wo Doc aus seiner Routine ausbricht. „Nicht immer kommen wir rechtzeitig. Der Weltraum ist eine feindliche Lebensumgebung. Alles, was uns schützt, ist eine mehr oder weniger dünne Schicht aus Metall und die Lebenserhaltungssysteme, die uns mit Sauerstoff und Wärme versorgen. Ein Mensch muss zudem Essen und Trinken. Einige der armen Schweine, die wir da draußen aufgabeln, treiben dort schon ewig in ihrem Wrack oder in ihrer Rettungskapsel rum, bevor sie gefunden werden. Wir haben es also häufig mit CO2-Vergiftung, Dehydrierung, aber eben auch psychischen Problemen zu tun. Und manchmal kommen wir auch zu spät und dem Piloten ist der Sauerstoff ausgegangen ... oder Schlimmeres.“ Das interessiert mich dann doch genauer und ich frage nach. Doc antwortet nur mit einem Wort: „Piraten!“ Nach einer kurzen Pause fährt er dann doch fort und erklärt es.

Vom Tod und anderen Gegnern

„Wenn man das Signal einer Rettungskapsel ortet und sich dieser nähert, sieht man es nicht immer sofort: die Einschusslöcher. Manche Outlaws



geben sich nicht zufrieden damit, dem Piloten sein Hab & Gut zu entwenden, nein, sie müssen ihm auch noch sein Leben nehmen.“ Ich frage Doc, ob er denn keine Angst vor einem Überfall der Piraten habe, immerhin ist die Cutlass Red nicht gerade ein kampfkraftiges Schiff. „Ein Risiko bleibt immer, das ist Teil des Jobs und ehrlich gesagt haben viele von uns deshalb auch diese Arbeit gewählt: Jede Mission ist anders. Keine gleicht der anderen, auch wenn sich Krankheitsbilder natürlich wiederholen. Aber bei einem Patrouillenflug oder bei einer Alarmierung weißt du nie was dich erwartet. Aber zurück zu der Frage: Nein, ich habe keine Angst. Unser Feind ist viel mächtiger und bedrohlicher als irgendwelche Outlaws: Es ist der Tod selbst, und der ist hier im Weltraum überall gegenwärtig. Außerdem könnten die Piraten auch einmal auf unsere Hilfe angewiesen sein und sie wissen, dass zumindest

einige von uns keinen Unterschied machen, wer da auf der Trage liegt. Ein Patient ist ein Patient, egal ob Senator, Industriearbeiter oder Pirat.“

„Wir sind ein Team“

Ich frage Doc, wer in Gefahrensituationen eigentlich entscheide, wie vorgegangen wird. „Als Besatzung einer Cutlass-Red sind wir hier draußen auf uns gestellt. Man kann nicht bei jeder Kleinigkeit die Einsatzzentrale anfunken. Wir selber müssen hier vor Ort Entscheidungen treffen und dafür geradestehen. In der Ausbildung hat man uns eingetrichtert, dass Eigenschutz vorgeht. Wir sollen uns selbst nicht in Gefahr bringen, um andere zu retten. Man könnte also sagen, dass der gesunde Menschenverstand entscheidet. Nun setzt der aber gerne auch mal aus, vor allem bei dem Adrenalin, das hier im Spiel ist, und damit meine ich das natürliche im Körper und



nicht das im Medikamentenschrank. Theoretisch habe ich als leitender medizinischer Offizier an Bord das Sagen, aber praktisch entscheiden wir als Team. Das geht meist sogar ohne viele Worte. Wir kennen uns einfach sehr gut. Und wenn wir unser Leben nicht riskieren, wer dann?“ Ich lasse mir von Doc ein Beispiel geben.

„Da war letztens ein Brand in einer orbitalen Raffinerie. Gefährliche Sache. Haben Sie schon mal Feuer in Schwerelosigkeit gesehen? Ein wunderschöner Anblick, aber auch gefährlich.

Die Raffinerie lief zum Großteil automatisch, dennoch war eine kleine Besatzung an Bord zur Wartung und Kontrolle. Tja, und jetzt raten Sie mal, wer da reingeflogen ist und die Besatzung rausgeholt hat. Richtig geraten: Wir! Die Station flog uns förmlich um die Ohren. Explosionen und überall schwebte Schrott herum, eine Gefahr für unser Schiff. Aber wir können uns aufeinander verlassen und unser Pilot brachte uns durch das Trümmerfeld rein. Wir holten die Leute da raus. 25 Mann. Das wurde ganz schön eng in unserer Cutlass. Schnell rein und schnell wieder raus.

„Treat and run“ nennen wir das Konzept. Einladen und ab zur nächsten Ambulanz-Station und unterwegs die nötige Versorgung sicherstellen. Denn unsere Cutlass Red ist zwar gut ausgestattet - wir haben zwei Biobetten - und ich glaube, ich bin ein ganz guter Medic, aber mit der Ausstattung und dem Personal einer Ambulanz-Station können wir nicht mithalten. Aber für viele Einsätze reicht es. Häufig sind die geretteten Piloten nur leicht verletzt und brauchen nur eine Mitfahrgelegenheit.

Softskills und Hardskills

Abschließend frage ich „Doc“ was man als Besatzungsmitglied einer Cutlass Red mitbringen muss. „Selbstbeherrschung und die Fähigkeit, in brenzligen Situationen einen kühlen Kopf zu behalten. Teamfähigkeit, denn draußen im Rettungseinsatz müssen wir uns aufeinander verlassen und uns ergänzen können. Und eine gewisse Technikaffinität. Denn immerhin kann unser zu rettender Patient hinter irgendwelchen Schotten liegen oder eingeklemmt sein, oder es gilt mal einen Generator zu stabilisieren, bevor er uns und den zu rettenden Personen um die Ohren fliegt. Nicht zuletzt medizinische Kenntnisse. Aber gerade die letzten beiden Punkte werden auch an der Akademie vertieft.“

Dann rauschen sie auch schon wieder los zu ihrem nächsten, dieses Mal eher harmloseren Einsatz: ein Verlegungsflug eines Patienten von einer Forschungsstation in ein Hospital. Aber man weiß ja nie, was da draußen im `Verse noch alles passiert.

Mit diesen Eindrücken verabschiedet sich euer Kyle Robert Thomas.

Autor: secretTempler

Living `Verse ist unsere neue Rubrik, in der wir euch das `Verse, in dem Star Citizen spielt, näher bringen wollen. Der fiktive Reporter Kyle Robert Thomas wird euch einzelne Lebensbereiche, die in der Regel zu einem anderen Artikel in der Ausgabe passen, näher bringen. Vielleicht beflügeln diese Reportagen auch eure Phantasie und zeigen euch neue Möglichkeiten, wie Ihr später das `Verse im PU mit Leben füllen wollt.



E.T. UND CO.: DIE TEVARIN

Geschichte

Die Tevarin waren der erste interstellare Feind der Menschheit ... und der Zweite.

Der erste Kontakt zwischen dieser raumfahrenden Zivilisation und der UPE fand im Jahre 2541 statt. Obwohl die Tevarin technologisch nicht so weit entwickelt waren wie die Menschen, hatten sie bereits damit begonnen, das Weltall zu erkunden. Die stolzen und kriegerischen Tevarin wollten was der UPE gehörte und führten den militärischen Erstschlag aus. Zwar bedrohte der

infolge ausbrechende Krieg nie die Erde oder Terra, doch die Tevarin verstanden es gut, ihre unterlegene Technologie durch strategisches Geschick und Ausdauer wett zu machen und so dauerte der Krieg über vier Jahre an. Der Wendepunkt dieser Auseinandersetzung war die berühmte [Schlacht von Idris IV](#), auf der ein junger Offizier namens Ivar Messer die Weltbühne betrat.

Nach dem Sieg über die Tevarin terraformte die UPE die Systeme ihres unterlegenen Gegners, um sie anschließend zu kolonisieren. Die

verbliebenen Tevarin wurden entweder von der UPE absorbiert oder flohen in die Systeme der Banu und Xi'An.

Im Jahre 2603 tauchte ein neuer Warlord der Tevarin mit dem Namen Corath'Thal aus den Weiten des Weltalls auf und befehligte mit einer wieder aufgebauten Kriegsflotte seine ersten Angriffe auf die Systeme der UPE. Das einzige Ziel war es, ihren ehemaligen Heimatplaneten, Elysium IV, zurückzuerobern. Während viele Menschen für dieses hehre Ziel Verständnis zeigten, war die UPE ganz und gar nicht dazu bereit, Territorien aufzugeben. Dieser zweite Krieg dauerte sieben Jahre an und berührte fast jeden Winkel der UPE.

Am 24. Juni 2610 Standard-Erdenzeit musste Corath'Thal eine katastrophale Niederlage gegen die 42. Schwadron in der [Schlacht um Centauri](#) hinnehmen. Da seine Flotte zusehends zerstört oder zur Aufgabe gezwungen wurde, entschied sich Corath'Thal dafür, seine verbliebenen loyalen Piloten zu sammeln, um dann einen letzten verzweifelten Angriff auf Elysium IV auszuführen. Obwohl die Tevarin bei diesem Versuch zusätzliche 70% Opfer zu beklagen hatten, schafften sie es, ihre alte Heimatwelt zu erreichen. Zu geschwächt, um den Planeten erobern zu können,

senkten Corath'Thal und seine wenigen verbliebenen Piloten in ihrer Verzweiflung ihre Hitzeschilde und wurden beim Eintauchen in die Atmosphäre zerstört.

Diese zweite Niederlage brach die Moral der Tevarin unwiederbringlich und Imperator Messer II nutzte den Triumph seiner Streitkräfte, um seinen Anspruch als Herrscher des nun auf „United Empire of Earth“ (Vereinigtes Imperium der Erde) umgetauften Imperiums zu festigen.

Heimatwelt

Ehemals Kaleeth (durch die Menschen terraformt, kolonisiert und zu Elysium IV umbenannt).

Das (ehemalige) politische System

Das politische System der Tevarin lag irgendwo zwischen einer feudalen Gesellschaft und einer Oligarchie, wobei das Militär alles in der Hand hatte. Die einzige Möglichkeit des sozialen Aufstieges war sich im Kampf zu beweisen. Dies bedeutet jedoch nicht, dass jene, die nicht Teil des Militärs waren, ignoriert wurden. Da jeder seinen Teil beisteuerte, wurde auch für jeden gesorgt. Einige waren Soldaten, andere arbeiteten als Bauern oder trugen auf andere Weise zur Gesellschaft der Tevarin bei.



Die höchste erreichbare Position war „Warlord“, ein Titel, der sich gewalttätiger anhört als er tatsächlich ist. Die Tevarin waren keine blutrünstige Zivilisation, sie ehrten lediglich die Kunst des Krieges.

Diplomatischer Status

Die Tevarin haben keine offizielle Zivilisation oder Regierung, da die Spezies von der UEE besiegt und assimiliert wurde.

Die UEE hat ein paar wenigen Vorzeige-Tevarin die Bürgerschaft gegeben, um ihre Toleranz zu zeigen, doch die Gesamtzahl von Tevarin-Bürgern dürfte die Dreistelligkeit nicht überschreiten. Die restlichen Tevarin scheren sich nicht darum.

Das Militär

Obwohl der Zweite Tevarin-Krieg im Jahre 2610, also vor über dreihundert Jahren, endete, zieht sich auch heute noch eine latente Feindseligkeit gegenüber dem Militär der UEE durch die Kultur der Tevarin. Entsprechend ist die Anzahl derer, die sich freiwillig zum militärischen Dienst melden, sehr gering. Die Mehrheit der Tevarin, die man im Militär der UEE finden kann, kam dorthin, weil sie Ärger mit dem Gesetz hatten und vor die Wahl gestellt wurden, entweder ihre Zeit auf einem Kriegsschiff abzusetzen oder eine vorgegebene Anzahl von äußerst gefährlichen Fronteinsätzen in Einheiten bestehend aus anderen Tevarin und menschlichen Verurteilten abzuleisten. Obwohl es sehr selten vorkommt, ist es für

Tevarin durchaus möglich, im Rang aufzusteigen und in die legitimeren Zweige des UEE-Militärs versetzt zu werden.

Religion

Ursprünglich folgten die Tevarin Rijora (/REE-jorr-ah/), einem Krieger-Verhaltenskodex ähnlich dem auf der Erde bekannten Bushido. Die Tevarin stellten Ehre, Treue und Pflicht über alles andere. Diesen strengen Kodex zu brechen bedeutete Exkommunikation oder in schweren Fällen sogar die Hinrichtung.

Nach der Niederlage im ersten Krieg mit den Menschen und dem Verlust ihrer Heimatwelt verloren viele Tevarin ihren Glauben an diesen Kodex. Der zweite Krieg war der Versuch, den verloren gegangenen Ruhm der Tevarin wiederherzustellen. Als dieser Versuch kläglich scheiterte, stürzten sich die letzten Anhänger des Rijora-Kodex mit ihren Schiffen auf den Planeten Kaleeth herab und verglühten in der Atmosphäre. Was von der Spezies der Tevarin übrigblieb, gab den Glauben an den Rijora-Kodex für immer auf. Diese schicksalhafte Periode wurde unter den Tevarin als „die Säuberung“ bekannt, eine Zeit, in der die meisten Tevarin ihre Kodexe, „Heilige Schriften des Rijora“ genannt, zerstörten.

Persönlichkeitsmerkmale

Die meisten Tevarin begleitet eine Traurigkeit und Wut über den Niedergang ihrer Spezies. Nach dem Verlust ihrer Heimatwelt haben viele Tevarin ihr aggressives Naturell in Drogenabhängigkeit und Gewalt gelenkt. Tevarin-Söldner sind für ihre Unbarmherzigkeit und Furchtlosigkeit bekannt. Die Zeiten der spirituellen Krieger, die sich an das Gesetz der Ehre gebunden fühlten, sind vorbei. Alles was übrig blieb, sind Killer.

Nur wenige Tevarin empfinden heute noch Freude am Leben. Die meisten Menschen, die mit ihnen zu tun haben, empfinden sie als kurz angebunden und zynisch.

Übersetzung: Malu23
Korrekturlesung: slicer1

Den [Spezies-Guide: Tevarin](#) findet auch auf unserer Webseite. Den Originaltext von CIG findet ihr [hier](#).



STAUB UND STERNE: NUL-SYSTEM

Allgemeine Informationen

Sie möchten so nahe wie nur menschenmöglich an einen Träger der UEE herankommen, ohne der Marine beitreten oder schreckliche Piraterie begehen zu müssen? Dann ist Nul der richtige Ort! Nul wurde im Jahre 2290 durch den Sprungpunkt-Erkunder Antoine Lebec entdeckt und als eines der ersten Systeme vom Menschen kartographiert. Die zeitgenössische (jedoch oftmals umstrittene) Folklore behauptet, dass der Systemname durch ein Missverständnis entstanden

sei, als Lebec mit „Null“ antwortete, da er im System nichts Interessantes vorgefunden hatte. Dennoch bleibt es der einzige Stern, der Lebec angerechnet wird, trotz seiner bekannten Kenntnisse über die frühen Sprungantriebe.

Nul ist ein Stern der Cepheiden-Klasse, ein gelber Superriese, der zeitweise um 10% – 15% seiner Normalgröße anschwillt. Während es sich zwar um ein einfach zu durchquerendes System handelt, macht die Beschaffenheit der Sonne eine

Besiedelung extrem schwierig. Im Hinblick auf die Möglichkeit des Terraformings kann man die inneren Planeten komplett abschreiben, während die extremen Jahreszeiten auf den äußeren Planeten die Entwicklung oder Einführung selbst der einfachsten Pflanzen verhindern.

In den Jahrzehnten seit der Entdeckung des Nul-Systems starteten die Menschen drei Versuche, den Planeten zu terraformen, doch niemand kam je über die Untersuchungsphase hinaus.

Die unmittelbare Erkenntnis der Wissenschaftler war, dass das System für jede Art der menschlichen Besiedelung ungeeignet sei. Der letzte Versuch wurde im Jahre 2619 unternommen, seitdem glitt das System in die Bedeutungslosigkeit ab. Die meisten mit dem System vertrauten Analysten glauben, dass es in Anbetracht der Gefahr, die von dem Stern ausgeht, keinen Grund gibt, dessen spärlich bewohnte Siedlungen zu besuchen oder das System überhaupt zu durchqueren.

Die gegenteilige Meinung wird hingegen von der denkbar schlimmsten Gruppe vertreten: Sklavenhändlern. In den vergangenen Jahrzehnten wurde Nul zur Heimat eines fahrenden Sklavenmarktes, der sich im System an unterschiedlichen Orten und zu scheinbar zufälligen Zeiten zusammenfindet. Reisenden wird geraten, das Nul-System um jeden Preis zu meiden. Wo es unter Piraten manchmal noch Ehre gibt, wird man diese unter Sklavenhändlern niemals finden. Die schnellste Eintrittskarte für ein Leben in Zwangsarbeit ist mit einer Ladung voller unwilliger Gefangener bei Sklavenhändlern aufzutauchen und dann lernen zu müssen, dass ihre Käufer ebenso sehr an Frachtpiloten interessiert sind.

Innere Planeten: Nul I, Nul II

Die ersten beiden Planeten im Nul-System sind aufgrund der Beschaffenheit der Sonne gänzlich unbewohnbar. Nul I ist ein Mesoplanet, der während der Ausdehnungsphasen der Sonne langsam abbrennt. Mit herkömmlicher Technologie ist es unmöglich, nahe genug an Nul I heranzukommen, um auf ihm landen zu können und es ist unter diesen Umständen auch nicht sonderlich ratsam.

Nul II ist ein unbewohnter Planet, der zum größten Teil aus Eisen besteht. Während er für einen inneren Planeten ungewöhnlich groß ist, ist ein Abbau dieses Metalls durch die Nähe zur Sonne eine Herausforderung und ohne nennenswerten Ertrag. In den letzten Jahren ist die Oberfläche von Nul II aufgrund der Ausdehnung der Sonne aufgebrochen und die Welt emittiert nun langsam Gase, die hauptsächlich aus Teilen des verbrannten Mantels bestehen.

Cole ist der dritte Planet im Nul-System, eine kaum bewohnbare, terrestrische Welt, die sich an der inneren Kante der Grünen Zone befindet. Während sie geologische Ähnlichkeiten mit der Erde aufweist, macht die Beschaffenheit von Nuls Sonne alle Versuche, hier zu leben, zu einem ungemütlichen Vorhaben. Der Umstand, dass die Atmosphäre sich hauptsächlich aus Ammoniak und Schwefel zusammensetzt, gepaart mit der Tatsache, dass Flüssigkeiten während der heißen Jahreszeit nur tief unter der Planetenoberfläche existieren können, bedeutet, dass Überlebensanzüge und Atemschutzmasken zu jeder Zeit benötigt werden.

Und was erhalten Besucher für ihre Mühen? Sehr wenig. Mit Ausnahme einer besonderen Art von

ultrafeinen Kristallen, die hauptsächlich von Künstlern und Bekleidungsdesignern verwendet werden, gibt es hier nichts Besonderes zu finden. Die Welt weist eine einzelne Landezone auf: Char, entwickelt aus einer aufgegebenen ökologischen Forschungsstation. Es ist zu beachten, dass Char formal nicht mit der UEE verbündet ist und an und für sich dort kein Gesetz herrscht. Es ist außerdem zu beachten, dass man an diesem Ort, obwohl Char nicht an den zeitweise im System auftretenden Sklavenhandel angegliedert ist, eine besonders raue Version des Schwarzmarkthandels finden kann.

Nul IV

Auf den ersten Blick scheint der vierte Planet im Nul-System ein typischer Gasriese zu sein. Doch seien Sie gewarnt: Hier kann nicht betankt werden! Der gesamte Planet ist in einem permanenten elektrischen Sturm gefangen, fähig jedes sich nähernde Schiff auszuschalten. Die näheren Lagrange-Punkte von Nul IV sind übersät mit Rümpfen von Raumschiffen, deren Kapitäne dumm genug waren sich trotz der elektrischen Interferenzen anzunähern – und natürlich findet man ebenso die Schiffe der glücklosen Bergungsmannschaften, die beschlossen hatten, dass es Wert wäre, diese Wracks zu bergen.

Nul V (Ashana)

Nuls Höhepunkt, sofern überhaupt irgendein Teil des Systems so bezeichnet werden kann, ist sein fünfter Planet, Ashana. Er ist die Heimat der möglicherweise einzigen Sache, die eines Tages das System von einer Sklavenhöhle in eine Touristenattraktion verwandeln könnte: eine Stadt, gebaut aus einem abgestürzten Träger der Menschen. Im Jahre 2571 verfolgte die UEES Olympus eine Gruppe von Rebellen und Piraten zu deren provisorischen Basis auf Ashana. Der Kommandeur der Olympus befahl einen Angriff auf die Basis, begab sich aber mit dem Schiff zu weit in die Atmosphäre hinein. Der Luftwiderstand verlangsamte die Olympus unter die für die Höhe notwendige Geschwindigkeit und es gelang nicht, diese wiederherzustellen, mit dem Ergebnis eines Totalverlusts des Schiffes und sämtlicher Besatzungsmitglieder.

Die Olympus stürzte auf die Planetenoberfläche, wo sie in einem Wüstengebiet einschlug. Der Absturz lockte schnell Plünderer an, welche anfangen, das Schiff zu zerlegen, bis sie bemerkten, dass es eine angenehmere Umgebung abgab, als die vom Wind gepeitschten Wüsten, welche sie zuvor ihre Heimat nannten. Nachdem die Marine keine weiteren Kräfte aussandte, um

das Wrack zu entfernen, kamen Hausbesetzer und verwandelten die Olympus in eine Stadt mit gleichem Namen.

Während die UEE keine offizielle Ansicht zu dieser Niederlassung vertritt, ist der Besuch von Olympus ziemlich einfach. Die Korridore und Landebuchten des Trägers sind nun die Heimat für alles, von einem Markplatz der Tevarin bis hin zu einem Labyrinth heiß umkämpfter, individueller Wohnungen für jene, die auf dem Planeten leben. Heute ist Olympus eine Semi-Diktatur, die von einem Tevarin namens Nascus geführt wird (welcher persönlich durch die Schiffshallen patrouilliert). Schwarzmarktwaren werden hier zwar gehandelt, jedoch nur in limitierten Mengen: Die Einwohner des Trägers wissen sehr wohl, dass sie der UEE keinen Vorwand geben dürfen, um das Wrack in die Vergessenheit zu bomben.

Übersetzung: Oije
Korrekturlesung: Malu23

Den [System-Guide: Nul](#) findet ihr nun auch auf unserer Webseite. Den Originaltext von CIG findet ihr [hier](#).

ÜBERSICHT

ALLGEMEINES	Gesetzlos. Heimat eines fahrenden Sklavenmarktes.
SONNE	Gelber Superriese der Cepheiden-Klasse. Besonderheiten: Schwillt zweitweise um 10% -15% seiner Normalgröße an.
NUL I	Unbewohnt. Mesoplanet, der während der Ausdehnungsphasen der Sonne langsam abbrennt. Besonderheiten: keine.
NUL II	Unbewohnt. Planet, der zum größten Teil aus Eisen besteht, welches aufgrund der Nähe zur Sonne aber nicht abgebaut werden kann. Besonderheiten: die Welt emittiert Gase.
NULL III (COLE)	Bewohnt. Produziert ultrafeine Kristalle. Es gibt eine Landezone (Char). Besonderheiten: Schwarzmarkt.
NUL IV	Unbewohnt. Gasriese. Besonderheiten: Permanente elektrische Stürme, die Schiffen gefährlich werden können – kein Ort zum Betanken.
NUL V (ASHANA)	Bewohnt. Heimat der Stadt Olympus, welche aus einem abgestürzten Träger der UEE erbaut wurde. Besonderheiten: limitierter Schwarzmarkt.

INTERVIEW MIT OLAF_JAEGER

Liebe Leser, diese Woche möchten wir ein Gespräch mit Olaf_Jaeger (Christoph) führen. Christoph arbeitet als Grafiker in der Redaktion des Kartells und ist verantwortlich für die grafische Bearbeitung der Broschüren, die Erstellung zahlreicher Staffellokos und das Layout und Design des Kartellboten. Ihm verdanken wir alle zwei Wochen diese tollen Ausgaben der Organisationszeitung.

Hallo Christoph. 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.

Ja hallo, Christoph ist mein Name, ich bin 34 Jahre alt, komme ursprünglich aus Halle an der Saale und wohne nun in Mannheim. Nach etlichen Jahren im größten Schützenverein Deutschlands, der Bundeswehr, mache ich gerade eine Ausbildung zum Grafikdesigner.

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

Ich würde sagen durch Zufall? Ich bin über Star Citizen gestolpert als das Game bei einer Spendensumme von 18 Mio. \$ war. Ich hatte keinen Plan,

was man hier kauft und ein Synapsen-Kurzschluss zwang mich spontan zum Geldausgeben.

Gibt es andere große Hobbys außer Star Citizen?

Naja, ich würde sagen ganz klar Grafikdesign, denn es nimmt mittlerweile einen Großteil meiner Zeit in Anspruch, ohne dass es mir schwer fällt. Darüber hinaus mache ich gerne Sport, welcher zurzeit aus Krafttraining und Radfahren besteht. Das viele Rumsitzen tut nicht gut!

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

Das ist eine gute Frage! Erhoffen tu ich mir gar nicht so viel. Natürlich bin ich auch gehypt und habe meine persönliche Spendengrenze schon lange erreicht. Ich will aber gar nicht so viel Hoffnung auf bestimmte Sachen aufkommen lassen, weil es meistens anders kommt als man denkt und dann ist man enttäuscht. Ich bin aber zuversichtlich, dass es einige atemberaubend schöne Orte zu entdecken gibt. Was meine Ziele angeht, ich denke im Moment, ich werde als eine Mischung aus Rumtreiber, Entdecker, Händler und Schmuggler im PU enden. Darüber hinaus will ich einfach nur ein paar spaßige Stunden mit anderen Leuten verbringen, egal ob es Blödsinn ist oder eine wichtige Mission.

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

JA LOGO, ganz klar die Retaliator! Das Schiff hat so ein geniales kantig-spitz-aggressives Design, da lacht mein Herz, wenn ich das Schiffchen in meinem Hangar stehen sehe. Ich bin aber kein Bomberpilot, sondern hoffe auf ein paar schöne Varianten. In der Fiction wurde ja gesagt, dass das Schiff im zivilen Bereich beliebt sei und Umbauten gemacht wurden. Daher werde ich die Tali zu meinem Flaggschiff bzw. zu meiner Normandy machen, um durchs PU zu düsen.

Wie lange bist Du bereits Mitglied der Organisation? Und welche Gründe gab es, sich beim Kartell als Mitglied einzuschreiben?

Oh je, den Zeitpunkt kann ich gar nicht mehr so genau benennen. Irgendwann nach dem ersten Org-Modul, als das Kartell nur so 700 Mitglieder hatte. Eigentlich wollte ich mich gar nicht so früh in eine Org eintragen, das Spiel ist ja nun noch weit entfernt davon, fertig zu sein. Aufgrund der sprachlichen Barriere habe ich mir deutschsprachige Orgs angeschaut. Das Kartell stand zu dem Zeitpunkt weit oben und ich finde die Alles-kann-nichts-muss-Einstellung super. Das war der ausschlaggebende

*Punkt, das Spiel ist ein Hobby und keine Arbeitsstelle. Wobei *räusper* der Malu23 hält mich schon auf trapp.*

Neben deiner Tätigkeit als normaler Pilot arbeitest Du als Mitglied der Kartell-Redaktion an den Inhalten, die auf unserer Webseite veröffentlicht werden. Wie bist Du in das Redaktionsteam gekommen?

Na zuallererst habe ich irgendwann mitbekommen, dass Leute gesucht wurden, die grafische Sachen, vornehmlich Staffellokos, erstellen können. Da war vor allem die Übung für meine Ausbildung der Vater des Gedanken. Dann kamen, ich weiß nicht mehr wie, die Broschüren dazu. Am Anfang war das sehr zeitaufwendig und knifflig, weil ich erstmal herausfinden musste, wie ich die PDFs auseinander nehme, um sie später wieder ordentlich zusammenzubauen. Zu guter Letzt wurde im Februar von einem Mitglied des Kartells unter enormen Druck der Kartellbote lanciert. Seitdem sitze ich alle vierzehn Tage da und Layoute den Boten, aber es macht Spaß und ich lerne immer noch etwas dazu!

Du arbeitest primär im Bereich des Editorials und dem Layouten von Texten. Wie kann man sich einen Arbeitstag in diesem Bereich vorstellen? Machst Du so etwas vielleicht sogar beruflich?

Naja, beruflich noch nicht, ich werde erst Juli nächsten Jahres mit meiner Ausbildung fertig. Doch langfristig möchte ich das schon machen. Grafikdesign ist ein breites Feld an Möglichkeiten, wobei meine Vorlieben in den Bereichen Layout, Editorial und Typografie liegen. Infografiken finde ich auch sehr spannend, deren Gestaltung erfordert aber auch sehr viel Zeit.

Der Arbeitsalltag, hmmm... der sieht von außen betrachtet nicht so toll aus, weil ich auch viel vor dem Bildschirm rumsitze. Das interessante findet im Kopf statt, zu allen Tageszeiten und an allen Orten. Das kann manchmal nervig sein, wenn viel zu tun ist. Aber es auch immer wieder schön, wenn man so unmittelbar das Ergebnis sieht. Wie sich Dinge entwickeln und am Ende dann sogar etwas Tolles dabei herauskommt, worüber sich ein Anderer freut. Deshalb ist Star Citizen auch für mich super spannend. Weil man als Subscriber in der Vault viele Skizzen und Entwürfe findet, die so anders sind als das eigentliche Ergebnis. Eine absolut spannende Sache für mich, da rumzustöbern.

Eine scheinbare Berufskrankheit ist auch, dass ich mich, wenn ich eine Zeitschrift oder Magazin in den Händen halte, weniger für den Inhalt interessiere, sondern immer erstmal das Layout anschaue.

Was macht deiner Meinung ein gutes Layout aus? Und hast Du eigene Inspirationsquellen für deine Arbeit?

*Ein gutes Layout unterstützt den Inhalt ohne sich in den Vordergrund zu drängen. Also eigentlich würde ich sagen, wenn der Leser ungestört den Artikel genießen kann, ohne über den Aufbau nachdenken zu müssen, weil nichts stört und der Inhalt leicht aufzunehmen ist, dann ist das Layout gut. Es gibt also nicht ein richtiges Layout, sondern es ist auch abhängig von der Zielgruppe. Ich hoffe, gerade ich mache selber alles richtig, was ich gerade erzähle. *Lacht**

Als Inspiration dienen mir natürlich schon existierende Magazine, Zeitschriften und dergleichen. Ich bin immer auf der Suche nach einem interessanten Layout und kaufe mir dann das Teil. Während der Ausbildung fängt man natürlich damit an, etwas nachzumachen, um zu verstehen wie es funktioniert. Irgendwann vermischt sich das mit eigenen Ideen und wenn man genug Erfahrung hat, verschiebt sich das immer mehr zu einer persönlichen gestalterischen Handschrift.

Gibt es etwas, was Du durch deine Arbeit im Kartell erreichen möchtest? Ein persönliches Ziel, welches mit der Redaktion zusammenhängt?

Hmmm... ein direktes Ziel habe ich nicht. Ich hoffe aber, dass meine Arbeit Gefallen findet und würde mich sehr freuen, wenn die von uns erstellten Sachen, egal ob Bote, Broschüren oder Sonstiges, über die Kartellgrenze hinaus einen positiven Einfluss in der Community haben. Es steckt ja auch viel Mühe und Zeit in der Übersetzung und Gestaltung der Sachen.

Was findest Du am besten in unserer Organisation und was sollte man schleunigst verbessern?

Ein Verbesserungsvorschlag habe ich nicht. Ich bin aber immer wieder beeindruckt mit wie viel Engagement einzelne Mitglieder etwas zum Ganzen beitragen. Das ist, denke ich, nicht selbstverständlich und zeigt mit wieviel Herzblut jeder dabei ist. Ich finde auch sehr gut das, abgesehen von allgemeinen Verhaltensregeln, kein Zwang zu irgendwas auf die Mitglieder ausgeübt wird. Von daher Hut ab vor allen, die sich einbringen und versuchen das Kartell voranzubringen und freiwillig Verantwortung übernehmen und/oder Leistung erbringen.

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

Ähm, demnächst kostet der Kartellbote 2,50€ je Ausgabe. Nee Quatsch, ich mache nur Spaß! Feedback ist immer gut, das zeigt uns, ob wir alles richtig machen oder ob wir etwas besser machen können. Ansonsten würde ich gerne noch erwähnen, dass jeder sich einbringen kann. Egal ob für den Kartellboten durch einen interessanten Artikel bzw. Beitrag oder aber auch in anderen Bereichen des Kartells. Zum Beispiel im Wiki, in der Grafikabteilung oder vielleicht für den YouTube Channel. Ihr könnt aber auch etwas völlig neues und eigenes auf die Beine stellen. Das Kartell wird es euch danken!

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

Das Interview führte Rohal.

STELLENMARKT

FLUGLEHRER GESUCHT!

Anforderungen:

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

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

DER KARTELLBOTE SUCHT REDAKTEURE

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

ANFORDERUNGEN:

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

AUFGABEN:

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

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

UNSERE

GRAFIKABTEILUNG

SUCHT DEINE UNTERSTÜTZUNG!

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

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

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

DAS KARTELL SUCHT

STAFFELLEITER!

Staffelleiter beim Kartell zu sein bringt einige Anforderungen mit sich:

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

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

IMPRESSUM

Redaktion Kartellbote

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

Redakteur

„Rohal“ / Andreas
„secretTempler“ / Christian

Korrektur

„Malu23“ / Karsten
„Mr_Yoshi“ / Joscha

Editorial

„Olaf_Jaeger“ / Christoph
„secretTempler“ / Christian

Disclaimer

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

www.cloudimperiumgames.com
www.robertsspaceindustries.com

Kontakt

das-kartell@gmx.de
<https://das-kartell.org>



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

