



Titel



DER KARTELLBOTE

[AUSGABE 15]

LIEBE KARTELLMITGLIEDER UND LESER DES KARTELLBOTEN,

fünfzehn Ausgaben des Kartellboten hat unsere Redaktion schon produziert, um euch über Star Citizen und das Kartell auf dem Laufenden zu halten. Als unser Redakteur Rohal das Projekt ins Leben rief, gingen alle davon aus, dass schon bald mehr Module von Star Citizen und nicht zuletzt die Alpha des PU erscheinen würden und sich der Kartellbote vor allem um Kartellthemen drehen würde. Nun ist 2015 anscheinend nicht das Jahr, auf das wir alle gehofft haben, auch wenn das Social Module einen tollen Einblick in die Welt von Star Citizen ermöglicht und wir auf den baldigen Release von Star Marine und Arena Commander 2.0 hoffen dürfen. So versorgt euch der Kartellbote vor allem mit Themen aus der Entwicklung von Star Citizen, weil es im Spiel noch gar nicht so viel zu entdecken gibt.

MONATLICH, STATT 14-TÄGIG

Mit der nächsten Ausgabe erscheint der Kartellbote in Zukunft monatlich, jeweils am ersten Montag des Monats. Das heißt, die nächste Ausgabe haltet ihr am Montag, den 5. Oktober, in euren Händen.

Wir wollen die Veröffentlichung etwas strecken, um weniger von CIG-Inhalten abhängig zu sein - die Designposts sind z.B. mittlerweile alle soweit übersetzt. In Zukunft haben wir also einen Monat Zeit, um Themen zu finden und um diese aufzubereiten. Statt von Ausgabe zu Ausgabe zu hetzen, können wir uns so thematisch besser organisieren. Außerdem gibt es uns auch etwas Luft zum Atmen. Viele von uns in der Redaktion sind auch an anderen Projekten im Kartell beteiligt und haben außerdem auch familiäre und berufliche Verpflichtungen im Real Life oder wollen auch hin und wieder einfach mal das Spiel spielen, über das sie im Kartellboten schreiben.

FÜTTERT UNS!

Oft fehlte uns auch einfach die Zeit, neben den News und den üblichen Übersetzungen eigene Artikel und Stories zu schreiben. Dass soll sich mit dem neuen Zeitplan ändern. Aber vor allem sind wir auf euch und eure Ideen angewiesen. Wir selbst können uns nicht in alles einarbeiten und ihr seid in einigen Dingen sicherlich nicht nur informierter, sondern könnt diese auch viel besser in eigenen Worten beschreiben. Also füttert uns mit Artikeln, die wir im Kartellboten veröffentlichen können.

- ▶ Du hast dich mit HOTAS, HOMAS und Tastatur & Maus beschäftigt? Dann schreibe uns einen Erfahrungsbericht, welche Eingabemethode die vermeintlich bessere für welche Situation ist!
- ▶ Du hast die verschiedenen Single-Seater im Arena Commander getestet? Dann schreib uns einen Erfahrungsbericht!
- ▶ Du hast dich mit den unterschiedlichen Waffentypen und Waffen im Store beschäftigt und weißt, welche Waffe an welchem Schiff den besten Schaden macht? Dann schreib uns einen Artikel, welche Waffe wir am besten an unser Schiff montieren sollen.

ZEITUNG VON GESTERN?

Uns ist klar, dass damit einige Inhalte von CIG schon wieder altbacken sein können, wenn der Kartellbote erscheint. Daher werden wir euch nur noch einen kurzen Rückblick auf den vorherigen Monat bieten, der das Wichtigste zusammenfasst. Denn auch als der Kartellbote 14-tägig erschien, waren manche Dinge nicht mehr

brandaktuell. Wir sind frohen Mutes, dass euch das neue Format ebenso gefallen wird, wie das bereits umgesetzte neue grafische Layout des Kartellboten. Wir verstehen den Kartellboten als Projekt, welches sich ständig weiterentwickelt, genauso wie Star Citizen selbst. Mit dem Start des PU können dann das Format und der Zeitplan des Boten wieder ganz anders aussehen.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen und freuen uns über jede Rückmeldung.

Im Namen der Redaktion,
secretTempler



Übersicht

[KRT NEWS]
Das Kartell - News
(UMFANG: 2 SEITE)

[CIG NEWS]
Cloud Imperium Games - News
(UMFANG: 3 SEITEN)

[DESIGNPOST]
Thema: Die elektonische Kriegsführung
(UMFANG: 6 SEITEN)

[STAFFELVORSTELLUNG]
Die Staffel Libra stellt sich vor!
(UMFANG: 3 SEITEN)

[DIE NACKTEN FAKTEN]
Diesmal im Fokus: die Drake Herald.
(UMFANG: 4 SEITEN)

[UNTERNEHMEN UND MÄRKTE]
Alles wissenswerte über das Unternehmen Covalex Shipping.
(UMFANG: 2 SEITEN)

11. September 2015



INTERVIEW MIT CITIZEN SPOTLIGHT

Am Donnerstag den 17.09. ab 20:15 Uhr wird das Kartell in der Sendung Citizen Spotlight von der Crash Academy vertreten sein. Vorgesehen sind OGDÄ, Madwag und Malu23 als Interviewpartner. Die Sendung wird auf Twitch übertragen.

09. September 2015



BEFÖRDERUNG

Lythor wird zukünftig die Subradarsstaffel Hel leiten und wird im Zuge dessen zum Veteran befördert. Wir wünschen viel Spaß und viel Erfolg bei der neuen Aufgabe!

09. September 2015



UEE-GUIDE: Das 36. Jagdgeschwader

Das 36. Jagdgeschwader ist eines der bekanntesten und kampferprobtesten Geschwader der UEE. Dieser Artikel erzählt euch dessen Geschichte.

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen! Eure Redaktion.



06. September 2015

GEFERTIGT & ABGESTIMMT IN PERFEKTION



BROSCHÜRE: Mustang (5,9MB)

Übersetzung: Malu23

Korrekturlesung: theundying

Grafische Bearbeitung: Olaf_Jaeger.

KRT News

05. September 2015

PROTOKOLL DES OFFIZIERSMEETINGS

Unter diesem Link findet ihr das Protokoll des Offiziers-Meetings vom 30.08.2015 und 06.09.2015 (Login erforderlich).

04. September 2015



ÜBERARBEITETE FAN-FICTION-ÜBERSICHT

Die überarbeitete Fan-Fiction-Übersicht wurde online gestellt. Sie ist etwas kompakter, bietet kurze Einleitungen zu den jeweiligen Geschichten und hält für Geschichten mit mehreren Kapiteln eine weiterführende Übersichtsseite bereit, wo jedes Kapitel eine eigene Kurzbeschreibung mit Bild erhält.

03. September 2015

BEFÖRDERUNG

Mr_Yoshi und secretTempler wurden in den Veteranenrang befördert. Mr_Yoshi hat nicht nur unzählige Korrekturlesungen vorgenommen, sondern ebenso selbst einige Übersetzungen angefertigt. SecretTempler ist unser Tausendsassa der Redaktion. Er fertigt nicht nur Übersetzungen an und engagiert sich als Redakteur für den Kartellboten, er war ebenfalls bereits als Grafiker tätig. Ebenso erhält secretTempler das Band „Fan-Fiction is Real“ für seine Geschichte mit dem Titel Freelancer, die vor kurzem in ihr zweites Kapitel gegangen ist.

02. September 2015



FAN-FICTION: Freelancer - Kapitel 2, Autor: secretTempler

Nach dem ersten Kapitel gab es nun das zweite Kapitel der mehrteiligen Fan-Fiction von secretTempler mit dem Titel: Freelancer.



12. September 2015

STAR MARINE: Status Update

Der wöchentliche Statusreport über die Arbeiten an Star Marine (FPS-Modul). Diese Woche mit einem kleinen Preview-Video über das „Hooligan Testing“, aka. was passiert, wenn ich andere Spieler einfach mal so umrenne...

11. September 2015



INTRODUCTION TO THE COMMUNITY HUB

Das neue Community Hub ist online. Das Community Hub auf der RSI-Webseite ist für Star Citizen-Inhalte, welche von den Fans bereitgestellt werden. Ob nun Podcasts, Twitch Streams, Fan Art oder weitere Arbeiten, hier werdet ihr sie finden.

11. September 2015

SEPTEMBER: Subscriber Flair!

Das neue Subscriber Flair ist da (erhält jeder Spieler mit aktivem Subscriber-Status): eine perfekte Replik eines mit verschiedenen Schriftzeichen übersäten Steinsegments, welches in einer Ruine der Quasi auf Terra gefunden wurde.

10. September 2015



AROUND THE VERSE: Episode 60

Diese Woche in AtV: elektronische Kriegsführung mit Matt Sherman, ein Interview mit Benoit Beausjour und die Standardrubriken: News from Around the Verse, SHIP SHAPE, MVP und natürlich das neue Art Sneak Peek.

09. September 2015



BUGSMASHERS: Episode 10

Zeit ein paar neue Bugs plattzumachen. Diese Woche kümmert sich Mark um ein paar Bugs des Geschützturms der Anvil Hornet.

09. September 2015



STODDARD RESEARCH CENTER: Citizen Opinion Poll

Fiktionale Umfrage an alle Citizen in Bezug auf die Arbeit des Senats und des Imperators Costigan und zur aktuellen Lage in der UEE. Es stehen 18 Fragen zur Beantwortung bereit.

08. September 2015



MEET THE DEVS: Todd Papy

Das wöchentliche Meet the Devs mit James Pugh. Diese Woche im Gespräch: Todd Papy. Todd arbeitet als Design Director bei CIG.

JAMES PUGH

08. September 2015



10 FOR THE CHAIRMAN: Episode 65

Das neue "10 for the Chairman", 10 Fragen an Chris Roberts direkt von den Star Citizen Subscribern. Diese Woche unter anderem mit Fragen zu Bots und Gold-Verkäufern, der Anzahl der Spieler pro Server und den Unterschieden zwischen Raketen und Torpedos.

05. September 2015

STAR MARINE: Status Update

Das wöchentliche Star Marine-Statusupdate. Im Unterschied zu den vorangegangenen Updates finden sich diese Woche ausführliche Changelogs im Artikel, was wurde geändert, an was arbeiten sie aktuell. Die News beinhaltet ein Video über den Waffen- und Rüstungssound des Moduls.

05. September 2015



MONTHLY STUDIO REPORT: August 2015

Der große, monatliche Studio-Report über die Entwicklung von Star Citizen. Megaviele Informationen, eine riesige Wand an Text. Eine Zusammenfassung würde den Boten sprengen... :-)

04. September 2015

VANGUARD VARIANT Q&A: Part 2

Abschließender zweiter Teil der offiziellen FAQs für die neuen Vanguard-Varianten. Unter anderem mit Fragen zur Reichweite und Manövrierbarkeit der Schiffe, den Funktionen des Waffenturms und den unterschiedlichen Panzerungen.

03. September 2015



AROUND THE VERSE: Episode 59

Die neue Ausgabe von AtV mit folgenden Themen: Preview der Nyx-Landezone (als Video), Statusreports aller wichtigen Entwicklerstudios, ein Interview mit Todd Papy, Hintergrundinformationen zum Social Module und natürlich die wöchentlichen Rubriken: SHIP SHAPE, MVP und ein Art Sneak Peek (weibliches Charakterdesign).



02. September 2015



VANGUARD VARIANT Q&A: Part 1

Erster Teil der offiziellen FAQs für die neuen Vanguard-Varianten. Es werden Fragen zu LTI, den Battlefield Kits, dem Modulsystem, möglichen Aufgabengebieten der Schiffe und vielen anderen Themen beantwortet.

CIG News

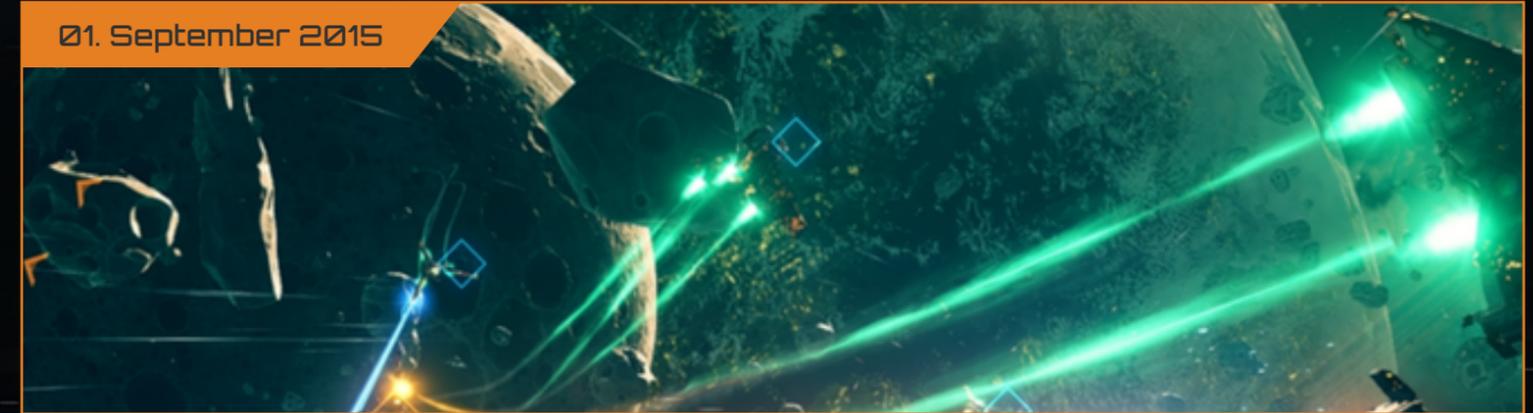
02. September 2015



AREMIS POST: Aremis Strives For Recognition: Part 3

Dritter Teil des Aremis Post. Offizieller Fiktion-Artikel aus Star Citizen.

01. September 2015



NOTE FROM THE CHAIRMAN: Everspace

Chris Roberts macht Werbung für das Kickstarter-Projekt Everspace! Everspace ist ein Single-Payer 3D Space Shooter und wird von Rockfish Games (Hamburg, Deutschland) entwickelt. Zum Release dieser Ausgabe ist die Kickstarter-Kampagne bereits abgeschlossen, weitere Spenden für das Spiel werden aber gerne auf der [Everspace-Webseite](#) angenommen.

01. September 2015



MEET THE DEVS: Sandi Gardiner

James Pugh führt ein Video-Interview mit Sandi Gardiner. Sandi arbeitet als Vice President of Marketing und ist Mitgründerin von Cloud Imperium Games. Sie ist bekannt als Moderatorin von Around the Verse.

WITH JAMES PUGH

31. August 2015



10 FOR THE CHAIRMAN: Episode 64

In dieser Ausgabe von 10FtC: 10 Fragen an „The man himself“, Chris Roberts. Er beantwortet Fragen über die KI von NPCs, den Schaden an der Kleidung, die Charaktererstellung und sieben weitere Fragen über Star Citizen. Videolaufzeit ca. 28min.



Designpost





Im folgenden Designpost möchten wir euch die Mechanik der elektronischen Kriegsführung vorstellen. Den Originaltext zu dieser Übersetzung findet ihr [hier](#).

Als der Arena Commander 1.0 Anfang des Jahres veröffentlicht wurde, stellten wir das technische Design hinter den Schiffssignaturen (elektromagnetisch, infrarot, Wärme, usw.) vor, welche von den Scannern anderer Spieler erkannt werden können. Mit der Steigerung der Komplexität des Gameplays von Arena Commander wird diese Spielmechanik eine zunehmend wichtige Rolle spielen. Ursprünglich waren diese Signaturen für das allgemeine Anvisieren von Bedeutung, also wie ihr andere Schiffe identifiziert, eure Raketen aufschaltet usw. Nun, da wir die elektronische Kriegsführung für Schiffe wie die Hornet Tracker und die Vanguard Sentinel entwickeln, erweitern wir das Signatursystem, um ein vielfältigeres Gameplay zu ermöglichen. Bitte beachtet, dass dies nur Teil eins unseres Designs für die elektronische Kriegsführung ist. Ein weiterer Artikel wird sich mit Hacking und anderen Aspekten des Systems beschäftigen.

AUF DER JAGD...

"Schubdüsen auf null. Fluglichter aus. Aktive Scanner deaktiviert. Meine Hornet Tracker schwebte inmitten des Asteroidenfeldes und sah für die restliche Welt aus wie ein lebloses Wrack oder ein weiterer Felsbrocken. Vor mir kam die schwerfällige Hull D in Sicht und ich folgte ihr mit den einzigen Sensoren, die noch aktiv waren, meinen eigenen Augen. Ich grinste und betastete



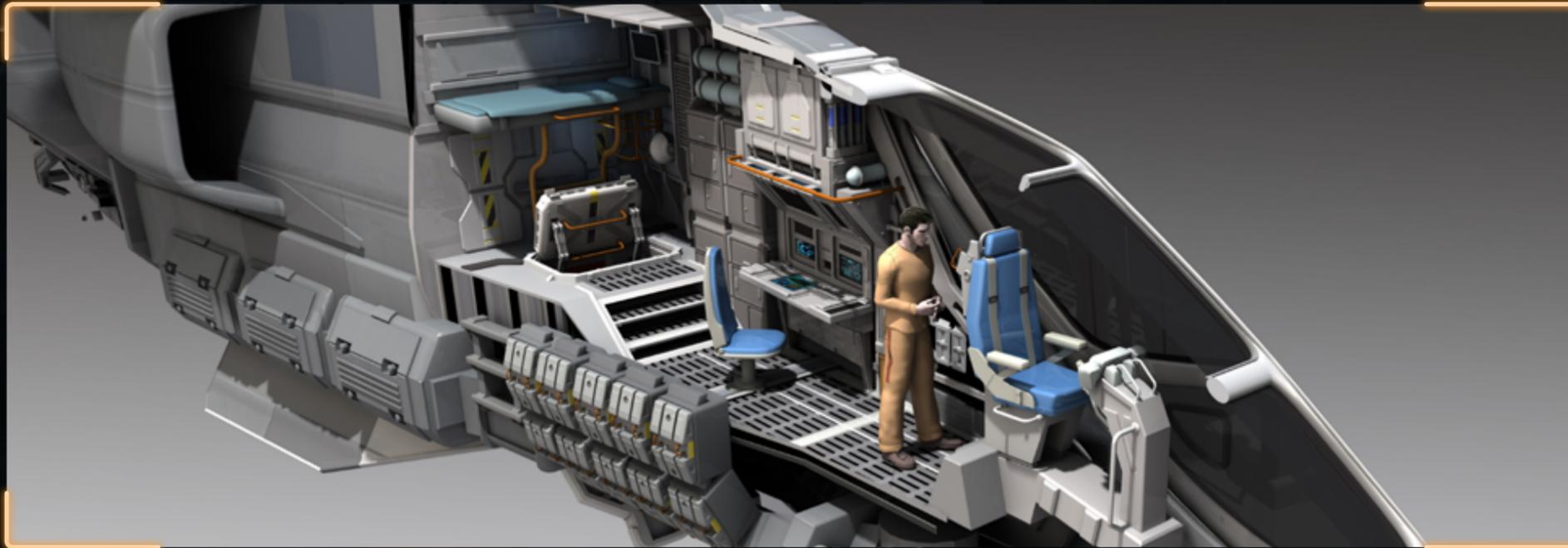
den Schalter, der den Jäger wieder zum Leben erwecken würde, sobald mein Opfer in Reichweite war. Ein guter Treffer mit einer Data Spike-Rakete und alles könnte vorüber sein..."

ALLES ÜBER SIGNATUREN

Jedes Schiff strahlt eine Signatur aus. Spieler können ihre Signatur beeinflussen, indem sie ihre verbauten Komponenten (Antrieb, externe und interne Befestigungspunkte) justieren und die Aktivitäten, denen sie nachgehen, anpassen. Dem Spieler wird es niemals möglich sein, keinerlei Emissionen abzustrahlen, während das Schiff aktiviert ist, doch durch vorsichtiges Justieren und die sorgsame Wahl der Komponenten kann er seine Tarnung zunehmend verbessern. Des Weiteren ermöglicht die

Wahl von emissionsarmen Komponenten (jede mit ihrem eigenen Nachteil, der für diesen Vorteil in Kauf genommen werden muss) und deren Abstimmung auf maximale Tarnung dem Spieler, die Rolle eines leisen Jägers statt eines schwer gepanzerten Frontalangreifers zu spielen.

Tatsächlich werden Kapitäne, die ihr Geld für ein Schiff mit der niedrigstmöglichen Signatur ausgeben, dies auf Kosten der bestmöglichen Waffen oder Systeme in anderen Teilen des Schiffes tun. Ein Schildgenerator mit einer schwachen elektromagnetischen Signatur könnte beispielsweise etwas von der Gesamtschildstärke eintauschen, in der Hoffnung, dass das Schiff erst gar nicht entdeckt wird.



Designpost

DIE SIGNATURTYPEN, DIE VON SCHIFFEN EMITTIERT WERDEN, SIND:

INFRAROTSIGNATUR – Angetriebene Komponenten auf einem Schiff erzeugen Wärme. Der größte Teil dieser Wärme wird vom Kühlsystem gesammelt (je nach Effizienz) und mit Hilfe der Wärmetauscher aus dem Raumschiff ausgestoßen. Die ausgestoßene Wärme, verbunden mit jedweder ungekühlter Abwärme von den Schubdüsen und anderen Komponenten, kann von Infrarotkameras erkannt werden. Spieler werden die Möglichkeit haben, übliche wärmesuchende Raketen und andere Infrarot-Tracking-Geräte zu nutzen, um Objekte zu lokalisieren und sie über ihren Wärmeausstoß zu verfolgen.

ELEKTROMAGNETISCHE SIGNATUR – Alles, was Energie benötigt, erzeugt eine EM-Signatur, doch unter normalen Umständen sind die Energiewaffen, der Schildgenerator und das Kraftwerk des Schiffes der primäre Produzent. Energiemanagement wird entscheidend sein, um die EM-Signatur des Schiffes zu justieren.

Kapitäne können sich beispielsweise dafür entscheiden, ihre Signatur zu senken, indem sie weniger starke Schilde nutzen oder stärkere Schilde, mit der Folge, dass sie sichtbarer sind. Die EM-Signatur wird von bestimmten Raketenverfolgungssystemen und fortschrittlichen EMF-Detektoren genutzt.

QUERSCHNITT – Der Querschnitt eines Schiffes kann durch Radargeräte erkannt werden, genau wie bei den Radarsystemen des 20. Jahrhunderts. Dies bedeutet: Je größer das Schiff und je stumpfer die Form, desto leichter kann es von den Standardsensoren erkannt werden. Doch dies bedeutet nicht, dass Piloten mit größeren Schiffen schon verloren haben, da man die Sichtbarkeit der Hülle mit Hilfe von Materialien minimieren kann. Bestimmte externe Modifikationen, wie etwa spezielle Panzerungen, können Radarsignale absorbieren oder zerstreuen, können auf der anderen Seite jedoch einen geringeren Gesamtschutz oder eine geringere Manövrierfähigkeit zur Folge haben.

EINZIGARTIGE SCHIFFSSIGNATUR – Euer Schiff besitzt eine einzigartige Signatur, ähnlich wie die Fahrgestellnummer an einem Auto. Der Transponder des Schiffes überträgt diese Registriernummer an andere Schiffe in der Nähe und teilt ihnen damit standardmäßig die Registriernummer des Schiffes und des Piloten mit. Skrupellose Spieler können jedoch diesen Transponder manipulieren, um für eine begrenzte Zeit eine falsche Identifikation zu übertragen. Natürlich müssen sie zunächst jemanden mit den richtigen Fähigkeiten finden, um dies zu bewerkstelligen...

LEGALITÄT

Die UEE verlangt im Interesse der öffentlichen Sicherheit, dass alle Schiffe eine minimale Signatur jeden Typs aufrechterhalten, während sie sich in ihrem Raum aufhalten. Dies ist ähnlich wie die Gesetze, die beispielsweise verlangen, dass man nachts seine Scheinwerfer aktiviert, damit andere Autofahrer einen sehen können. Jeder, der erwischt wird, wie er absichtlich seine Signatur zu maskieren versucht, wird die Aufmerksamkeit der lokalen Gesetzeshüter auf sich lenken. Andererseits, wenn die Signatur niedrig genug ist, wird es nicht einfach sein, ihn überhaupt erst zu entdecken.





RADAR (OBJEKTERKENNUNG) UND SCANNEN

Scannen ist die Gewinnung von Informationen basierend auf den drei Hauptsignaturen: elektromagnetisch, infrarot, Querschnitt. Jedes Schiff besitzt ein Standardsystem, welches ihm eine grundlegende Funktionalität verschafft. Unser Radarsystem verwendet IR-, EM- oder Radiowellen, um die Entfernung, den Winkel und die Geschwindigkeit von Objekten zu ermitteln. Der Standard-Betriebsmodus für Radarsysteme ist omnidirektional, doch Spieler mit der entsprechenden Ausrüstung können den Fokus ihrer Radareinheit verändern. Die Veränderung des Fokus erhöht die Ausstrahlungsenergie, verringert jedoch den Bereich, in welchem Ziele gefunden werden können. Es sollte bedacht werden, dass die Umgebung ebenso eine Rolle in der Qualität der Radar- und Scanmesswerte haben kann. So kann etwa Sonnenstrahlung eines nahen Sterns die Messwerte des Spielers stark beeinflussen.

Unser Ziel ist, eine Variabilität in der Leistung zwischen Radarkomponenten einzuführen und vom Spieler Entscheidungen zu verlangen, welchen Typ von Information er anderen vorzieht und ob er beispielsweise die Zeit seiner Scans verringern möchte, oder ob es ihm wichtiger ist, nicht erkannt zu werden. Zum Beispiel kann der Spieler sich dafür entscheiden, nur einen Signaturtyp zu scannen statt des vollen Spektrums.

Spieler können ihre Umgebung entweder passiv oder aktiv scannen.

PASSIV – Der Spieler lässt die Information zu sich kommen, statt aktiv nach ihr zu scannen (im Wesentlichen hören). Dies emittiert eine deutlich schwächere Signatur.

AKTIV – Das Schiff des Spielers hält aktiv Ausschau nach Informationen, die um das Schiff herum zu finden sind. Dies emittiert eine deutlich stärkere Signatur.

PASSIVES SCANNEN

Beim passiven Scannen basiert die Reichweite und der Erkennungstyp auf den Radarkomponenten, welche im Schiff installiert sind. Jedes potentiell anvisierbare Objekt innerhalb eurer Radarreichweite wird als einzelner Kontaktstatus (siehe unten) angezeigt. Diese Funktion wird, wenn aktiviert, eine Signatur emittieren. Es wird also vom Spieler abhängen, ob er diese permanent aktivieren möchte oder nur während bestimmter Zeiten. Multi-Crew-Schiffe können dem Radaroffizier diese Funktion als alleinige Aufgabe zuweisen und damit das Scan-System mit der ausgehenden Signatur des eigenen Schiffes ausbalancieren.

AKTIVES SCANNEN

Durch das Umschalten auf aktives Scannen kann ein Spieler spezifischere Informationen über ein Ziel erhalten, wie etwa über dessen Panzerung, Schilde, Waffen usw. oder sogar versuchen, nicht auffindbare Ziele aufzuspüren. Dies kann erreicht werden, indem man den Fokus entweder auf omnidirektional oder eine feste Richtung einstellt. Die feste Richtung erfordert in der Anwendung größere Fähigkeiten, produziert aber potentiell detailliertere Resultate. Aktives Scannen wird ebenso die Signatur des Schiffes vergrößern, da es zusätzliche Energie benötigt.

Designpost





KONTAKTSTATUS

- **NICHT AUFFINDBAR** – Das Ziel ist außerhalb der Radarreichweite oder seine Signatur ist unterhalb der Detektionsschwelle.
- **UNGEWISSER KONTAKT** – Ein Kontakt innerhalb der Radarreichweite, bei dem nicht klar ist, ob er existiert oder nicht. Es könnte sich um einen Fehlkontakt oder ein Ziel an der Grenze der Detektionsschwelle handeln.
- **UNGESCANNTES ZIEL** – Sobald sich ein Kontakt über der Detektionsschwelle und in Radarreichweite befindet, wird er zum Ziel. Dessen Position ist bekannt, doch keine weiteren Daten stehen zur Verfügung.
- **GESCANNTES ZIEL** – Sobald ein Ziel gescannt wurde, stehen sämtliche Informationen, die mit dem momentan verbauten Scanner erhalten werden können, zur Verfügung.

OFFENSIVE ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNG

Zusätzlich zu passiven und aktiven Scanoptionen stehen Schiffen, die für die elektronische Kriegsführung ausgerüstet sind, eine Bandbreite an offensiven Fähigkeiten zur Verfügung.

OFFENSIVE WAFFENSYSTEME DER ELEKTRONISCHEN KRIEGSFÜHRUNG

Schiff-Schiff-Störtaktiken haben das Ziel, Schwachstellen in der Verteidigung des Zieles zu schaffen oder auszunutzen. Die Idee dahinter ist, dem Spieler die volle Kontrolle über seine elektronischen Angriffe zu geben, ob durch speziell für diesen Zweck entworfene Kanonen oder durch andere Waffensysteme, wie etwa:

- **EMP** – Sofortige Störung des Gegners. Die Energieleitungen des Zieles werden überladen, wodurch ein Neustart der Computersysteme des Schiffes erzwungen wird. Je schwerwiegender der Treffer, desto länger wird das Schiff außer Gefecht sein, bevor es automatisch rebooten kann.
- **„DATA SPIKE“-RAKETEN** – Fast wie eine elektronische Harpune. Ein „Data Spike“ ermöglicht dem Piloten, eine direkte Verbindung zum Computer des Zieles aufzubauen, was ihm ein Zeitfenster gibt, um kritische Systeme wie Antrieb, Waffen, Schilde und Kühlung abzuschalten. Dies sollte sich besonders für Piloten als nützlich erweisen, die hoffen, ihre Beute im Zuge einer Enteroperation unbeschädigt erobern zu können. Abgesehen von Data Spike-Raketen wird es weitere spezialisierte Ausrüstung geben, um gegnerische Schiffe zu stören, wie etwa aggressive Bordelektronik-Module und Hacking-Systeme.
- **DISTORSION** – Stört den Energiefluss des Zieles zu sämtlichen Komponenten. Ein Treffer wird vorübergehend die maximale Ausgangsleistung des Kraftwerkes reduzieren. Obwohl Kraftwerke die Distorsion letztendlich auflösen, können wiederholte Treffer in einem kurzen Zeitraum das System komplett überladen und den Energiefluss zu den Komponenten zum Stehen bringen.
- **SIGNALE ABFANGEN** – Die passivste Form der elektronischen Kriegsführung, das Abfangen von Signalen, ist die grundlegendste Art, die Kommunikation oder die Sensoren des Zieles zu stören. Dies beinhaltet die Verfolgung der Signaturen von Zielen, das Abfangen/die Umleitung/die Verschlüsselung von ausgehenden Informationen oder die direkte Störung des gegnerischen Radars oder seiner Scansysteme.



- **SPEZIELLE AUSTRÜSTUNG** – Spezielle Ausrüstung beinhaltet an das Schiff montierte Antennensysteme und individuelle Bordelektronikmodule, welche bei der Aufbewahrung, Entschlüsselung und Verschlüsselung von Übertragungen im lokalen Raum behilflich sind.

DEFENSIVE ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNG

Um sich vor Hacking und elektronischen Angriffen zu schützen, werden Piloten ihre Schiffe und Fluganzüge mit entsprechenden Gegenmaßnahmen ausrüsten. Elektronische Abwehrmaßnahmen benötigen weniger spezialisierte Ausrüstung als ihre offensiven Gegenstücke. Während dies den Verteidigern einen gewissen Vorteil verschafft, können sie dennoch mit multiplen, gleichzeitigen elektronischen Angriffen überwältigt werden.

Designpost



DEFENSIVE WAFFENSYSTEME DER ELEKTRONISCHEN KRIEGSFÜHRUNG

➤ **EM-FLARE** – Im Kampfgeschehen sind Flares ein weiteres Werkzeug, das dem Piloten zur Verfügung steht, um Raketen abzuschütteln, die auf die EM-Signatur ausgerichtet sind. Darüber hinaus können sie jedoch ebenso verwendet werden, um den Start eines Datenmoduls eines Informationshändlerschiffes wie der Herald zu verschleiern. Sie ersetzen die Standard-IR-Flares, wenn sie auf einem Schiff installiert werden, während Schiffe mit mehreren Flarewerfern die Möglichkeit besitzen, mehrere Flare-Typen zur Anwendung zu bringen.

➤ **IR-CHAFF** – Fungierend als das Gegenstück zur EM-Flare, werden Chaffs ausgestoßen, um vorübergehend einen aufgeheizten Bereich zu erzeugen. Während sie nicht die gleiche IR-Signatur wie eine IR-Flare emittieren, decken sie einen sehr großen Bereich ab, was sie extrem nützlich gegen IR-Clusterraketen wie die Rattler macht. Sie ersetzen die Standard-Chaffs, wenn sie auf einem Schiff installiert werden, während Schiffe mit mehreren Chaffwerfern die Möglichkeit besitzen, mehrere Chaff-Typen zur Anwendung zu bringen.

➤ **DATEN-CHAFF** – Da nicht jedes Schiff mit einem umfassenden System für die elektronische Kriegsführung ausgestattet ist, können Piloten Daten-Chaffs verwenden, um sich gegen Angriffe auf ihre Kommunikation und Scanner zu schützen. Wenn ausgestoßen, wird die Daten-Chaff es dem Angreifer deutlich schwerer machen, eine Verbindung mit den Systemen des Verteidigers zu etablieren oder aufrechtzuerhalten. Wie andere Typen von Gegenmaßnahmen ersetzen diese ebenso die Standard-Chaffs, können auf Schiffen mit mehreren Chaffwerfern aber parallel eingesetzt werden.

➤ **KÖDER-RAKETE** – Eine Rakete, die nach Abschuss bestimmte Signaturen aussendet, um die Identität eines Schiffes nachzuahmen. Die Querschnittssignatur kann jedoch nicht vorgetäuscht werden. Diese Raketen werden standardmäßig die Signatur des Schiffes annehmen, das sie abgefeuert hat, doch fortgeschrittene Anwender können sie konfigurieren, um eine große Bandbreite an Schiffen nachzuahmen.

SCANABSCHIRMUNG

Die Abschirmung vor Scans kann auf verschiedene Arten geschehen:

➤ Modifikationen des Rumpfes (zusätzliche oder alternative Panzerung)

➤ Schilde (Standard-Schild mit sekundärer Scanabschirmfunktion)

➤ Scanabschirmungskomponente (ein Gerät, das einen spezifischen Bereich eines Raumschiffes vor Scans schützt)

➤ Interne Modifikationen (Module), die innerhalb eines Raums an Bord eines Multi-Crew-Schiffes (oder generell größeren Schiffstyps) installiert werden, üblicherweise in einem Bereich, der Subkomponenten oder Fracht enthält.

DIE ZUKUNFT

Als wir damit anfangen, den Arena Commander zu erschaffen, war es das Ziel, die fundamentalsten Teile zu entwickeln, auf denen der Rest des Spieles aufbauen würde. Das bedeutete, dass wir eine Menge Zeit in die Entwicklung des Physiksystems, die Konnektivität für das Multiplayer-Spiel und all die anderen grundlegenden Dinge stecken mussten, welche die erste Welle von Spielern befähigten, Raumbkämpfe auszutragen. Mit der baldigen Fertigstellung

des Spielfundaments haben wir nun Freiräume, um auf dieser Basis weitaus komplexere Systeme zu entwickeln, einschließlich eines soliden Systems für die elektronische Kriegsführung und die Detektion, wie wir es oben beschrieben haben. Mit der Hornet Tracker, die bereits Kampfeinsätze fliegen kann, sowie der Vanguard und Herald, welche in nicht allzu ferner Zukunft fertiggestellt werden, macht es nur Sinn, dass dies eines der nächsten großen Features ist, das wir in das Spiel implementieren werden. Mit der Zeit werden es viele weitere Systeme in das Spiel schaffen, einschließlich Komponenten, Reisen durch Systeme, Hacking und das Übertackten von Schiffssystemen, welche den Arena Commander näher an die finale Spielerfahrung bringen werden, die wir für Star Citizen vorgesehen haben.

Ihr könnt diesen Designpost nun ebenso auf unserer [Webseite](#) nachlesen.

/// ÜBERSETZUNG: MALU23
KORREKTUR: SLICER1

Designpost



Staffelvorstellung



BEREICH:	Forschung
STAFFELLEITER:	Freshmatics
KOMMANDOLEITER:	secretTempler, J4ckFG
BEREICHSOFFIZIERE:	Madwag, 23Magnus23
MITGLIEDER:	33



PER SCIENTIAM AD JUSTITIA - „DURCH WISSENSCHAFT ZUR GERECHTIGKEIT“

Dies ist der Leitspruch unserer Staffel. Wir wollen dem Kartell und seinen Mitgliedern helfen, ihre Ziele im 'Verse zu erreichen. Dabei setzen wir vor allem auf unseren Verstand und wissenschaftliche Methoden, die uns unsere Schiffe und unsere Technologie zur Verfügung stellen.

„Das ist für die Neuen von euch bestimmt...“ Science-Fiction-Fans kommt dieses kurze Zitat aus Starship Troopers sicherlich bekannt vor.

Keine Sorge, ganz so militärisch geht es bei uns in der Libra-Staffel nicht zu. Wir sind eine Forschungsstaffel und keine (reine) Kampfeinheit. Wir haben es uns zum Ziel gesetzt, das 'Verse gemeinsam zu erkunden und neue Welten und Ressourcen zu entdecken. Wie so vieles im Leben erreicht man dies besser im Team.

Wir verstehen uns vor allem als Forscher & Entdecker, können unseren Einsatzbereich aber auch auf (militärische) Aufklärung ausweiten. Wir scheuen auch nicht den Kampf, wenn wir müssen. Daher sind unsere Kommandogruppen zusammengesetzt aus Spezialisten für Forschung, Bergung, Transport & Versorgung und Geleitschutz, um auch autark im 'Verse unterwegs sein zu können.

WAS BIETEN WIR?

- Eine Gemeinschaft, in der wir gemeinsam entscheiden, was wir im 'Verse unternehmen wollen und in der jeder auch genügend Zeit hat, seine eigenen Ziele zu verfolgen.



- Gemischte Kommandogruppen, in denen jeder nach Neigung und Eignung für verschiedene Einsatzzwecke eingesetzt werden kann.
- Eine Staffelleitung, die mit euch spielt, statt euch nur zu verwalten, die euch aber auch heil, sicher und koordiniert durch größere Operationen und Gefahrenlagen bringt.
- Multicrew-Schiffe für die verschiedenen Einsatzbereiche, die nur auf euch und euren Einsatz warten.
- Vielseitige Einsatzmöglichkeiten, von A wie Aufklärung, über B wie Bergen von Artefakten und Technologien, bis S wie Sprungpunkte aufspüren.

WAS MACHEN WIR?

Mit dem Start von Star Marine wollen wir gemeinsam den Bodenkampf üben. Denn auch wenn wir Forscher und Entdecker sind, müssen wir mit feindlichen Übergriffen auf unseren Entdeckungsreisen rechnen, ob auf dem Boden oder beim Entern unserer Schiffe durch Piraten.

Mit dem Start von Arena Commander 2.0 wollen wir unsere Multicrew-Schiffe entstauben und das Teamplay an Bord der größeren Schiffe üben.

Mit dem Start des Persistenten Universums (PU) geht es dann so richtig los und wir werden uns unserem eigentlichen Einsatzzweck widmen: Forschung und Entdeckung. Aber keine Sorge, jeder soll



Staffelvorstellung



auch die Zeit haben, erstmal Squadron 42 zu meistern. Wir wollen uns regelmäßig zu (größeren) Staffeloperationen treffen (mind. 14-tägig) und auch darüber hinaus sollte die Staffel euer erster Anlaufpunkt sein, wenn ihr eine Crew für ein größeres Schiff sucht, bzw. selbst auf einem Multicrew-Schiff anheuern wollt.

WAS SOLLTEST DU MITBRINGEN?

Vor allen Dingen Spaß am Spiel und an Weltraumsimulationen. Entdecker- und Teamgeist kann auch nicht schaden. Spezielle Schiffe musst du zum Eintritt in die Staffel nicht mitbringen und du musst vor dem Start des Spiels auch nicht pledgen. Viele Mitglieder haben bereits Schiffe, auf denen sie dich gerne mitnehmen oder dir eines von ihnen zur Verfügung stellen, bis du dir deine Schiffe selbst im PU verdient hast. Du musst auch keine festen Onlinezeiten mitbringen. Wir alle haben einen Beruf, eine Familie und andere Verpflichtungen und respektieren dies. Star Citizen soll für uns alle ein Hobby sein, welches uns in unserer Freizeit Spaß machen soll. Zu angesetzten Operationen würden wir dich natürlich gerne online sehen.

NOCH FRAGEN?

Hast du noch Fragen? Dann schreibe uns einfach an. Ansonsten freuen wir uns, dich entweder in der Staffel Libra begrüßen zu dürfen, oder mit dir und deiner Staffel eine gemeinsame Operation im 'Verse durchzuführen.

AUTOR: SECRETTEMPLER



Die
nackten
Fakten





Diese Woche in „Die nackten Fakten“: die Drake Herald. Ihr müsst Informationen so schnell wie möglich von einem System in das andere schaffen? Ihr habt Angst, dass die Daten in die falschen Hände gelangen? Ihr braucht ein Schiff, welches auch für die elektronische Kriegsführung geeignet ist? Dann ist die Herald eurer Schiff, wenn man mal die Optik ignoriert...

OFFIZIELLE KURZBESCHREIBUNG DES SCHIFFES

Die Drake Herald ist ein kleines, gepanzertes Schiff, welches dafür entwickelt wurde, Informationen so sicher wie möglich von Punkt A nach Punkt B zu bringen. Sie ist ausgestattet mit einem starken, zentralen Generator (für den Hochgeschwindigkeitstransit und die Bereitstellung der nötigen Energie für eine effektive Datenverschlüsselung und die sichere Speicherung von Informationen), einer verbesserten Verschlüsselungssoftware und einem gepanzerten Computerkern. Die Herald ist einzigartig unter den persönlichen Raumschiffen, da sie dafür entwickelt wurde, ihre Datenbanken problemlos zu „säubern“, falls sie Gefahr läuft, geentert zu werden.

BESCHREIBUNG

Die Drake Herald ist ein kleines Raumschiff, welches unter die Rubrik der „Info Runner“ fällt. Bei diesen Schiffen handelt es sich um Transportschiffe für nicht-physische Waren: Daten, die in einem besonders gesicherten Computerkern gespeichert werden. Ob nun geheime Liebesbriefe der Senatorentochter oder die Sprungkoordinaten eines neuentdeckten Systems, die Herald wird die Daten so gut wie möglich vor fremdem Zugriff schützen. Im Notfall kann die Herald auch eine Löschung der Daten vornehmen, wenn die Gefahr eines Diebstahls besteht. Das Schiff ist klein und wendig, aber weniger für den Kampf ausgelegt. Die Hauptaufgabe, neben dem Transport von Daten, ist die Möglichkeit der elektronischen Kriegsführung. (Bitte beachtet dazu den entsprechenden Artikel hier im Boten.)

DIE VARIANTEN

Aktuell sind keine Varianten für die Drake Herald bekannt. Durch das bereits angekündigte Modul-System wird sich die Herald aber sicher für weitere Aufgaben modifizieren lassen.

ENTWICKLUNGSGESCHICHTE

2. NOVEMBER 2013 FREISCHALTUNG DER HERALD (33 MILLIONEN STRETCH GOAL)

Mit dem Stretch Goal von 33 Millionen Dollar und dem entsprechenden „Letter from the Chairman“ wird die Drake Herald offiziell angekündigt.

31. OKTOBER 2014 OFFIZIELLE VORSTELLUNG UND ERSTER KONZEPTVERKAUF

Ende Oktober 2014 wurde die Herald offiziell vorgestellt, mit ersten Konzeptgrafiken und einem Konzeptverkauf. Als Besonderheit kann beachtet werden, dass die Herald in diesem Stadium der Entwicklung noch ein asymmetrisches Design hatte. Der Preis des Schiffes lag bei 85 Dollar.

6. MÄRZ 2015 ÄNDERUNG DES DESIGNS

Das Design der Herald wird symmetrisch. Und viele meinen, das Schiff sieht immer noch wie ein Flo aus.

29. AUGUST 2015 MÖGLICHE EINSATZGEBIETE (ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNG)

Obwohl die Herald als Info-Runner entwickelt wurde, ist sie auch mit einem dedizierten Modul für die elektronische Kriegsführung ausgestattet. Dies wird im entsprechenden Designpost nochmals bestätigt (Übersetzung in diesem Boten). Bei der Herald gilt: Weniger Muskeln, mehr Gehirn!

CIG-HINTERGRUNDWISSEN

- Die Herald ist neben der Hornet Tracker und der Vanguard Sentinel ein weiteres Schiff, welches für die elektronische Kriegsführung ausgerüstet ist.
- Laut Aussage der Entwickler ist das symmetrische Design noch nicht final. MK1 (unsymmetrisch) MK2 (symmetrisch).
- Aktueller Status: Konzeptdesign abgeschlossen / Tech Setup (Hangar)

KAUFOPTIONEN

Das Schiff steht aktuell nicht zum Kauf zur Verfügung.

[Drake Herald Shoplink](#)

/// AUTOR: ROHAL

Die nackten Fakten



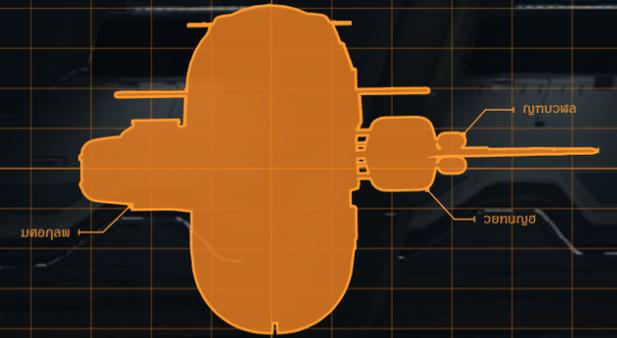
SEITENANSICHT



DRAUFSICHT



VORDERANSICHT



HERSTELLER

DRAKE

AUSRICHTUNG

Info Runner

LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)

23 / 15,5 / 9,5

MASSE (KG)

18.000

FRACHTKAPAZITÄT (SCU)

0

BESATZUNG (MAX.)

2

KRAFTWERK (MAX.)

1x Größe 3

TRIEBWERKE (MAX.)

2x TR3

MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)

8x TR1

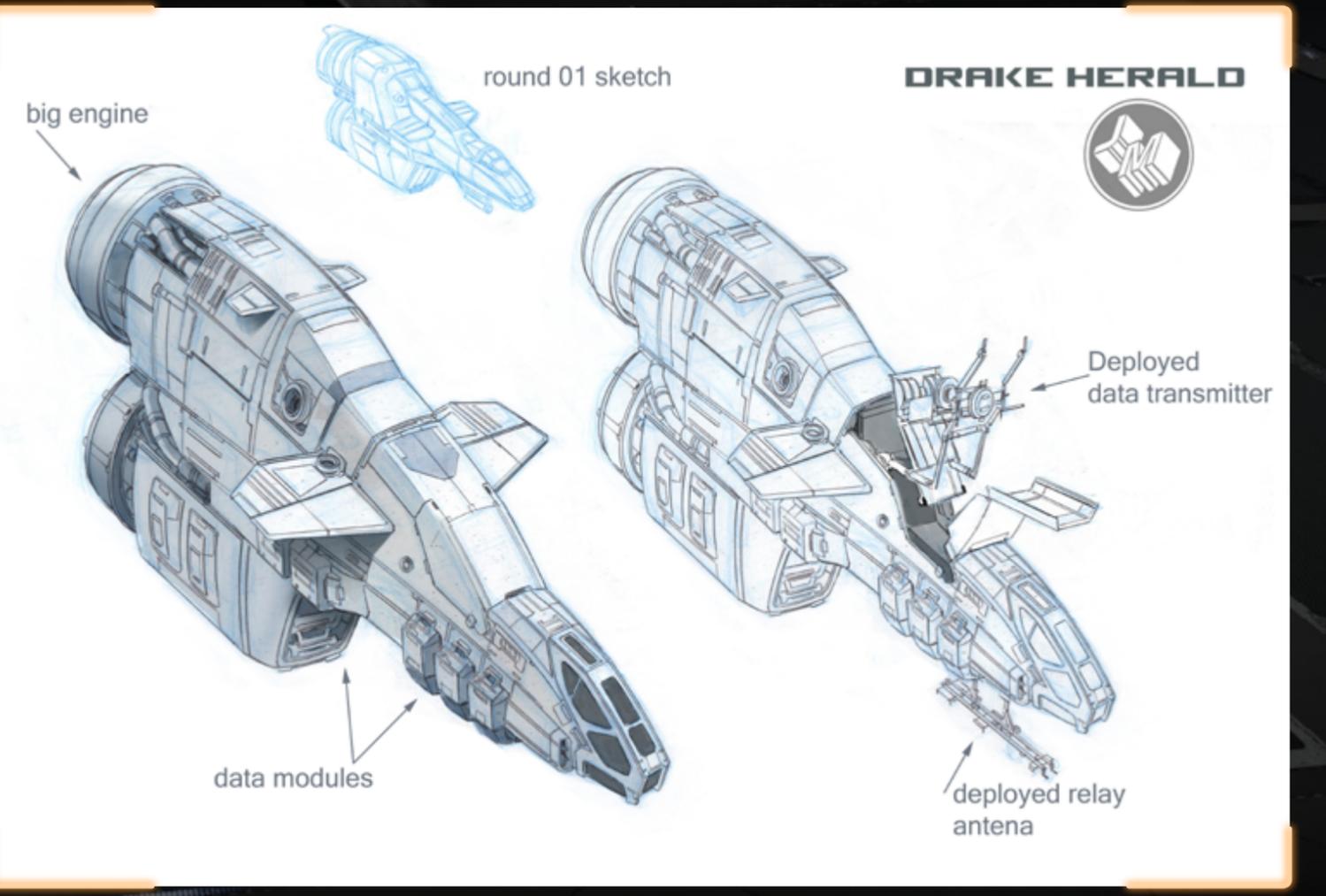
SCHILDE (MAX.)

1x Größe 3

BEWEGLICHE HALTERUNG (MAX.)

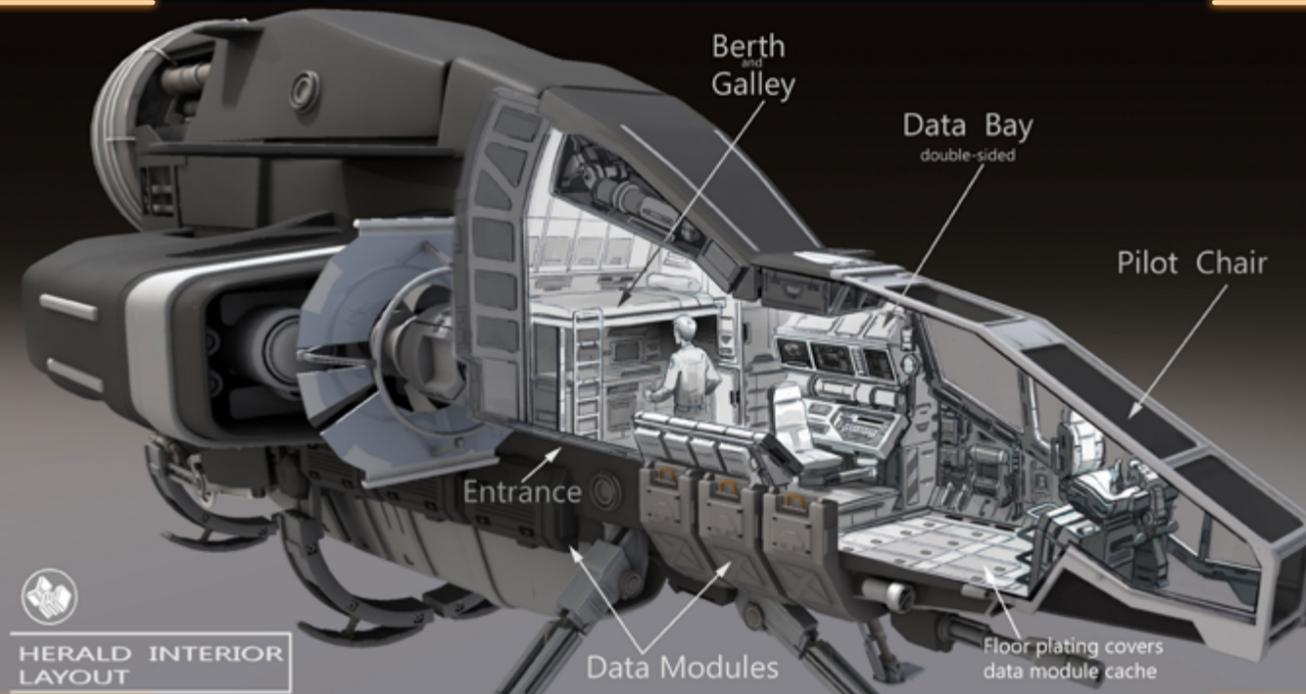
3x Größe 1

Die nackten Fakten





Die nackten Fakten



HERALD INTERIOR LAYOUT



DRAKE HERALD



Unternehmen und Märkte

Es wird gesagt, wenn du die entferntesten Ecken des Imperiums sehen möchtest, dann tritt der Navy bei. Wenn du aber ein bisschen weiter sehen möchtest, dann arbeite für Covalex Shipping. Mit Umschlagplätzen in Dutzenden von Systemen und Verträgen für den Transport von Gütern in quasi jeden Teil des Universums, wurde Covalex zu einem unverzichtbaren Teil im Alltag der UEE. Viele sind überrascht, wenn sie hören, dass dieses verheißungsvolle Konglomerat seinen Anfang mit nicht gerade legalen Methoden genommen hat.

EIN STEINIGER START

Gegen Ende der Messer-Ära, inmitten des verzweifelten Versuchs, einen immer weiter wachsenden Militärkomplex zu finanzieren, hatte die Regierung jegliche Steuern auf interplanetare Transporte so weit

angehoben, dass Güter aus anderen Systemen bald zu unerschwinglichem Luxus wurden. Durch den von der UEE streng kontrollierten Warenverkehr setzten viele ihre Hoffnung auf Schwarzmarkthändler, um mit dem Nötigsten versorgt zu werden. Obwohl äußerst lukrativ, war diese Art des Schmuggelns sehr viel gefährlicher als heutzutage. Die Navy war instruiert hart durchzugreifen, um die Steuereinnahmen aus dem Handel zu garantieren und entlarvte Schmuggler wurden nicht gerade mit Samthandschuhen angefasst. Tausende Männer und Frauen, damals bekannt als "Transporteure", trotzten den bewachten Sprungpunkten und Blockaden, um im Geheimen die dringend benötigten Waren im Reich zu verbreiten.

Eine von diesen Transporteuren mit dem Namen Hanso Malloy, entschied, dass es einen besseren Weg geben müsse. Wenn sie

eine offizielle Transportlizenz hätte, dann könnte sie viel einfacher als ihre Mitstreiter schmuggeln und die stark kontrollierten und gefährlichen Zollstationen schneller passieren. Unglücklicherweise wurden jedes Jahr nur eine Handvoll neuer Lizenzen vergeben und eine solche zu erwerben war ein langer und kostspieliger Weg. Würde sie versuchen, eine Lizenz auf normalem Wege zu erwerben, hätte sie so gut wie keine Chance. Aber für Hanso war der normale Weg niemals „ihr Weg“.

Sie erkannte, dass sie eine Lizenz nur erwerben könnte, wenn sie etwas finden würde, das jeder braucht, aber niemand transportieren wollte. Die Antwort fand sie, als ein Farmer namens Covantino Lexly sie bat, eine Ladung Dünger - bezeichnet als „Moly-Nitronense“ - zu den neu terraformten Welten zu schmuggeln, wo er sich niederlassen wollte. Er war mit seiner Weisheit am Ende, den Dünger auf legalem Wege liefern zu lassen, da die meisten Spediteure den Umgang mit diesem hochgefährlichen Material aus tierischen Abfall-Derivaten scheuten. Denn das Problem war, dass es zwar ein besserer Dünger für terraformten Boden war, es aber günstigere, jedoch nicht so effektive Dünger gab. Die geringe Steigerung des Pflanzenwachstums war die Credits nicht wert, die es kosten würde, ihn den ganzen Weg bis zu den Grenzen zu transportieren, zumindest nicht für einen normalen Spediteur.

Im unersättlichen Vorhaben des Imperiums, die Entwicklung dieser neuen Planeten schnell voranzutreiben, sah Hanso ihre große Chance. Sie umging die TDD Lizenzbehörde und wandte sich direkt an das Ministerium für Agrarkultur, um eine Sonderlizenz für den Transport von „moly-nitronense“ zu beantragen. Sie nannte ihr Unternehmen Covalex, um damit den Farmer zu würdigen, der sie auf diese Idee gebracht hatte. Das Beste an der Sache war, dass der Dünger von Natur aus schwer zu scannen war und nur wenige Beamte

gewillt waren, das schreckliche Zeug per Hand zu durchsuchen. Sie hatte also nicht nur ihre Lizenz erhalten, sondern fand auch einen perfekten Weg, um verschiedenste Waren zu schmuggeln.

AUF LEGALEM WEGE

Ausgestattet mit einer entsprechenden Lizenz, transportierte Hanso den Dünger in nahe und ferne Systeme. Statt sich auf ihren Lorbeeren auszuruhen, stellte sie fest, dass die Lizenzbestimmungen ihr erlaubten, Subunternehmer zu beauftragen. Es dauerte nicht lange und Transporteure bezahlten Hanso dafür, unter ihrer Flagge zu fliegen. Die einzigen Bedingungen waren, dass sie den Dünger transportierten und faire Preise für die geschmuggelten Güter verlangten. Sie wusste, dass der gute Wille der Leute fast so wertvoll für die Sicherung ihres Lebensunterhalts war, wie alles andere. Es war eben diese weitsichtige Vision, die dafür sorgte, dass ein unter den Farben von Covalex landendes Schiff, den Anlass zu ausgelassenen Feiern gab. Die Schiffe standen nicht nur für die Ankunft günstigen Düngers (wenn man an diesem interessiert war), sondern vielmehr für die Ankunft von Schwarzmarktgütern zu einem fairen Preis.

Es dauerte nicht lange, bis die Verwaltung der UEE ebenso auf diese gute Reputation aufmerksam wurde. Da der Ruf der UEE bereits zu schwinden begann, erkannten sie den Nutzen eines neuen Dienstleisters, dem sie vertrauen konnten, Güter durch jene Systeme zu transportieren, die sich dem Imperium gegenüber feindlich zeigten. Die Messer-Regierung ging auf Covalex Shipping zu und stellte das Unternehmen offiziell unter Vertrag. Mit der neuen Freiheit, sich ungehindert im gesamten Raum der UEE bewegen zu können, belieferte Covalex selbst die Truppen der Messer-Regierung mit Versorgungsmaterialien. So transportierte Covalex offiziell das erste Mal auch andere Güter als Dünger.

Im Herzen eine Schmugglerin und eine noch klügere Geschäftsfrau, sah Hanso, dass trotz des lukrativen Vertrages, sich das Blatt gegen die Messer-Regierung wandte. Sie entschied sich an ihrem ursprünglichen Motto festzuhalten, die Menschen glücklich zu machen. So begann Covalex Shipping mit dem Schmuggel von Waffen an Rebellen, während sie die Navy mit Kurzwaren versorgte. Die Lieferungen befeuerten den Erfolg des Aufstandes auf viele Arten.

Als der Aufstand beendet und die Messers abgesetzt waren, hatte sich Covalex endgültig als unverzichtbares und wahres Unternehmen des Volkes etabliert. Eine Institution, an die man sich wenden konnte, wenn man sicher gehen wollte, dass etwas wirklich dort ankam, wo man es benötigte. In kürzester Zeit wurde Covalex so profitabel, dass Hanso entschied, die Schmugglerei aufzugeben, um sich komplett auf den Transport von legalen Waren zu konzentrieren.

ALLES WAS DU BRAUCHST

Dank der Strategie, unabhängige Schiffseigner unter Vertrag zu nehmen, besitzt Covalex heute eine der größten Flotten im Universum. Es stellte sich heraus, dass Eigner, die ihre eigenen Schiffe fliegen, mehr an dem Erfolg des Unternehmens interessiert sind, und eben dieses aufrichtige Engagement garantiert heute ein höheres Level an Effizienz. Egal zu welcher Zeit und an welchem Ort: ein Großteil der dort operierenden Schiffe steht unter Vertrag von Covalex.

Zusätzlich zum Transportzweig besitzt Covalex eine Anzahl an orbitalen Plattformen in einer Vielzahl von Systemen. Die von Covalex betriebenen Plattformen dienen als Umschlagplatz, selbst für unternehmensfremde Transportunternehmen. Interessanterweise und zu ihren Gunsten, erhebt Covalex keine zusätzlichen

Gebühren für andere Unternehmen. Dies wird auf zwei Weisen gedeutet. Zum einen, um den Einfluss von Covalex weiter auszubauen und zum anderen, um dem Imperium etwas zurückzugeben.

Einige der größeren Plattformen sind außerdem zum Ziel von Touristen geworden. Läden, Spielhallen und Gastromeilen nehmen den größten Teil der Geschäftsfläche ein, die nicht durch das Transportgeschäft in Anspruch genommen wird. Eigentlich waren die Unterhaltungsmöglichkeiten für die Spediteure geschaffen worden, damit diese sich zwischen den Aufträgen entspannen konnten. Doch sind sie mittlerweile zu einem Ziel für jeden geworden, der nach einer warmen Mahlzeit und etwas Gesellschaft Ausschau hält.

NÄCHSTER HALT

Während Covalex heute als robustes Unternehmen gilt, welches verantwortlich für eine Vielzahl an Transporten durch das Imperium ist, hat die Unternehmensformel den gleichen Beitrag zur Entwicklung der DNA des Unternehmens geleistet wie die zahlreich transportierten Container:

Halte die Leute immer glücklich.

Den Firmen-Guide Covalex Shipping könnt ihr nun auch auf unserer [Webseite](#) finden. Den Originaltext von CIG findet ihr [hier](#).

/// ÜBERSETZUNG: SECRETTEMLER
KORREKTUR: AERAS_GATHERFORD, MALU23

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 BRAUCHT 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!



[HTTPS://DAS-KARTELL.ORG](https://das-kartell.org)

KONTAKT: das-kartell@gmx.de

REDAKTION KARTELLBOTE

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

AUTOREN / ÜBERSETZER

„Rohal“ / Andreas

„secretTempler“ / Christian

„Malu23“ / Karsten

KORREKTUREN

„Malu23“ / Karsten

„Mr_Yoshi“ / Joscha

„slicer1“ / Gerrit

„Aeras_Gatherford“ / Michael

LAYOUT / 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

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

