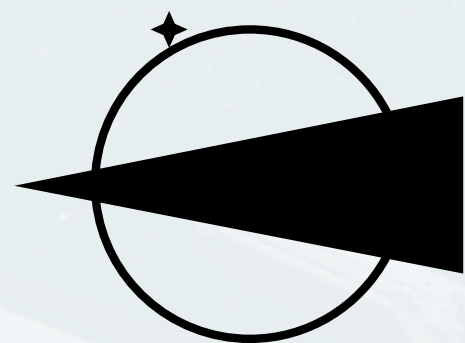




DER KARTELLBOTE

16. März 2015 | Ausgabe: 2

MOBIGLAS: TOR ZUR ERWEITERTEN REALITÄT



DIE NACKTEN FAKTEN - GLADIUS



INTERVIEW MIT OGDA



IN DIESER AUSGABE

RSI und KRT NEWS.....	2
MOBIGLAS.....	3
DIE NACKTEN FAKTEN.....	10
INTERVIEW mit OGDA	13
AUFRUF ZUM EINTRITT IN DIE STAFFELN	16
WITZECKE	17
SCHLUSSWORTE.....	18
STELLENMARKT	19
IMPRESSUM.....	19

RSI NEWS

7.03.2015 - [Monthly Report: February](#)

Monatsreport über die Entwicklung von Star Citizen

8.03.2015 - [Design: The New Damage System](#)

Hintergrundinformationen zum neuen Schiffs-Schadensmodell.

8.03.2015 - [Reintroducing the Aegis Retaliator](#)

Hintergründe zur Überarbeitung der Aegis Retaliator.

8.03.2015 - [Galactic Guide: Accelerated Mass](#)

[Design](#) Vorstellung von AMD. Designer und Tuner der Mustang Omega. (In-Game Hintergrundinformationen)

10.03.2015 - [Note from the Ciarman: Crown-](#)

[fall & Descent](#) Chris Roberts stellt zwei neue Kickstarter-Projekte vor: Crownfall und Descent.

13.03.2015 - [March Subscriber Flair!](#)

Das neue monatliche kosmetische Hangar-Item für Star Citizen-Abonnenten.

13.03.2015 - [Inside CIG: The music of Pedro](#)

[Camacho](#) Einblick in die Arbeit des Star Citizen-Komponisten Pedro Camacho.

KRT NEWS

BEFÖRDERUNGEN ZUM



02.03.2015 - Blademasta hat die Staffelleitung des Forschungskorps Orion übernommen.

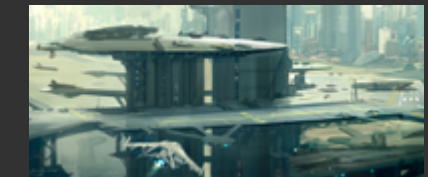
06.03.2015 - Emeraldy hat die Staffelleitung der Handelsflotte Palladium übernommen.

06.03.2015 - LitteRock hat die Staffelleitung der Handelsflotte Mangan übernommen.

08.03.2015 - Diabonios hat die Staffelleitung der Raumüberlegenheitsstaffel Python übernommen.

14.03.2015 - Ghostblade hat die Staffelleitung der Handelsflotte Beryllit übernommen.

ÜBERSETZUNGEN



23.02.2015 - [System-Guide: Terra](#) - Eine Übersetzung von: Freshmatics. Korrektur von: Malu23.



08.03.2015 - [Ein Tag in der Geschichte: Der Anfang vom Ende](#) - Der Anfang vom Ende des Messer-Regimes. Eine Übersetzung von slicer1. Korrektur von Malu23.

[Alle Übersetzungen ansehen.](#)

MOBIGLAS: TOR ZUR ERWEITERTEN REALITÄT



BEREITS AM 31. JANUAR 2015 HAT UNS DAS RSI-TEAM EINEN ERSTEN AUSFÜHRLICHEN BLICK AUF DAS MOBIGLAS-SYSTEM GESTATTET. FÜR DEN ORIGINALTEXT DER ENTWICKLER VERWENDET BITTE [DEN FOLGENDEN LINK: DESIGN: MOBIGLAS](#)

Für unsere Leser eine freie Zusammenfassung der wichtigsten Designziele des mobiGlas-Systems.

Mit dem Start der Entwicklung von Star Citizen hatten wir eine fast unüberschaubare Menge an Mechaniken und Funktionen im Kopf, die im Spieleuniversum umzusetzen sind. Deswegen wurde ein Teil des Teams damit beauftragt, ein System für die Charakteranpassung und das Handelssystem zu entwickeln. Wir haben versucht einen Weg zu finden, welcher das Handelssystem so intuitiv, umfassend und lebendig wirken lässt wie möglich und dem Spieler dabei möglichst viele Freiheiten bietet.

Zu diesem Zeitpunkt wussten wir nur sehr wenig über das mobiGlas-System, nur dass es das Kommunikationssystem der Zukunft sein soll und es aus einem robusten Polymer namens Glas bestehen würde. Wir hatten eine Ahnung, dass dieses mobiGlas-System die Antwort unserer Probleme sein könnte.

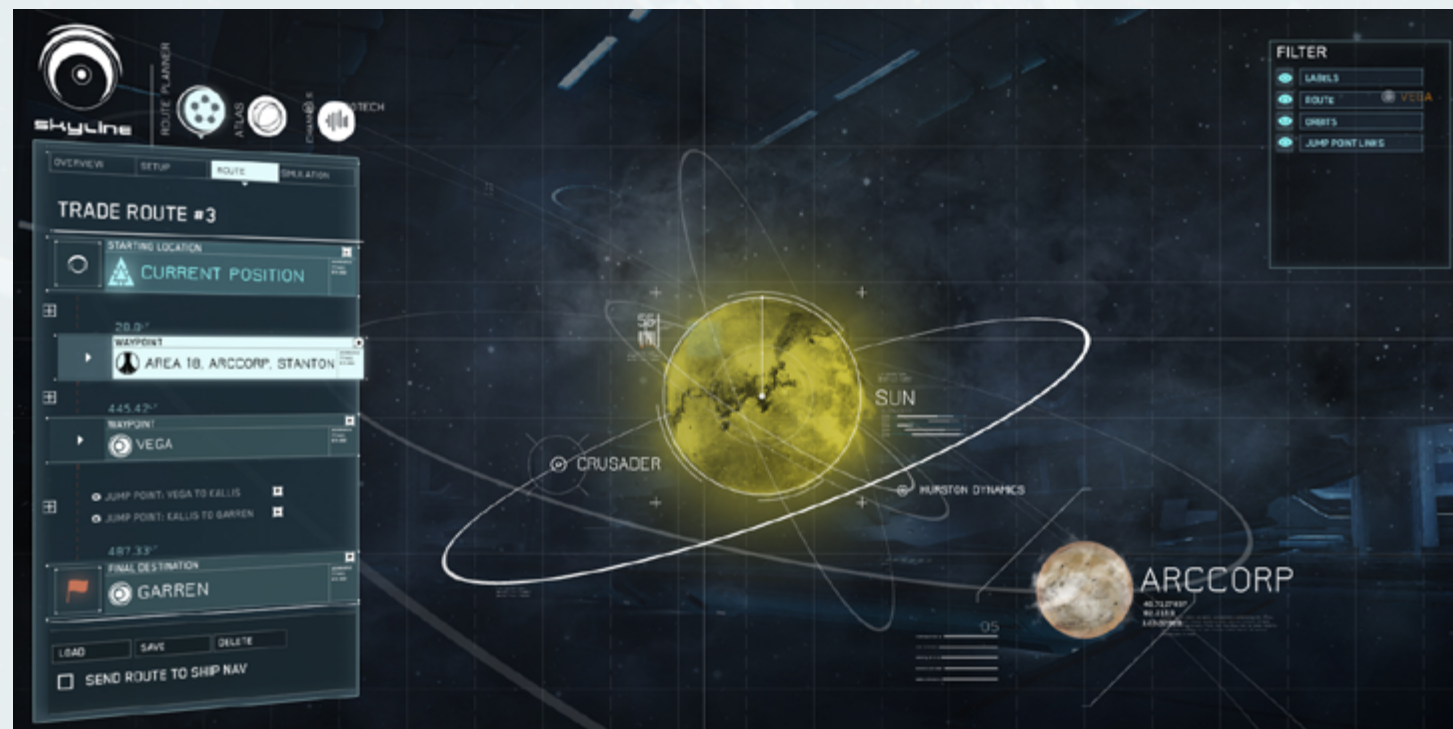
Vor über einem Jahr wurde die Idee an Rob (Rob Irvin) und Chris (Chris Roberts) weitergegeben. Ziel des Systems war es, eine einheitliche Benutzeroberfläche für Star Citizen zu entwickeln. Wir

schlugen ein persönliches elektronisches Gerät vor, dass von allen Spielern verwendet wird. Ein System, welches traditionelle Anzeigesysteme wie das Spielmenü und die HUDs (Head Up Displays) ersetzen würde. Dabei versuchten wir der Vision von Chris treu zu bleiben, um ein vollständiges eintauchen in das Spiel zu gewährleisten. Das mobiGlas sollte vom Spieler physisch und unmittelbar in der Spielumgebung für das

Ein- und Verkaufen, Charakteranpassungen und die Kommunikation genutzt werden können. Denn die Immersion zwischen dem Spieler, dem mobiGlas und dem restlichen Spiel soll so perfekt wie möglich sein.

Die folgenden Informationen bieten einen tieferen Einblick in das Design und die Funktion des mobiGlas-Systems.





Werbetext: „mobiGlass“ von microTech

„Kompakt und leicht, kann es am Handgelenk getragen werden. Die Bedienung ist einfach und kann Dein Leben jederzeit und überall bereichern. Mit einem mobiGlas-System kann das Banale zu etwas Außergewöhnlichem werden. Wie alle Produkte von microTech besticht das mobiGlas durch ein atemberaubendes visuelles Design mit Stil, Leistung und Benutzerfreundlichkeit, ohne Kompromisse einzugehen.“

Das mobiGlas-Konzept

Wie Chris Roberts sagte: „Ich habe meinem mobiGlas-Team eine schwierige Aufgabe zugewiesen. Eine realistische Schnittstelle zu entwickeln, die den Spielern hilft Ihr Leben in einer expandierenden Galaxis zu managen. Es ist fast wie die Entwicklung eines eigenen Betriebssystems in einer fiktiven Zukunft und es ist eine ganz andere Aufgabe als neue Raumschiffe zu entwickeln.“

Und genau das ist es: Unser Team entwickelt ein Betriebssystem für das Spiel und das ist

unheimlich herausfordernd, aber auch befriedigend. „Betriebssystem? Haben wir hier das neue Windows 50?“

Nein! Das mobiGlas-System ist viel mehr als das. Chris Roberts Visionen haben das Ziel, eine perfekte Immersion zu erschaffen.

Die Hardware des mobiGlas-System wird von microTech entwickelt, einem In-Game Großkonzern.

Die Apps, also die kleinen Bestandteile und Erweiterungen des mobiGlas, werden von fiktiven In-Game-Entwicklern erstellt. Es ist dem Team wichtig, dass sich diese Apps unterschiedlich anfühlen, sie sollen die Persönlichkeit ihrer Entwickler widerspiegeln.

Das mobiGlas besteht aus einer Basis-Hardware mit allen benötigten Grundfunktionen, die durch weitere Apps und Module immer weiter ausgebaut werden kann. Nach den Wünschen des Spielers!

Das mobiGlas ist ein Gerät, eine Schnittstelle, die von Deinem Charakter im Spiel verwendet wird. Die Oberfläche soll so intuitiv und immersiv wie möglich für den Spieler und den gespielten Charakter selbst sein, kein unnötiger Firlefanz. Das Ganze soll sich nicht als Overlay über das Spiel legen, wie ein Menü oder ein HUD, sondern eine Verschmel-

zung zwischen Spielwelt und Augmented Reality sein. Euer mobiGlas sieht das gleiche wie Ihr als Spieler bzw. wie Euer Spielcharakter.

Aber was ist Augmented Reality?

Wir kennen dies bereits aus unserem eigenen RL (Real Life). Das mobiGlas-System ist aber weitaus fortschrittlicher, wir befinden uns ja auch bereits sehr viele Jahre weiter in der Zukunft.



Als Beispiel könnt Ihr Euch folgenden Vorgang vorstellen:

Ihr befindet Euch in einem Shop, in welchem Waffen verkauft werden. Startet Ihr das mobiGlas-System und haltet es in Richtung der ausgestellten Waffen, so werden weitere Informationen direkt über das mobiGlas-System ausgegeben. Name der Waffe, Feuerrate, der Preis und auch die Möglichkeit, das Produkt direkt zu kaufen. Das Ganze wird visuell für Euren Avatar (Charakter) direkt im Spiel angezeigt, aber nicht als normales Menü oder HUD, wie Ihr es aus anderen Spielen kennt.

Das mobiGlas-System ist Euer persönlicher und dauerhafter Begleiter im Spiel. Euer digitaler Zugang zur restlichen Welt.

„Die Technik – Was habe ich da überhaupt am Arm?“

Ein mobiGlas-System besteht aus verschiedenen Komponenten und Grundfunktionen, die wir kurz zusammenfassen möchten.

Visuelle Darstellung

Ein mobiGlas-System kann Informationen in 2D und 3D auf zwei unterschiedliche Weisen darstellen. Wobei die Informationen entweder über eine holographische Projektion dreidimensional über

Eurem Unterarm dargestellt werden oder über Kontaktlinsen in Euren Augen, um eine zweidimensionale Darstellung zu erhalten. Zusätzlich erlaubt das System Verbindungen zu externen Geräten wie den Bildschirmen in Euren Schiffen herzustellen. Das Ganze soll sich vom Look und Feel ähnlich anfühlen wie diese Schiffsanzeigen.

Visuelle Darstellung in der Umwelt

Die dreidimensionale Darstellung, also die Projektion über Euren Unterarm, erfolgt vollständig sichtbar für alle anderen Spieler. Was Ihr seht, sehen auch andere Spieler. Nur Informationen, die über ein vorhandenes zweidimensionales System (z.B. Kontaktlinsen) angezeigt werden, sind privat. Dies erlaubt sehr immersive Situationen im Spiel darzustellen: Austausch von Informationen zwischen den Spielern und natürlich auch Spionage.

„Kauft der junge Kapitän vor mir gerade eine Schiffsladung an schweren Omnisky VI Laserkanonen?! Er besitzt ein Schiff der Freelancer-Klasse (ESS Holdar) und hat kein Geld mehr für Begleitschutz? Oh, das könnte reiche Beute sein. Heute ist mein Glückstag. Moment, ich sende mal eine kurze Nachricht an Kapitän Black. Er soll seinen Arsch zum Sprungpunkt bewegen und einen klei-

nen Empfang vorbereiten... ha ha ha. Aber nicht hier, zu viele neugierige Augen...“

POIs soweit das eigene und digitale Auge reicht

Ein mobiGlas-System ist mit fast allen Komponenten im Universum verbunden, vom Spielercharakter bis zu einem Takuetsu-Schiffsmodell. Dank eines TAG-Systems, welches wir in Zukunft erläutern werden, kann das System Daten von sehr vielen Objekten situationsabhängig erfassen, analysieren und auswerten. Ihr befindet Euch zum

Beispiel gerade auf einem Planeten, Landurlaub ist doch was feines, und seht einen Werbespot für ein Geschäft mit dem Namen „Astro Armada“. Verwendet Ihr nun das mobiGlas, könnt Ihr eine Auswertung dieses Werbespots vornehmen, direkt über eine Navigationsapp einen Weg zum Shop berechnen (50m nach Norden, dann rechts abbiegen) oder Euch weitere Informationen über die angebotenen Waren über das Galactapedia-Netzwerk besorgen.



Neue Technologien – für den Spieler!

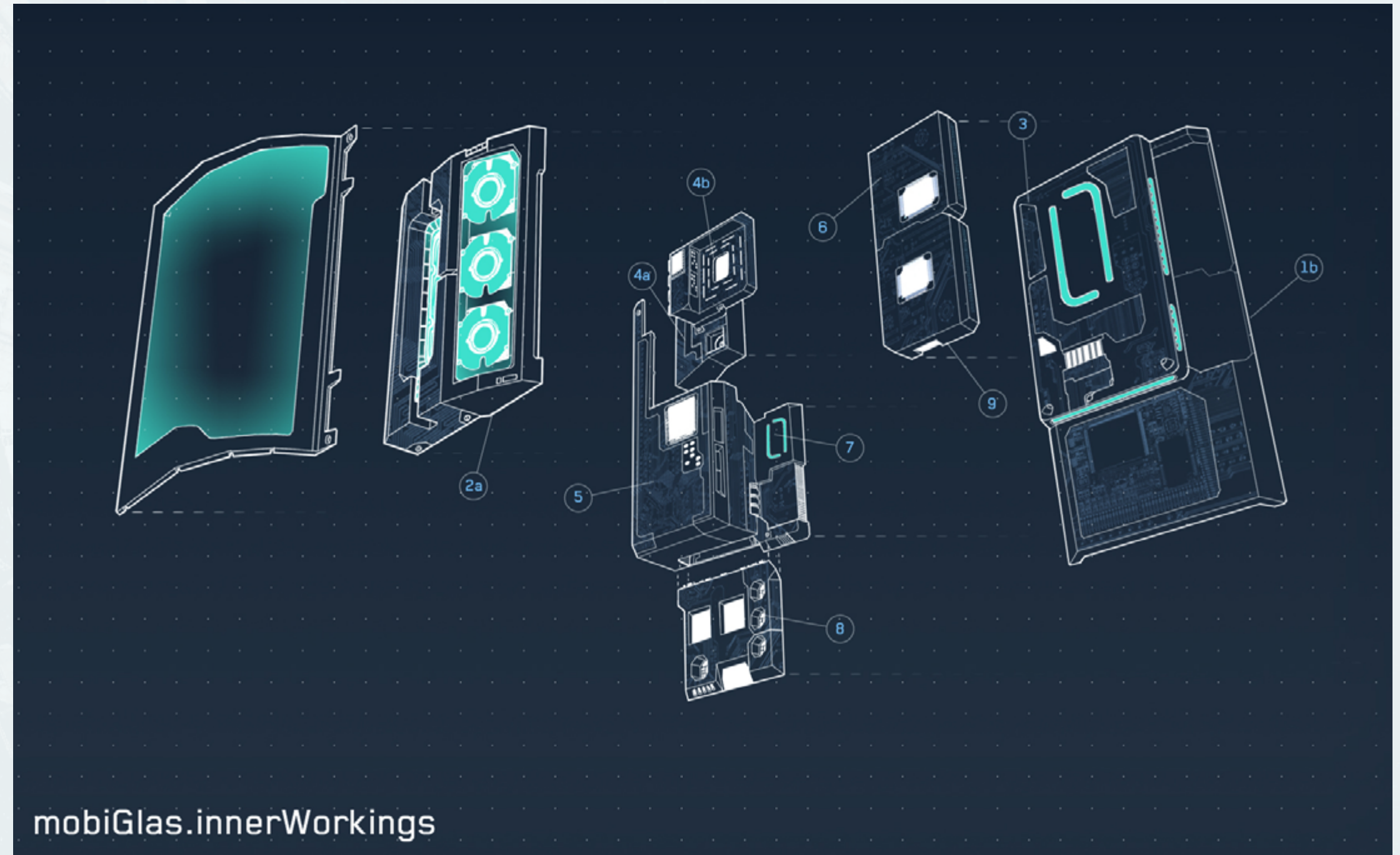
Die mobiGlas-Schnittstelle wird von uns so entwickelt, dass aktuelle und zukünftige Hardware von den Spielern verwendet werden kann. Die Oculus Rift (VR Brille) soll das System beeindruckend umsetzen. Auch Geräte wie Mobile Devices (Handys, Tablets) sollen in Zukunft unterstützt werden.

Das mobiGlas-System soll nicht nur im Spiel selbst bereitstehen, auch im Bus habt Ihr die Möglichkeit, kurz die Nachrichten zu checken, Preise zu vergleichen u.s.w. Eine Verschmelzung der Welten (RL und Spiel)!

Das Gerät mobiGlas

Struktur

Das mobiGlas-System ist ein am Unterarm montiertes elektronisches Gerät, welches mit Hilfe von Projektionen eine holografische Schnittstelle sowie eine AR Schnittstelle für Kontaktlinsen, Brillen, Visiere und Bildschirme bereitstellt. Es wird von microTech, einem Unternehmen aus dem Bereich der Elektronik, entwickelt und vertrieben. Das Unternehmen ist im Stanton-System beheimatet. Die mobiGlas-Technologie wird in einer Vielzahl von zivilen und militärischen Bereichen eingesetzt.



Die Hauptkomponenten bestehen aus:

AM HANDGELENK BEFESTIGTE HÜLLE:	Physikalischer Teil der Vorrichtung, der fest mit dem Handgelenk verbunden ist. Passend für die meisten Raumanzüge und Zivilbekleidungen.
UNIVERSELLER MOBIGLAS CONNECTOR (UMC):	Hauptbestandteil des UMC
HOLOGRAPHISCHER PROJEKTOR:	Besteht aus einer widerstandsfähigen Glaslinse, welche sich in einer geschützten Einsparung oben auf der Hülle befindet.
HOLOGRAPHISCHER BILDSCHIRM:	Zählt als Komponente, obwohl nur im eingeschalteten Zustand sichtbar, und ist nicht physikalisch vorhanden. Zeigt Inhalte dreidimensional an, diese können aber auch zweidimensional ausgegeben werden.
RÜCKSEITENBLENDE:	Zeigt z.B. ein zweidimensionales Bild an. Keine Projektion, normales 2D-Display.
BIOMETRISCHE BATTERIE:	Energiespeicher des gesamten Geräts. Überwacht zusätzlich die Vitaldaten des Benutzers.
PRIMÄRER SCANNER CONNECTOR:	Das mobiGlas verwendet einen Standard MT-Scanner. Der Kurzstrecken-Scanner überwacht die Umgebung des Anwenders. Kann erweitert werden.
OPTIONALER SCANNER CONNECTOR:	Universeller Steckplatz für eigene Scan-Module.
DATENLAUFWERK:	Primäre Speichereinheit des Gerätes. Daten werden auf Basis der genetischen Struktur des Benutzers verschlüsselt und bei unberechtigtem Zugriff gelöscht.
INTERNE GERÄTEKOMMUNIKATION:	Wird für die interne Kommunikation des Gerätes verwendet. Kann ausgetauscht werden.
PROZESSOR:	Die P79xx ist eine der schnellsten Prozessoreinheiten, welche in einem zivilen Gerät verwendet wird. Die Technologie basiert auf den Erfahrungen von microTech im Bereich der Entwicklung von elektronischen Systemen für Raumschiffe.
ERWEITERUNGS-PORTS:	Aussparung für Erweiterungsmodule, um den Funktionsumfang des Gerätes zu erhöhen. Module werden von microTech und weiteren Entwicklern bereitgestellt.
FUNKSENDER:	Kommunikationssender/Empfänger zum Datenaustausch mit weiteren elektronischen Geräten wie Schiffen, Rüstungen, Umweltanzügen, Visieren und Helmen sowie weiterer Geräte, die mit AR-Displays ausgestattet sind.

mobiGlas-Varianten

Es gibt nicht die „eine Variante“ des mobiGlas. Vielmehr gibt es unterschiedliche Modelle, die sich in ihrer Funktion, Leistung und Kapazität unterscheiden können. Zum Beispiel gibt es eigene Modelle für die UEE-Marine, Advokatur und weitere offizielle Bereiche der UEE. Auch für größere Unternehmen stehen Modelle, die speziell für deren Einsatzgebiete entwickelt wurden, zur Verfügung. Nein, die UEE-Marine braucht keine Funktion, um Blumengrüße zu ihren Liebsten zu schicken... Auch das Aussehen der Modelle kann sehr unterschiedlich sein. Im Jahre 2942 war das „Prinzessin Glitzer Pink“ mobiGlas-Modell der absolute Renner. Ach, war es schön...

Ihr könnt Euer eigenes Modell gerne austauschen, solange Ihr das dafür nötige Kleingeld habt. Und mit etwas Glück erhaltet Ihr vielleicht sogar ein sehr seltenes Exemplar: mobiGlas, mobiGlas S, mobiGlas+? Alles möglich!

Das erste Modell im PU wird das Standardmodell von microTech sein, dieses steht direkt zum Start allen Spielern zur Verfügung. Unterstützer von Star Citizen, die vor Erreichen des 42 Millionen Dollar-Stretch-Goals einen Backer-Status besaßen, erhalten eine spezielle mobiGlas-Version:



„Explorer-Class mobiGlas Rig“. Diese spezielle Variante wird bereits mit erweiterten Informationen über das Universum ausgeliefert. WISSEN IST MACHT.

Add-Ons, Erweiterungsmodule, Apps und Hacks

Genau wie viele andere Komponenten in Star Citizen (z.B. Euer eigenes Raumschiff), seid Ihr in der Lage Eurer eigenes mobiGlas Euren persönlichen Vorlieben anzupassen. Updates bringen neue oder verbesserte Funktionen mit sich. Diese werden zum Teil auch in dunk-

len Gassen angeboten, gegen Cash natürlich, aber der Preis kann auch ungleich höher sein. Bürger, versuche auf der legalen Seite zu bleiben oder Du verlierst Deinen Arm (inklusive mobiGlas).

Erweiterungsmodule sind physikalische Module, die in die entsprechenden Schnittstellen des Gerätes gesteckt werden. Diese Module reichen von speziellen Scannern bis zu elektronischen Schilden für den Spieler, der das Gerät am Arm hat. Auch gibt es einen Markt für kleine Erweiterungschips, die Codes und Sequenzen bein-

Funktionsgruppen

Das mobiGlas ist ein sehr komplexes Gerät, welches Euch viele Funktionen anbietet. Damit das spätere Schadensmodell (Ja, die Dinger können kaputt gehen!) passend organisiert werden kann, wird das Gerät in vier Funktionsgruppen unterteilt. Das Schadenssystem ist aber nur ein Teil von dem, was in den entsprechenden Gruppen passieren kann.

GRUPPE A: Grundfunktionen. Diese Funktionen stellen die absolute Grundlage des mobiGlas-Systems dar. Selbst bei stark beschädigten Geräten oder sehr günstigen Basis-Modellen sollten diese Funktionen zur Verfügung stehen. Als Grundfunktion kann zum Beispiel die Kommunikation angesehen werden.

GRUPPE B: Erweiterte Funktionen. Diese Bestandteile gehören zwar noch zum Kern-design eines mobiGlas-Systems, werden aber nicht unbedingt benötigt. Als Beispiel einer erweiterten Funktion könnte eine Planetenkarte oder ein Radar angesehen werden.

GRUPPE C: Spezielle Funktionen. Diese sehr speziellen und mächtigen Funktionen beziehen sich immer auf einzelne Sonderfunktionen. Sie sind meistens verbunden mit eigenen Add-Ons oder gar Spezialversionen eines mobiGlas. Ein biometrischer Scanner kann als spezielle Funktion angesehen werden (Ja, so etwas hat nicht jeder am Arm!).

GRUPPE D: Zusatzfunktionen: Zusatzfunktionen sind für das Gameplay selbst nicht von Belang. Ein Designpaket (meine Schrift bitte in Lila und als Hintergrundbild bitte ein Pony). Im Schadensfall werden die Funktionen der Gruppe D als erstes abgeschaltet.

halten, um Funktionen von fortschrittlichen und speziellen Werkzeugen zu verbessern.

Zu guter Letzt gibt es eine Vielzahl an Apps. Diese sind kleine Softwareerweiterungen, die direkt im Betriebssystem des mobiGlas ausgeführt werden. Mit den entsprechenden UECs könnt Ihr diese Apps direkt im mobiSTORE herunterladen. „Hat hier gerade jemand Angry Birds gesagt?“

Es liegt an Euch, Eure Lieblingsapps zu finden. Ihr werdet vielleicht eine App lieben, andere werdet Ihr für absolut nutzlos halten „Woher kenne ich das nur? Appstore für I*** und And****.“

Schaden

„Was, die Dinger gehen kaputt?“ Wie so ziemlich jeder Gegenstand ist ein mobiGlas nicht unempfindlich gegen Beschädigungen. Also passt auf im Kampf: Gewalteinwirkungen auf Euren linken Unterarm wirken sich auch direkt auf das mobiGlas aus. Es gibt vier Stufen:

1. Normal: Alles ist gut. Alles läuft. Perfekt!
2. Leicht beschädigt: Einige Funktionen können ausgefallen sein. Es kommt zu ersten Anzeigefehlern. Einige Funktionen der Gruppe B sind deaktiviert. Funktionen

der Gruppe C sind größtenteils deaktiviert.

3. Schwer beschädigt: Funktionen der Gruppe C sind vollständig ausgefallen. Funktionen der Gruppe B stehen nur noch extrem eingeschränkt zur Verfügung. Es kommt zu schweren Anzeigefehlern.
4. Zerstört: Bis auf Funktionen der Gruppe A sind alle weiteren Optionen praktisch nutzlos. Schwerste Anzeigefehler, das Gerät kann kaum mehr bedient werden.

Gestörtes Interface

Kommt es zu Beschädigungen des mobiGlas, treten Bildfehler auf. Je nach Stärke der Beschädigung nehmen die Störungen immer mehr zu. Das Ganze soll Euch das Leben nicht unnötig schwer machen, es soll Euch aber eine lustige Herausforderung bieten. Es kann zu Fehlfarben kommen, Wörter und Texte werden verschoben, einzelne Pixel werden falsch gesetzt u.s.w. Das Ganze ist dynamisch und die Fehler können über die Anzeige wandern.





DIE NACKTEN FAKTEN: AEGIS GLADIUS

*WILLKOMMEN BEI UNSER NEUEN RUBRIK:
„DIE NACKTEN FAKTEN“. IN JEDER AUSGABE
DES KARTELLBOTEN WOLLEN WIR EUCH
EIN NEUES SCHIFF VORSTELLEN. IN DIESER
AUSGABE DIE „AEGIS GLADIUS“.*

Genau wie alle anderen Informationen gilt: „Änderungen vorbehalten“. Die gelisteten Spezifikationen entsprechen dem Datum der entsprechenden Ausgabe des Kartellboten.

Entwicklungsgeschichte (CIG)

15. April 2014

Mit dem 42 Millionen Dollar Stretchgoal wurde von CIG ein neues Schiff angekündigt, die „Aegis Gladius“.

Offizielle Beschreibung im Stretchgoal:

„Das Squadron 42-Team wird einen weiteren Jäger für das Spiel entwickeln: den leichten Jäger Gladius von Aegis Dynamics. Die Gladius wird der erste Jäger sein, der komplett, vom Konzept bis zur Implementierung in die CryEngine, in Großbritannien gebaut wird! Hier ist die offizielle Beschreibung: Die Aegis Gladius ist der vorherrschende Kurzstrecken-Patrouillenjäger der UEE, ein einsitziges Schiff ohne Platz für Erweiterungen. Die Gladius ist schnell, beweglich und fähig weit über ihrer Gewichtsklasse zuzuschlagen. Der Hauptvorteil des Designs liegt in der Einfachheit: Sie ist billig zu produzieren, leicht zu reparieren

und auszustatten und neue Piloten können die Bedienung dieses Raumschiffes schnell erlernen. Die Gladius ist ein älteres Design, das sich am Ende seines Lebenszyklus befindet, obwohl wiederholte Verbesserungen sie noch immer zum wendigsten Jäger in der aktiven Flotte machen.“ (Originalübersetzung: Oije)

11. Juli 2014

Am 11. Juli wurde die Gladius offiziell vorgestellt und der erste Konzeptsale (ohne LTI, wurde später nachgeliefert) wurde gestartet.

Die offizielle Bekanntmachung:

Seid begrüßt Bürger, die Gladius ist für die UEE der aktuelle leichte Jäger für die Frontlinie im Kampf gegen die Vanduul, stationiert auf unseren Bengal-Trägerschiffen und überall, wo sie sonst gebraucht werden. Die Gladius ist ein älteres Design, das im Laufe der Jahre immer wieder auf den neusten Stand der Technik gebracht wurde, um mit neuen, moderneren Schiffen mithalten zu können. In militärischen Kreisen wird die Gladius wegen ihrer Schlichtheit und Leistungsfähigkeit sehr geschätzt. Sie ist ein schneller und leichter Jäger, der sich voll auf den Raumkampf fokussiert, was sie zu einem





Name	Aegis Gladius
Länge	20m
Breite	16m
Höhe	5m
Masse	16.000 Kg
Frachtraum	0 Frachteinheiten
Besatzung	1
Kraftwerk	Größe 2
Triebwerke	2x TR2
Manövrierdüsen	8x TR1
Schild:	Astro Soloshield (Größe 2)
Klasse-1	2x Größe 1 (CF-007 Bulldog)
Klasse-2	1x Größe 1 (Scorpion GT-215 Gatling)
Klasse-3	2x Größe 2 (8x ASIM-5/c Ignite II)

hervorragenden Begleit- und Abfangjäger macht. Aufgrund ihrer geringen Anzahl beweglicher Teile ist die Gladius im Gegensatz zur Hornet sowohl für neue Piloten schneller zu beherrschen als auch für das Bodenpersonal einfacher zu warten. Nun steht die Gladius für Zivilisten bereit. Durch die Umstellung einiger Staffeln auf die neue F7A Hornet und der Eliteeinheiten auf die F8 Lightning kann die Marine ältere Schiffsmodelle für die Planetenverwaltung und qualifizierte Händler freigeben.

Die zur Verfügung gestellten Schiffe sind ausgemusterte Militärmodelle mit den gleichen Spezifikationen und Upgrade-Möglichkeiten. Nicht für den Zivilgebrauch freigegebene Waffen wurden vom Schiffsrumpf entfernt, können aber mit einer Vielzahl an für Zivilisten freigegebenen Waffen ersetzt werden. Durch diesen Anpassungsprozess ist der Einbau von zivilen Standard-Upgrades, wie etwa einem Sprungtriebwerk, möglich.

1. November 2014

Am 1. November war es soweit, die Gladius konnte das erste Mal im Hangar betrachtet werden. Oder wie es CIG immer ausdrückt: Hangar-Ready!

Mitte März 2015

Mit dem Release von Arena Commander Version 1.1 wird die Gladius „Arena Commander-Ready“. Happy Dogfights für alle Besitzer.

Offizielle Informationen

[Gladius Broschüre \(Original\)](#)

[Gladius Broschüre \(Deutsch\)](#)

[Shop-Link](#) Preis: 99,96 Euro (incl. 19% Steuern)

INTERVIEW

Hallo liebe Kartellmitglieder. Für die zweite Ausgabe des Kartellboten haben wir einen ganz speziellen Interviewpartner gefunden. Jörg (OGDA), der Organisationsleiter und Gründer von unserer gemeinsamen Organisation „Das Kartell“.

Hallo lieber Jörg. Erst einmal ein herzliches Dankeschön, dass Du Zeit für dieses Interview gefunden hast. Für unsere Mitglieder, die mit Deinem Namen nichts anfangen können, bitten wir um eine kurze Vorstellung.

Erzähle uns bitte etwas aus Deinem RL.

Hallo, ich bin der Jörg.

(Kartell-Selbsthilfegruppe: „Hallo Jörg!“)

Ich komme aus Bayern, bin von Beruf Programmierer und Webentwickler und wenn ich nicht gerade tagsüber oder nachts meinen schreienden Kindern hinterherrenne, gründe ich Organisationen in Star Citizen. ;-P

Hast Du spezielle Hobbys?

Neben Pen&Paper in den Systemen DSA, Star Wars und Warhammer 40K bastle und bemale ich für letztgenanntes auch Modelle und spiele Tabletop W40K.

Auf Star Wars Pen&Paper begründet bin ich zwischendurch mal auf die Idee gekommen, einen voll funktionsfähigen R2-Astromech-Droiden bauen zu müssen, was mich dann ein paar Jahre (mit größeren Pausen dazwischen) beschäftigt hat:



Dazu kommen ab und zu noch ein paar Flugstunden mit kleinen Blade Modell-3D-Helikoptern.

Wie hast Du von Star Citizen erfahren?

Das war, als ich das Video mit dem Bengal-Carrier gesehen habe. Anschließend habe ich noch einige Zeit mit mir gehadert, ob der Preis für eine Constellation für ein Spiel gerechtfertigt ist.

Mittlerweile bin ich da wie so viele andere bei einer Preisgrenze angelangt, über die man besser nicht nachdenkt. ;-)

War es Deine eigene Idee, eine Organisation im Spiel zu gründen? Und wie waren die Hintergründe „Das Kartell“ zu gründen?

Ich bin in meinem Freundeskreis als Erster auf Star Citizen gestoßen. Was mir bei den Organisationen auffiel, war, dass recht viele versucht haben und immer noch versuchen, Spielern, die das Spiel selbst bezahlt haben, vorzuschreiben, was sie in dem von ihnen bezahlten Spiel an Aktionen durchführen müssen und welche sie zu unterlassen haben. Solange ich mein Spiel selbst bezahlen muss, möchte ich auch selbst entscheiden, was ich darin unternehmen kann. Gerade bei den vielen



Möglichkeiten, die Star Citizen uns bietet, macht eine künstliche Einschränkung meiner Meinung nach keinen Sinn. Also war die Erstellung einer eigenen Organisation mit der entsprechenden Philosophie die einzige Option.

Hast Du bereits in der Vergangenheit Gilden/Organisationen in anderen Spielen geleitet?

Zu LAN-Zeiten (als BNC-Netzwerke noch aktuell waren) hatten wir einen großen über drei Landkreise verteilten Clan mit mehreren Squads, in dem ich in der Führung mitgewirkt habe. Seit Ende 2004 sind aus unerfindlichen Gründen alle Erinnerungen, die nicht World of Warcraft betreffen, ausgelöscht. ;-)

Was viele sicher gerne wissen möchten, woher kommt der Name „Das Kartell“?

Wir führen zwar im Star Wars Pen&Paper eine kartellähnliche Vereinigung, der Name, bezogen auf Star Citizen, war aber ein Spontaneinfall. Generell hat das Kartell jedoch viele Anleihen von dort übernommen. So zeigt beispielsweise das Logo des Kartells einen Sternenzerstörer vor dem Planeten Rudick 1 (unserer Hauptbasis in Star Wars); im Hintergrund ist der Stern Rudick zu sehen.

Weitere Details dazu finden sich [hier](#).

Hättest Du je gedacht, dass die Organisation so groß werden würde? Oder war es immer das Ziel, die größte deutschsprachige Org in Star Citizen zu erstellen?

So etwas dürfte sich kaum absichtlich planen lassen. Wir hatten zwei Monate vor Livegang des Organisationssystems über das Forum 60 Mitglieder geworben (damals schon eine recht stattliche Anzahl). Ich hatte allerdings nicht vermutet, dass wir damit bei der Livestellung des Organisationssystems die Organisation mit den meisten deutschsprachigen Mitgliedern im System waren, was uns dann im Endeffekt beim Aufbau sehr geholfen hat.

Als klar wurde, welches Potential hinter dem Kartell steckte, standen zwei Optionen zur Verfügung. Entweder die Aufnahme zu begrenzen oder sich dahinterzuhängen und es voll durchzuziehen.

Wie sind die aktuellen Strukturen entstanden? Viele Fragen sich, ob die Offiziere in den einzelnen Bereichen einfach nur die ersten Mitglieder im Kartell waren oder kennt Ihr Euch sogar aus dem RL?

Ich kannte die Officer weder im Real-Life noch waren sie einfach die ersten Mitglieder in einem Bereich (die Bereiche sind erst nachträglich entstanden).

Die Officer wurden von mir nach kommunikativen Fähigkeiten, Hilfsbereitschaft anderen gegenüber sowie dem Einsatz für das Kartell ausgewählt.

Schlussendlich hat sich herausgestellt, dass jeder einzelne ein absoluter Glücksgriff war und sich die Organisation dank ihres Mitwirkens (aber auch vieler anderer engagierter Personen) in einem so frühen Stadium so weit entwickeln konnte.

Mittlerweile haben wir unsere Adressen ausgetauscht, wissen wie der jeweils andere aussieht und sind gut eingearbeitet.

Gibt es Dinge, die Du in Bezug auf das Kartell heute anderes machen würdest?

Kann ich die Frage in 10 Jahren nochmal haben? :)

Welches Ziel siehst Du persönlich für das Kartell und deren Mitglieder, wenn das PU startet?

Wir sind die größte deutschsprachige Organisation (und wir dürften auch die größte europäische Organisation sein).

Nach Anzahl der Mitglieder sind wir weltweit auf Platz 9, nach Anzahl der Hauptmitglieder (wir haben nur Hauptmitglieder) sind wir weltweit auf Platz 5 und nach AMMAS-Rating sogar auf [Platz 3!](#)

Ich denke, es ist nicht übertrieben, wenn wir ganz vorne mitspielen wollen und uns mehrere Raumbasen und so viele Optionen wie möglich im PU sichern möchten. Ziel ist es, dass den Mitgliedern des Kartells so viel Mehrwert wie nur möglich mitgegeben wird und die Mitgliedschaft im Kartell prägende Auswirkungen für die Spielerfahrung der Mitglieder hat. Das wichtigste Anliegen ist uns jedoch, dass wir uns nicht nur als irgendein Verbund begreifen, sondern sich jeder als Mitglied einer Gemeinschaft fühlt, die für ihn da ist und auf die er sich verlassen kann.

Hast Du persönliche Ziele in Star Citizen?

Ich könnte versuchen, Organisationsleiter der größten europäischen Organisation zu werden. Ok, manchmal bin ich ein kleiner Scherzkeks. :-P

Nein ernsthaft: Persönlich möchte ich nichts weniger, als einfach alle Aspekte von Star Citizen zu erleben. Sicherzustellen, dass sich alle in der Organisation wohlfühlen, steht aber an erster Stelle.

Man hört an verschiedenen Stellen immer wieder, dass die Arbeit der Org-Leitung sehr undurchsichtig ist. Gibt es Pläne die Mitglieder mehr in die übergeordneten Entscheidungen mit einzubeziehen bzw. die Arbeit transparenter zu machen?

Das ist uns bewusst und das ist in großen Organisationen immer wieder ein Standardthema.

Man darf nicht vergessen, wir (die Organisationsleitung sowie alle anderen Mitarbeiter) bekommen kein Geld für unsere Arbeit, sondern stemmen diese Leistung in unserer Freizeit.

Wir haben aktuell insgesamt 317! Arbeitspakete, von denen wir 154 bereits erfolgreich abgeschlossen haben.

Bei manchen handelt es sich um Übersetzungen und News, bei anderen um die Implementierung neuer Systeme und die Konzeption von neuen Strukturen (wie zum Beispiel dem FPS-Bereich, von dem wir in Kürze mehr bekannt geben werden).

Oft fließen zig Stunden an Arbeit aus verschiedenen Gruppen in ein Arbeitspaket.

Wer Websites betreibt, weiß auch, welchen Aufwand es darstellt, regelmäßig aktuelle News anzubieten.

Über all diese Projekte während der Entwicklung zu berichten, würde Unmengen an Zeit binden (manche sind auch geheim ;-)).

Wir versuchen über die News auf der Aktuelles-Seite so viele Vorgänge wie möglich innerhalb der Organisation an die Mitglieder weiterzugeben. Zusätzlich werden wir in Zukunft in zweiwöchigen Abständen Meetings mit den Staffelleitern abhalten, um dort die Kommunikation zu verbessern.

Ein weiterer Ansatz ist, dass wir vorhaben zukünftig ein Protokoll zur Veröffentlichung von Themen, die in Officermeetings besprochen wurden, zu führen (abgesehen von Themen, die Personen oder die Sicherheit des Kartells betreffen).

Wir sind auch oft im TS, dort kann man uns gerne ansprechen. Es ist halt dann natürlich auch so: Wenn

wir dann im TS sind, kommt eine Stunde lang keine Frage, weil alle beim Zocken sind.

Teilweise ist die Diskussion zur Transparenz halt auch das normale „was wird da schon wieder besprochen/gefrickelt“, das man von überall her kennt. ;-)

Für allgemeine Umfragen (wie z.B. für die Neuanschaffung von Ingame-Komponenten) haben wir das Poll-Modul auf der Website erstellt.

Wirklich relevant wird dieses wohl erst nach Livegang des PU werden.

Bei vielen Themen müssen wir natürlich ganz ehrlich sein und sagen:

Wenn wir eine so große Organisation effektiv halten wollen und reaktionsfähig bleiben möchten, haben nur die Officer den Gesamtüberblick über alle Bereiche und Arbeitsbereiche, die benötigt werden, um bestimmte Entscheidungen zu treffen und zeitnah umsetzen zu können.

Es wird immer wieder passieren, dass wir Entschlüsse umsetzen müssen, bei denen dann manche sagen „Sind die noch ganz sauber?“, einfach weil bestimmte Teile der Information, die zum Beschluss der Officer geführt haben, nicht öffentlich gemacht werden können. Wir versuchen das so gering wie möglich zu halten (ehrlich :)).

Gibt es etwas, was Du den Lesern mitteilen möchtest? Was Du schon immer sagen wolltest?

Da gibt es ein paar Punkte:

1. Bitte lest die [FAQ](#). Dort stehen viele wichtige Punkte und auch Hilfen, wenn der Zugriff auf bestimmte Systeme nicht klappt.

Wir bekommen in letzter Zeit viele Anfragen, die mit einem Blick in die [FAQ](#) gelöst gewesen wären.

2. Wir haben ein internes [Forum](#), schaut mal vorbei, es ist ordentlich was los.
Um Zugriff darauf zu erhalten, lest bitte die [FAQ 1](#) und [FAQ 19](#).

3. Aktuell ist auch der (optionale!) Aufruf zum Eintritt in die Staffeln, bitte lesen:
[Aufruf zum Eintritt in die Staffeln](#)
Falls Ihr Euch dazu entscheidet, einer Staffel beizutreten, könnt Ihr diese selbst setzen:
[Staffelzugehörigkeit](#)

4. Wir suchen aktuell auch noch Staffel- und Kommandoleiter:
[Ausschreibung der Staffelleiterposten](#)
[FAQ 4](#)

5. Kommt in den TeamSpeak (die Daten stehen unten auf der Website <https://das-kartell.org>), unterhaltet Euch mit den Leuten.

Zurzeit laufen viele Matches im Arena Commander und die Flugschule ist sehr aktiv.

Abschließend möchte ich mich bei allen bedanken, die so große Mengen ihrer Freizeit aufwenden, um das Kartell zu etwas Einzigartigem werden zu lassen!

Der Bote dankt für das Gespräch.

AUFGABENBEREICHE

- Raumüberlegenheit: › Bodenkampf
› Kopfgeldjagd
› Luftkampf
› Raumkampf
› Sicherheit
- Forschung: › Rassen / Kultur
› Erforschung
› Kartografie
› Prospecting
› Aufklärung
› Technologie / Relikte
- Profit: › Freelancing
› Information Runner
› Rennsport
› Ressourcen
› Handel
› Transport
- Sub-Radar: › Infiltration
› Piraterie
› Schmuggel
› Spionageabwehr

FLAGGE ZEIGEN

AUFRUF ZUM EINTRITT IN DIE STAFFELN

Ihr seid Händler und immer auf der Suche nach dem höchsten Profit, Pirat auf der Jagd nach fetter Beute, Forscher auf der Suche nach den letzten Geheimnissen des Universums oder Kampfpilot, um die Tore des Himmels zu erschüttern? Und Ihr glaubt, dass sich Euch das gesamte bekannte und unbekannte Universum alleine beugt?

Die Rettungsstaffel wird Euch sicher gerne aus Euren zerstörten Cockpits schneiden...

Denkt doch lieber an folgendes: „Gemeinsam sind wir stark!“

Um dieses Ziel zu erreichen gliedert sich das Kartell in 4 Hauptgruppen mit entsprechenden Aufgabengebieten.

In jedem dieser Bereiche findet Ihr mehrere Staffeln, die Euch gerne als neuen Piloten begrüßen würden. Also worauf wartet Ihr? Ab auf die [Kartell-Webseite](#) und in Eure Wunschstaffel eintreten! Bevor Ihr Euch in eine Staffel eintragt, lest Euch bitte zuvor diese [Nachricht](#) sorgfältig durch.

Für weitere Fragen steht Euch natürlich das [Forum](#), der Teamspeak-Server und der offizielle [Kartell-Organisationsthread](#) auf der RSI-Webseite offen.

In zukünftigen Ausgaben wird der Bote genauer auf die einzelnen Bereiche eingehen und es wird erste Staffelvorstellungen geben.



WITZECKE

In Amerika wurde in den 70er Jahren ein neuartiges Weltraumprojekt gestartet: Ein Schimpanse und eine Blondine starten zu einer mehrjährigen Reise durch das Universum. Beiden wird nur ein Umschlag mitgegeben, der sämtliche Anweisungen enthält. Nach dem Start der Rakete öffnet der Schimpanse sein Kuvert, liest längere Zeit und fängt dann an, geschäftig mehrere Knöpfe zu drücken, Schalter umzulegen, Regler zu schieben und sämtliche Instrumente einzustellen. Verwundert öffnet die Blondine darauf ihren Umschlag, nimmt einen kleinen Zettel heraus und liest: „Bitte vergessen Sie nicht, den Affen zu füttern!“

Chuck Norris hat uns bewiesen, dass wir alleine im Weltraum sind. Aber erst seitdem Chuck Norris im Weltraum war!

Drei Astronauten, ein Russe, ein Amerikaner und ein Deutscher streiten, welches die größte Weltraumnation sei.

Der Russe: “Wir sind die Besten! Wir waren die Ersten im Weltall überhaupt!”

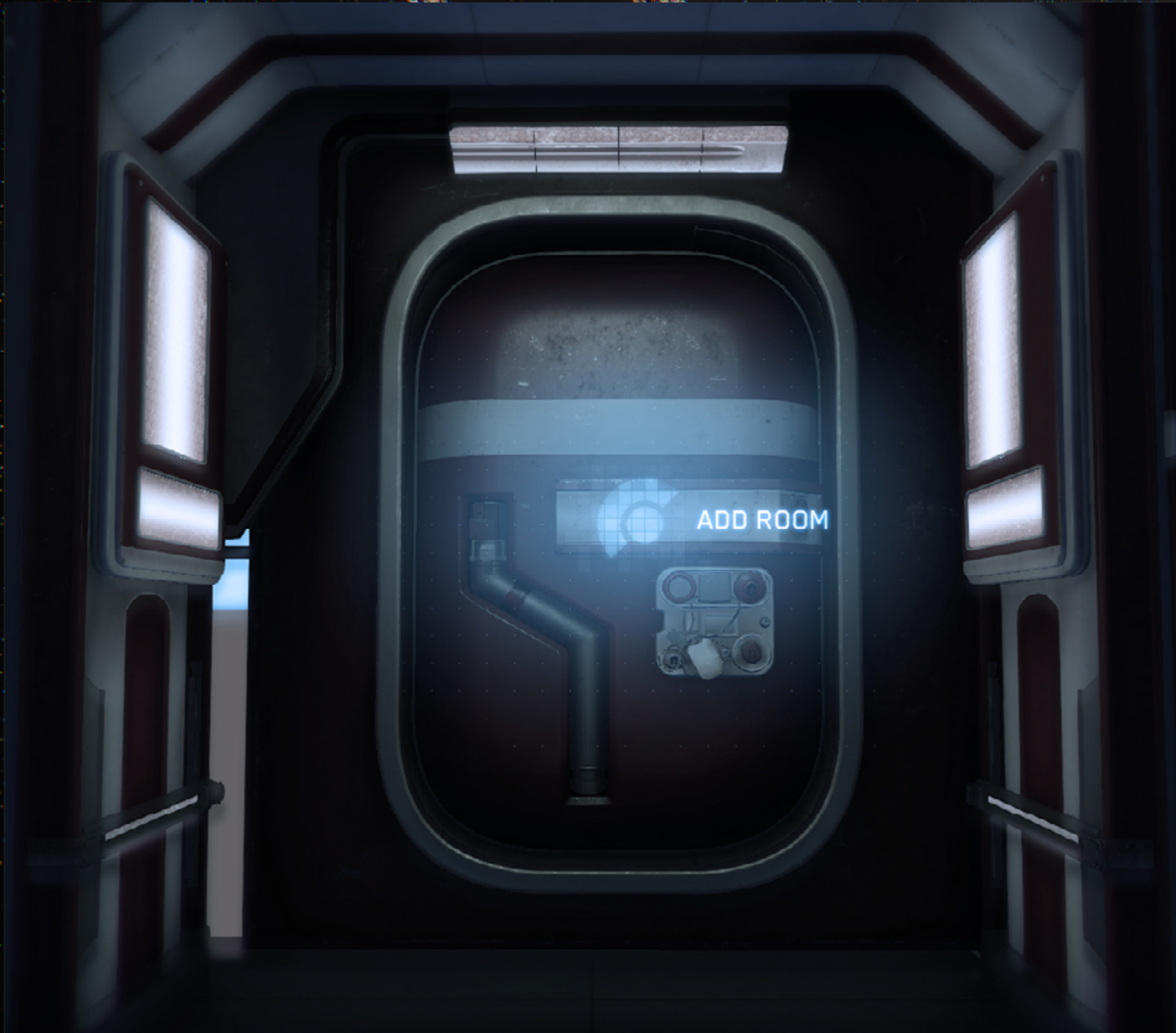
Der Amerikaner: “Nein! Wir sind die Besten. Wir waren die Ersten, die Menschen zum Mond brachten!”

Der Deutsche: “Nein, meine Herren! Wir sind die Besten. Wir werden die Ersten sein, die zur Sonne fliegen.”

Die Anderen: “Aber ... Aber ... das geht nicht! Die Sonne ist zu heiß!”

Daraufhin entgegnet der Deutsche: “Das haben wir selbstverständlich berücksichtigt. Wir werden nachts fliegen.”





SCHLUSSWORTE

Liebe Kartellmitglieder.

Erst einmal ein dickes „Danke!“ für Eure lobenden Worte und vielen Rückmeldungen für die erste Ausgabe des Kartellboten. Das gesamte Team hinter dem Boten ist sehr glücklich, dass Euch die erste Ausgabe so gefallen hat. Nun habt Ihr bereits die zweite Ausgabe in den Händen und wir hoffen, dass sie auch so positiv aufgenommen wird, wie die Erste. Leider konnten wir noch nicht alle Eure Ideen und Rückmeldungen umsetzen, aber für die Zukunft und mit Eurer Hilfe versuchen wir jedes Mal einen Tick besser zu werden. Die nächste Ausgabe ist bereits in Arbeit! :-)

Dies führt mich aber direkt zu einer Bitte: Staffelvorstellungen.

Möchtet Ihr Eure Staffel im Boten vorstellen? Dann schickt bitte eine schöne Vorstellung direkt an die Redaktion. Wir stellen Eure Staffel und Piloten gerne in einer zukünftigen Ausgabe vor. Ihr solltet uns eine kurze Beschreibung Eurer Staffel, Euer Motto, Staffellogo und alle weiteren wichtigen Informationen in einem Text zusammenfassen und zusenden. Sendet dafür bitte eine PN an Rohal.

Oder habt Ihr andere Themen oder gar fertige Beiträge, die wir für den Boten verwenden können? Wir freuen uns über jede Zusendung.

Bis dahin gilt: See you in the verse!

Die Redaktion des Kartellboten

STELLENMARKT

FLUGLEHRER GESUCHT!

Anforderungen:

- Du hast Flug Erfahrung 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](#).

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!

MODERATOREN FÜR UNSER DOKUWIKI GESUCHT!

Wir suchen für unser Dokuwiki noch einen Verwalter, der alle Feinheiten des Systems kennt, es entsprechend konfigurieren kann und Inhalte verortet.

Weitere Informationen findet Ihr [hier](#).
Bei Interesse meldet Euch bitte bei [OGDA](#).

UNSERE STAFFELLEITER BRAUCHEN
NOCH UNTERSTÜTZUNG!

BEWIRB DICH JETZT ALS: KOMMANDOLEITER

WEITERE INFORMATIONEN ZUR AUFGABE FINDEST DU [HIER](#). DIE NÄCHSTEN STAFFELLEITER SIND GANZ IN DEINER NÄHE!

IMPRESSUM

REDAKTION KARTELLBOTE

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

Redakteur

„Rohal“ / Andreas

Korrektur

„Malu23“ / Karsten
„slicer1“ / Gerrit

Editorial

„Olaf_Jaeger“ / Christoph

Disclaimer

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

Kontakt

das-kartell@gmx.de

www.das-kartell.org



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