



12%

07.03.2016 | AUSGABE 21

KARTELLBOTE



Titel



DER KARTELLBOTE

[AUSGABE 21]





Übersicht

1

26. Februar 2016



CLEAN SHOT FOLGE 2

Moderator Craig Burton stellt in dieser Folge eine neue Rubrik vor, in welcher er über Schiffsmodifikationen und -aufrüstungen spricht. Welcher Kauf lohnt sich und wovon sollte man lieber die Finger lassen?

Übersetzung: Manwe Korrektur: Malu23

24. Februar 2016



BEFÖRDERUNG

Kriostar hat die Leitung des Forschungskorps Pyxis übernommen und wurde im Zuge dessen in den Veteranen-Rang befördert.

22. Februar 2016



BEFÖRDERUNG

Feltor hat die Leitung der Handelsflotte Iridium übernommen und wurde im Zuge dessen in den Veteranen-Rang befördert.

22. Februar 2016



UEE-GUIDE: Das 78. Geschwader

Das 78. Geschwader besitzt eine lange und geschichtsträchtige Vergangenheit, die bis in die letzten Tage der Messer-Ära reicht. Die Einheit hat mehrfach ihren Mut und ihre Integrität bewiesen und ist deshalb in der UEE hoch angesehen.

Übersetzung: Einsamkeit Korrekturlesung: Aeras_Gatherford, Malu23

18. Februar 2016



UEE-GUIDE: Die Arche

Die Arche ist ein politisch neutrales Wissensarchiv der UEE, das mit dem Ziel gebaut wurde, universelles Wissen zu fördern und zu verbreiten sowie die Menschheit mit den anderen raumfahrenden Spezies nach den Spannungen der Messer-Ära zu versöhnen.

Übersetzung: Malu23 | Korrekturlesung: Mr_Yoshi

16. Februar 2016



VERLEIHUNG DES BENEFACTOR-BANDES

Für das Verschenken einer Vielzahl von Subscriber-Artikeln an andere Kartellmitglieder erhalten Keiley, Algorn, Spectre85, masterofG, Aeras_Gatherford, Hitomics und Trafalgar_DWater_Law das Benefactor-Band.

15. Februar 2016



SYSTEM-GUIDE: Nexus

Nexus ist ein System mit einer wechselvollen Vergangenheit. Ursprünglich verwaltet und ausgebeutet von der Hathor-Firmengruppe, wurde es in der Folgezeit zu einem gesetzlosen System, das die UEE heute versucht zu befrieden.

Übersetzung: korasani | Korrekturlesung: Malu23

12. Februar 2016



FROM THE PAST COME THE STORMS - KAPITEL 1 - MORNING MOOD

Was mit dem einfachen Auftrag beginnt, einen verlorenen Transporter wiederzufinden und zu bergen, wird für Zeke und seine Crew schnell zu wesentlich mehr, als sie ursprünglich gedacht hätten. Selbst nach Abschluss der Mission kommt die Crew nicht zur Ruhe, denn Zeke wird von seiner eigenen Vergangenheit eingeholt und vor eine schwierige Wahl gestellt. Von hier aus beginnt eine neue Reise, die ihn zunächst in alte Gefilde zurückführt...

Autor: Agent_B



FEBRUAR 2016, TIEFSTER WINTER IN MITTELEUROPA, LEISE RIESELT DER SCHNEE... MOMENT, „TIEFSTER WINTER UND SCHNEE“? WAS UNSERE KARTELLMITGLIEDER AUS ÖSTERREICH UND DER SCHWEIZ VIELLEICHT IN IHREN BERGEN HATTEN, WAR IN DEUTSCHLAND LEIDER EIN FERNES GERÜCHT.

Bereits in der letzten Ausgabe des Kartellboten wurden die Anpassungen an den Star Citizen Paketen angekündigt. Diese Änderung wurde nun am 14. Februar umgesetzt. Nochmals zur Zusammenfassung: Basispakete mit dem Spiel „Star Citizen“ beinhalten jetzt nur noch die Komponente für das spätere Persistent Universe, das wir aktuell in seiner Frühform als Mini-PU spielen. Das Singleplayer-Spiel „Squadron 42“ muss als Update (Release 2016) zusätzlich erworben werden. Oder man weicht auf ein Combo-Paket aus, das die beiden Komponenten (SQ42/PU) vereint, jedoch seit dem Split um 15 Dollar teurer geworden ist. Bereits erworbene Pakete sind natürlich von dieser Änderung ausgeschlossen. Bei größeren Paketen ab ca. 1200 Dollar sind beide Bestandteile von Haus aus inbegriffen.

Kurze Zeit später, genau am 23. Februar, folgte das Release von Star Citizen Alpha 2.2 auf den PTU-Servern. Keine zwei Wochen darauf, am 4. März, ging der große Patch auch schon auf die Live-Server.

DIE WICHTIGSTEN ÄNDERUNGEN:

- Aegis Sabre ist flugfähig
- Xi'An Khartu-AI ist Hangar-Ready
- Viele Überarbeitungen an den FPS-Mechaniken
- Anpassungen und Erweiterungen der Schiffskomponenten. Jetzt mit neuer Komponentenklasse: Kühler
- Neues Bounty-System - sei lieb, sonst jagt dich die Crusader Security durchs All
- Anpassungen an der „Map“ des Mini-PU: Comm-Arrays wurden neu gesetzt und die Abstände der Himmelskörper zueinander angepasst
- Neues, verbessertes Party-System
- Kleine Überarbeitungen am HUD des Spielers
- Physical EVA ist wieder aktiv (Dabei handelt es sich um ein System, das die Reaktion des Spielcharakters auf andere Objekte und auf Eigenbewegung darstellt. Beispiel: Verwendet ihr euer Jetpack und streift mit einem Bein ein Objekt, so wird der Charakter das entsprechende Bein einziehen)
- Bugfixing und weitere Anpassungen an vielen Systemen
- Das Mini-PU ist ab jetzt für bis zu 24 Spieler ausgelegt

Für das komplette Changelog folgt einfach dem folgenden Link

Kommen wir zum Bereich der Öffentlichkeitsarbeit und dort gab es nicht nur gute Nachrichten. Zuerst haben alle Subscriber für den Monat Februar ein Modell der Mustang Beta erhalten. Kurz darauf folgte das neue Jump Point-Magazin. In dieser Ausgabe:

AROUND THE VERSE

EPISODE 2.18 11.02.2016

EPISODE 2.19 18.02.2016

EPISODE 2.20 25.02.2016

EPISODE 2.21 03.03.2016

10 FOR THE ...

DEVELOPERS: EPISODE 4 08.02.2016

DEVELOPERS: EPISODE 5 15.02.2016

DEVELOPERS: EPISODE 6 22.02.2016

CHAIRMAN: EPISODE 77 29.02.2016

BUGSMASHERS!

EPISODE 19 10.02.2016

EPISODE 20 02.03.2016

die Entwicklung des Xi'An Scout, ein Besuch des Kayfa-Systems, ein Einblick in die Entwicklung von modularen Raumstationen und natürlich ein neue Kurzgeschichte aus dem Verse.

Bitte jetzt die Taschentücher raus und ein lautes „Ohhh“. In diesem Jahr wird es leider kein großes Gamescom Star Citizen Event geben. Aber wir hoffen, dass es trotzdem ein schönes kleineres Event direkt auf der Gamescom geben wird. CIG wird dazu sicher noch weitere Informationen verlautbaren.

QUER DURCH ALLE KANÄLE

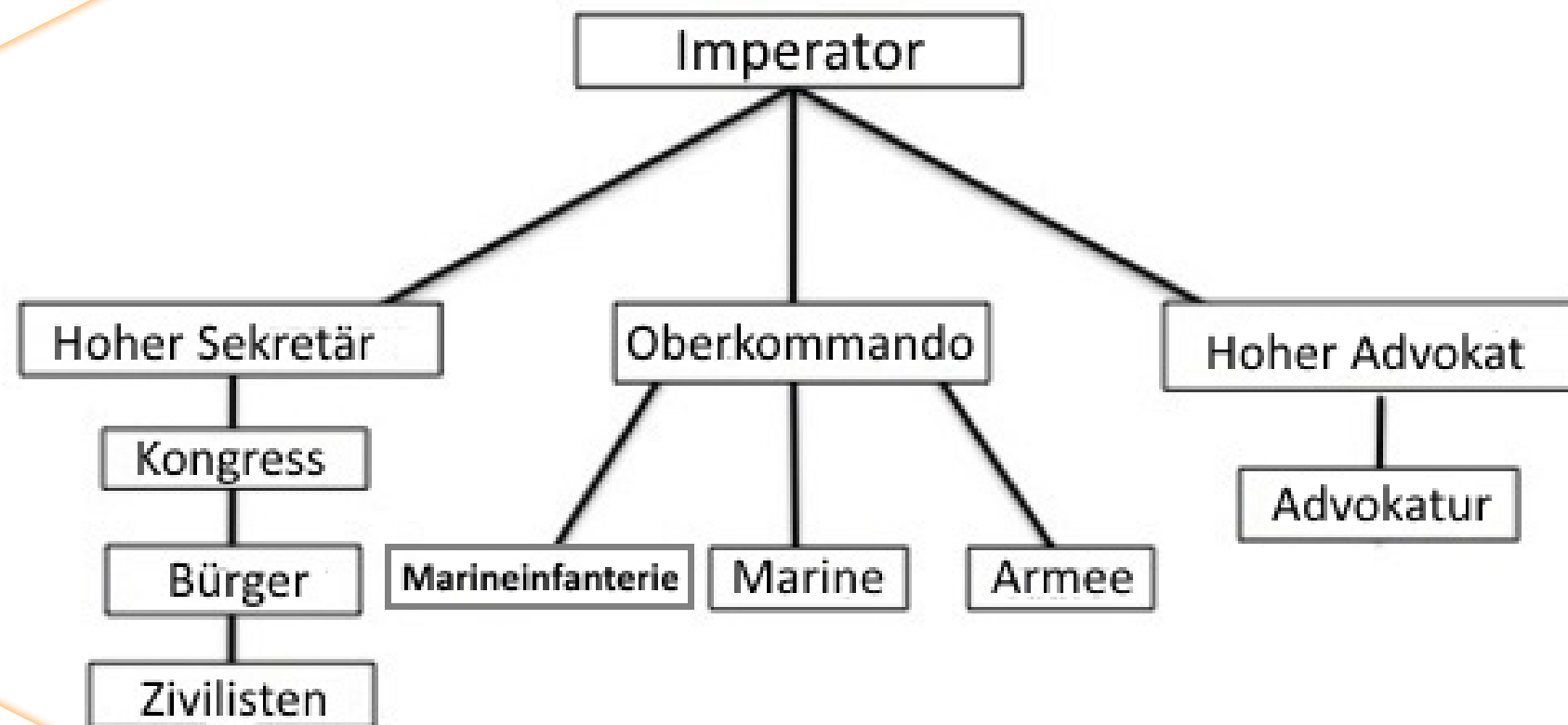
- CIG stellte im Februar neue Mitarbeiter für die QA-Teams ein, 2 x in Austin, 3x in Frankfurt
- „The Next Great Star Marine“ ist weiterhin für den Sommer 2016 in Planung
- Das Team in Frankfurt arbeitet aktuell viel an den Zwischensequenzen für SQ42, an den Animationen der Spielcharaktere und NPCs sowie an der KI des Spiels
- Große Anstrengungen flossen in die Alpha 2.2 und die darauffolgenden Versionen. Die geplanten Inhalte für Version 2.3 sind bereits in Arbeit. CIG spricht unter anderem von einem größeren Schiff...
- Zwei neue Schiffe wurden angekündigt: die Drake Interplanetary „Buccaneer“, wohl ein leichter Jäger, sowie die „Dragonfly“. Letztere geht gerade in die Konzeptphase
- Es sind noch viele weitere Schiffe in Planung, z.B. ein kleines Mining-Schiff
- Keine Liebe für die „Prowler“ - die Arbeiten liegen aktuell auf Eis, denn die Entwickler müssen auf die Designdokumente zu den Tevarin warten

- Es wird wieder an der Caterpillar weitergearbeitet, sie ist noch größer geworden
- Schiffe wie die Banu Merchantman, 890 Jump und Endeavour wurden weiter zurückgestellt, die Carrack kommt dafür etwas früher
- Die Ressourcen, die vom Xi'An Scout gebunden waren, sind nun frei für die Herald
- Die Reliant ist fast bereit für den Hangar
- Sandi Gardiner hat am 1. März ein erstes Bild mit dem Sample der physischen Star Map auf ihrer Facebook-Seite gepostet. Diese wird auch, nach entsprechend positiver Rückmeldung der Community, im Store käuflich erwerbbar sein. Sonst erhalten die Star Map nur Backer, die in den Anfangstagen der Entwicklung ein entsprechendes physisches Spiele-Paket gekauft haben (Zeitraum: Ende 2012, Anfang 2013)
- Als außerirdische Sprache im Verse wird als erstes Vanduul umgesetzt, danach weitere Sprachen wie Banu und Xi'An
- Es wird nach aktueller Planung Gefängnisse im Spiel geben, Ausbruch inklusive

AUTOR: ROHAL

Leben in der
UEE





DIE ADVOKATUR

Der Hohe Advokat und die ihm unterstehenden Abteilungen kümmern sich um die Rechtsdurchsetzung und die Verbrechensbekämpfung im Imperium. Die Advokatur wurde im Jahre 2523 gegründet, als die Vereinten Nationen der Erde (UNE) in den Vereinten Planeten der Erde (UPE) aufgingen. Sie war darauf ausgelegt, eine systemübergreifende Polizeieinheit unter direkter Führung des Hohen Advokaten zu sein. Während der faschistischen Messer-Ära wandelte sich die Advokatur in eine umfassende Behörde, die Geheimpolizei, Nachrichtendienst und Spionageabteilung in sich vereinte und dem Imperator direkt unterstand. Der Umfang ihrer Machenschaften ist noch unbekannt, doch die Beamten der Advokatur dieser Zeit werden mit Attentaten, der Folterung von subversiven Elementen in der Bevölkerung und Informationsmanipulationen in Verbindung gebracht.

DIE POLITISCHE STRUKTUR DER REGIERUNG

Der Imperator: Ursprünglich war der Imperator ein Diktator, doch diese Institution wurde nach dem Ende der Messer-Ära umstrukturiert, so dass sie heute eher dem Amt eines Präsidenten ähnelt (demokratisch gewählt, nur eine Amtszeit, nicht verrückt usw.) Um Ivar Messer zu zitieren: "Jedes Schiff braucht einen Kapitän." Der Imperator ist die Galionsfigur der UEE und wird von dem Hohen Sekretär und dem Hohen Advokaten beraten. Er darf heutzutage nur noch eine einzige zehnjährige Amtszeit lang herrschen. Die Aufgabe des Imperators ist, finale Entscheidungen zu treffen. Gesetzesentwürfe nehmen ihren Anfang im Senat, werden an den Hohen Sekretär weitergereicht und kommen schließlich beim Imperator an, der sie entweder billigen oder sein Veto einlegen kann. Der Hohe Sekretär: Dies ist der Vorsitzende für alles, was mit der Infrastruktur der UEE zu tun hat: Kommunikation,

Transport, Abwässer, Energie, Landwirtschaft, Gesetze usw. Alle Belange, welche die Infrastruktur der UEE betreffen, werden im Kongress debattiert, präzisiert und schließlich zum Hohen Sekretär weitergeleitet, bevor dieser sie letztendlich an den Imperator übergibt. Der Hohe Advokat: Sein Büro kümmert sich um die Durchsetzung der Gesetze, stellt aber ebenso sicher, dass lokale Regierungen den neuesten Änderungen der in der gesamten UEE geltenden imperialen Gesetze folgen. Die Senatoren: Sie werden durch die Bürger ihrer jeweiligen Heimatplaneten gewählt und arbeiten hauptsächlich im Kongress auf der Erde. (Sie kehren jedoch regelmäßig in ihre Wahlkreise zurück, insbesondere wenn eine Wahl ansteht.) Senatoren mischen sich zwar nicht direkt in die lokale Gesetzgebung ein oder berufen lokale Funktionäre, doch ihr Einfluss ist zweifellos groß.

Nachdem der Imperator gestürzt war, wurde die Advokatur wieder ihrem ursprünglichen Zweck zugeführt. Während von den meisten Planeten erwartet wird, dass sie selbst für Ruhe und Ordnung sorgen, übernimmt die Advokatur Straftaten, die über die Grenzen eines Planeten oder Systems hinausgehen. Dies beinhaltet die Verfolgung von Straftätern sogar bis in nichtmenschliche Systeme, wie etwa der Banu oder Xi'An. Die Agenten der Advokatur sind in der Unterwelt gefürchtet, da sie gut in Festnahmetechniken ausgebildet und gleichermaßen hervorragende Kampfflieger und gründliche Ermittler sind. Zwar arbeiten die meisten von ihnen alleine, doch werden gelegentlich Teams von ihnen entsandt, um besonders wichtige Ziele zu ergreifen oder in Situationen zu helfen, in denen Gewalt erwartet wird. Die wahre Gefahr, die von einem Agenten der Advokatur ausgeht, ist was er repräsentiert. Ein Krimineller könnte vielleicht einen Polizisten töten oder möglicherweise sogar einen Agenten der Advokatur, doch es würden immer weitere folgen, bis es ihnen gelingt, ihn zur Strecke zu bringen.

Obwohl die Advokatur selbst entflozene Straftäter verfolgt, ist sie dafür bekannt, einen Teil dieser Arbeit an die Gilde der Kopfgeldjäger weiterzugeben.

DER LEGISLATIVE ZWEIG

Der Zweig des Hohen Sekretärs/des Senates kümmert sich um die Infrastruktur. Ihm unterstehen die verschiedenen Ämter, Komitees usw.

DER SENAT

Es gibt eine große Anzahl von Systemen, die sich unter der Kontrolle der UEE befinden. Jedes dieser Systeme besitzt eine Handvoll von Planeten, die entweder für die Besiedlung terraformt wurden, der Gewinnung von Ressourcen dienen oder einfach nur nutzlose Felsen sind.

Wenn ein Planet eine bestimmte Bevölkerungszahl erreicht hat oder sein Einfluss groß genug geworden ist (er zum Beispiel die UEE mit einem besonders wertvollen Erz versorgt), dann kann er die Anerkennung der Regierung beantragen. Falls dieser Antrag angenommen wird, kann der Planet einen Bürger wählen, der ihn im Senat auf der Erde repräsentiert. Dieser Senator hält sein Mandat für fünf Jahre und es ist ihm erlaubt, mehrere Legislaturperioden zu dienen. Nur die größten und einflussreichsten Planeten haben mehrere Senatoren. (Die Erde hat mit fünf die Meisten.)

POLITISCHE PARTEIEN

Aufgrund der enormen Größe der UEE gibt es dutzende, ja sogar hunderte von politischen Parteien, jedoch dominieren drei von ihnen die politische Landschaft.

- Die Universelle Partei: Diese Partei hat eine Ideologie, die den Schwerpunkt auf die Institutionen der UEE legt. Sie glaubt, dass die Regierung und ihre Institutionen die Menschen leiten sollten. Sie wird von manchen als eine Partei der Wohlhabenden gesehen.
- Die Zentralisten: Diese Partei hat eine konservative, wenn nicht sogar libertäre Ideologie. Es geht ihr um die Aufrechterhaltung des Status Quo und die Verteidigung menschlicher Werte. Ihre Anhänger umarmen die Vergangenheit und sind stolz auf das Erreichte. Es ist wohl unnötig zu erwähnen, dass sie die Erde als Hauptsitz der UEE beibehalten möchten.
- Die Partei der Veränderung: Diese relativ junge "Partei des Volkes" wirbt für die Schaffung einer fortschrittlichen Zivilisation. Die meisten ihrer Reden drehen sich um die Zukunft der Menschheit. Die Partei setzt sich für Terra als das neue politische Zentrum der UEE ein.



DER UNTERSCHIED ZWISCHEN BÜRGERN UND ZIVILISTEN

Die allgemeine Öffentlichkeit ist bekannt als Zivilisten. (Sie werden oftmals auch abschätzig "Zivs" genannt.) Sie sind das Salz der Erde, die Arbeiter und die Massen. Jeder wird als Zivilist geboren, doch nur jene, die sich für die Zivilisation einsetzen, werden zu Bürgern. Nichtsdestotrotz sind Zivilisten registrierte Bewohner der UEE. Ab dem Alter von siebzehn Erdenjahren bezahlen sie Steuern, können Eigentum besitzen und wählen gehen, falls sie in einem System registriert sind. Bürger sind die erwählten Mitglieder der Gesellschaft, müssen sich diesen Status allerdings erst verdienen. Kurzum, sie müssen bereit sein, etwas zu tun, um die UEE voranzubringen. Dies kann durch den Dienst im Militär, gemeinnützige Arbeit oder durch einfache Bewerbung (allerdings mit wenig Aussicht auf Erfolg) getan werden. Es ist nicht einfach, ein Bürger der UEE zu werden und das soll es auch nicht sein, denn die Mächtigen hassen es, ihre Macht zu teilen.



Die lokalen Regierungen auf diesen Planeten lassen sich in zwei Kategorien aufteilen: Jene, die in der UEE repräsentiert sind und solche, die es nicht sind.

REPRÄSENTIERTE REGIERUNGEN

Diese Kategorie kann alles von großen intergalaktischen Zentren wie Terra bis zu weniger stark bevölkerten Planeten wie Magnus beinhalten.

DER GOUVERNEURSRAT

Was im 21. Jahrhundert als Nation bezeichnet wurde, wird heute Staat genannt. Ein jeder Staat wird von einem Gouverneur regiert und jeder Planet kann mehrere Staaten umfassen. Die Gouverneure dieser Staaten treffen sich im Gouverneursrat. Dünn besiedelte Welten haben oftmals nur zwei Gouverneure, während dicht besiedelte häufig Dutzende besitzen. Diese Gouverneursräte treten zusammen, um Streitigkeiten zu schlichten und planetenweite Gesetze zu beschließen.

DER GOUVERNEUR

Der Gouverneur ist ein gewählter Repräsentant mit einer Legislaturperiode von sechs Jahren (auf zwei Amtszeiten begrenzt) und seine Position kann sowohl von einem Bürger als auch einem Zivilisten besetzt werden. (Dies ist das höchste politische Amt, das ein Zivilist erreichen kann.) Einige Gouverneure kandidieren für das Amt des Senators nachdem ihre Amtszeiten abgelaufen sind.

Dem Gouverneur untergeordnet stehen einhundert gewählte Volksvertreter. Die Größe der Wählerschaft für jeden einzelnen dieser Volksvertreter hängt zwar von der Bevölkerungsgröße des Staates ab, doch insgesamt gibt es immer einhundert von ihnen. Zum Beispiel repräsentiert ein Abgeordneter von Terra eine Million Menschen, während ein anderer in den kleineren Staaten von

DIE VORTEILE, EIN BÜRGER ZU SEIN:

- Man darf eine multiplanetare Unternehmensgruppe besitzen
- Man darf sich zur Wahl für ein politisches Amt stellen (lokal oder auf Ebene der UEE)
- Man darf über Angelegenheiten der UEE abstimmen (Senatoren, Referenden) und seine Stimme bei lokalen Wahlen und Gesetzesinitiativen abgeben.
- Man darf für die Regierung der UEE arbeiten (z.B. für die Advokatur)
- Es ist einfacher Lizenzen für den Handel mit den Banu oder Xi'An zu erhalten
- Die lokalen Polizeikräfte lassen Bürger gelegentlich mit kleineren Verbrechen davonkommen (inoffiziell)
- Man zahlt einen geringfügig niedrigeren Steuersatz

Verurteilte Verbrecher oder Mitglieder assimilierter Kulturen, die in Kriegen besiegt worden sind (wie etwa die Tevarin), haben nicht die Möglichkeit, Bürger zu werden. Wenn ein Bürger wiederholt ein Verhalten an den Tag legt, dass sich gegen die Ziele und

Gesetze der UEE richtet, kann ihm die Bürgerschaft auch wieder entzogen werden.

DAS LEBEN OHNE BÜRGERSCHAFT

Es mag so klingen, als sei die Bürgerschaft der einzige Weg, um in der UEE ein gutes Leben führen zu können. Letztendlich kommt es auf die Prioritäten des Einzelnen an. Es gibt Dinge für die eine Bürgerschaft unabdingbar ist (siehe obenstehende Liste), doch wenn man an der Grenze der UEE lebt und seinen Lebensunterhalt mit dem Transport von Fracht oder der Erkundung des Weltraumes verdienen will, dann gibt es nicht viel, was einem die Bürgerschaft bieten kann.

LOKALE REGIERUNGEN

Die verschiedenen Ethnien, die es auf der Erde gibt, sind über die Jahrhunderte hinweg miteinander verschmolzen, die Menschen identifizieren sich heute über den Planeten auf dem sie wohnen. Die Vielfalt von Sprachen und Namen hat zwar heute noch Bestand, doch findet man sie oft miteinander vermischt ("Ivan Suzuki").

Davien nicht mehr als Eintausend vertritt. Die Abgeordneten sind jeweils verschiedenen Ausschüssen und Abteilungen zugeteilt, welche die Infrastruktur überwachen und regulieren.

GESETZESVOLLSTRECKUNG

Die Gesetzeshüter teilen sich auf in lokale und föderale Polizeikräfte. Die lokale Polizei hat ihre zugewiesenen Zuständigkeiten, während die föderalen Ordnungskräfte Straftaten über Staatsgrenzen hinweg verfolgen und dem Gouverneursrat direkt unterstellt sind. Je nach der Bevölkerungsgröße und dem Status eines Planeten kann die Polizei die Hilfe des UEE-Militärs anfordern, um Schutz zu gewährleisten, Kriminelle abzufangen oder bei Naturkatastrophen zu helfen.

NICHT REPRÄSENTIERTE REGIERUNGEN

Das Leben fern der Bevölkerungszentren kann hart sein. Sobald die Inspektoren der UEE einen Planeten für die Besiedlung freigeben, rekrutieren sich die ersten Siedler üblicherweise aus den Arbeitergruppen, die bereits das Terraforming durchgeführt haben. Kleinere Firmen im Terraforming-Geschäft locken ihre Arbeiter oftmals damit an, indem sie ihnen Land als Bezahlung versprechen. Als nächstes treffen die Landvermesser und Gutachter auf dem Planeten ein und versuchen irgendetwas zu finden, dass diesen Planeten für die Schaffung eines neuen Bevölkerungszentrums attraktiv machen würde (seltene oder einzigartige Mineralien, eine Ansammlung von Sprungpunkten usw.). Ob sie etwas finden oder nicht, bestimmt ob diese Welt zu etwas heranwachsen wird. Die Hoffnung ist immer, auf das nächste Terra gestoßen zu sein. Falls diese Gutachter etwas finden, ergreifen sie die Gelegenheit, sich das beste Land zu sichern, falls nicht, ziehen sie weiter. Währenddessen haben sich viele der Armen auf dem Planeten eingefunden, auf der Suche nach einer Möglichkeit, ihr Leben zu bestreiten

und einen Neuanfang zu machen. Üblicherweise begeben sie sich für eine Zeit lang in Leibeigenschaft, um die Anreise bezahlen zu können.

Diese Planeten sind oftmals weit vom wachsamen Auge und dem schützenden Arm des UEE-Militärs entfernt. Während dies ein interessanter Umstand für Händler ist, die den Zöllen ausweichen wollen, bedeutet es auch, dass Piraten und Banditen hinter jeder Ecke lauern können. Und all das lässt die Möglichkeit, von den Vanduul angegriffen werden, noch gänzlich unerwähnt.

Regierungen an den Grenzen der UEE organisieren sich wie Stadtstaaten, üblicherweise geführt von einem Gouverneur oder Bürgermeister (je nach lokaler Präferenz). Es ist nicht ungewöhnlich, dass Städte sich gegenseitig den Krieg erklären.

Diese Siedlungen haben normalerweise eine Art Polizei oder Miliz, die für Recht und Ordnung sorgt. Bestenfalls werden sie von einem Sheriff oder Marschall angeführt, im schlechtesten Fall tun sich die Stadtbewohner einfach zusammen, wenn sich die Notwendigkeit ergibt.

Sobald die Bevölkerung dieser nicht repräsentierten Planeten anfängt zu wachsen, sendet die UEE politische Berater, um die Menschen bei der Gestaltung einer planetaren Regierung zu unterstützen und die Struktur der repräsentieren Welten mit ihren Gouverneuren und Volksvertretern nachzubilden. In den frühen Phasen planetarer Entwicklung gibt es kaum Unterschiede zwischen Bürgern und Zivilisten (jeder muss das Seinige beitragen). Mit wachsender Bevölkerungszahl wird diese Unterscheidung zunehmend deutlicher. Lokale Politiker werden sowohl von Bürgern als auch Zivilisten gewählt.

Nachdem der Gouverneursrat die Anerkennung bei der UEE beantragt hat und dieses Ersuchen angenommen wurde, sind allerdings nur Bürger für die Wahl des Senators stimmberechtigt.

IMPERIALE GESETZE UND LOKALE GESETZE

In der Theorie unterliegt sogar die kleinste Siedlung den Gesetzen der UEE. Die Durchsetzung dieser Gesetze ist jedoch oftmals schwierig, ganz besonders in den kleinen Siedlungen. Kurzum, die Gesetze werden solange nicht durchgesetzt, bis sich jemand dazu entschließt, dies zu tun.

Es ist den lokalen Regierungen erlaubt, ihre eigenen Gesetze zu erlassen, solange diese nicht mit den Gesetzen der UEE in Konflikt geraten.

DIPLOMATIE

Übersicht aller bekannten raumfahrenden Zivilisationen und deren diplomatischen Status in der UEE und weitere allgemeine Informationen.

DAS PROTEKTORAT DER BANU

Der erste außerirdische Kontakt der Menschheit. Die Banu sind üblicherweise sehr desorganisiert. Jeder ihrer Planeten ist ein unabhängiger Staat mit seiner eigenen einzigartigen Regierung, was zwar die Interaktion etwas erschwert, doch uns wahrscheinlich davor bewahrt hat, die gesamte Spezies während der Messer-Ära zu verärgern. Es gibt gelegentlich Grenzstreitigkeiten mit den Banu, hauptsächlich wenn Kriminelle über die Grenze in ihr Territorium fliehen und die Banu sich nicht bereiterklären, nach ihnen suchen, geschweige denn diese zu fangen und an die UEE auszuliefern. Das primäre Geschäft der Banu ist der Handel. Er durchzieht ihre gesamte Gesellschaft. Alles hat seinen Preis, alles kann erworben werden. Spezies-Guide: Banu



DIE VANDUUL

Die Beziehungen der Menschen mit dieser Spezies sind mit Blut befleckt. Die Vanduul haben niemals in irgendeiner Form versucht, mit der UEE Kontakt aufzunehmen. Sie sind eine nomadische Zivilisation in der es erbitterte interne Machtkämpfe zwischen den verschiedenen Klans gibt. Es existiert also keine übergeordnete Regierung mit der man Frieden schließen oder der man den Krieg erklären könnte. Spezies-Guide: Vanduul.

Hin und wieder versucht es ein Senator oder Diplomat, den Vanduul die Hand zu reichen. Wenn er Glück hat, findet er keine.

Die meisten Politiker betrachten die Vanduul als nichts weiter als eine brachiale Naturgewalt. Die Vanduul sind einfach eine Gewissheit, so wie der Tod und die Steuern. Sie sind die hässliche Realität des Weltraumes.

DIE TEVARIN

Die Tevarin waren der erste interstellare Feind der Menschheit und zwei Kriege mit der UEE haben sie an den Abgrund ihrer Existenz geführt. Ihre Welten wurden von der UEE erobert, terraformt und besiedelt. Auch die Tevarin selbst wurden entweder von der UEE assimiliert oder flohen in die Systeme der Banu und Xi'An.

Vor ihrem Niedergang waren die Tevarin eine stolze militärisch ausgerichtete Spezies mit einem strengen Ehrenkodex. Heute fristen sie in der UEE ein Leben zweiter Klasse und haben nur weniger Möglichkeiten sozial aufzusteigen. Spezies-Guide: Tevarin.

DIE KR'TAK

Die UEE hat erst kürzlich von der Existenz der Kr'Tak erfahren. Das nächste von ihnen kontrollierte System befindet sich auf der

anderen Seite des Xi'An Imperiums. Wir wissen nur sehr wenig über diese Spezies, da die Xi'An nur wenige Informationen mit uns geteilt haben. Die Beziehungen zwischen den Xi'An und den Kr'Tak sind äußerst angespannt, resultierend aus einem mehrere Jahrhunderte andauernden Krieg, der als die "Spirit Wars" bekannt geworden ist.

Die Regierung hat bisher noch keinen formalen Kontakt mit den Kr'Tak hergestellt, aus Angst dabei die Beziehung mit den Xi'An auf das Spiel zu setzen. Gleichwohl gibt es zweifellos Pläne, die Kr'Tak im Geheimen zu kontaktieren, doch wurde so ein Versuch noch nicht unternommen, da die Xi'An ihre Grenze zu den Kr'Tak mit gnadenloser Effizienz bewachen. Spezies Guide: Kr'Thak.

Diesen UEE-Guide könnt ihr ebenso auf der Webseite finden. Die Originaltexte, aus denen dieser Guide zusammengefügt worden ist findet ihr hier, hier und hier.

/// ÜBERSETZER: MALU23





„BÖSER ZWILLING DER FREELANCER? VON WAS SPRICHST DU DA? WIR SIND DOCH AUCH NUR NORMALE FRACHTKAPITÄNE, DIE ETWAS LADUNG TRANSPORTIEREN MÖCHTEN. UND JETZT SCHÖN DIE SYSTEME RUNTERFAHREN, WIR MÖCHTEN ETWAS GESCHÄFTLICHES MIT DIR BESPRECHEN. KLEINER WARENAUSTAUSCH, DU VERSTEHST...“

- CAPTAIN MORDAT, „TANZENDER SCHATTEN“ - CATERPILLAR-SCHIFFSKLASSE

Nach der Vorstellung der „Cutlass“ in Ausgabe 12 und der „Herald“ in Ausgabe 15 des Kartellboten folgt nun das dritte Schiff von Drake Interplanetary: die Caterpillar.

Bei der Caterpillar handelt es sich um das größte Schiff, das von Drake Interplanetary entwickelt wurde und aktuell die Speerspitze des Schiffsbauers darstellt. Es fällt offiziell in den Bereich der Transportschiffe. Und obwohl Schiffe von Drake gerne von Piraten und anderen Kriminellen verwendet werden, sind sie auch in der legalen Welt im Einsatz.

„Drake Interplanetary widerspricht hiermit entschieden allen Gerüchten, dass ihre Schiffe nur von Gesetzlosen verwendet werden.“

- Mr. Zimdor, Drake Interplanetary, Leitender Anwalt

Obwohl die Caterpillar gerne mit der Freelancer verglichen wird, ist sie weitaus größer als diese. Die Cata - wie sie auch gerne genannt wird – unterscheidet sich aber auch in vielen weiteren Punkten von dem Schiff aus dem Hause MISC. Sie besitzt in ihrer Standardausführung einen Mark III Traktorstrahl, stärkere Schilde und eine etwas bessere Bewaffnung. Durch die verhältnismäßig kleine Anzahl an Schubdüsen ist sie aber gegenüber einer Freelancer langsamer und weniger wendig.

Zusammenfassend kann man sagen, dass die Caterpillar ein schweres Transportschiff mit guter Bewaffnung und Panzerung ist, das ohne Probleme in unsicheren Gebieten eingesetzt werden kann. Auch kann man davon ausgehen, dass ein solches Schiff selten ohne passende Eskorte unterwegs ist.

OFFIZIELLE BESCHREIBUNG VON DER RSI-WEBSEITE

Drake hält daran fest, dass es sich bei der Caterpillar (Raupe), die ihrem Namensgeber zumindest entfernt ähnlich sieht, um ein vielfältiges und modulares Raumschiff handelt, das für den legalen Handel und ausgedehnte Such- und Rettungsmissionen ausgelegt ist... doch am Ende des Tages ist die Caterpillar der böse Zwillings der Freelancer.

Entwickelt für die Unterstützung von Piraten-Operationen, bietet die Caterpillar einen großen Laderaum für erbeutete Fracht, eine stärkere Panzerung als bei vielen anderen Frachtschiffen ihrer Klasse und Platz für bis zu fünf Crewmitglieder, um Entermanöver durchzuführen zu können. Trotz ihrer stärkeren Panzerung ist die Caterpillar keine Bulldogge - für eine erfolgreiche Operation ist sie auf eine Jäger-Eskorte angewiesen.

ENTWICKLUNGSGESCHICHTE

17. NOVEMBER 2012: FREISCHALTUNG DER ENTWICKLUNG

Mit einem der ersten Stretch Goals bei einer Spendensumme von 1,5 Millionen Dollar auf der Kickstarter-Webseite wurde die Entwicklung der Caterpillar freigeschaltet.

29. JUNI 2013: ERSTE KONZEPTGRAFIK

Eine erste Konzeptgrafik ging Ende Juni 2013 online.

3. SEPTEMBER 2013: WEITERE ÜBERARBEITETE KONZEPTGRAFIKEN

Drei neue Konzeptgrafiken für die Cata gehen online. Das Design wurde verschärft und das Schiff insgesamt größer und vor allem länger designt.

20. SEPTEMBER 2013: ERSTE INNENRAUM-KONZEPTGRAFIKEN

Zwei neue Konzeptgrafiken der Cata, diesmal aus dem Innenraum. Man kann sehr gut die Größenunterschiede zu einer Freelancer erkennen. Die Cata besitzt mehrere Räume, inklusive Cockpit, Maschinenraum, Sensorraum, Schlaf- und Essraum sowie Dusche und WC.

8. JANUAR 2014: VORSTELLUNG VON DRAKE INTERPLANETARY

Offizielle Vorstellung des Unternehmens, das sich für den Bau der Caterpillar verantwortlich zeigt. Natürlich liegt der Text auch übersetzt vor, folgt einfach dem Link auf die Kartell-Webseite.

27. NOVEMBER 2014: WARUM EINE CATERPILLAR? RAID COMMANDER: THE DRAKE CATERPILLAR

Erste kleine FAQ über die Caterpillar mit neuen Konzeptgrafiken. Was macht das Schiff cool? Wer entwickelt das Schiff? Woher stammt die Inspiration für das Schiff?

21. NOVEMBER 2015: WHITEBOX - ERSTER IN-ENGINE-EINBLICK (INNEN UND AUSSEN)

In einem Video-Bericht in der Community-Show „Around the Verse“ stellen der 3D Designer Randy Vasquez und der Community Manager Jared Huckaby die Caterpillar in einer sehr frühen Version In-Engine vor. [Offizielles YouTube-Video](#)

ENDE 2013 BIS ENDE 2015: VERSCHIEDENE KONZEPTVERKÄUFE

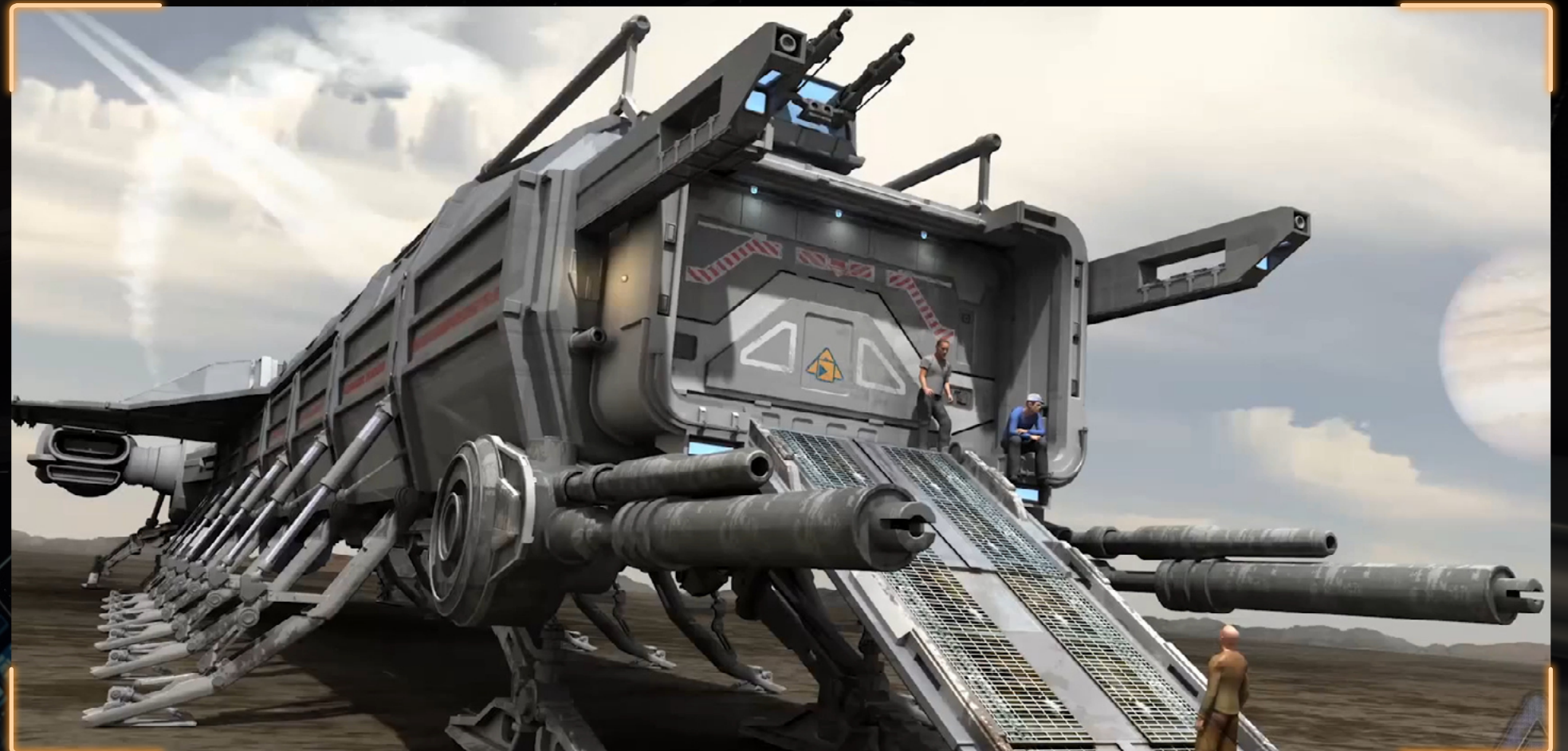
Zwischen dem 20. September 2013 und dem 24. Dezember 2015 wurde die Caterpillar in insgesamt fünf Verkäufen angeboten. Der Preis lag zwischen 225 und 245 Dollar (ohne entsprechende Steuern).

ENTWICKLUNGSFAKTEN

- Design und erstes 3D-Konzept: Jim Martin
- Weiterführendes 3D-Design: Randy Vasquez
- Aktueller Entwicklungsstand (Februar 2016):
- Hüllen-Konzept: Vollständig
- Innenraum: White-Box Phase

KAUFOPTIONEN: Aktuell nicht im Verkauf

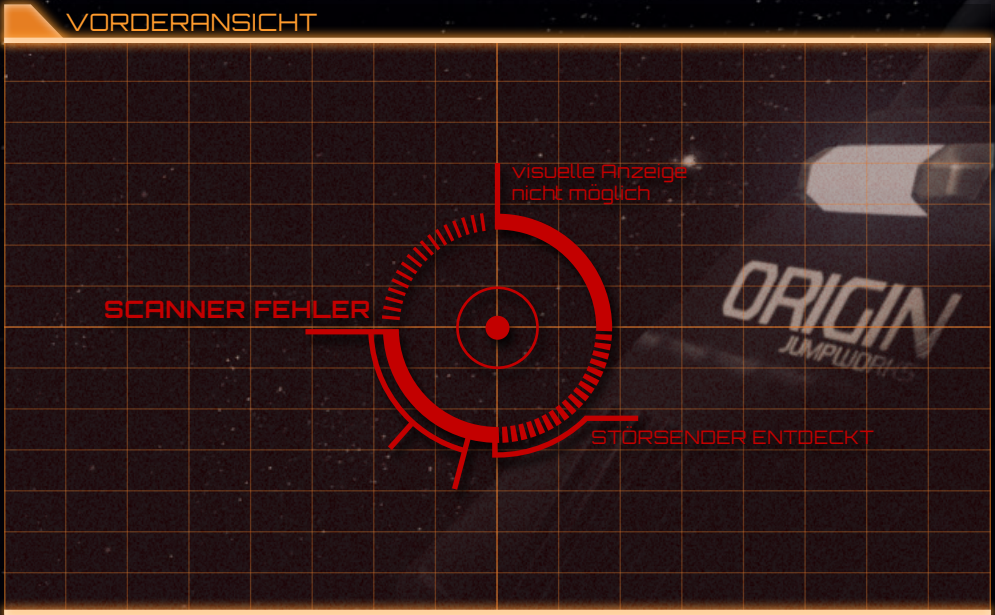
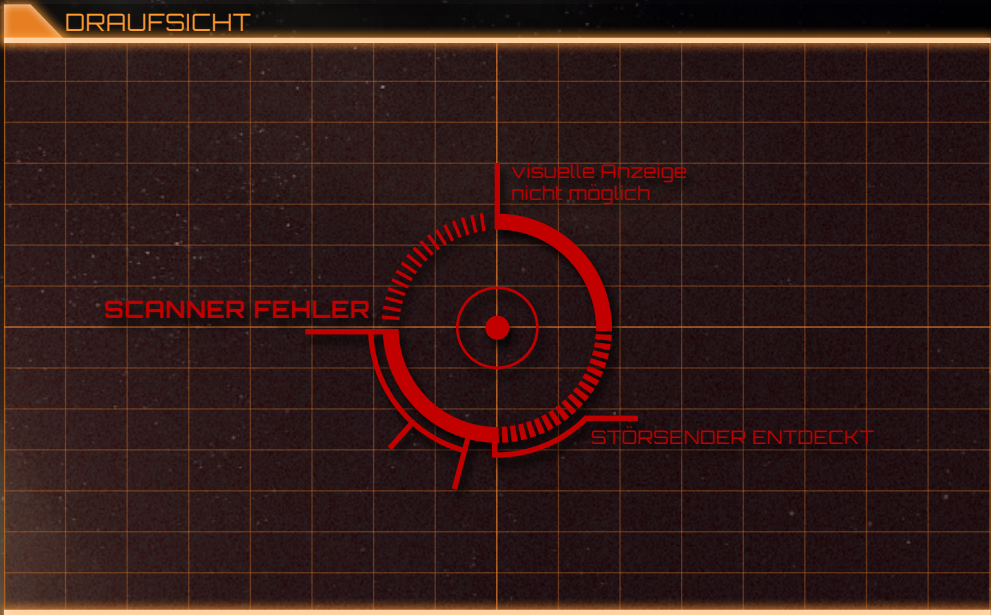
AUTOR: ROHAL



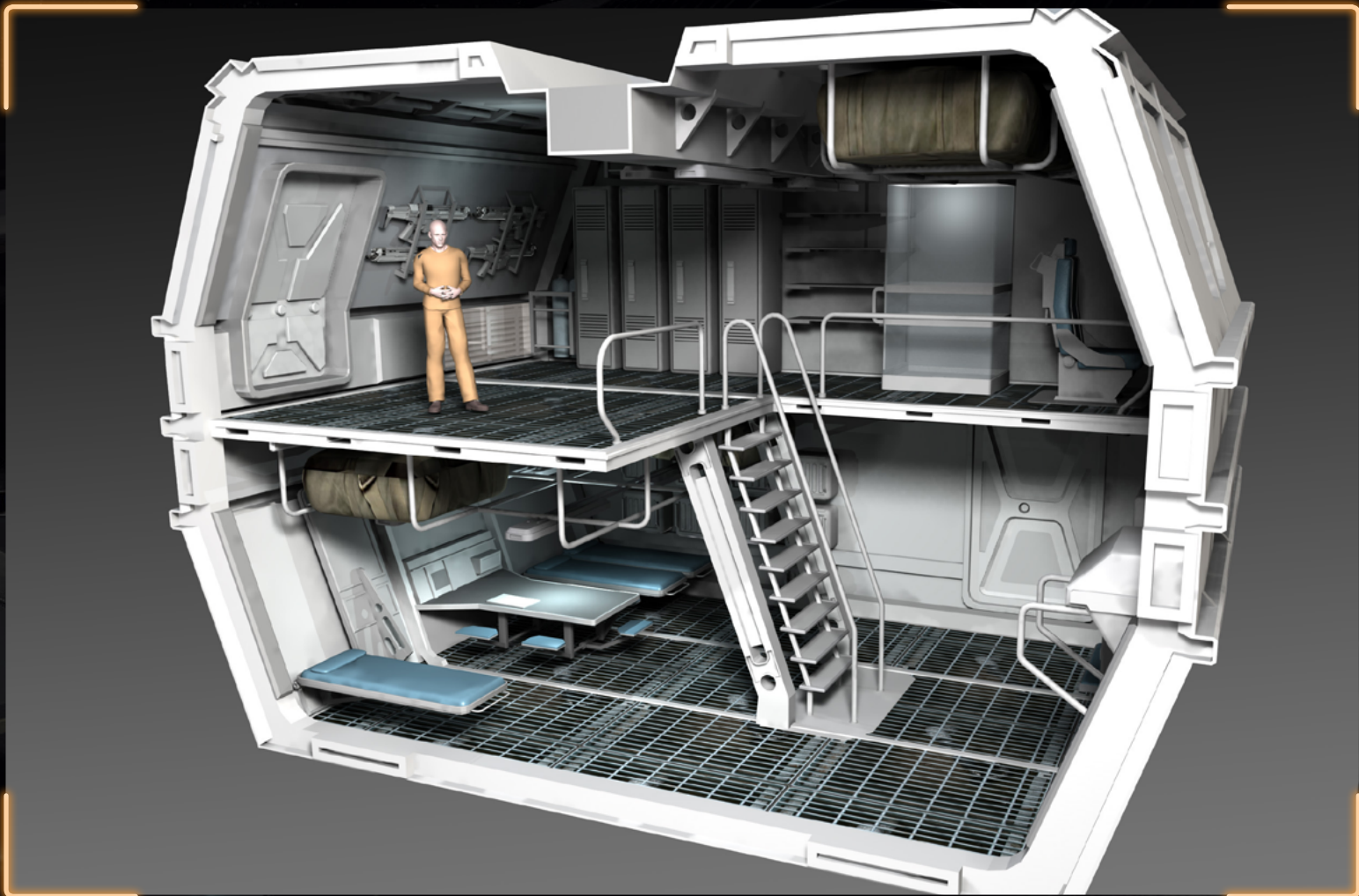


DnF

DIE NACKTEN FAKTEN - DRAKE CATERPILLAR



NAME	CATERPILLAR
AUSRICHTUNG	Transport
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	66,5 / 22 / 14
MASSE (KG)	84.516,25
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	512
BESATZUNG (MAX.)	5
KRAFTWERK (MAX.)	1x Größe 5
TRIEBWERKE (MAX.)	2x TR5
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	8x TR2
SCHILDE (MAX.)	1x Größe 5
BEWEGLICHE WAFFENHALTERUNG (MAX.)	4x Größe 4
PYLON (MAX)	1x Offen
UNBEMANNTER GESCHÜTZTÜRM (MAX.)	1x Offen



Nach einigen Monaten Pause können wir euch in dieser Ausgabe ein neues Interview präsentieren. Heutiger Interviewgast ist der neue Offizier Aeras_Gatherford (Michael), der seit Anfang Februar 2016 Madwag im Forschungsbereich unterstützt.

Hallo Michael, danke dass Du Dir kurz Zeit für ein Interview genommen hast. Aber erst einmal einen herzlichen Glückwunsch zur Beförderung in den Rang eines Offiziers von Seiten der Redaktion. Es ist immer gut zu sehen, wenn fähige und aktive Leute für uns Piloten am Ruder sitzen.

Vielen Dank! Ich denke, es ist noch ein weiter Weg, den wir von der rein administrativen Verwaltung hin zum Kommando der verschiedenen Einheiten gehen werden. Somit wird sich zeigen, ob ich die Staffeln nicht doch in den nächstbesten Stern kommandiere (lacht). Nein, ohne Spaß, ich freue mich schon sehr auf das Kommando und die damit verbundenen Aufgaben.

Bevor wir zu den vielen Detailfragen kommen, die unseren Lesern sicher unter den Nägeln brennen, könntest Du Dich kurz als Person hinter dem Charakter „Aeras_Gatherford“ vorstellen?

Viele Mitglieder des Kartells haben mich schon im TS kennengelernt. Mein Name ist Michael, ich bin 36 Jahre alt und Abteilungsleiter der Datenbankgruppe eines Finanzdienstleisters. Ich wohne in Wien und in meiner Freizeit gehe ich fotografieren, arbeite grafisch, mache Musik, lasse Lenkdrachen mit meiner Tochter fliegen und zocke natürlich auch reichlich.

Du bist schon sehr lange Mitglied im Kartell, wie hat es Dich in diese Organisation verschlagen?

Als ich mich 2013 (2943) als Citizen registriert habe, war ich erst mal etwas skeptisch, da es ein vergleichbares Projekt bis dato nicht gegeben

hatte. Ich habe also die Entwicklung vorerst kritisch verfolgt. Da der Zulauf an neuen Rekruten und der Enthusiasmus der Mitglieder keinen Abbruch nahmen, habe ich mich nach einer geeigneten Organisation umgesehen und bin zuerst bei UOLTT gelandet. Ich bin schon sehr lange ein Follower von Linus Tech Tips und die Orga kam mir recht sympathisch rüber. Wer Linus noch nicht kennt und eine Affinität zu Computer-Hardware hat, sollte hierzu mal Youtube befragen. Eines Tages stieß ich dann auf das Kartell und den entsprechenden Thread im Forum von CIG. Nachdem ich mir viele der sehr freundlichen und sympathischen Posts durchgelesen hatte, war mir klar: „Da muss ich auch rein.“ Was ich in den folgenden Monaten erlebt habe, was den Teamgeist und das Engagement der Mitglieder anging, hat meine Erwartungen an das Kartell bei weitem übertroffen.

Du warst bereits seit Ende 2014 Staffelleiter des Forschungskorps Pyxis. War es immer Dein Ziel, Staffelleiter und später auch Offizier zu werden? Oder hat es sich einfach so ergeben?

Ich liebe es, mit vielen Menschen zu tun zu haben, mich auszutauschen, Probleme gemeinsam zu lösen und dafür zu sorgen, dass von der Manpower des Kollektivs auch der Leiseste profitiert. Ich habe einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn und bin damit bisher immer gut gefahren. Gerade bei gemeinschaftlichen Aktivitäten über das Internet, die keine privaten Auswirkungen auf die Mitglieder haben, finde ich es sehr wichtig, ein gewisses Einfühlungsvermögen an den Tag zu legen.

Unter diesem Gesichtspunkt habe ich mich als Staffelleiter beworben, um die Verantwortung für einen größeren Teil dieser tollen Community übernehmen zu dürfen. Der Posten des Offiziers wurde mir dann später angeboten. Dieser Rang gibt mir die Möglichkeit, noch intensiver an der Gestaltung dieser großartigen Organisation mitwirken zu dürfen und ich bin mir der großen Verantwortung bewusst, die so ein Posten mit sich bringt.

Warum gerade der Forschungsbereich? Hängt vielleicht ein Albert Einstein Poster in Deinem Zimmer?

Mit dem Alter wird man ruhiger (lacht). Ich hoffe, dass der Forschungsbereich einem die Möglichkeit bieten wird, an möglichst vielen Stell-schrauben zu drehen, um zum gewünschten Ergebnis zu kommen. Ich hoffe, es wird uns nicht zu einfach gemacht werden. Da kommt natürlich auch mein Interesse am Weltraum allgemein zum Tragen. Da ich vermutlich persönlich nie die Gelegenheit bekommen werde, einen tieferen Blick ins All zu werfen, hoffe ich auf ein tolles virtuelles Erlebnis bei den Flügen mit den Mitgliedern des Kartells.

Du bist nicht nur im Bereich der Forschung aktiv, sondern arbeitest auch in der Grafkabteilung, als Korrekturleser und im Video-Bereich mit, ist das nicht eine extreme Arbeitsbelastung für eine einzelne Person? Vor allem, wenn jetzt auch noch die Aufgaben eines Offiziers hinzukommen?

Ich denke, solange man in seiner Aufgabe aufgeht, ist es eine positive Belastung. Wenn du in einer Sportmannschaft bist, ist das Training auch kein Zuckerschlecken, der Erfolg wiegt dann aber immer die Mühen auf. Ein gewisses Erfolgserlebnis ist also schon notwendig. Hier kann ich mich auf ein tolles Team verlassen, welches einem niemals das Gefühl gibt, alleine zu sein. Man wird schon gut aufgefangen hier im Kartell. Ich denke auch, dass dies einer der Gründe für den starken Zulauf zu unserer Organisation ist.

Natürlich stellt sich nicht nur die Frage, wie Du Mitglied des Kartells geworden bist, sondern auch wie Dich unser gemeinsamer Traum namens Star Citizen gefunden hat? Bist Du ein alter Fan von Chris Roberts' Spielen wie „Wing Commander“?

Oh ja! Ich habe die Spiele von Chris Roberts verschlungen und auch ansonsten viele Spiele dieses Genres gespielt. Dazu habe ich noch einen Hang zu Flugsimulatoren und zum FPS. Somit ist Star Citizen

eine Win-Win-Situation für mich. Star Citizen selbst verfolge ich schon seit der ersten Kampagne.

Wie siehst Du persönlich die aktuelle Diskussion, dass CIG einige Fehler in der Entwicklung gemacht hat und die allgemein lange Wartezeit auf das finale Spiel?

Ich bin mir gar nicht so sicher, ob CIG wirklich so viele Fehler gemacht hat. Ich vermute, dass keiner mit dieser Unterstützung gerechnet hat und deshalb viele Dinge immer wieder überarbeitet wurden. Man darf nicht vergessen, dass es so ein Format in diesem Ausmaß noch nicht gegeben hat und Chris Roberts mit der Entwicklung von Star Citizen Neuland betreten hat, angefangen bei der Portierung der Engine auf 64bit bis zum Detailgrad, der von der Engine abverlangt wird und wo für diese eigentlich gar nicht vorgesehen war. So gesehen haben sie bis dato einen recht guten Job gemacht. Fehler passieren in der Entwicklung natürlich immer und im Normalfall ist kein Außenstehender direkt von Tag 1 an bei so einer Entwicklung dabei. Wenn man bedenkt, wie lange die Entwicklung eines MMOs normalerweise dauert und dann die Ungeduld der Internetcommunity dazurechnet, konnte man mit dem kritischen Feedback eigentlich rechnen. Ich glaube nicht, dass wir innerhalb der nächsten zwei Jahre mit einem umfassenden PU rechnen dürfen, stehe dem aber gelassen gegenüber.

Wie siehst Du den Entwicklungsstand von Star Citizen und Squadron 42 in einem Jahr? Meinst Du, dass es ein gutes Jahr für uns Spieler werden wird?

Ich rechne mit dem Release des ersten Teils von Squadron 42, jedoch nicht mit großartigen Erweiterungen der Mechaniken im Mini-PU.

Es gibt Spieler, die warten eher auf den Einzelspieler-Modus von Star Citizen, Squadron 42, andere freuen sich auf das große PU. In welchem Bereich siehst Du Dich mehr?

Einsamer Wolf oder Gruppenkämpfer?

Das kommt immer auf das Spiel an. Wenn das Spielerlebnis gut und befriedigend ist, kommen beide Szenarien für mich in Frage. Wenn ich mich zwischen den beiden Spielen entscheiden müsste, würde ich das PU präferieren.

Was sind Deine persönlichen Ziele im späteren persistenten Universum? Die Entwicklung eines „Perpetuum mobile“ oder das Finden einer „Weltformel“ für den Bereich der Forschung?

Primär eine gute Zeit für alle Spieler und mich. Wir investieren hier einen beträchtlichen Anteil unserer Freizeit und den sollten wir so zufriedenstellend wie nur möglich verbringen. Was auch immer das für den Einzelnen bedeutet. Damals, als ich Klassenleiter einer WOW-Gilde war, gingen im TS nach einem Raid die Wogen wegen der stark unterschiedlichen Leistungen der Spieler ordentlich hoch. Ich warf ein, dass wir hier unsere Freizeit verbringen und jeder doch ein wenig ruhiger mit der Situation umgehen sollte. Daraufhin entgegnete mir ein Spieler, dass es seine 13 Euro sind, um die er hier spielt, und somit er entscheidet, wie er seine Spielzeit verbringt. Touché! Das hat bei mir damals ein Umdenken ausgelöst. Jeder soll nach seiner Fassung und seinen persönlichen Vorlieben spielen. Gerade das Kartell kommt einem, mit den vielen Bereichen und Möglichkeiten, hier sehr entgegen.

Hast Du abseits des Spiels eigene Ziele, die Du gerne als Offizier im Kartell umsetzen möchtest?

Ich denke, dass Entscheidungen für so viele Leute immer im Kollektiv getroffen werden sollten. Wichtig ist mir, das Verständnis zu vermitteln, dass es unser aller Aufgabe ist, das Kartell noch toller und aufregender zu machen. Jeder trägt hier seinen Teil dazu bei. Sei es der einsame Wolf mit seiner Aurora oder der Staffelleiter mit einer Vielzahl an Spielern.

Jeder Mensch hat gute Ideen und sollte gehört werden. Mein persönliches Ziel ist es also, das Bindeglied zwischen den Spielern und der Idee des Kartells zu sein.

Wie siehst Du das Kartell als Organisation in einem Jahr?

Noch größer, noch toller, noch innovativer, noch enger zusammengeschweißt.

Zum Schluss dieses Interviews kommen wir natürlich zum Klassiker aller Fragen. Was ist Dein aktuelles Lieblingsschiff?

Muss ich mich für ein Schiff entscheiden? OMG! Orion! Nein, doch die Endeavour! Nein! Doch die Orion... oder doch die Endeavour? Och, menno...

Wir danken für das Gespräch und wünschen Dir für Deine neue Laufbahn als Offizier alles Gute.

/// AUTOR: ROHAL

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 STAFFELLEITER BRAUCHEN NOCH UNTERSTÜTZUNG!

BEWIRB DICH JETZT ALS KOMMANDOLEITER

Weitere Informationen zur Aufgabe findest du [hier](#).

Die nächsten Staffelleiter sind ganz in deiner Nähe!

DAS KARTELL SUCHT STAFFELLEITER!

STAFFELLEITER BEIM KARTELL ZU SEIN BRINGT EINIGE

ANFORDERUNGEN MIT SICH:

- Weitergabe von Informationen an ihre Kommandoleiter und die Staffelmmitglieder
- 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!

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.



[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

„Malu23“ / Karsten

KORREKTUREN

„Malu23“ / Karsten

„Mr_Yoshi“ / Joscha

„Eicirius“ / Jan

LAYOUT / 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

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

