

Titel



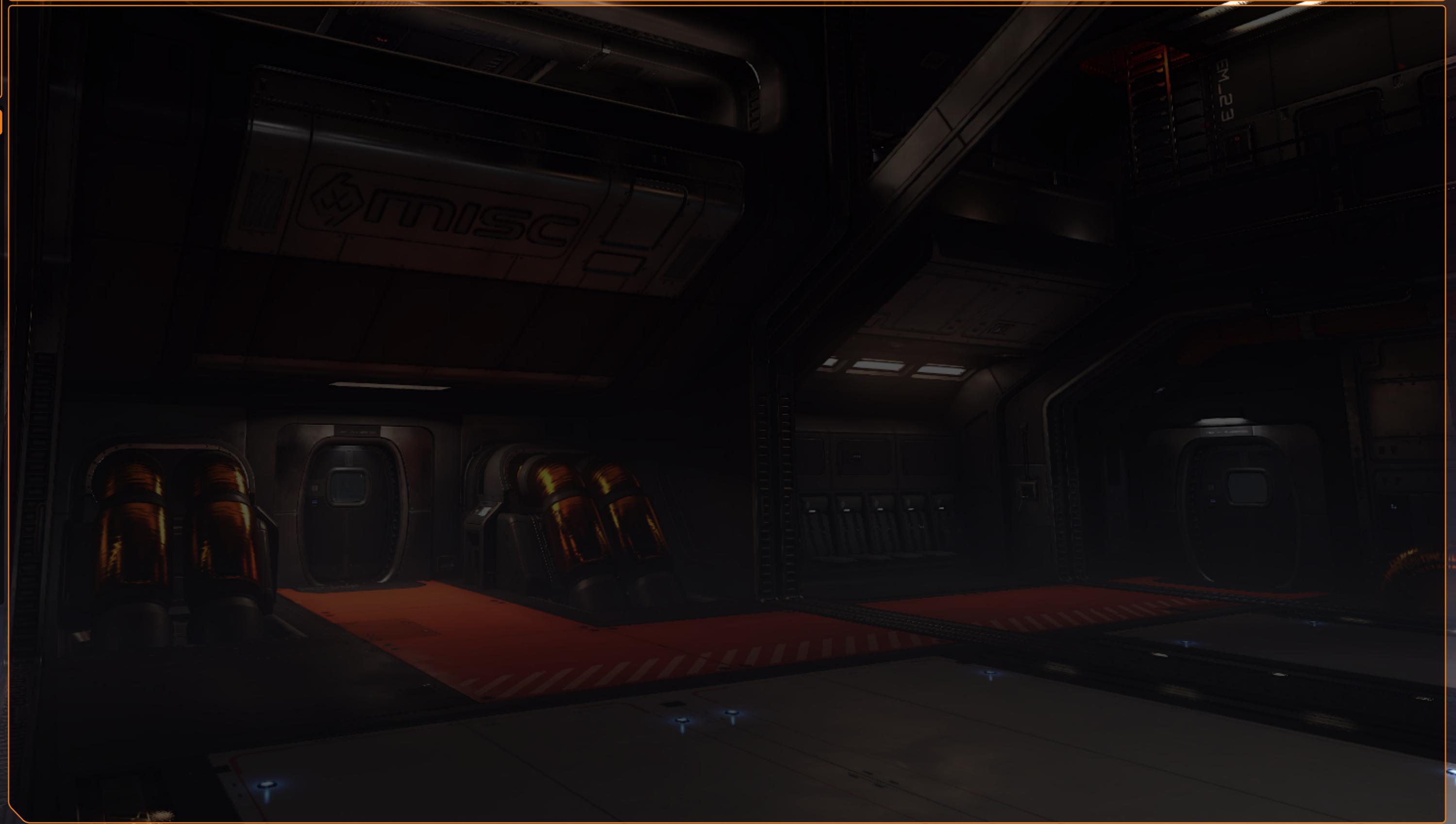
DER KARTELLBOTE

[AUSGABE 22]



Übersicht

1



01. April 2016



EIN TAG IN DER GESCHICHTE: Der erste Rückschritt

Dieser Artikel erzählt die Geschichte von der Invasion des Orion-Systems durch die Vanduul und erklärt, welche Faktoren für diese Niederlage ausschlaggebend waren. Dieses Ereignis hielt der UEE das tatsächliche Ausmaß der Bedrohung durch die Vanduul erschreckend vor Augen.

Übersetzung: Malu23 Korrektur: Manwe

29. März 2016

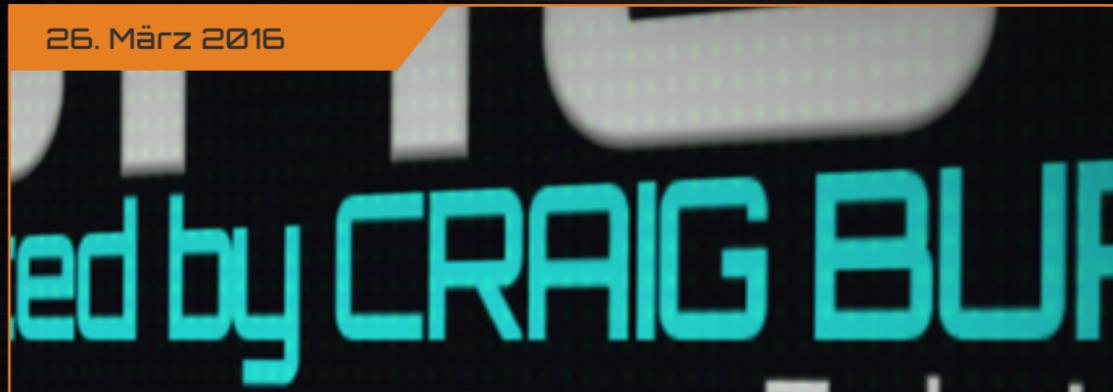


CLEAN SHOT: Folge 4

In dieser Folge von Clean Shot spricht Moderator Craig Burton über die Drake Caterpillar und führt ein Interview mit Michael Taft, einem Politikberater von Terra.

Übersetzung: Manwe Korrektur: Mr_Yoshi, Malu23

26. März 2016



CLEAN SHOT: Folge 3

In dieser Sendung redet Moderator Craig Burton vom Erzabbau auf Asteroiden, über das pro und contra von Handelsnetzwerken und gibt Einkaufsempfehlungen.

Übersetzung: Manwe Korrektur: Malu23

22. März 2016



FIRMEN-GUIDE: Terra Mills

Terra Mills ist ein großes, auf Bremen beheimatetes Lebensmittelunternehmen, dessen Produkte man in der gesamten UEE erwerben kann. Wohlbekannt sind etwa ihre Big Benny's-Automaten, die jedem, dem der Appetit danach steht, eine schmackhafte und erschwingliche Ramen-Brühe anbieten.

Übersetzung: korasani Korrektur: Malu23

19. März 2016



SYSTEM-GUIDE: Tayac

Nachdem das Tayac-System während der Messer-Ära für den Test einer außergewöhnlichen Waffe genutzt wurde, die gegen die Feinde des Imperiums eingesetzt werden sollte, ist es heute die Heimat der Arche, einer umfangreichen Bibliothek, deren Aufgabe es ist, die Spezies zu verbinden.

Übersetzung: Torenstahl | Korrekturlesung: Malu23

15. März 2016



SYSTEM-GUIDE: Horus

Das Horus-System ist für zwei Dinge bekannt: Dafür, dass es nur zwei Sprünge vom Imperium der Xi'An entfernt liegt, und für Serling, einen Planeten mit gebundener Rotation, der einen der einzigartigsten menschlichen Lebensräume des Universums bietet. Die Nähe zum benachbarten Imperium sollte die Geschichte des Systems nachhaltig beeinflussen.

Übersetzung: Malu23 | Korrekturlesung: korasani

14. März 2016



VERLEIHUNG CONTENT WARRIOR BAND

Für ihre Mitarbeit bei der Erstellung von Übersetzungen und anderen redaktionellen Inhalten erhalten Korasani, Einsamkeit und Manwe das Content Warrior Band.

13. März 2016



BEFÖRDERUNG

DaWu hat die Leitung des Jagdgeschwaders Python übernommen und wurde daher in den Veteranen-Rang befördert.

11. März 2016



HINTERGRUNDGESCHICHTE DER TIGER-STAFFEL: Kapitel I

Wahnsinn oder Menschlichkeit? Loyalität oder Ungehorsam? Als der Commodore der Tigers Claw, einer UEE-Einheit, die eine geheime Basis im Helios-System sichert, herausfindet, dass dort biologische und chemische Kampfstoffe zur Auslöschung der Vanduul hergestellt und getestet werden, steht er vor der Wahl. Er entscheidet sich für die Menschlichkeit und schickt seine beste Staffel unter dem Kommando von Commander "Cardsharp" los, um die Beweise zum Senat nach Terra und an die Öffentlichkeit zu bringen...

Autor: Kyle_Hawk_Casey

10. März 2016



TRIEBWERKE AUF ANSCHLAG

Die Flugschule fliegt ab sofort mit brandneuem Logo durch die Weiten des Alls. Kartellmitglieder können sich jede Woche an folgenden Terminen ausbilden lassen:

Donnerstag, 20:00 - 22:00 Uhr und Sonntag, 17:00 - 19:00 Uhr

Um rege Teilnahme wird gebeten.



Passend zum Release der neuen Alpha wurden die ersten Ziele für Alpha 2.4 und 2.5 grob festgesteckt. Es gibt keine genauen Daten, welche Inhalte jede Version bringen wird, aber in den nächsten Monaten können wir uns auf die folgenden neuen Inhalte freuen:

- Wenigstens ein Schiff wird „Hangar-ready“ und eines „Flight-ready“ werden
- Es werden Alpha UEC eingeführt, mit denen man In-Game-Shopping betreiben kann
- Die ersten Charakteranpassungen (Gesichter) finden ins Spiel, je acht Designs für männliche und weibliche Charaktere
- Schiffe werden über das MobiGlas konfiguriert, so lange bis der neue Holotable bereit ist
- Es wird eine Menge Änderungen an der UI des Spiel geben
- Und natürlich viele weitere Anpassungen und Bugfixes

Seit dem letzten CIG Newsrückblick sind wieder vier Wochen vergangen und es hat sich eine Menge im Verse ereignet. Chris Roberts und sein Team haben ihren Versprechen Taten folgen lassen, jeden Monat eine neue Major-Version der Star Citizen Alpha zu veröffentlichen. Kommen wir direkt zur wichtigsten Nachricht in dieser Ausgabe, das Release von Alpha 2.3.

Die zunächst halb-öffentliche Version der neuen Alpha wurde bereits am 19. März auf den PTU-Servern veröffentlicht, etwas mehr als zwei Wochen nachdem die Alpha 2.2 allen Citizen auf den Live-Servern zur Verfügung gestellt wurde. Nach einer einwöchigen Testphase erfolgte am 26. März 2016 das finale Release von Alpha 2.3.

Da wir in dieser Ausgabe einen Bericht zur neuen Alpha haben, möchten wir uns im Newsrückblick nur auf die wichtigsten neuen

Funktionen beschränken:

- Die Khartu-al ist flugbereit
- Die MISC Starfarer ist bereit für den Hangar
- Die MISC Starfarer ist aktuell nur im Revel & York Hangar sichtbar. Dieser wurde um eine extra große Bucht erweitert, um das Schiff aufnehmen zu können.
- Es gibt eine neue Komponentenklasse im Spiel, das „Power Plant“ (Kraftwerk)
- Sonstiges: Es gibt zwei neue Waffen für das FPS, verbesserte Animationen der Spielcharaktere und wieder eine Menge Bugfixing in allen Modulen

Für ein komplettes Changelog, in englischer Sprache, folgt bitte dem folgenden [Link](#).

Die Veröffentlichung der neuen Alpha war aber nicht die einzige überraschende Nachricht im letzten Monat. Am 18. März schlug unerwartet ein Konzeptverkauf der Vanduul Blade auf der Webseite von Star Citizen ein, das dritte und wohl letzte Schiff der Vanduul-Flotte, das für menschliche Piloten angepasst wurde. Für einen ausführlichen Einblick in das neue Schiff lest den Artikel „DNF – Express: Blade“ in dieser Ausgabe.

Des Weiteren gab es einen neuen Einblick in die Mo-Cap-Aufnahmen von Squadron 42. In einem knapp fünf Minuten langen Video, das ihr [hier](#) finden könnt, wurde die Arbeit von Andy Serkis beleuchtet. Andy spielt in der Einzelspielerkampagne von Star Citizen den Antagonisten „Thul’Oqquray“. Auch sehr schön zu beobachten ist, dass bereits in den Aufnahmen in der Sprache der Vanduul gesprochen wurde.

Kommen wir zur Community-Arbeit von CIG: Zu einem neuen Subscriber Item, einer Weltraumblume mit dem Namen „Emperor Blossom“, dem neuen Jump Point-Magazin mit den Themen: Entwicklung der Sabre, Vorstellung des Chronos-Systems und einem historischen Einblick in das 999ste Test Squadron gab es noch drei Verkäufe für uns Backer. Noch immer verfügbar sind die neuen Squadron 42 Dog Tags für den Schlüsselbund. Für 16,24 Euro (inkl. 19% MwSt.) könnt ihr hier [Link: <https://robertspaceindustries.com/pledge/SQ42Dogtags/Custom>] zuschlagen. Nicht mehr verfügbar, weil bereits nach wenigen Minuten ausverkauft, sind die Karten für die CitizenCon 2016 in Los Angeles. Für den Preis von 48,73 Euro (inkl. 19% MwSt.) hattet ihr die Chance, am 9. Oktober 2016 am Event teilzunehmen. Leider auch bereits ausverkauft ist das Poster der Star Map, das für 19,49 Euro (inkl. 19% MwSt.) angeboten wurde. Aber mit etwas Glück wird wenigstens das Poster später wieder im Shop verfügbar sein.

Bevor wir zu den Kurznachrichten kommen, gibt es noch ein Schmankerl für alle Citizen, die einen ausführlichen Einblick in die Entwicklung des Spiels bekommen möchten. Der neue Monatsreport für den Februar 2016 wurde auf der CIG-Webseite veröffentlicht.

QUER DURCH ALLE KANÄLE

- Neue Werbefilme für Schiffe werden erst nach den Arbeiten an SQ42 begonnen (RtV 4. März)
- Nach den Power Plants (veröffentlicht in Alpha 2.3) folgen die Schild-Module (RtV 4. März)
- Pete Mackay arbeitet bereits an den In-Game-Preisen für Kleidung, Schiffskomponenten und Schiffe (RtV 17. März)
- Mit Tyler Whitkins gibt es einen neuen Community Manager im Team von CIG (RtV 18. März)

- Star Citizen wird keine „Popo-Kamera“ haben :- (RtV 18. März)
- Bodenfahrzeuge sind weiterhin in Arbeit (RtV 18. März)
- Es gibt noch keine neuen Nachrichten zum Hotas-System von Saitek, sie warten noch auf neue Prototypen (RtV 18. März)
- Das Organisations-Update für die RSI-Webseite sieht großartig aus (RtV 18. März)
- Die Caterpillar wird verschiedene Varianten erhalten (RtV 18. März)
- Die 890 Jump befindet sich auf der Liste der langfristigen Ziele (RtV 18. März)
- CIG arbeitet daran, die Vanduul-Sprache für die Spieler zu veröffentlichen (AtV 24. März)
- CIG arbeitet am Innenraum der Caterpillar: Küche, Bad, Schlafräume und Besprechungsraum (AtV 24. März)
- Betankungsmechaniken kommen in das Spiel, wenn die Starfarer „Flight-Ready“ wird (RtV Sub. Edition 30. März)
- Chad McKinney ist ein neuer Mitarbeiter von CIG, er arbeitet als Gameplay Engineer in LA (AtV 31. März)
- In Frankfurt arbeiteten im März bereits 41 Entwickler (AtV 31. März)
- Nachdem SQ42 Episode 1 abgeschlossen ist, wird sich das UK-Team direkt auf die zweite Episode stürzen, arbeitet aber weiterhin auch an Inhalten für das PU. (AtV 31. März)
- Neuer Konzeptverkauf (ohne Gewähr): Ende April, ein kleines Bergbauschiff (RtV 1. April)
- Es wird im Spiel Fahrstuhl-Musik geben (RtV 1. April) :-)
- Neue Star Citizen-Karriere angekündigt: der intergalaktische Lebensmittel-Lieferdienst. Ach Schade, war nur der Aprilscherz.

/// AUTOR: ROHAL

LINKS ÜBERSICHT DER VIDEO-SHOWS

AROUND THE VERSE

EPISODE 2.22	10.03.2016
EPISODE 2.23	17.03.2016
EPISODE 2.24	24.03.2016
EPISODE 2.25	31.03.2016

10 FOR THE ...

CHAIRMAN: EPISODE 78	07.03.2016
CHAIRMAN: EPISODE 79	14.03.2016
DEVELOPERS: EPISODE 7	21.03.2016
CHAIRMAN: EPISODE 80	28.03.2016

BUGSMASHERS!

EPISODE 21	07.03.2016
------------	------------



Alpha 2.3



Alpha 2.3

„ENTSCULDIGUNG, WO FINDE ICH DENN DIE BRÜCKE?“ - ALPHA 2.3 IST EIN PATCH DER SUPERLATIVE. DAS FÄNGT IM HANGAR AN UND HÖRT IM CRUSADER-SYSTEM AUF.

Das erste Mal fällt einem die Kinnlade herunter, wenn man den Revel & York Hangar lädt. Während das Licht im Hangar langsam hochdreht, erkennt man die Umrisse eines großen Pottes, der mitten im Hangar steht. Die Starfarer ist Hangar-ready. Also Zeit für eine Inspektion, zumindest wenn man eine Starfarer oder Starfarer Gemini sein Eigen nennt.

EIN LEVEL IM LEVEL

Der erste Eindruck von der Größe der Starfarer kann täuschen. Das Schiff wirkt im Gegensatz zu den anderen Schiffen im Hangar zwar schon gewaltig, aber man wundert sich unter Umständen trotzdem, wie viel an Interieur in die Schiffshülle hineinpasst. Betreten tut man das Schiff durch die große Frachtluke am Heck unterhalb der Plattform mit den Treibstofftanks. Eine Tür führt weiter nach vorne in eine Luftschleuse, während eine weitere Tür zu einer Treppe auf das nächste Deck führt. Spätestens ab hier besteht die

Gefahr, sich zu verlaufen. Auf der einen Seite führt eine Luftschleuse raus auf einen Steg zwischen den Treibstofftanks, während wir auf der anderen Seite tiefer in das Schiff vordringen können, entweder zur Brücke oder hoch auf das nächste Deck. Dabei muss man nicht den mehr oder weniger breiten Gängen folgen, sondern auch Leitern laden dazu ein, die Eingeweide des Schiffes zu erkunden.

„HALLO? IST DA JEMAND?“

In solchen Wartungsschächten fand nicht nur so mancher Crewman aus Star Trek ein unschönes Ende, sondern gerade bei Fans der Alien-Reihe sorgt der Anblick der engen und schwach beleuchteten Wartungsschächte der Starfarer für Schweißperlen auf der Stirn. Ich kann mir gut vorstellen, wie ein Saboteur oder ein Enterkommando die verwinkelten und versteckten Gänge in der Starfarer ausnutzt. Warum aber gerade die ganze Maschinensektion in

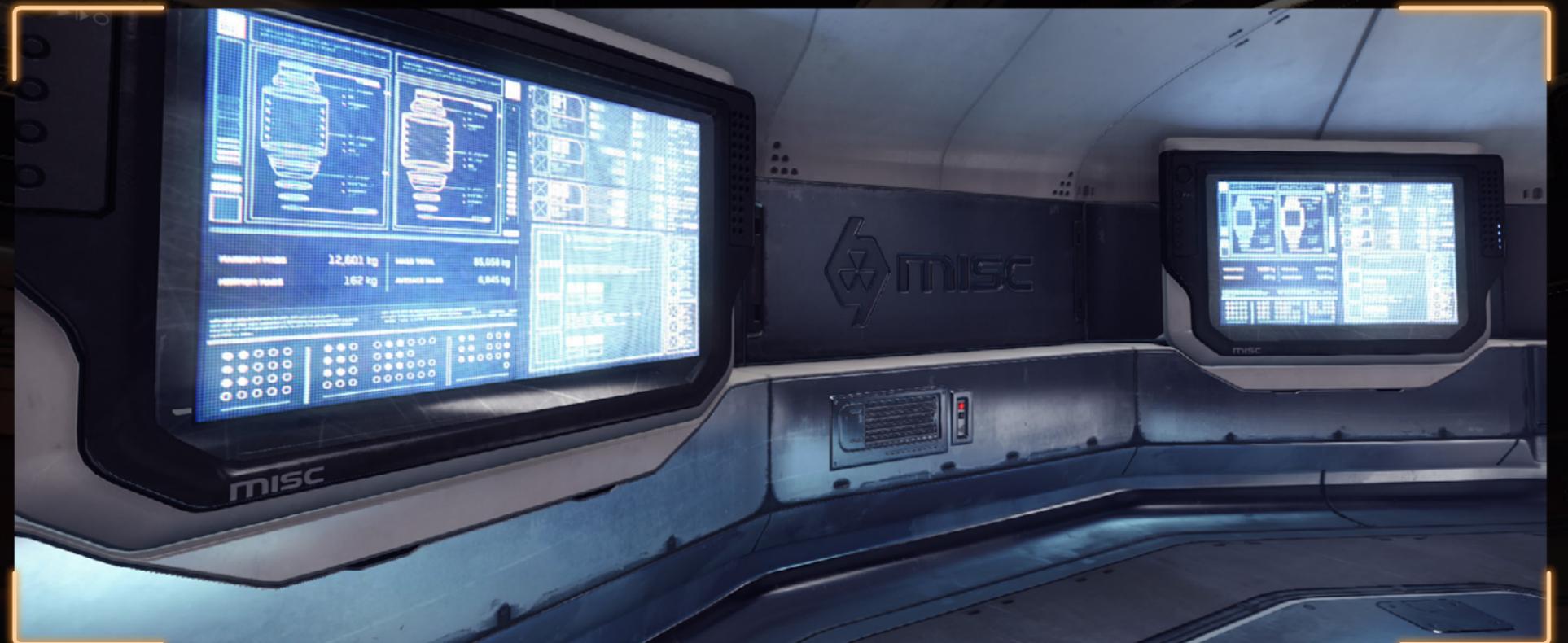
dunklem rotem Licht gehalten ist, erschließt sich mir nicht ganz, immerhin will dort auch gearbeitet werden.

„CAPTAIN AUF DER BRÜCKE!“

Die Brücke der Starfarer kommt Freelancer-Piloten gleich bekannt vor. Es ist schön zu sehen, wie sich die Merkmale der einzelnen Schiffsproduzenten herauskristallisieren. Auch die Anzahl der Stationen ist identisch mit denen der Freelancer, von dem Platz in der Mitte, dem „Captains Chair“, einmal abgesehen. Den gibt's nur in der Starfarer. Der Captain genießt auch weitere Vorteile, wie ein eigenes Quartier. Hier hat CIG anscheinend noch viel Raum für den individuellen Geschmack gelassen, denn das Quartier wirkt noch sehr steril und wartet nur darauf, mit Nippes aus einem interstellaren NanuNana vollgestellt zu werden. Auch ein Schreibtischstuhl fehlt noch und die Toilette könnte eine Türe vertragen. Für etwas Farbe sorgt lediglich die Kinderdecke im Bett. Über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten.

Alle anderen Crewmitglieder teilen sich einen Schlafraum mit Einzelbetten. Politisch korrekt gibt es allerdings getrennte Toiletten für Männlein und Weiblein, was prompt für Diskussionsstoff im CIG-Forum sorgte: Die einen halten alle internen Einrichtungen wie Toiletten für Platzverschwendung und die anderen ärgern sich darüber, dass die Gesellschaft der Zukunft noch immer nicht die Trennung von Mann und Frau überwunden hat.

Ansonsten hat CIG mit der Starfarer ganze Arbeit geleistet. Rettungskapseln, die noch einmal enger und schmaler sind als die bekannten Kapseln aus der Freelancer, die auch als Kojen dienen, sind quer über das Schiff verteilt, so dass man im Notfall schnell eine der Kapseln erreichen kann. Wohl dem, der sich die Wege auf dem Schiff gemerkt hat. Hier und da glitcht man aber noch gerne





Flug zeigt sich die Form dann aber oft nicht so graziös: Die Animationen des Scouts sind noch nicht ganz flüssig. Obacht im Übrigen, wenn man mit dem Scout durch ein Asteroiden- oder Trümmerfeld fliegt, denn er hat ja nicht nur seitliche Flügel, sondern auch oben und unten. Da kann es schon mal eng werden und eine der fragilen Verstrebungen reißt ab.

NOCH NICHT DAS GELBE VOM EI

Mit den Piraten rund um Yela und den neuen Waffen macht 2.3 durchaus Spaß und bietet auch einige Hingucker. CIG hat aber noch viel Arbeit vor sich. Generell hätten Patch 2.3 noch ein paar Tage auf dem PTU und einige Bugfixes ganz gut getan. Gerne landet man immer noch hin und wieder auf dem Desktop, in einem ewigen Ladebildschirm oder mit einer Fehlermeldung im Hauptmenü. Die Serververfügbarkeit und -stabilität bzw. der Netcode macht das Spiel manchmal zur Qual und zu einer reinen Nervensache, insbesondere im FPS, wenn Gegner sich nicht flüssig bewegen, sondern durch Lags und Rubberbanding bzw. Desync hier und dort plötzlich auftauchen und wieder verschwinden.

Die Reliant hat es leider nicht in die Version geschafft und wird uns hoffentlich in 2.4 beglücken. Wer weiß, vielleicht gibt es bis dahin sogar eine flugfähige Starfarer?

AUTOR: SECRETTEMLER

mal aus dem Schiff bzw. in die Eingeweide des Schiffes. Auch die Leitern haben noch einen zu großen Reaktionsraum, das führt gelegentlich dazu, dass der Alter-Ego zur Leiter greift und zu klettern beginnt, obwohl man die Leiter beim Vorbeigehen noch nicht einmal angeschaut hat.

„WO SIND DENN DIE STERNE?“

Der nächste Moment, an dem einem die Kinnlade runterfällt, ist, wenn man auf die Landeplattform von Port Olisar tritt. Crusader ist zurück! Also der Gasriese, den man in 2.2 vermisst hatte, weil er geschrumpft bzw. Olisar weiter vom Planeten weg war. In 2.3 ist Olisar nun ein ganzes Stück an Crusader herangerückt, so dass man vor einer riesigen Wand aus Gas steht, in dessen Schatten sich je nach Tageszeit die Station befindet.

ÜBER RAUPEN UND SCHMETTERLINGE

Auf der Landeplattform wartet dann auch schon der flugfähige Xi'An Scout, sofern man das Schiff besitzt. Zumindest was die Erfahrung in den ersten Versionen von 2.3 anbetrifft, braucht der Scout allerdings noch einiges an Liebe seitens der Entwickler. Das HUD ist noch nicht final und obwohl man in einem Glaskasten sitzt, ist das Blickfeld des Scout noch nicht perfekt - die seitlichen Verstrebungen des Cockpits trüben ein wenig den Ausblick, sind aber auf der anderen Seite auch notwendig, weil das Design sie als Schienen für das Cockpit vorsieht, auf denen es sich bei der Metamorphose dreht.

Interessant anzusehen ist auf jeden Fall das fremdartige Design des Schiffes und die Metamorphose, die es nach dem Start absolviert, um von einer Raupe zu einem Schmetterling zu werden. Im



Leben in der UEE





BILDUNG

Die Verflechtung von Technologie mit der Gesellschaft hat so gut wie jedem, der Interesse daran hat, Zugang zu einer Grundbildung ermöglicht. Wie die folgenden Absätze zeigen werden, gibt es in der UEE unterschiedliche Stufen der Bildung.

GRUNDBILDUNG

Die grundlegende Schulbildung wird durch Medien wie das „Glas“ und andere Computersysteme vermittelt. Eine Vielzahl von Firmen haben mit Hilfe von imperialen Fördermitteln Lernprogramme entwickelt, die dazu in der Lage sind, Kindern eine gleichwertige Schulbildung zu geben. Diese Programme werden tendenziell in Grenzwelten oder ländlichen Gegenden eingesetzt, denen der Zugang zu einer richtigen Schule fehlt. Der Nachteil dieser Form des Lehrens ist, dass auf den einzelnen Schüler kaum eingegangen werden kann und dass die Multiple-Choice-Fragen

dieser Programme dem Kind kaum die Möglichkeit bieten, das Gelernte zu hinterfragen und zu interpretieren. Ihm werden im Wesentlichen nur Fakten vermittelt. Auch gibt es kaum Konsequenzen, wenn ein Kind eine Lehrstunde verpasst, was sehr häufig vorkommt.

Die nächste Stufe sind die öffentlichen Schulen, die zwar die Hilfe von Lehrern bieten, doch deren Klassenstärken je nach Bevölkerungsgröße schnell aus dem Ruder laufen können. So gibt es öffentliche Grundschulen in den großen Bevölkerungszentren, in denen bis zu fünfhundert Schüler in einem Klassenraum sitzen. In einer solchen Umgebung wird der Lehrstoff wiederum hauptsächlich durch das Glas vermittelt, doch gibt es immerhin einen Lehrer, der gelegentlich Fragen beantworten und Aufsätze benoten kann.

Die dritte Stufe ist die Privatakademie, die zwar kostspielig ist, aber die bestmögliche Bildung verspricht und von hochprofessionellen Lehrkräften geführt wird. Diese Akademien bieten außergewöhnlichen Schülern zwar Stipendien an, doch einige mutmaßen, sie würden dies nur tun, um Zugang zu größerer finanzieller Unterstützung von der UEE zu erhalten.

HÖHERE BILDUNG

Nachdem ein Schüler seine Grundbildung abgeschlossen hat, stehen ihm verschiedene Möglichkeiten offen: direkt in das Arbeitsleben einzutreten, dem Militär beizutreten oder eine höhere Bildung anzustreben. Während die erste Option üblicherweise kein Grundbildungszertifikat erfordert, wird ein solches von Universitäten und dem Militär verlangt. Das Militär bietet jedoch für engagierte Anwärter Bildungskurse an und kann die Anforderungen für besonders begabte Rekruten außer Acht lassen.

Da ein höherer Bildungsgrad alleine keine Bürgerschaft garantiert, schließen sich viele Hochschulabgänger dem Militär an.

MILITÄR

Obwohl die Systeme der UEE, insbesondere die bevölkerungsreicheren, eigentlich sehr sicher sind, haben die immerwährend präsenten Gefahren des Weltraums doch dazu beigetragen, eine Kultur zu erschaffen, in welcher der Militärdienst eine große Rolle spielt.

Einige sehen den Dienst an der Waffe als eine Pflicht an, andere einfach als einen schnellen (und potentiell gefährlichen) Weg, die Bürgerschaft zu erhalten. Wieder andere sehen das Militär als Vollstrecker einer autoritären Regierung, die sich hinter einer freundlichen, progressiven Fassade versteckt, aber gleichzeitig Bombardierungen auf Carthcart oder verdeckte Überfälle in das



Territorium der Xi'An autorisiert. In anderen Worten, die öffentliche Reaktion auf das Militär ist vielfältig.

Durch die hohe Verbreitung des Militärdienstes hat ein großer Teil der Bevölkerung entweder selbst im Militär gedient oder kennt jemanden, der dies getan hat.

RELIGION

Obwohl es in der UEE keine offiziell anerkannte Religion gibt und die Gesellschaft von der Wissenschaft dominiert wird, gibt es in der Menschheit noch immer Platz für den Glauben.

Man kann im ganzen Universum noch Orte entdecken, in denen Christentum, Judentum, Islam, Hinduismus, Buddhismus usw. praktiziert wird. Viele dieser Religionen haben sich an die Zeiten angepasst (z.B. außerirdische Spezies in ihre Doktrinen eingebunden) und jene, die es nicht getan haben, welken langsam dahin. Der jahrtausendealte Groll zwischen den Religionen hat sich aufgrund der Entfernungen zwischen den Welten etwas abgekühlt.



(Wenn man jemanden nicht mag, kann man an einen Ort ziehen, der Millionen Meilen entfernt ist.) Doch auch der Kontakt mit den Xi'An, Banu, Tevarin und Vanduul hat den Zusammenhalt zwischen den Menschen gestärkt und eine Mentalität hervorgebracht, die den Menschen an die erste Stelle und die Religion in den Hintergrund rückt.

Es sind auch eine Handvoll neuer Religionen entstanden. Einige von ihnen sind Kreuzungen mit Religionen anderer Spezies (es gibt menschliche Händler, die Darstellungen von Cassa, der Banu-Schutzheiligen des Glücks, mit sich tragen), andere sind völlig neu.

Die neuesten Glaubenssysteme neigen eher dazu, von humanistischer Natur zu sein, statt offenkundig religiös. Eine der beliebtesten neuen Religionen ist:

Die Kirche der Reise: Sie zelebriert die Erfahrungen, die man während einer Reise macht. Für die Anhänger dieses Glaubens findet das Leben auf ihrem Weg statt. Ihre Missionare werden als Gesellen bezeichnet und verbringen oftmals ihre Zeit damit, durch die Systeme zu wandern, um Wissen durch Erfahrung zu erlangen.

Der Tag der Reisenden: Dieser Feiertag wird während des ersten Sonnenunterganges eines neuen Umlaufs um die Sonne begangen (ähnlich dem Neujahrsfest). Da jeder Planet seine eigene Umlaufzeit besitzt, fällt dieser Tag auf jeder Welt auf ein anderes Datum. Er zelebriert metaphorisch den Anfang einer neuen Reise. Die Gläubigen treffen sich üblicherweise an einer Kirche oder einem anderen Sammelplatz, um dann symbolisch durch die Nacht an einen neuen Ort zu pilgern.



DAS VERHÄLTNISS ZU AUSSERIRDISCHEN/NICHTMENSCHLICHEN ZIVILISATIONEN

Auch wenn die Menschen in ihrem täglichen Leben nicht unbedingt mit anderen Spezies in Kontakt kommen, sind sie doch Teil des Lebens in der UEE. Gibt es noch immer Menschen, die eine strenge (und sogar gewalttätige) pro-menschliche Agenda vertreten? Sicherlich. Gibt es Fälle von Diskriminierung anderer Spezies? Ja. Doch da der erste Kontakt bereits fünfhundert Jahre her ist, haben sich die meisten Menschen an die fremden Spezies gewöhnt.

Allerdings, obwohl es in der Gesellschaft heute als inakzeptabel gilt, in der Öffentlichkeit eine böartige Schimpftirade gegen andere Spezies loszulassen, gibt es noch immer Menschen, die Außerirdische entweder als minderwertig oder als Erzfeinde betrachten.



TERRA GAZETTE

Die Terra Gazette ist eine auf Terra beheimatete Nachrichtenorganisation. Sie versuchte zwar während der Messer-Ära ihre Unabhängigkeit zu bewahren, wurde jedoch letztendlich von den Agenten des Imperiums unterwandert. Nachdem die Terra Gazette schließlich Teil der Propagandamaschinerie geworden war, wurden andersdenkende Reporter ausgegrenzt und mundtot gemacht.

Heute wird die Terra Gazette größtenteils als selbstherrlich und herablassend wahrgenommen.

SSN/CATV

SSN/CATV ist eine Nachrichtenorganisation, die hauptsächlich Fernsehen produziert und untergeordnete Fernsehkanäle in nahezu jedem System betreibt. Diese senden sowohl eine Vielzahl von Debatten, in denen Experten das Wort erhalten, wie etwa die Sendung "ShowDown", als auch einfache Nachrichtensendungen.

WELCHEN EINFLUSS HABEN DIE GROSSEN ENTFERNUNGEN AUF DIE VERBREITUNG DER NACHRICHTEN?

Information benötigt Zeit, um sich zu verbreiten. Da die Kommunikation zwischen den Systemen nicht unmittelbar ist, verbreiten sich Neuigkeiten nur langsam in der UEE. Die Nachrichtenorganisationen senden ständig Informationen in die und aus den Systemen (falls die Kommunikationsrelais und Drohnen nicht zerstört wurden). Nachrichten aus entfernten Systemen können Stunden, wenn nicht gar Tage benötigen, um alle Welten der UEE zu erreichen.

Diesen UEE-Guide findet ihr ebenso auf der [Webseite](#). Die Originaltexte, aus denen dieser Guide zusammengefügt worden ist, findet ihr [hier](#), und [hier](#).

/// ÜBERSETZER: MALU23

INFORMATION, UNTERHALTUNG UND DIE MEDIEN

Das Netz aus Information und Unterhaltung ist bekannt als das "Spectrum".

Viele Formen der Unterhaltung, die es im 21. Jahrhundert gab, gibt es auch heute noch in veränderter Form und mit neuen Bezeichnungen. So werden zum Beispiel Filme heute als "Vids" bezeichnet und sind ausschließlich On-Demand zu bekommen. Auch Bücher, Gemälde und Musik werden nur noch digital angeboten. Es gibt noch immer prominente Personen und Nachrichtenorganisationen strahlen weiterhin nächtliche Nachrichten aus und produzieren Online-Zeitungen.

DIES SIND DIE MOMENTAN WICHTIGSTEN NACHRICHTENORGANISATIONEN:

NEW UNITED

New United ist seit Jahrhunderten eine angesehene Nachrichtenorganisation. Ursprünglich United Times genannt, war sie eines der letzten Überbleibsel der Zeitungskonglomerate des 20. Jahrhunderts. Während der Messer-Ära wurde die Zeitung zum inoffiziellen Propagandainstrument der faschistischen Regierung der UEE. Nach dem Ende des Messer-Regimes gründete sich die Nachrichtenorganisation unter dem Namen New United neu, um sich von den Sünden der Vergangenheit zu distanzieren und schwor, von nun an unbefangen zu berichten und sich nie wieder politischem Druck zu beugen.





Alpha 2.2



„ÜBER DEN WOLKEN MUSS DIE FREIHEIT WOHL GRENZENLOS SEIN“

Eigentlich kann ich nicht böse spielen. Egal ob Mass Effect, The Witcher oder The Elder Scrolls, irgendwie gehöre ich immer zu den Guten, haue die hilfeschuchenden NPCs nicht übers Ohr und erbarme mich, jede noch so kleine Nebenquests zu erledigen. In Star Citizen Alpha 2.2 sieht das schon anders aus. Hier schlüpfte ich gerne mal in die Rolle des Kriminellen, deaktiviere eines der Comm-Arrays, kämpfe daraufhin gegen die Crusader Security oder andere Spieler, nur um dann mein Fahndungslevel auf Kareah wieder zu minimieren.

STAR CITIZEN MEETS GTA

Vielleicht liegt es daran, dass es sonst nicht so viel Content im Crusader-System gibt bzw. gerade die Einführung des Fahndungslevels neu ist. So ist man selbst gezwungen, mal den „Jolly Roger“ zu hissen, um etwas Action in das System zu bringen. Denn bis

auf den Raum- und Bodenkampf bietet das Crusader-System derzeit nicht viel Abwechslung, wenn man denn schon alles erkundet hat. Und so machen wir unseren Content und unsere Action einfach selbst: Schubst man ein Schiff von der Ladeplattform oder beschießt bzw. zerstört ein anderes Schiff im überwachten Raum, dann steigt das Fahndungslevel und man wird zur Beute der Crusader Security und anderer Spieler, wenn man es denn so weit kommen lässt. Mit dem fünften und höchsten Fahndungslevel wird man dann zum „Public Enemy“ ausgeschrieben und andere Spieler bekommen die Mission, einen aufzuhalten. Stirbt man auf diesem Fahndungslevel, fliegt man vom Server.

GEMEINSAM MEHR SPASS - DAS NEUE PARTY-SYSTEM

Richtig viel Spaß macht das natürlich erst, wenn man mit mehreren Spielern unterwegs ist. Das war vor 2.2 nicht so einfach. Dank des neuen Party-Systems und den bis zu 24 Spielern pro Instanz funktioniert das aber mittlerweile ganz gut. Ob mit der Flugschule, der eigenen Staffel oder einfach so mit ein paar Freunden, es macht einfach richtig Laune, im Crusader-System etwas gemeinsam zu





unternehmen. Vor allem verhalten sich echte Spieler meistens doch intelligenter als die KI der Piraten oder der Security.

EIN FINGIERTER VANDUUL-ÜBERFALL

Dank der Free Flight-Woche z.B. nahmen wir uns in der Flugschule vor, einfach mal einen Vanduul-Überfall auf Crusader zu mimen. Wir traten mit einer ganzen Gruppe einer Instanz bei, schlüpfen in eine Scythe oder Glaive und überfluteten den Raum über Kareah mit unseren exotischen Fluggeräten. Fingierte Chat-Nachrichten luden andere Spieler dazu ein, sich dem Vanduul-Angriff zu stellen. „Gehört der zu uns?“, hörte man nur über TS, wo es zum Teil etwas chaotisch zuging. „Ich habe hier ein neues Ziel.“ Und

schon setzte ich Kurs auf die fremde Constellation, die schon bearbeitet wurde. „Bin unterwegs.“ Im Chat las man nur noch „KRT“. Ob Constellation, Vanguard oder Sabre, sie gingen alle nach und nach in Rauch auf, bis einer unserer Fluglehrer mit seiner Sabre die Seiten wechselte und zumindest mir ganz schon einheizte. Aber wir hatten unseren Spaß! Und dies ist nur eines der vielen möglichen Szenarien, die einem Star Citizen mit Alpha 2.2 bietet.

JETZT IST DIE ZEIT!

Dank des neuen Party-Systems und den Möglichkeiten in der bisherigen Alpha ist spätestens jetzt die Zeit gekommen, aus dem Winterschlaf zu erwachen, um gemeinsam das 'Verse unsicher

bzw. sicher zu machen. Zwar ist die Alpha immer noch eher kampforientiert, aber die Citizens haben schon immer gezeigt, wie kreativ sie sind. Und so gehört die Entführung des „Big Benny's“-Automaten und anderer Ausrüstungsgegenstände des Co-valex Shipping Hubs, der Dienst auf Multicrew-Schiffen und das Landen auf Asteroiden mit zu den Highlights der Alpha.

DEMNÄCHST SICHERLICH AUCH IN DEINER STAFFEL!

/// AUTOR: SECRETTEMLER



DnF-
Express

ETWAS ÜBERRASCHEND WURDE EIN NEUER KONZEPTVERKAUF AB DEM 18. MÄRZ 2016 ANGEKÜNDIGT. ESPERIA INC., DER EXPERTE FÜR DEN NACHBAU VON VANDUUL-SCHIFFEN, KÜNDIGTE VOLLER STOLZ DIE NEUE VANDUUL BLADE AN. DIES GESCHAH IN REAKTION AUF DIE ANGRIFFE DER VANDUUL-SPEZIES AUF DAS URIEL-STERNENSYSTEM. DABEI WURDEN TAUSENDE VON UNSCHULDIGEN BÜRGERN DER UEE GETÖTET ODER WERDEN SEITDEM VERMISST.

„RICHTET DIE WAFFEN DER VANDUUL GEGEN SIE SELBST!“

Bei der Vanduul Blade handelt es sich um einen Nachbau eines leichten Vanduul-Jägers, der in Kriegszeiten als erste Schwarmwaffe gegen den Gegner geführt wird. Durch ihre leichte Bauweise ist die Blade sehr schnell und wendig, besitzt dafür aber auch nur ein leichtes Waffenarsenal der Größe 1 und 2. Sie verlässt sich mehr auf ihre Agilität als auf ihre Schilde und Panzerung. Man sollte die Blade aber nicht unterschätzen. Wie alle Schiffe der Vanduul ist sie für den bedingungslosen Angriffskrieg ausgelegt.

Die Blade wurde ursprünglich als Aggressor für die Squadron 42-Kampagne entwickelt. Nach der Vanduul Scythe und Glaive, beides mittelschwere Jäger, ist die Blade das dritte und nach aktuellem Stand vorerst letzte Schiff, das für den menschlichen Piloten angepasst wird. Ob in der Zukunft noch weitere erwerbbar Schiffe der Vanduul-Rasse folgen werden, steht in den Sternen und den CIG-Designndokumenten. :-)

GESCHICHTE UND SCHIFFSDetails

Mit einem Viertel Jahrtausend an bestätigten Kontakten ist die Vanduul Blade sowohl das erste Raumschiff dieser Spezies, auf das die UEE getroffen ist, als auch eines verbreitetsten. Das Schiff ist ein leichter Jäger, der primär für Scharmützel ausgelegt ist, und frühere Versionen der Blade wurden bei den ersten Angriffen auf menschliche Kolonien im Orion-System eingesetzt. Obwohl sich einige Aspekte des Designs im Laufe der Jahrhunderte verändert haben (und sich wie bei allen Schiffen der Vanduul von Clan zu Clan unterscheiden) ist die aktuelle Variante ihrer Silhouette treu geblieben, wurde aber durch verbesserte Schaltflächen und moderne Waffenaufhängungen ergänzt. In mehr als zwei Jahrhunderten wurden zehntausende von Blades zerstört und unzählige weitere wurden vom Marine-Geheimdienst vermerkt.

Während die moderneren Vettern der Blade, die Scythe und ihre Varianten, ikonische Symbole des heutigen Vanduul-Terrors geworden sind, bleibt der leichte Jäger ein wichtiges Element in der Vanduul-Angriffsflotte. Das bemerkenswerte Merkmal des Jägers ist die anpassbare Spannweite der Flügel; das Schiff kann entweder im Flugmodus (zusammengeklappt) oder im Kampfmodus (ausgeweitet) betrieben werden. Im Flugmodus fehlt es der Blade an offensiver Schlagkraft, jedoch besitzt sie eine höhere Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit. Dagegen hat der Pilot im Angriffsmodus Zugriff auf drei nach vorne ausgerichtete Kanonen und ein Paar an Raketenwerfer.

Seit einigen Jahrzehnten finden replizierte Blades, die exklusiv von Esperia Inc. gefertigt wurden, bei den Angriffsschwadronen der UEE Verwendung. Diese Schiffe, gefertigt in großer Anzahl, wurden eingesetzt, um Generationen von Piloten für den Kampf gegen die Vanduul vorzubereiten. Heute baut Esperia Inc. primär

Nachbauten der Glaive und Scythe für Trainings- und Testzwecke, während die meisten Schiffe der Blade-Baureihe zur Lagerung und Demontage zum Hersteller zurückgesendet werden. Der sogenannte „Esperia-Friedhof“ (Standort geheim) beinhaltet hunderte von Exemplaren, die sich in unterschiedlichen Stadien ihrer Demontage befinden. Als Folge der jüngsten Angriffe auf das Uriel-System werden viele dieser Schiffe für den Fronteinsatz ausgerüstet. Dies ist Teil eines äußerst umstrittenen Programms zur Verbesserung der Verteidigung vor den Angriffen fremder Spezies.

FAKTEN

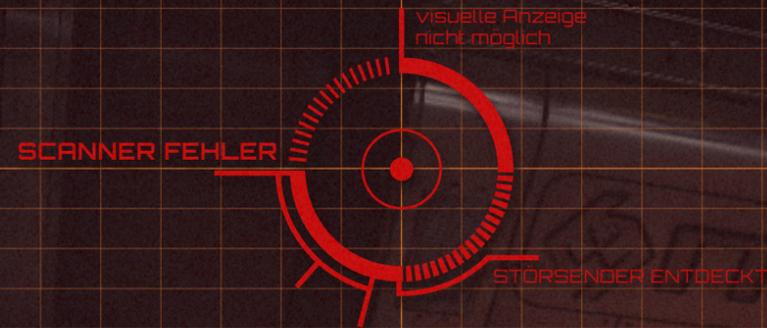
- Die Blade wird primär von Foundry42 in Manchester entwickelt
- Erste Bilder der Blade fanden sich in einem Leak aus dem Jahr 2015
- Es ist das dritte und vorerst letzte Vanduul-Schiff, das vom Spieler erworben werden kann
- Die Blade wurde zwischen dem 18. und 28. März in einem Konzeptverkauf angeboten
- Der Verkaufspreis lag bei 270,73 Euro inkl. 19% MwSt.
- Aktueller Entwicklungsstand: Konzeptphase

WICHTIGE LINKS

- [FAQ Teil 1](#)
- [FAQ Teil 2](#)

Kaufoptionen: Steht aktuell nicht zum Verkauf ([Shoplink](#))

SEITENANSICHT



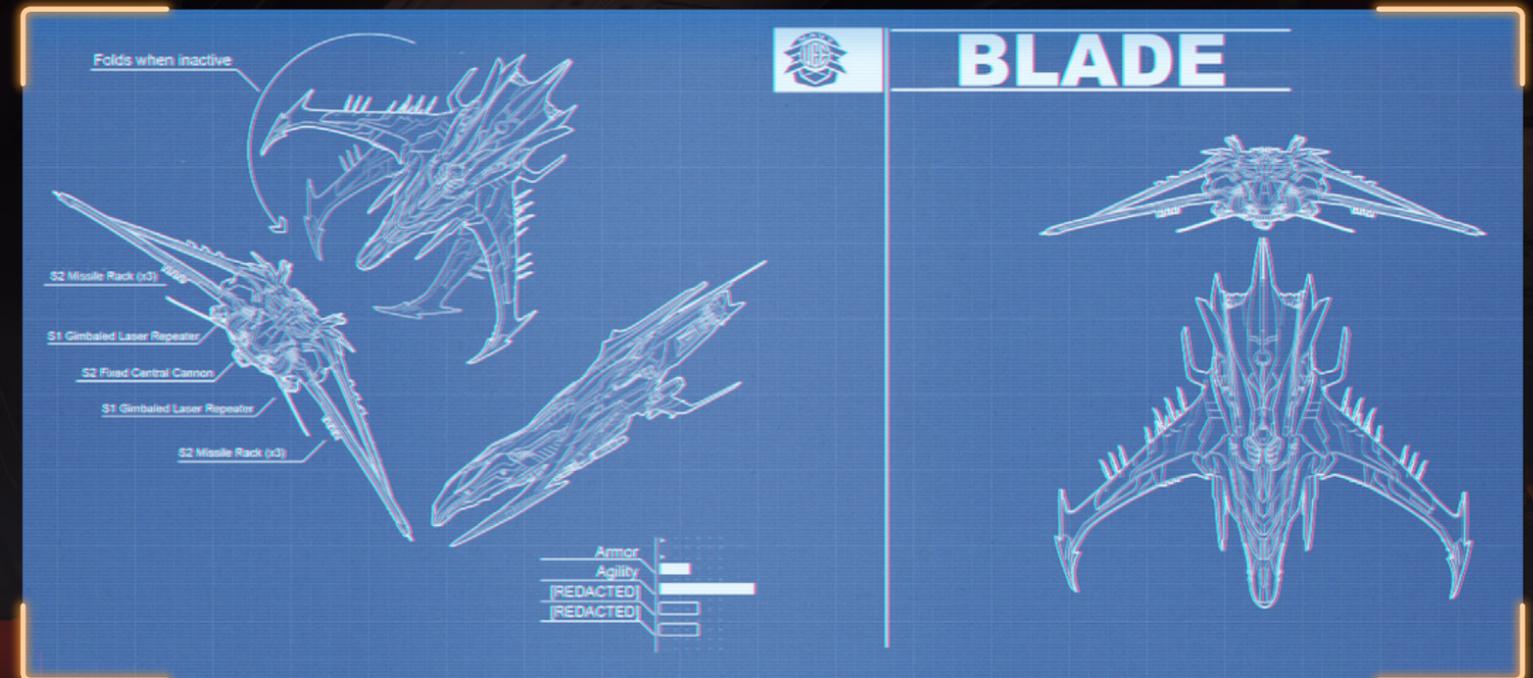
DRAUFSICHT



VORDERANSICHT



NAME	BLADE
AUSRICHTUNG	Leichter Jäger
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	15 / 20 / 4,5
MASSE (KG)	10.000
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	
BESATZUNG (MAX.)	1
KRAFTWERK (MAX.)	Offen
TRIEBWERKE (MAX.)	2x TR2
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	8x TR1
SCHILDE (MAX.)	Offen
STARRE WAFFENHALTERUNG (MAX.)	1x Größe 2
BEWEGLICHE WAFFENHALTERUNG (MAX.)	2x Größe 1
PYLON (MAX)	2x Größe 1



DnF-Express

IN DER HEUTIGEN AUSGABE DES KARTELLBOTEN DÜRFEN WIR EUCH EIN INTERVIEW MIT ELFATALOR (MATT) PRÄSENTIEREN. MATT KANN BEREITS AUF EINE LANGE UND ERFOLGREICHE LAUFBAHN IM KARTELL ZURÜCKBLICKEN. SEIT DEM 21. SEPTEMBER 2014 ALS LEITER DER GRAFIKABTEILUNG UND BEREITS AB DEM 14. MAI 2015 ALS OFFIZIER FÜR UNSERE ORGANISATION. SEIT DEM 13. JULI 2015 SPEZIELL FÜR DEN BEREICH DER RAUMÜBERLEGENHEIT. VORHANG AUF FÜR DEN GRAPHIC OVERLORD ELFATALOR.

Hallo Matt. Danke, dass Du etwas Zeit für ein Interview gefunden hast. Bevor wir zu den Detailfragen kommen, stelle Dich doch bitte kurz als Mensch hinter dem Charakter ElFaTaL0r vor. Sehr gern, ich bin 38 Jahre alt und interessiere mich für elektronische Musik und Design mit dem Schwerpunkt Architektur und Fotografie. Des Weiteren liebe ich Filme und natürlich das Spielen von Games auf PC oder PS4. Soweit es meine Zeit erlaubt, das heißt, wenn meine beiden Töchter mich lassen, widme ich mich am Wochenende auch gerne der hiesigen Clublandschaft oder meiner kleinen aber feinen Rum- und Whiskysammlung.

Du bist bereits seit 2014 Mitglied im Kartell, wie bist Du auf unsere Organisation aufmerksam geworden? Kanntest Du vor Deiner Aufnahme bereits andere Kartellmitglieder oder hast Du Dich einfach so auf der RSI-Webseite als Neu-Mitglied beworben?

Da ich vor meiner Bewerbung beim Kartell eine Zeit lang EVE gespielt hatte, wollte ich aufgrund meiner Erfahrungen eher einer größeren Organisation angehören. Gereizt hatte mich damals, eben alles machen zu können, wobei für mich schon klar war, dass ich

in Richtung Raumüberlegenheit gehen möchte. Den Ausschlag für den Beitritt war dann aber tatsächlich das Angebot der Flugschule gewesen, welches ich bis heute als einer der größten Pluspunkte im Portfolio des Kartells ansehe, zusammen mit der strukturierten Organisation des Kartells generell. Gekannt hatte ich bis dahin noch niemanden, habe aber heimlich, still und leise noch ein paar Freunde eingeschleust, die aber noch nicht so aktiv sind.

Wie bist Du zum Spiel „Star Citizen“ gekommen? Bist Du ein alter Fan von den Wing Commander-Spielen oder hattest Du einfach mal Lust auf das beste Weltraumspiel aller Zeiten?

Ja, auf jeden Fall. Mein erster PC war ein 486 DX2 – 66 mit grandiosen 4MB Arbeitsspeicher und 16bit Mozartsoundkarte, den ich damals direkt zusammen mit Wing Commander Privateer gekauft habe. Wing Commander hatte ich vorher leider nur auf dem Amiga 500 genießen dürfen, aber für die damalige Zeit war es so oder so ein Meilenstein, so dass ich auch alle folgenden Teile verschlungen habe. Weitere Titel, die ich gespielt habe, sind natürlich CS ab der Beta 0.6, BF3 und BF4, gerne auch Rennspiele wie Need for Speed oder Gran Turismo auf der Playstation. Erfolgreich bin ich mit dem Spiel World in Conflict gewesen, eines meiner Meinung nach der unterschätztesten Spiele aller Zeiten, dort war ich eine Zeit lang unter den Top 10 als Einzelspieler. Aktuelle Titel sind The Witcher 3, ab und an mal eine Runde World of Warships oder hier und da mal ne Beta, wie z.B. The Division. Besonders freue ich mich auf Escape from Tarkov und natürlich Star Citizen, wenn es im Spiel mal ein paar persistentere Mechaniken gibt.

Dein Spielname „ElFaTaL0r“ ist sehr speziell. Gibt es dazu eine Vorgeschichte?

Jaaaa, das gründet sich noch aus der Zeit, als man sich am Wochenende den Rechner geschnappt und zu jemanden nach Hause gefahren ist, um dort eine LAN-Party zu veranstalten. Für die jüngeren

unter unseren Mitgliedern, das ist sowas wie online spielen, nur ohne Internet. Traditionell dauerte es immer ewig, bis alle Rechner liefen, oder einer musste immer die damals unheimlich „stabil“ laufende Windows-Version neu aufsetzen. Leider ging es mir in einer solchen Runde auch mal so, dass ich den ganzen Abend „Fatal Error“-Exceptions, also Blue Screens bekommen habe. Damit hatte ich an dem Abend den Spitznamen weg und habe mir das Synonym bis heute erhalten.

Viele im Kartell kennen Deine Arbeit als Grafiker. Ob nun Staffelloos oder andere grafische Ausarbeitungen, viele Designs auf der Kartellwebseite basieren auf Deiner Arbeit. Arbeitest Du auch in Deinem richtigen Leben als Grafiker?

Nein, tatsächlich ist das lediglich ein Hobby von mir. Im echten Leben arbeite ich in der Immobilienwirtschaft. Ich habe aber auch Architektur studiert und von dort das Interesse an 3D-Visualisierungen, Design und Grafikbearbeitung mitgenommen. Mit den kleinen und großen, aber sehr abwechslungsreichen Projekten im Kartell versuche ich meine Fähigkeiten entsprechend weiterzuentwickeln und natürlich habe ich einfach Spaß daran, mich mit den verschiedensten Werkzeugen und Anforderungen zu beschäftigen.

Einen Zeichenstift zu schwingen ist eine Sache, aber woher bekommst Du die Ideen für Deine Arbeiten?

Das kommt ganz auf das Thema an, aber grundsätzlich ist die Erfahrung aus dem Entwurfsbereich des Studiums ein Vorteil. Man lernt schnell, wichtige Dinge zu kategorisieren und ob sie für einen guten Entwurf umsetzbar sind oder ob sie sich eben nicht eignen. Grundsätzlich versuche ich aber mit der Entwicklung in den Bereichen Architektur, Technik und vor allem Film- und UI-Design Schritt zu halten. Da ich das nur als Hobby betreibe, ist es für mich umso besser, dass wir fähige Leute in der Grafikabteilung haben und dort ein reger Austausch über Entwürfe und Arbeitstechniken erfolgt. Insofern gibt das Kartell auch auf diesem Wege viel zurück.

Mit welchen technischen Hilfsmitteln arbeitest Du? Blatt und Papier oder direkt per Grafik-Tablett?

Ein Tablett hatte ich eine Zeit lang mal als Versuch, für die Arbeiten im Kartell habe ich es allerdings nicht wirklich benötigt. Ich bin da eher der Stift-und-Papier-Mensch, meistens lege ich aber auch direkt in den entsprechenden Programmen los und beiße mich dann solange daran fest, bis mir das Ergebnis gefällt. Das mag nicht das Effizienteste sein, aber wir sind ja nicht in einer Firma und so bleibt die Materie wenigstens im Kopf.

Du bist durch Deine Arbeit als Grafiker bereits zum Leiter der Grafikabteilung geworden und hast das Band „Graphic Overlord“ erhalten. War es immer Dein Ziel, im Kartell als Grafiker zu arbeiten?

Tatsächlich ja. Ich habe bereits mit dem ersten Beitrittsgeuch meine Hilfe bei der Erstellung grafischer Inhalte angeboten. Zu der ersten Arbeit kam es, soweit ich mich erinnern kann, dann bei der Entwicklung des Logos für die Staffel Tiger, in der ich damals erst Pilot und dann Kommandoleiter war. Danach hatte ich ein paar anderen Staffeln geholfen, z.B. der Staffel Onyx, die damals meine sekundäre Staffel war. Daraus entstand dann ein Selbstläufer, so dass die damaligen Offiziere mir den Posten als Leiter der Grafikabteilung angeboten haben.

Zu Deiner Arbeit als Grafiker wurdest Du im Mai 2015 auch zum Offizier befördert. Das ist eine Menge Arbeit für eine einzelne Person. Wie können wir uns einen Arbeitstag als Leiter der Grafikabteilung und als Offizier der Raumüberlegenheit vorstellen?

Tatsächlich ist es schon so, dass relativ viel hinter den Kulissen passiert und enorm viel Arbeitszeit in verschiedenste Projekte fließt. Ich schätze mal, dass ich pro Tag mindestens ca. zwei Stunden aufwende, um aktuelle Dinge zu erledigen. Am Wochenende auch mal mehr.

Das liegt einmal an der Vielzahl der Projekte und unter anderem auch an meinem Interesse an der Materie. Immerhin macht es mir Spaß und ich schaue auch gerne über den Tellerrand meiner Fähigkeiten, schließlich lernt man nie aus. Der Arbeit als Offizier der Raumüberlegenheit ist dabei natürlich auch ein großer Teil geschuldet, auch wenn klar ist, dass es zur Zeit nur um die Erarbeitung der Grundlagen geht, als tatsächlich für den Bereich etwas organisieren zu können, was im Spiel eine Relevanz hätte.

Nun zum Spiel „Star Citizen“. Wie ist Deine persönliche Meinung zur Entwicklung unseres Spiels? Soll Chris und Co. schneller liefern oder bist Du bei den Veröffentlichungsterminen ganz entspannt?

Natürlich wäre es mir das Liebste, wenn das Spiel schon morgen bugfrei und mit allen Features released werden würde. Allerdings muss man sich da zügeln und realistisch sein. Ich bin seit 2013 Backer und es hat sich seitdem so viel geändert und getan, dass man sagen kann, erst seit Anfang 2015 steht die Struktur, mit der CIG heute überhaupt arbeiten kann. Dafür haben sie schon jetzt enorm viel erreicht, alleine die entwickelten technischen Grundlagen sind ein Meilenstein in der Spielebranche. Allerdings fällt einem das ständige Warten und das Fehlen von frischem Content natürlich manchmal schwer, deshalb bin ich eher selten im TS und am Spielen und nutze die Zeit lieber für Projekte des Kartells, damit ich später umso mehr Zeit habe das PU unsich...ähhh, sicher zu machen.

Die meisten Mitglieder im Kartell freuen sich wohl am meisten auf das spätere PU. Was erwartest Du am sehnlichsten, das PU oder die Einzelspielerkampagne Squadron 42?

Ich mag den Wettkampf, sicher werde ich die Singleplayerkampagne verschlingen, um dann schnellstmöglich im PU mit NPC-Aufträgen meine UEC zu grinden, aber die Königsdisziplin ist das gemeinsame

Spielen, um die Kontrolle eines Bereichs im PU, also eben PVP. Das heißt nicht, dass ich das Kartell als Erfüllungsgehilfen für meine Kriegslust sehe, aber ich werde mich wohl öfter den Staffeln und unseren Mitgliedern anschließen, die eine vergleichbare Vorliebe haben.

Was sind Deine persönlichen Ziele für das spätere Spiel? Die Karriere als Grafiker im Verse ist ja leider noch nicht von den Entwicklern bestätigt. :-)

Das Wichtigste ist für mich ein gutes Zusammenspiel, das damit dann genaue Ziele verfolgt werden, ist fast schon sekundär. Wir wollen alle eine gute Zeit und einfach Spaß am Zocken haben. Wenn das dann auch mit einer gewissen professionellen Effizienz funktioniert, bin ich als Offizier der Raumüberlegenheit zufrieden. Ansonsten sehe ich meine Aufgabe darin, für die Mitglieder der Staffeln Anreize zu schaffen, um das Zusammenspiel zu fördern und eine gewisse Basis für erforderliche Fähigkeiten zu schaffen, dann funktioniert das Vermitteln dieser von ganz alleine.

Kommen wir kurz zurück zum Kartell selbst. Was sind Deine persönlichen Ziele im Kartell als Leiter der Grafikabteilung und als Offizier der Raumüberlegenheit?

Ich bin der Meinung, dass das Kartell bereits jetzt interdisziplinär sehr gut aufgestellt ist. Nicht nur durch seine vielen engagierten Mitglieder, sondern auch durch die jeweilige Vertretung in der Runde der Staffelleiter und eben auch der Offiziere. In Zukunft würde ich mir vielleicht wünschen, dass mehr Videos mit Ingamestories, Roleplay und vielleicht sogar ein paar Videos der Flugschule zur Grundlagenvermittlung unseren Youtube-Account zieren würden, aber das kommt bestimmt noch. Wenn wir es dann noch schaffen, eine schlagkräftige Gruppe aus Piloten aufzubauen, die international im PVP konkurrieren kann, wäre das eine tolle Sache.

Wie siehst Du das Spiel und das Kartell in einem Jahr?

Ich denke, dass dann der Releasetermin für Squadron 42 bekanntgegeben wird..., nein Spaß, also ich könnte es mir vorstellen, aber ...ach naja, warten wir's ab. :-)

Ich denke, dass das Kartell dann deutlich die 2000er-Mitgliedermarke überschritten haben wird, es noch mehr attraktive und differenzierte Angebote in den Staffeln geben wird und wir auch eine deutliche Steigerung der Aktivität in unseren Reihen verzeichnen können. Das liegt natürlich direkt am Content, den CIG liefert, ein Großteil hat keine Lust, eine Alpha zu spielen und wird sich erst später mit dem Spiel befassen, aber die Hoffnung ist, dass das Kartell 24/7 im TS gut besucht und im PU dauerhaft vertreten ist, sich unsere Mitglieder in einem gut organisierten Netzwerk befinden sowie mit ihrem Spiel die Position des Kartells stärken und einfach Spaß haben werden.

Die wichtigste Frage überhaupt, was ist Dein aktuelles Lieblingsschiff im Spiel? Ich hoffe ja, dass Du nicht jedem Gegner vor dem Abschuss Deine Initialen in das Schiff zeichnest, äh, schießt.

Als Singleseater ist es zurzeit definitiv die Sabre, ich mag das etwas wendigere und agilere Handling im Vergleich zur Hornet, die ich ebenfalls im Hangar stehen habe. Geht es um Multicrewschiffe, geht für mich nichts am Design der Tali vorbei, auch wenn ich mit dem Turret Nerf mehr als unzufrieden bin, da hätten mal mindestens Waffen der Größe 2 draufgehört, wenn man mich fragt, aber das AEGIS-Design ist einfach das schärfste im Spiel, von den Alienschiffen vielleicht mal abgesehen.

Wir danken für das Gespräch und wünschen Dir weiterhin alles Gute als Offizier und möge Dein Zeichenstift niemals brechen.

INTERVIEWER: ROHAL



Interview

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 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!

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

„secretTempler“ / Christian

KORREKTUREN

„Malu23“ / Karsten

„Mr_Yoshi“ / Joscha

„slicer“ / Gerrit

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

