



Titel



DER KARTELLBOTE

[AUSGABE 23]

CP901 511858 0



Übersicht

1

CPGI 511858 0

Seit dem letzten regulären Kartellboten (Ausgabe 22 vom 4. April 2016) hat unserer schöner Planet Erde fast den gesamten Umlauf um unseren Zentralstern geschafft. Jetzt, zur neuesten regulären Ausgabe des Boten, wird es Zeit, die letzten Monate Revue passieren zu lassen. Was hat sich getan in und um Star Citizen, Squadron 42 und natürlich unseren liebsten Spiele-Entwickler, Cloud Imperium Games?

APRIL 2016

Der Frühling des Jahres begann für uns Spieler und die Entwickler eher ruhig. Das Release von Star Citizen Alpha 2.3 war gerade eine Woche her (23. März 2016) und die Spieler waren erst einmal mit den neuen Inhalten (z.B. dem Xi'An Scout) beschäftigt. Aber wenn wir an den 1. April denken, hat uns CIG auch einen netten Scherz geliefert, die neueste Karriere im Verse: „Intergalactic Food Delivery“ (intergalaktischer Lebensmittellieferservice). Wer wollte nicht schon immer frische Big-Benny's-Nudeln an die hungrigen Kunden ausliefern, natürlich im passenden Raumschiffdesign: der MISC Reliant – Big Benny's Variant für nur 50 Dollar Einkaufspreis. Doch bevor jetzt alle in den RSI-Shop rennen, muss ich an dieser Stelle leider Entwarnung geben, denn es handelte sich



leider nur um einen Aprilscherz. Ob wir das Hüllendesign eines Tages kaufen dürfen, steht wohl in den Sternen. Der Artikel ist natürlich noch auf der [RSI-Webseite](#) vorhanden.

Unsere Subscriber erhielten ein schönes Modell der Hornet F7C-R für ihren Hangar und CIG lieferte natürlich jede Woche die bekannten Formate wie Around the Verse, Bugsmashers, Galactic Guides und weitere Lore-Artikel.

Es hätte ein ruhiger Monat werden können, aber die Entwickler hatten für das Ende des Monats noch eine kleine Überraschung vorbereitet. Am 22. April ging die lang erwartete MISC Prospector, ein kleines Bergbauschiff, in den [Konzeptverkauf](#). „Bau ab, was dir gehört“ ist das Motto des Schiffes und man flüstert leise, dass es vielleicht bald auch im Verse zu finden sein wird.

Die vielen Entwickler waren natürlich nicht untätig und so wurde bereits fleißig an der neuen Alpha Version 2.4 gearbeitet. Gerade das neue Item- und Shopsystem sowie die Persistenz (Speichern aller Spielerfortschritte auf dem Server), benötigten viele Ressourcen der Entwicklungsabteilung. Des Weiteren gab es einen ersten

Mini-Spoiler auf das vor wenigen Wochen gestartete „Spectrum“, die zukünftige Community-Plattform für alle Star Citizens. Für einen Gesamteinblick in die Entwicklung von Star Citizen folgt bitte dem [Link](#) zum monatlichen Studiobericht für den April 2016.

MAI 2016

„Captain, kannst du eine Alpha 2.4 am Horizont erkennen?“ „Leider nein, Matrose, aber ruhige See haben wir. Doch Moment, ich sehe ein Schiff auf uns zukommen...“. Dieser kleine Dialog spiegelt fast den gesamten Monat Mai wieder. Das Schiff Star Citizen mit uns Backern an Bord befindet sich in ruhigen Fahrwassern. Die Subscriber freuen sich über ein „Kavische Space Cactus“ und das Communityteam liefert uns unsere lieb gewonnenen wöchentlichen Shows. Aber Moment, hat der Captain nicht ein Schiff gesehen?! Schnell auf Abfangkurs und bereit machen zum Entern, die „Drake Buccaneer“ setzt die Segel. Für unsere Piraten, äh Pardon, Freibeuter wartete ein neuer [Konzeptverkauf](#). Und wer braucht schon einen Schleudersitz, wenn man einen höllischen Ritt über die Wellen machen kann?!





Ganz so schlimm war es aber nicht mit der Alpha 2.4. Die ersten Spieler waren bereits im PTU unterwegs und CIG hatte uns versprochen, das nächste Update würde das größte Release nach 2.0 werden. So verwundert es nicht, dass der Monatsreport Mai sich in großen Teilen um den Patch drehte. Mehrere Entwickler waren aber auch schon mit den folgenden Alpha-Versionen beschäftigt und auch von der Squadron-42-Front las man Erfreuliches. Weitere MoCap-Aufnahmen wurden in den Imaginarium Studios in London abgeschlossen. Ach, wäre es doch schon bereits fertig... Und obwohl noch einige Monate entfernt, liefen bereits die ersten Vorbereitungen für die Gamescom und Citizencon 2016.

JUNI 2016

Mit einer leichten Verspätung ging die finale Star Citizen Alpha Version 2.4 am 11. Juni 2016 online. Das bis heute größte Flight-Ready-Raumschiff, die Starfarer, wurde ebenso in das PU eingeführt wie die lang erwartete Persistenz (Dauerhaftigkeit) des Universums. Die neu in das Spiel eingeführten Alpha UEC (eine spezielle Alpha-In-Game-Währung), die man durch erfolgreich abgeschlossene Missionen und Kopfgelder verdienen kann, brachten uns die ersten Ingame-Shops. Ob eine G36 mit farblich angepasster

Körperpanzerung vom Waffenhändler Cubby Blast oder eine schicke Weste aus dem Casaba Outlet, das Spiel gab uns genug Möglichkeiten die Credits direkt wieder auszugeben. Für die Subscriber gab es ein neues Hangar-Item, ein schickes Model der Aegis Sabre.

Jetzt die Preisfrage: Kennt noch jemand den „Letter from the Chariman“ vom 12. November 2014? Nein?! Okay, das wird jetzt wichtig. Ein neues Rennmoped, äh Raumschiff, hm, ich meine, die Drake Dragonfly ist im Anflug. Und warum am 12. November 2014? Da hat Chris Roberts das Schiff zum ersten Mal angekündigt, aber bereit für uns war es leider erst am 17. Juni 2016. Bitte nicht auf die Idee kommen, die alte Beschreibung mit dem Schiff im Konzeptverkauf zu vergleichen, aber wer hätte Ende 2014 gedacht, dass wir eines Tages auch auf Planeten fliegen können bzw. mit einem Rennmoped durch die Pampa brettern. Okay, okay, ich höre auf, das Ding ist wirklich extrem schick in grau-schwarz oder einem satten Gelbton. Die Dragonfly kann natürlich auch im All verwendet werden, aber bitte nicht den Raumanzug vergessen.

Zeit für die Entwickler. CIG war im Juni natürlich schwer mit der Alpha 2.4 und dem Mini-Update 2.4.1 beschäftigt (online am 30.06).



Es gilt: „Nach dem Update ist vor dem Update.“ Und so wurden die Arbeiten an der Alpha 2.5 intensiviert. Für einen genauen Überblick lest den offiziellen Monatsreport für den Juni.

JULI 2016

„Captain?!“ „Ja Matrose, was gibt es?“ „Die Männer sind unzufrieden, Sir. Seit Wochen kein neues Schiff am Horizont und die Bordunterhaltung lässt zu wünschen übrig...“ „Ganz ruhig Matrose, in wenigen Wochen haben wir es geschafft. Habe gehört, auf der Gamescom soll es ein Spitzenprogramm geben, setzt Kurs.“ „Aye, aye, Captain“. Es gibt nicht sehr viele erwähnenswerte Dinge in diesem Monat. Neben einer neuen, sehr exotischen Weltraumpflanze für unsere Subscriber feierte Around the Verse seine 100. Folge (in vier Teilen). Oh, es gab auch neue Polo-Shirts im Shop. :-). An der Entwicklerfront starteten die ersten Arbeiten an den folgenden Versionen 2.5, 2.6 und 2.7 (3.0) und die Vorbereitungen auf die Gamescom und Citizencon liefen auf Hochtouren.

AUGUST 2016

Die Ruhe vor dem Sturm... „Captain?!“ „Ja, was ist denn schon wieder, Matrose?“ „Äh, Captain, jetzt haben Sie eine große Ankündigung für den August versprochen und dann steht hier ja fast gar nichts. Wie kann das sein?“ „Schnelle Antwort, Matrose?! Lies doch einfach den Gamescom-Sonderboten auf der Kartell-Webseite, hier ist der Link. „Und was haben die Subscriber bekommen, Captain? Waren alle Entwickler auf der Gamescom, den ganzen Monat lang?“ „Die DEVs, die in Köln keine Party gemacht haben, durften die Alpha 2.5 und eine MISC Reliant, als kleines Modell, fertigstellen. Ich glaube, hier in der Flaschenpost steht der Entwicklungsreport des Monats August.“



Die neue Alpha 2.5 ging am 25. August live. GrimHEX war das größte Feature in diesem Release, eine eigene Station für Freibeuter, Piraten und andere „freie Personen“. Sei böse und du wirst im Schein der GrimHEX-Station wiedergeboren. Und nicht deine Waffen und Panzerung vergessen! Schiffe gab es natürlich auch, eine flugfähige Reliant KORE und die ARGO MPUV. Weitere Arbeiten flossen in das Item-System und eine neue, dicke Behring M7A Laserkanone (Größe 5, die macht Bumms).

SEPTEMBER 2016

Was für ein Feuerwerk im August! Was brachte uns der September? Zuerst zu nennen wäre ein neues Hangar-Item für die Subs, eine kleine Skulptur, die von Moos überwachsen ist. Auch das Video über „Vision Stabilization“ ist erwähnenswert. CIG arbeitete hart an einem System, um die Bildruhe (gerade in heftigen Gefechten) zu verbessern. Das Problem mit den großen Herbst-Events ist der zeitliche Abstand. Gamescom im August, Citizencon im Oktober. Und so verwundert es nicht, dass der ganze Monat sehr ruhig verlief. Einen Entwicklungsreport müssen wir schuldig bleiben, es gab keinen. „*Captain, die Männer sind...*“ „*Ooh, was wollen Sie denn mit der Planke da machen...? Ahh, aua, nicht hauen.*“



OKTOBER 2016

It's Citizencon time, baby! Bevor wir auf die Inhalte des Events eingehen, gibt es einen Blick auf die weiteren News. 10. Oktober: „Eine Idris ist mir zu groß, aber die neue RSI Polaris ist genau mein Ding.“ - das dritte Großkampfschiff ging in den Verkauf. Bei der Polaris handelt es sich um ein großes Patrouillenschiff für die lokale Systemverteidigung und allgemeine Sicherheitseinsätze. Der Preis des Schiffes lag bei der Veröffentlichung bei ca. 810 Euro. Für ein Schiff mit einem kleinen Hangar, 6 Geschütztürmen (Größe 4) und einer Länge von 155 m ein stolzer aber auch gerechtfertigter Preis. Für mehr Informationen zu diesem Schiff lest bitte den Artikel „DnF Polaris“ hier im Boten. Die Subscriber erhielten ein neues Modell der Mustang Gamma und die Entwickler von CIG arbeiteten an den Inhalten für das Citizencon-Event und natürlich an Alpha 2.6 und 3.0. Hier zu lesen im Monatsreport.

CITCON FRANKFURT

Doch bevor CIG ihre kurzfristig angekündigte Citizencon starten konnte, hatten die drei größten deutschsprachigen Star Citizen Organisationen M.E.R.C., Phoenix Interstellar und Das Kartell in Zusammenarbeit mit dem CIG-Büro Foundry 42 in Frankfurt



kurzerhand eine eigene CitCon aus dem Boden gestampft. Am 22. Oktober war es dann soweit und weit mehr als 500 Besucher kamen aus allen Teilen Europas in Frankfurt am Main zusammen.

Das Kartell war mit zahlreichen Mitgliedern und einem eigenem Stand vertreten, außerdem organisierten wir ein Pong-Gewinnspiel für die Besucher. Der Stand und das Gewinnspiel wurden vollständig durch Spenden unserer Mitglieder finanziert, an dieser Stelle noch mal ein großes Dankeschön an euch alle! Die Stars der Veranstaltung waren Brian Chambers und Alix Martin (die Stimme von Anvil Aerospace) sowie fast die Hälfte der Mitarbeiter von Foundry 42.

Dabei konnten Besucher noch vor der CitizenCon von CIG die dort gezeigten exklusiven Inhalte, wie die prozedurale Planetengenerierung, bewundern und außerdem diverse "Flair-Items, wie z.B. das UEE-Towel und das von unserer Grafikabteilung gestaltete Poster abgreifen.

CITIZENCON 2016

Am Sonntag den 10. Oktober fand im Avalon Hollywood in Los Angeles die vierte Citizencon statt. Der Event wurde live auf Twitch

übertragen und analog zur Gamescom wurden an mehreren Tagen vor dem Event Livestreams direkt aus dem LA Studio gesendet.

WAS WURDE GEZEIGT?

- ein Video „Celebrating the Star Citizen Community“
- ein erster Einblick in das „Spectrum“, eine neue Community-Plattform für alle Star Citizens: Blog, Foren, Chats, PMs und vieles mehr.
- Vorstellung der Polaris
- weitere Informationen zu Star Marine, Squadron 42, Arena Commander, dem bald anstehenden Alpha 2.6 Update und eine neue Roadmap für Update 3.0 bis 4.0
- ein neue Demo zu prozedural generierten Planeten (Procedural Planets V2)
- ein Einblick in die Technik hinter der neuen Demo inkl. einem Sneak Peak auf neue Planetentypen und eine Idris (In-Game)

WAS WURDE NICHT GEZEIGT?

- Squadron 42

Obwohl Squadron 42 für das Jahr 2016 angekündigt worden war und CIG immer davon gesprochen hatte, die Citizencon würde SQ42 als Hauptthema haben, glänzte es mit Abwesenheit. Die gezeigte Demo war zwar sehr eindrucksvoll, die Community hatte sich von dem Event aber mehr versprochen, als es letztendlich gehalten hat. Bevor jetzt die Mistgabeln gezückt werden und ein wütender Mob durch das Dorf rennt, CIG hatte seine Gründe. Die SQ42-Demo war nicht in einem vorzeigbaren Zustand, und so musste sich die Community mit einem neuen Konzeptverkauf, einer Vorstellung des Spectums und einer sehr tollen Planetendemo begnügen.



Die gesamte Citizencon-Präsentation im [Video](#).

„The Road to CitizenCon“ mit den Gründen, warum SQ42 fehlte, im [Video](#).

NOVEMBER 2016

Katerstimmung im November. Die beiden großen Events waren vorbei und viele Fragen blieben offen. Das Communityteam versorgte uns wie gewohnt mit den wöchentlichen Shows, Lore-Postings und anderen unregelmäßigen Videoformaten. Dass die Kritik an der Citizencon ihre Spuren auch an CIG hinterlassen hatte, konnte man an so manchen Ecken und Kanten erkennen und so verweunderte es nicht, dass nach langer Zeit ein weiterer „Letter from the Chairman“ online ging. Es soll nicht alles wiederholt werden, was in der Nachricht stand oder was auf vielen anderen Kanälen gepostet oder gesendet wurde, aber CIG versprach für die Zukunft eine offenere Kommunikation bezüglich ihrer Roadmap.

Der erste Schritt war ein „Schedule Report“, der über den aktuellen Entwicklungsfortschritt berichtet, [hier](#) einzusehen. Und fehlen darf auch der monatliche [Entwicklungsreport für den November](#) nicht.

Zu viele schlechte Gedanken verderben den Charakter und es gab auch genug erfreuliche Dinge in diesem Monat. „Großer roter Pilz im Glaskasten“ oder besser „Pleurotus Cornusymphonia“, das Subscriber-Item dieses Monats. Haben wir gerade gesagt, dass die beiden großen Events vorbei sind? Hey, es ist Star Citizen Jahrestag: Alles Gute zum 4. Jahr, hier ist der „Star Citizen: 4th Anniversary Livestream“ live on tape! Noch schlechte Laune wegen der Citizencon? Das bekommen wir hin, wie wäre es mit:

- ein neues Schiff, die [Experia Prowler](#)
- Besuch der „2946 INTERGALACTIC AEROSPACE EXPO“ mit vielen neuen Schiffsvarianten (siehe „DNF – Update“ Artikel in dieser Ausgabe) und ein Sonderverkauf bereits bekannter Schiffe

- › ein „Behind the Scenes“ Bericht über die neuen Varianten
- › die großen Kanonen der UEE und ein Entwicklungsreport über Großkampfschiffe
- › viele weitere Informationen, welche dieses Magazin sprengen würden, wie eine Aurora, die von einem Vanduul-Kampfverband aufs Korn genommen wird.

DEZEMBER 2016

Weihnachten stand vor der Tür, wir hatten das Jahr 2016 fast abgeschlossen. Zeit für Geschenke. Da passten ein neuer Holiday-Livestream und ein Sonderverkauf auf der RSI-Webseite natürlich gut in die Jahreszeit. Und wenn die Subscriber schon eine „Gold-Edition Drake Herald“ erhalten, wollen die normalen Backer natürlich auch etwas zum Spielen:

Ein Stuhl sollte vier Beine haben: Mustang Omega, M50, 350r und insbesondere die neue MISC Razor. Muss man mehr zu einem Formel-1-Auto, ups, Raumschiff sagen? Natürlich! Dieses Meisterwerk an Ingenieurskunst wurde zusammen mit den Xi'An entwickelt. Ob dies die Rennleitung auch so positiv sieht? Fehlt nur noch der Link auf den entsprechenden RSI-Artikel, [bitte sehr](#).

Viele Backer hatten auf eine Präsentation der SQ42-Demo im letzten Stream des Jahres gehofft, aber diese benötigte leider noch etwas mehr Zeit in der Entwicklung. Gezeigt wurde dafür aber ein nettes Video-Preview der [Vanduul Driller](#), und das zum ersten Mal in 4K (passender Monitor/Fernseher vorausgesetzt).

Alle Geschenke am Start? Es gab noch ein verfrühtes Geschenk direkt von CIG: Star Citizen Alpha 2.6 ging am 23. Dezember online.

DIE NEUEN FEATURES:

- › Star Marine (FPS-Modul) „Ich brauche kein Raumschiff, ich mache sowas im Nahkampf.“
- › 6 neue Schiffe bzw. Schiffsvarianten (inkl. Drake Caterpillar)
- › neue Waffen für dein Raumschiff und für deinen Charakter
- › die Bar Ol'38 eröffnet auf der Station Grim HEX.
- › neues Kamerasystem

Für weitere Inhalte folgt bitte diesem [Link](#).

Nach diesen reichlichen Geschenken brauchen wir auch keinen Monatsreport.

JANUAR 2017

Frohes neues Jahr! Ziel: Alpha 3.0 und Squadron 42.

Erst einmal gab es etwas Neujahresurlaub für das Team um Chris Roberts. So begann der Januar ruhig und friedlich, die Citizens waren alle noch fleißig mit dem neuen Patch 2.6 beschäftigt.

Als erstes bedacht mit neuen Geschenken wurden die Subscriber, die ein Bonsai-Bäumchen aka [Altrucia Lacus](#) frisch in den Hangar gesetzt bekamen (Okay, dieser war erst ab 2.6.1 sichtbar). Auch wurden die Wochenankündigungen „This Week in Star Citizen“ von den Foren auf die Hauptseite in die News verlegt. Around the Verse erfuhr ebenfalls zahlreiche Veränderungen. Gab es im Jahr 2016 jede Woche eine Show aus jeweils einem anderen der weltweit verstreuten Studios, wurde das Format soweit geändert, dass die Show nun immer in LA produziert wird und ein Hauptthema hat. Die Themen der ersten Ausgaben im Januar waren: Pirate Swarm, Engineering Intelligence, The music of Squadron 42 und die Ship Pipelines. Alle sind zu finden auf dem offiziellen [YouTube-Kanal](#) von RSI.



Ein Entwicklungsreport für den [Januar 2017](#) darf natürlich nicht fehlen.

FEBRUAR 2017

Liebe liegt in der Luft (und im Vakuum des Weltraums). Am 14. Februar gab es einen [Sonderverkauf zum Valentinstag](#). Denn Liebe bedeutet manchmal auch Hiebe, und so wurden nicht nur Liebeschaukeln, äh Schiffe, wie die Origin 85X verkauft, auch ausgewachsene Super Hornets gehörten zum Angebot.

Haben wir schon geschrieben, dass es auch „Paar-Angebote“ gab? Zwei gleiche Schiffe zum Super-Sonder-Valentinstag-Preis. „Liebe und Friede sing.“ Okay, höre schon auf, wir wollen harte News:

Kommen wir zum neuen [Spectrum](#), für alle Citizens und Besucher verfügbar seit dem 18. Februar. Für mehr Informationen lest bitte den entsprechenden Artikel hier in diesem Boten. Aber wer braucht Community-Tools, wenn eine neue Alpha wartet?! Alpha 2.6.1 erschien am 18. Februar. Und wir reden hier nicht nur von ein paar Bugfixes für 2.6! Die neue Version bringt die neuen regionalen



Rückblick

Server. Vorbei ist die Zeit der schlechten Pings auf den US-Servern, verwendet einfach die EU-Server. Oder die neue „Mega Map“ für den Singleplayer-Modus von Star Citizen. Diese verbessert die Ladezeiten immens. Wenn am Valentinstag schon Super Hornets verkauft werden, so müssen diese auch schick aussehen. 2.6.1 bringt ebenfalls eine überarbeitete Version dieses Schiffes. Hier sind alle wichtigen Infos.

„Captain, Captain, da am Horizont, ein Segel!“ „Fernglas, Matrose. Aha, ein neues Modell, sieht wie eine Anvil Hurricane aus. Hält nix aus, macht aber ganz schön aua.“

Ein monatlicher Entwicklerreport darf natürlich auch für den Februar nicht fehlen. Als eine große Besonderheit ist der Textanteil massiv zurückgegangen, aber bevor hier die Mistgabeln gezückt und Fackeln angezündet werden, was ist besser als Text? Videos! Für alle, die sich nicht jedes Star Citizen Format ansehen können, ist hier der kompakte Monatsrückblick in feinsten Full-HD-Auflösung.

MÄRZ 2017

Der März hatte ein großes und lang erwartetes Release im Angebot, den Start der PTU-Phase des neuen Alpha 2.6.2 Updates. Neben vielen Bugfixes für die aktuelle Alpha wird die Drake „pirate inside“ Buccaneer endlich flugfähig. Zusätzlich wird die neue „Mega-map“-Technologie auf weitere Spielbestandteile ausgeweitet. In 2.6.1 war sie nur für Singleplayer-Inhalte, also den Hangar und Arena Commander verfügbar, nun auch für den Multiplayer. Die Subscriber erhielten eine „Ausgabe“ bzw. das Cover des aktuellen Hitbox-Magazins: „Star Marine has landed!“ Welche Bewertung das Magazin wohl gegeben hat? Dazu gab es noch eine Überraschung: Wer am 18. April ein aktives Subscriber-Abo besitzt (am besten spätestens am 17. April abschließen), erhält einen Big-Benny's-Automaten für seinen Hangar. Leckere Nudelgerichte nach einem harten Arbeitstag, was will man mehr? Zusätzlich wurden die Belohnungen für die Subscriber etwas umgestellt, für mehr Details besucht am besten die Subscriber-Webseite. Der monatliche Entwicklerreport wird erst nach Redaktionsschluss dieser Ausgabe des Boten erscheinen, besucht Mitte April die RSI-Webseite und ihr werdet den entsprechenden Artikel finden.

AUTOREN: ROHAL, ELFATALOR

Spectrum



STAR CITIZEN SPECTRUM

sowohl auf dem Desktop als auch auf dem Smartphone funktioniert (bis auf ein paar Bugs abgesehen).

EIN MIX AUS REDDIT UND DISCORD

Spectrum soll die neue Kommunikations- und Community-Plattform für Star Citizen werden und dabei den alten Chat sowie das alte Forum ablösen und zusätzlich auch einen Voice-Chat bieten. Aktuell bietet uns Spectrum nur Chat und Forum. Neu ist jedoch, dass Organisationen nun eigene Foren und Chaträume anlegen können. Davon profitieren besonders kleine und neue Organisationen, die kein eigenes Forum hosten wollen. Am ehesten kann man Spectrum als einen Mix aus Reddit und Discord beschreiben. Gerade der Chat ähnelt in der Funktion Discord sehr.

EMOJIS EVERYWHERE

Spectrum folgt dem, sicher nicht bei jedem beliebigen Trend und bietet sowohl im Forum als auch im Chat eine breite Palette von Emojis, die in eigenen Beiträgen genutzt, mit denen aber auch die Beiträge anderer Nutzer kommentiert werden können.

FORUM MEETS REDDIT

Das neue Forum erinnert mehr an Reddit als an ein Forum im klassischen Sinne. Dazu beitragen tut auch, dass CIG die Anzahl an Kategorien und Unterforen sehr eingeschränkt hat. Es gibt insgesamt nur sechs(!) Foren, Subscriber's Den und Concierge eingeschlossen. So findet fast sämtliche Kommunikation im „General“-Forum statt. Um die Diskussionen dennoch filtern zu können, stehen eine Reihe von Tags zur Verfügung, mit denen Thread-Ersteller einen Thread ausstatten können.

Neben den Tags gibt es auch die aus Reddit bekannten Sortierungen: „Hot“, „Top“, „New“ sowie „Last Activity“. Damit „Hot“ und

SEIT JAHREN TRÄUMEN GROSSE ORGANISATIONEN WIE DAS KARTELL VON „ORG 2.0“: MEHR RÄNGE UND ROLLEN, UNTERGRUPPEN „SQUADRONS“, FLEETVIEWER, BESSERE KOMMUNIKATIONSKANÄLE. LANGE ZEIT WURDEN WIR VERTRÖSTET UND ES WURDE STILL UM „ORG 2.0“, BIS IM OKTOBER 2016 DANN „SPECTRUM“ AUF DER CITIZENCON VORGESTELLT WURDE. SPECTRUM IST EINE EIGENENTWICKLUNG VON TURBULENT

Eines vorweg: Spectrum ist bisher nicht „Org 2.0“. Es liegt uns aber auch erst in Version 0.3 vor und ist ebenso wie das Spiel eine frühe Alpha, die gemeinsam mit und für die Community entwickelt werden soll.

ECHTZEIT-KOMMUNIKATION UND RESPONSIVE DESIGN

Spectrum setzt auf den JavaScript-Unterbau „React“, den auch Facebook nutzt. Dies ermöglicht Kommunikation in Echtzeit. Nicht nur im Chat, sondern auch in den Foren werden Updates nachgeladen und angezeigt, ebenso die Benachrichtigungen. Das Ganze ist verpackt in einer einfachen responsiven Bedienoberfläche, die

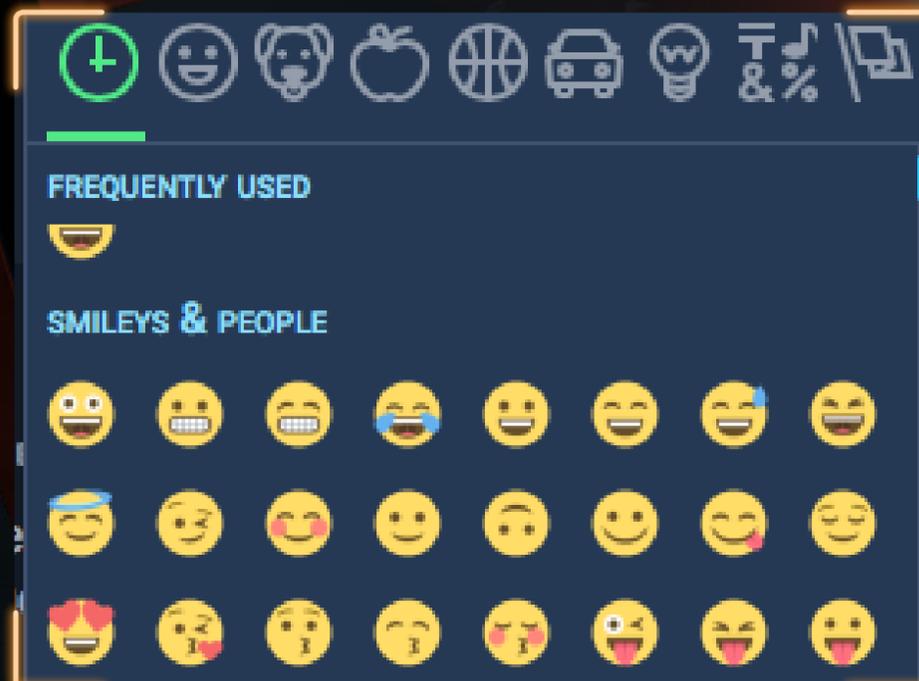


„Top“ wie auf Reddit funktionieren, können Threads (sowie auch einzelne Postings) gevoted werden.

Gerade bei den Foren mangelt es noch an einigen Grundfunktionen, die man aus einem klassischen Forum kennt. Turbulent hat aber ein offenes Ohr für die Belange der Community und hat einige Funktionen, wie eine Unterscheidung zwischen gelesenen und ungelesenen Threads oder Permalinking, bereits nachgereicht.

„NEEDS OF THE MANY“ - BEDÜRFNISSE GRÖßERER ORGANISATIONEN

Auch wenn klar ist, dass wir es mit einer frühen Version von Spectrum zu tun haben und erst einmal die Grundfunktionen implementiert werden müssen, haben insbesondere größere Organisationen wie das Kartell Rückmeldungen gesammelt, damit Spectrum „Org 2.0“ näher kommt und auch die Bedürfnisse größerer Organisationen erfüllen kann. Dazu zählen unter anderem



mehr Ränge und Rollen sowie die Möglichkeit, Bereiche und Gruppen einzurichten.

TO BOLDLY GO - WOHIN DIE REISE GEHT

Spectrum 0.3 ist erst der Anfang. Das merkt jeder, der Spectrum einige Zeit verwendet hat und insbesondere die Foren in Spectrum mit den alten, immer noch verwendbaren Foren vergleicht. Turbulent plant regelmäßig Updates für Spectrum herauszubringen. So wird es in Zukunft eine eigene (native) App für Spectrum geben und auch Voice-Chat soll in Spectrum integriert werden. Die Zukunft sieht Spectrum aber nicht nur als Kommunikationsplattform außerhalb des Spiels, sondern als integraler Bestandteil des Spielerlebnisses.

AUTOR: SECRETTEMPLER



Portfolio



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

<https://das.kartell.org>



DER ERSTE SCHRITT

Während Argo Astronautics in der normalen Bevölkerung kein sonderlich bekanntes Unternehmen ist, da dessen Produkte traditionell für industrielle Zwecke gefertigt werden, ist es nahezu garantiert, dass dessen harte Arbeit und Bemühungen einen Einfluss auf Ihr Leben gehabt haben. Vom Transport der frischen Kaffeebohnen in Ihrem Morgenkaffee bis zur Anschlussfähre, die Sie zu Ihrer Arbeit bringt, ist Argo in den sieben Jahrhunderten seiner Existenz dank seiner umfangreichen Produktlinie an Schienenfahrzeugen, Shuttles und Nutzfahrzeugen zu einer Institution geworden. Doch so weit verbreitet wie das Unternehmen heute auch ist, begann alles mit einem einzigen Zug.

Im Jahre 2243, nachdem sie fast 100 Jahre lang Passagiere und Waren quer durch die Weiten von Nord- und Südamerika bewegt hatte, war es für die alternde und komplexe Trans-America-Magnetbahn an der Zeit für eine Generalüberholung. Von Barrow, USA

bis Punta Arenas, Chile reichend, war sie die drittlängste ununterbrochene Einschienenbahn auf dem Planeten Erde und transportierte täglich Tonnen an Fracht. Da jedoch suborbitale Transporte einen immer größeren Marktanteil des Frachttransportgewerbes für sich beanspruchten und die Bahnstrecke durch so viele verschiedene Territorien mit jeweils eigenen Regierungen verlief, waren nur wenige Unternehmen bereit, die Herkulesaufgabe, diese komplexe Bahnlinie zu modernisieren, anzunehmen.

Während verschiedene Regierungsstellen für Investitionen in die Infrastruktur warben, erreichten die Pläne niemals genug Zustimmung, um die nötigen Mittel aufzubringen. Alle Augen hatten sich auf die neue, wachsende Kolonie auf dem Mars konzentriert. Zur gleichen Zeit lenkten die neuen, schnelleren Quantenantriebe von RSI die Aufmerksamkeit auf die Erschließung unseres Sonnensystems, und damit auch mögliche Investitionen weg von der Erde. Als Verspätungen und Pannen auf der Bahnlinie immer häufiger wurden, schien ihr Schicksal besiegelt zu sein. Doch eine junge Bahningenieurin glaubte, eine Lösung gefunden zu haben.

EIN SCHRITT IN DIE RICHTIGE RICHTUNG

Alana Redmond war auf der Trans-Am-Bahnlinie aufgewachsen und verbrachte große Teile ihrer Jugend damit, ihre Mutter, die als Schichtleiterin auf der Bahn arbeitete, zu begleiten. Von einem Ort zum nächsten reisend, war Alana fasziniert davon, wie die Bahn die Welt einander näherbrachte. Wie es, obwohl Informationen und Daten nahezu augenblicklich um den Erdball geschickt werden konnten, noch immer Menschen wie ihrer Mutter bedurfte, die unermüdlich arbeiteten, um Waren physisch von einem Kontinent zum anderen zu befördern. Es war eine Tatsache, über die sie sich gerne mit jedem unterhielt, der sie nach dem Leben auf der Schiene ausfragte. Daher war es für ihre Familie auch kaum

überraschend, als Alana nach ihrem Studium bei der Trans-Am als Ingenieursassistentin zu arbeiten begann.

Es war nicht ungewöhnlich für die Besatzung, den Zug anhalten zu müssen, um Notreparaturen an der alternden Einschienenbahn auszuführen, wenn sich wieder einmal die Ausrichtung der Spulen verschoben hatte und die Vibrationssensoren Alarm gaben. Der schwierige und Präzision erfordernde Reparaturprozess warf jedes Mal den Zeitplan zurück, da die Vorbereitungs-, Verbindungs- und Justierungsarbeiten viel Zeit kosteten. Und je älter die Schiene wurde, desto mehr Reparaturarbeiten waren vonnöten, was die Verspätungen nur noch vergrößerte. Das bedeutete, dass eine einzelne Reparatur zu einem gewaltigen finanziellen Verlust führen konnte. Doch ohne diese weiterzufahren, beinhaltete das Risiko eines Totalausfalls, was zu noch größeren Verzögerungen führen würde.

Eines Tages, während sie auf die Fixierung einer Schwebespule wartete, bemerkte Alana ein Stück Metallschrott, das versehentlich von den Magnetkräften einer darüberfahrenden Bahn verbogen worden war. Die aufgetretene Krümmung des Metalls war in etwa so gut, wie das von ihnen verwendete Reparaturwerkzeug es hätte bewerkstelligen können. Die Räder in ihrem Kopf begannen sich zu drehen und sie stellte die Vermutung auf, dass sie den Reparaturprozess mit Hilfe der Kräfte, die von der Bahn erzeugt wurden, komplettieren könnte, statt die Standardprozedur zu verwenden, welche zeit- und arbeitsintensiv war. Davon inspiriert, zeichnete sie sofort Pläne, obwohl sie wusste, dass sie ihre Idee nicht während des Betriebs testen konnte. Stattdessen wandte sie sich an einen Freund, der im Betriebshof arbeitete, und verschaffte sich etwas Zeit mit einem stillgelegten Antrieb. Eine Teststrecke zu ihrer Verfügung und ihre Designvorgaben in der Hand, nahm

Alana ihren gesamten Urlaub und verbrachte zwei Wochen mit dem Verschmelzen von Schienenverbindungsstücken.

Als ihr Urlaub vorbei war, wusste sie, dass sie etwas auf die Spur gekommen war, musste aber eine Entscheidung fällen. Nervös und aufgeregt, kündigte Alana ihren Job und steckte sämtliches Geld, das sie und ihre Mutter angespart hatten, in die Entwicklung ihres neuartigen Reparaturprozesses. Sechs Monate später, im September des Jahres 2243, wurde von AR-Go Technologies ein Patent für ein automatisiertes Einschienenbahnreparatursystem angemeldet, das an einen Bahnwaggon angebracht werden konnte. Der Name des Unternehmens war eine Anspielung auf Alanas Initialen, eine Idee ihrer Mutter. Das von ihr entwickelte System konnte die althergebrachte Reparaturmethode nicht nur ersetzen, sondern war in der Lage, die Schienen nahezu komplett wiederherstellen, indem man alle Waggons mit dieser Technologie ausstattete. Und all das während die Züge ihren Betrieb fortsetzten. Dies verlängerte ihre Lebenszeit unbegrenzt, während endlich auch einige der neuen supraleitenden Züge auf den alten Einbahnschienen fahren konnten. Die Nachfrage nach dem Reparatursystem war enorm, es gab Bestellungen von jeder großen Bahnlinie. Ar-Go Technologies wurde zu einem überwältigenden Erfolg und belebte die Bahnindustrie über Nacht beinahe im Alleingang.

DER NÄCHSTE HALT

Während der nächsten Jahrzehnte fuhren Alana und AR-Go Technologies damit fort, neue Innovationen einzuführen: eine schnellere Methode, um Fracht zu sichern; ein neues Passagiermanagementsystem und ein Vibrationsladegerät, nur um einige zu nennen. Schließlich, mit der Übernahme von Todairo Manufacture und der Umbenennung in Argo Transportation, gingen sie

zur Eigenproduktion von vollständigen Schienenfahrzeugen über. Der hohe Standard und die Langlebigkeit der von ihnen produzierten Magnetbahnen machten sie schnell zu einem Branchenführer. Der rasche Erfolg und die rapide Expansion sollten schließlich zu Alanas gewagtestem (und letztem) Projekt mit dem Unternehmen führen, das sie erschuf. Ein Projekt, das Argo in eine völlig neue Richtung lenken sollte: fort von der Erde.

Port Rensus, Mars war ausreichend angewachsen, dass die Stadt Gebote für den Bau eines öffentlichen Verkehrssystems entgegennahm. Obwohl Argo noch nie zuvor einen komplettes Verkehrssystem von Grund auf gebaut hatte, stellte Alanas leidenschaftliche Präsentation vor dem Verwaltungsrat der Stadt sicher, dass sie den Auftrag erhielten. Bedauerlicherweise sollte sie die Fertigstellung ihrer Vision eines „radikal verbundenen Transitknotenpunkts“, wie sie es nannte, nicht mehr erleben. Doch das Port Rensus Rapid Transit System wird bis zum heutigen Tag von Stadtplanern als eines der elegantesten Designs für ein öffentliches Verkehrssystem gepriesen.

Zwar war Alana Redmond nicht länger anwesend, um den Betrieb zu beaufsichtigen, doch stellte Argos Erfolg auf dem Mars sicher, dass das Unternehmen auch ohne sie weiterbestehen konnte. Weitere bedeutende Aufträge auf einer Reihe anderer Planeten sollten bald folgen, einschließlich der Prime Transit Metrorail auf Terra und der Municipal Transit Line auf Angeli. Doch, Alanas Beispiel folgend, sollten die neuen Führungskräfte des Unternehmens bald einen weiteren bedeutenden Schritt nach vorne tun. Zum ersten Mal würden sie die Schiene verlassen.

EINEN SCHRITT WEITER

Um ihre Dienstleistungen und Netzwerke weiter zu verbessern, stellte Argo ein Team von Designern ab, dessen Aufgabe es war, nach verbesserungswürdigen Problemstellen Ausschau zu halten. Während der Analyse von Verspätungen ihrer Frachtzüge stellten sie fest, dass oftmals nicht ihre Schienensysteme, sondern Verzögerungen beim Transfervorgang an verschiedenen Raumhäfen den größten Einfluss auf den Zeitplan hatten. Das Bewegen von Waren hin und weg von den Zügen konnte erheblich Zeit in Anspruch nehmen und wurde oftmals von einer Vielfalt an Verkehrsproblemen beeinträchtigt. Um den Prozess zu optimieren, suchte Argo nach einem Weg, wie sie selbst die Kontrolle über die Transfers erhalten konnten.

Die Lösung wurde mit der Übernahme von Telluman Shipworks gefunden, einem in Not geratenen Unternehmen, das Freizeitshuttles herstellte. Nach der Umrüstung von Tellumanns Einrichtungen auf Cassel entwickelte Argos Ingenieursteam ein orbitales Nutzfahrzeug (OUC), das Frachtcontainer direkt von Frachtschiffen zu ihren Bahnwaggons bringen konnte. Durch die Integration ihres Frachtsicherungssystems in den Rahmen des Schiffes wurde der Ladevorgang erheblich vereinfacht. Es sollte nicht lange dauern, bis sich außerhalb von Argos eigenem Transitsystem ein Bedarf für die OUC einstellte.

Als mehr und mehr Piloten die robuste Leichtigkeit erlebten, mit der die OUC betrieben werden konnte, erwarben sie das Schiff bald aus zweiter Hand und rüsteten es nach ihren eigenen Bedürfnissen um. Den Bedarf erkennend, erhöhte Argo die Produktion und brachte im Jahr 2619 das Argo Multi-Purpose Utility Vehicle, ihr erstes öffentlich erhältliches Model auf den Markt. Zur Zeit der initialen Vorstellung des Schiffes war nur ein Frachtmodul

erhältlich, doch bald darauf wurden Passagier-, Bergungs- und Reparaturmodule sowie weitere Varianten angeboten. Wenn es eine Arbeit zu erledigen gab, gab es eine dazu passende Argo.

Der Erfolg der MPVU führte dazu, dass Argo seine Schiffbauabteilung weiter expandierte, bis diese schließlich ihre Bodentransitabteilung an Größe übertraf. Eine Restrukturierung der internen Prioritäten hatte eine weitere Umbenennung zur Folge und im Jahr 2665 entstand der Name Argo Astronautics, der heutzutage aus dem Transportgeschäft nicht mehr wegzudenken ist.

Heute produziert Argo eine Vielfalt an Nutz- und Transportfahrzeugen, von Shuttles und Transportschiffen für die untere Atmosphäre bis zu Wiedereintrittskapseln. Sie alle arbeiten zusammen, um die Menschen und Güter des Imperiums dorthin zu bringen, wo sie gebraucht werden. Selbst das Militär verlässt sich inzwischen für seinen Versorgungsbedarf auf die MPVUs. Und während Argo Astronautics seit den Tagen Alanas sicherlich seinen Geschäftsbereich vergrößert hat, ist ihre Hingabe, sicherzustellen, dass sie das bestmögliche Ergebnis liefern, so stark wie je zuvor.

Den Artikel zu Argo Astronautics könnt ihr auch auf der [Webseite](#) nachlesen.



ÜBERSETZUNG: MALU23



DnF



CPHU 511858 0



Die Firma expandierte und fand ihren Markt, für den sie heute berühmt ist, als sie im Jahr 2619 das ARGO Multi-Purpose Utility Vehicle herausbrachte, und setzte diesen Weg fort, bis es ihr Hauptabsatz wurde, Schiffe zu verkaufen. Neben der MPUV produziert ARGO viele weitere Schiffe, die zumeist im Hintergrund still und verlässlich ihren Dienst verrichten. Wenn ihr mehr über ARGO Astronautics erfahren möchtet, gibt es hier im Boten die [Übersetzung des CIG-Guides](#).

FAKTEN

- Die MPUV war zum ersten Mal 2015 zu sehen.
- Sie ist das erste Schiff von ARGO, das zum Kauf steht, aber die Lore deutet an, dass es deutlich mehr Schiffe von ARGO im Verse geben wird.
- Das Schiff stand bis zum 5. September 2016 zum Verkauf.
- Der Verkaufspreis lag bei 37,90 € (Cargo)/43,32 € (Personell).
- aktueller Entwicklungsstand: flight ready

WICHTIGE LINKS:

- [Ankündigungsbericht](#)
- [Broschüre Englisch](#)
- [Broschüre Deutsch](#)
- [Ship stats: Cargo/Personell](#)

/// AUTOR: WELTENBUMMLER

Wenn die Rede von Schiffen ist, so denkt man zumeist an große Pötte wie den Bengal Carrier oder aber auch wendige Dogfighter wie die Hornet, beim Transport von Waren sind zumeist die Hull-Varianten und die Freelancer beliebt. Ein Schiff aber, das elementar wichtig für den Warenverkehr im Verse ist, wird gerne vergessen. Die MPUV Cargo und ihr Schwesterschiff MPUV Personnel (beide flight ready) sind Schiffe zum Transfer von Waren bzw. Personen zwischen Schiffen oder auch von Planeten oder Raumstationen zu Schiffen und zurück.

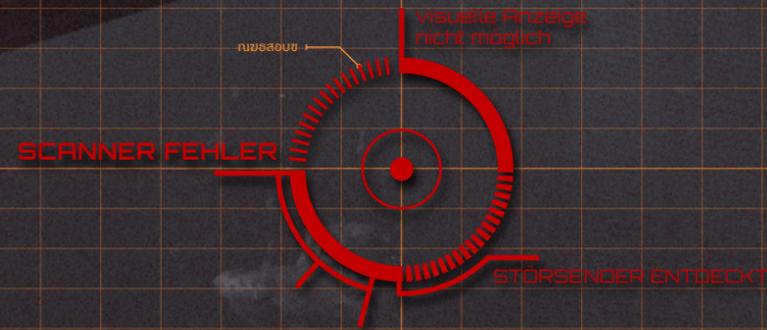
Entwickelt wurde das Schiff, da es unter anderem in Squadron 42 anzutreffen sein wird. Hier wird der Spieler von der Transportversion der ARGO zum ersten Einsatz geflogen. Ein weiterer Grund war die von Chris Roberts betonte Authentizität. Große Raumschiffe, die nicht auf Planeten landen können, werden von kleineren Schiffen beladen. Gleichzeitig landet ein Bengal Carrier auch

nicht jedes Mal, um noch einen Trupp Marines aufzunehmen. Hier sollen diese kleinen Schiffe zum Einsatz kommen. Das Schiff ist derzeit nicht im Verkauf, kann aber von glücklichen Besitzern bereits geflogen werden.

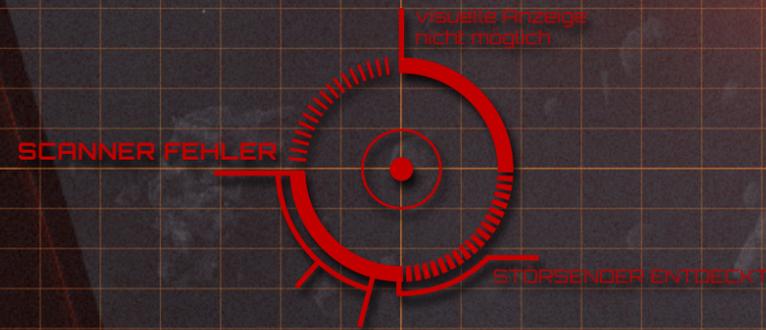
GESCHICHTE

ARGO Astronautics, die Firma hinter den MPUVs, ist nicht so bekannt wie Anvil oder Drake, das heißt aber nicht, dass sie weniger wichtig ist. Diese kleinen Schiffe sind die Zahnräder in vielen militärischen und industriellen Unternehmungen. Gegründet vor fast 800 Jahren von einer jungen Ingenieurin, reparierte die Firma ursprünglich Zuglinien, wurde dann aber auch ein vertrauter Name für den Bau von vollständigen Zügen, Shuttles und Nutzfahrzeugen.

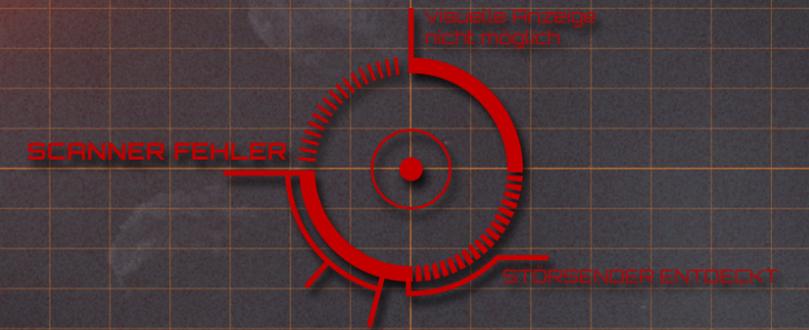
SEITENANSICHT



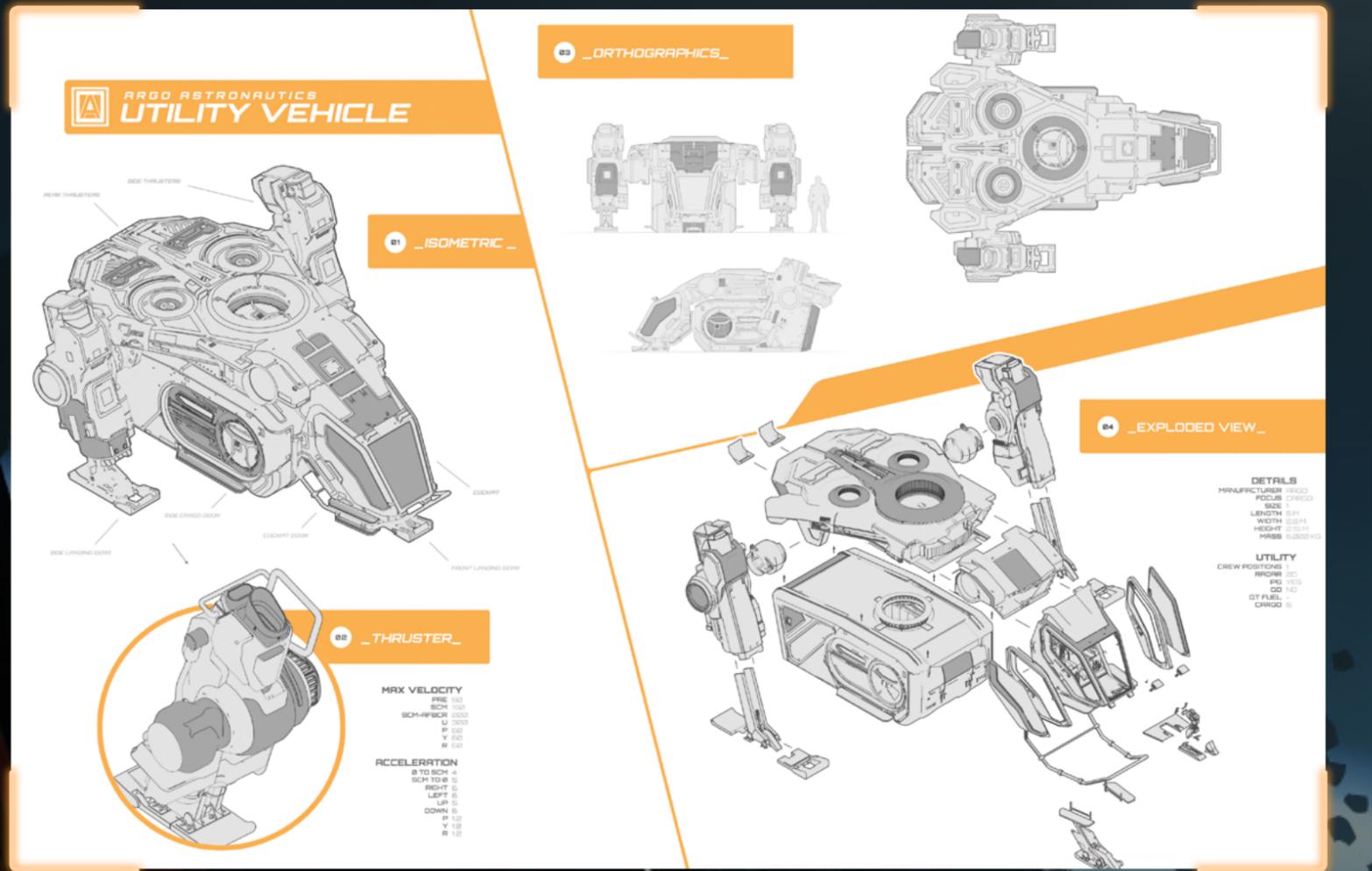
DRAUFSICHT



VORDERANSICHT



NAME	MPUV CARGO / PERSONNEL
AUSRICHTUNG	leichter Transporter/Dropship
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	9,25 / 8,5 / 4,25
MASSE (KG)	6.000
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	2 / 8 Personen
BESATZUNG (MAX.)	1
KRAFTWERK (MAX.)	1x Größe 1
TRIEBWERKE (MAX.)	4x TR1
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	18x TR1
SCHILDE (MAX.)	1x Größe 1





DnF-Update

EINE NEUE RUBRIK FÜR DIE NACKTEN FAKTEN: DNF – UPDATE. IN DEN LETZTEN ZWÖLF MONATEN WURDEN FÜR INSGESAMT SECHS BEREITS BEKANNTE SCHIFFE NEUE VARIANTEN VORGESTELLT. IN DIESEM ARTIKEL WERDEN WIR AUF DEREN NEUEN AUFGABENGEBIETE UND UNTERSCHIEDE ZU DEN BEREITS BEKANNTEN SCHIFFEN BZW. SERIEN EINGEHEN.



GLADIUS VALIANT

ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

Die Gladius Valiant wurde 2946 auf der Galactic Aerospace Expo (18. bis 26. November 2016) vorgestellt und ging bereits am ersten Tag in den offiziellen Konzeptverkauf auf der RSI-Webseite.

Gegenüber dem Original besitzt sie eine abweichende Hüllenlackierung und eine verstärkte Standardbewaffnung.

Vorstellung der Basisvariante: "Aegis Dynamics Gladius" im [Kartellboten Ausgabe 2](#)

ORIGINALBESCHREIBUNG

Entwickelt als Teil der „Master of Flight“ Serie in Kooperation mit dem Entwickler der Flugsimulation „Arena Commander“, Original Systems, ehrt die Valiant den berühmten Piloten Condi Hillard, der als erster Mensch einen Vanduul im Kampf besiegt hat. Diese Variante der Gladius erhält eine für den Raumkampf optimierte

Ausstattung und eine Sonderlackierung, um diesen großen Moment festzuhalten.

ABWEICHUNGEN ZUR REGULÄREN GLADIUS

- Aussehen Sonderlackierung in militärischem grün-braun
- Waffen

STARRE HALTERUNGEN.....	2x NN-13 Neutron gun (G1)
BEWEGLICHE HALTERUNGEN	1x CF-117 Badger (G2)
PYLONE.....	4x Viper Missile (G3)
.....	8x Pioneer Missile (G1)
- Aktueller Status: flight ready
- [Shop-Webseite](#)

F7C HORNET WILDFIRE

ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

Auch die neue Anvil F7C Hornet Wildfire feierte ihr Debüt auf der Galactic Expo in 2946. Gegenüber der Standard-Hornet (F7C) besitzt sie eine für den Raumkampf optimierte Bewaffnung und passend zu ihrem Namen eine silber-rote Sonderlackierung.

Vorstellung der Basisvarianten: "Anvil Aerospace Hornet" im [Kartellboten Ausgabe 4](#)

ORIGINALBESCHREIBUNG

Entwickelt in Kooperation mit Original Systems, dem Entwickler der Flugsimulation „Arena Commander“, und als Teil der „Master of Flight“ Serie, ehrt die Wildfire die berühmte Pilotin Aria Reilly für ihren überragenden Einsatz in dem legendären Squadron 42.

DNF-Update



Diese Variante der Hornet kommt mit der von ihr persönlich bevorzugten Bewaffnung und einer Sonderlackierung, die ihr ikonisches Schiff ehrt.

ABWEICHUNGEN ZUR REGULÄREN F7C HORNET

- Aussehen: Sonderlackierung in silber-rot
- Waffen

BEWEGLICHE HALTERUNGEN	2x GT-870 Tarantula (G3)
PYLONE.....	2xVASIM-09/cSparkIII(G2)
.....	2x Pioneer Missile (G1)

- Aktueller Status: flight ready
- [Shop-Webseite](#)

AVENGER TITAN RENEGADE

ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

Als drittes Schiff der „Master of Flight“ Serie wurde die Avenger Titan Renegade, ebenfalls auf der Galactic Expo, 2946 vorgestellt. Aktuell liegen wenige Informationen vor, in wie weit sich das Schiff von der regulären Avenger Titan unterscheidet. Die Bewaffnung

sollte gegenüber dem Standardschiff leicht verbessert sein, ein finaler Vergleich ist aber erst möglich, wenn die Basisvariante ihre Werte erhält. Der größte sichtbare Unterschied ist die blau-gelbe Sonderlackierung des Schiffes.

ORIGINALBESCHREIBUNG

Auch dieses Schiff ist Teil der „Master of Flight“ Serie und wurde in Kooperation mit dem Entwickler der Flugsimulation „Arena Commander“, Original Systems, produziert. Die Renegade ehrt den bemerkenswerten Einsatz des Piloten Danny Solomon für sein Bemühen, Gerechtigkeit in das Bremen-System zu bringen. Sie wird mit einer für den Raumkampf optimierten Ausstattung geliefert und besitzt eine Sonderlackierung, um diesem besonderen Piloten Anerkennung zu zollen.

ABWEICHUNGEN ZUR REGULÄREN AVENGER TITAN

- Aussehen Sonderlackierung in blau-gelb
- Waffen: Nicht bekannt
- Aktueller Status: flight ready
- [Shop-Webseite](#)

CATERPILLAR PIRATE EDITION

ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

Aktuell gibt es keine Beschreibung oder Stats für die Caterpillar Pirate Edition. Der einzige bisher bekannte Unterschied ist ihre grün-rote Sonderlackierung mit passenden Totenköpfen auf den Flügeln.

Vorstellung der Basisvariante: "Drake Interplanetary Caterpillar" im [Kartellboten Ausgabe 21](#).

ORIGINALBESCHREIBUNG

Keine vorhanden

ABWEICHUNGEN ZUR REGULÄREN CATERPILLAR

- Aussehen: Sonderlackierung in grün-rot
- Waffen: Nicht bekannt
- Aktueller Status: flight ready
- [Shop-Webseite](#)

DnF-Update

CPD 511858 0



VANGUARD HOPLITE

ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

Die Vanguard Hoplite wurde auf der Gamescom-Präsentation am 19. August 2016 angekündigt. Es handelt sich um ein Landungsschiff. Anstatt eines Laderaums ist sie für bis zu sechs Marines bzw. vergleichbares Personal und Stauraum für Handfeuerwaffen ausgestattet. Sie eignet sich für planetare Landungsmissionen und Entersmissionen im All.

Vorstellung der Basisvariante: "Aegis Dynamics Vanguard" im Kartellboten Ausgabe 14

ORIGINALBESCHREIBUNG

Die Vanguard Hoplite ist eine Mischung des preisgekrönten Langstreckenjägers Vanguard mit einem dedizierten Boarding-Raumschiff. Die Hoplite ist das perfekte Werkzeug, um ein gepanzertes Angriffsteam auszusetzen und ist außerdem mit genügend Feuerkraft ausgestattet, um es wieder sicher herauszuholen.

ABWEICHUNGEN ZUR VANGUARD WARDEN



- Aussehen: Sonderlackierung in grün-silber
- Layout innen: Platz für sechs Marines + Bewaffnung
- Waffen: Keine Änderungen
- Aktueller Status: flight ready
- [Shop-Webseite](#)

SABRE COMET

ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

Bei der Sabre Comet handelt es sich um das vierte und letzte Schiff der sogenannten „Master of Flight“ Serie. Wie bereits bei den restlichen Schiffen handelt es sich auch hier um eine für Kampfeinsätze modifizierte Variante. Sie besitzt ein spezielles Hüllendesign mit silber-schwarzen und blauen Akzenten.

Vorstellung der Basisvariante: "Aegis Dynamics Sabre" im Kartellboten Ausgabe 17

ORIGINALBESCHREIBUNG

Die Comet wurde als Teil der „Master of Flight“ Serie, in Kooperation

mit Original Systems, dem Entwickler der Flugsimulation „Arena Commander“ entwickelt. Sie entstand zu Ehren des Einsatzes von Captain Kamur Dalion, für seine Arbeit mit Aegis Dynamics in der Entwicklung einer neuen Ära von kampffähigen Schiffen. Die Comet kommt mit einer für den Raumkampf optimierten Ausstattung und einer Sonderlackierung, um seine Arbeit zu würdigen.

ABWEICHUNGEN ZUR REGULÄREN SABRE

- Aussehen: Sonderlackierung in silber-schwarz-blau
- Waffen
 - STARRE HALTERUNGEN..... 2x Sledge II (G2)
 - BEWEGLICHE HALTERUNGEN 2x PyroBurst Scattergun (G3)
 - PYLONE..... 6xThunderboltMissile(G3)
- Aktueller Status: flight ready
- [Shop-Webseite](#)

AUTOR: ROHAL

DnF-Update

CPD 511858 0

Hallo Christian (Rufname: Eberhart_01), danke das Du Dir die Zeit für ein Interview mit dem Kartellboten genommen hast. Wenn man sich Deine Aufgabengebiete im Kartell ansieht, kann man von einer sehr beschäftigten Person sprechen. Aber bevor wir zu den Details kommen, bitte stelle die echte Person hinter dem Charakter Eberhart_01 vor.

Danke euch für das Angebot, die Flugschule im Boten mal etwas genauer beleuchten zu können. Ja, wer bin ich? Wie Du bereits erwähnt hast, bin ich im wahren Leben als Christian bekannt. Ich bin 30 Jahre alt, wohne in Erlangen und arbeite für ein großes deutsches Elektronenunternehmen. Gebürtig komme ich aus der Gegend um Leipzig und bin beruflich vor 3 Jahren ins Frankenland gezogen.

Star Citizen ist nun schon sehr viele Jahre in der Entwicklung. Wie bist Du auf das Spiel aufmerksam geworden?

Tatsächlich bin ich über Reportagen auf das erfolgreiche Kickstarter-Projekt aufmerksam geworden. Nach einigen (wohl eher vielen) Jahren wollte ich mal sehen, was sich getan hat. Alles sah danach aus, dass es mittlerweile doch einigen spielbaren Content gibt. Die Videos und die Berichterstattung haben mich dann überzeugt und ich habe mir im vergangenen Jahr ein Starterpaket geleistet.

Andere Lieblingsspiele oder Hobbys?

Neben Star Citizen gibt es einige wenige Single-Player Games, nichts von Bedeutung. Man trifft sich mal für eine Partie FIFA oder Diablo, sowas halt. Hobbymäßig bin ich ab und an mit dem Fahrrad unterwegs. Ich bin Sporttaucher, früher auch als Ausbilder. Daneben bin ich auch oft RC-Heli geflogen.

Du bist seit Herbst 2016 Mitglied im Kartell. Welcher Sternengewind hat Dich zu uns verschlagen?

Tatsächlich ist mir aus der Vergangenheit bewusst, dass Online-Games



nur gut zusammen zu spielen sind. Mit einer Community im Rücken hat man's eben leichter. Also suchte ich über die RSI-Seite nach etwas Passendem. Es musste eine deutsche Org sein, die mir nicht vorschreibt, wie ich mein Spiel zu spielen habe. Erstaunlicherweise wird an dieser Stelle die Auswahl sehr klein. Ein kurzer Post im Forum und zack, war ich im Kartell.

Welche Aufgaben nimmst Du im Kartell war? Es springt natürlich sofort die Funktion eines Fluglehrers ins Auge.

Neben der Flugschultätigkeit bin ich ein normaler Pilot, wie die meisten anderen auch. Innerhalb meiner Staffeln versuche ich meinen Beitrag zu leisten und stehe auch außerhalb der Flugschule gern als Ansprechpartner für Themen wie das Metagame zur Verfügung.

Bevor wir uns näher mit Deinen Aufgaben in der Flugschule befassen. Du bist auch Mitglied im Jagdgeschwader Gepard (Raumüberlegenheit) als Petty Officer Third Class und

zusätzlich ein Pilot des Schwadrons Ragnar (Sub-Radar). Wie ist es dazu gekommen?

Mein Start im Kartell war tatsächlich die Flugschule. Von dort aus fragte ich mich durch, was es denn hier im Kartell zu tun gäbe. Als ich mich als Jägerpilot outete, wurde ich an die Raumüberlegenheit verwiesen. Ich suchte mir eine freie Staffel und habe mich in die Raumüberlegenheitsstaffel Gepard eingeschrieben. Nach einiger Zeit bekam ich mehr und mehr Kontakt zu Mitgliedern der Schwadron Ragnar (Allesamt sehr feine Leute!). Dort gefiel es mir so gut, dass ich mein Hauptaugenmerk auf die Schwadron gelegt habe. Innerhalb der Staffeln versuche ich etwas von der Flugschultätigkeit mit einfließen zu lassen. Die Aus- und Weiterbildung ist eben nie abgeschlossen. Es gibt immer noch etwas zu lernen oder etwas, worin man besser werden kann.

Dein wohl wichtigster Bereich ist aktuell die Flugschule. Für alle angehenden Captains, was ist die Aufgabe der Flugschule hier im Kartell?

Die Flugschule soll natürlich die Aus- und Weiterbildung von Piloten sicherstellen. Darüber hinaus ist die Flugschule das Sprungbrett vieler neuer Mitglieder im Kartell. Als neuer Pilot ist die Hemmschwelle, die Flugschule zu besuchen, sehr gering. Alle Fragen sind erlaubt und werden nach bestem Wissen beantwortet.

Natürlich sollen nicht nur neue Mitglieder in der Flugschule auf ihre Kosten kommen. Für erfahrenere Piloten wird derzeit ein Kursangebot erstellt, was deren Fähigkeiten aufgreifen und verbessern soll. Zukünftig sollen regelmäßige Kurse für neue und erfahrene Piloten die Fähigkeiten des Kartells als Ganzes stärken. Da die Kurse derzeit von den Fluglehrern entwickelt werden, möchte ich dazu jedoch zum jetzigen Zeitpunkt nicht weiter ins Detail gehen. Nur so viel: Seid gespannt, es tut sich etwas!

Ich glaube, ich muss mich schnell in die Flugschule eintragen, ich parke meine Raumschiffe immer direkt am nächsten Asteroiden (mit einer viel zu hohen Geschwindigkeit... Wo ist mein Schleudersitz?). Was sind Deine genauen Aufgaben als Fluglehrer? Und warum bist Du Teil der Flugschule geworden?

Als Fluglehrer stehe ich für alle spielerelevanten Fragen in Sachen Raumschiffe zur Verfügung. Ich bilde Piloten in Theorie und Praxis aus und helfe, wo ich kann. Prinzipiell sollte jeder Fluglehrer ein gutes Überblickswissen über das Spiel haben. Darüber hinaus hat jeder seine individuellen Stärken, die er in die Ausbildung einbringt. Ein Fluglehrer wird sich vielleicht in der Betreuung neuer Spieler besonders wohl fühlen, während der andere ein tiefes Wissen zu Multicrew-Mechaniken mitbringt. Die Flugschule, und damit Das Kartell, sollen davon profitieren, dass dieses Tiefenwissen weitergegeben wird. Ich spezialisiere mich derzeit auf Themen des Raumkampfes in Jägern.

Wie ich bereits oben erwähnt habe, bin ich als neuer Kartellaner als Schüler in die Flugschule gekommen. Man kann sagen, ich habe die Flugschule nie verlassen, denn ich wurde eines Tages gefragt, ob ich das Team verstärken wolle. Die Antwort war ja, und ich war Fluglehrer.

Wie läuft eine Flugstunde in der Flugschule ab? Was können sich die Mitglieder, die noch nicht dabei waren, darunter vorstellen?

Wir (die Fluglehrer) reagieren sehr stark auf die Bedürfnisse der Schüler. Das heißt, wenn jemand komplett neu zu uns stößt, geht er mit dem Lehrer in einen Channel im TS und bekommt dort die Basics beigebracht. Das ist derzeit noch problemlos möglich, da die aktive Spielerbasis im Kartell überschaubar ist. Ein weiterer Fluglehrer leitet dann die fortgeschrittenere Gruppe und führt Übungen mit den Schülern üblicherweise im Freeflight durch. Der Inhalt der Übungen variiert je nach Kenntnissen der Schüler von bspw. dem schadlosen schnellen Landen bis hin zum Ausweichen von Raketen mit und ohne Hilfsmitteln.



Da wir damit rechnen, dass sich die Spielerbasis massiv vergrößert und auch die einzelnen Staffeln sowie Mitglieder Wünsche für die Ausbildung haben, arbeiten wir derzeit an einer Kursstruktur. Diese soll in verschiedenen Segmenten in Theorie und Praxis die Grundlage für das erfolgreiche Bestehen des Alltags im Verse sicherstellen.

Gute Fluglehrer müssen sich mit allen Schiffen gut auskennen, aber hast Du ein persönliches Lieblingsschiff im Verse?

Als Joystickpilot gilt meine Präferenz derzeit (Patch 2.6.1) der Aegis Sabre. Diese kann durch ihre Manövrierfähigkeit und ihre Bewaffnung sehr gut im Raumkampf bestehen. Das Schiff ist derzeit mit ballistischen Waffen vom Typ TARANTULA GT-870 MK3 ausgestattet. Das Raketenloadout ist variabel.



Ein sehr schönes und in den richtigen Händen tödliches Raumschiff. Was macht Deiner Meinung einen guten Piloten aus?

Das wäre dann wohl das Bewusstsein für den Raum um ihn herum. Im Raumschiff lernt man zuerst das Fliegen selbst. Beherrscht du dein Schiff, kannst du dich auf das Treffen der Ziele konzentrieren. Kannst du auch das im Schlaf, bleibt die Zeit, dich mit deiner Umgebung zu koordinieren. Du weißt dann, was um dich herum passiert, welches Ziel vielleicht angreifbar ist und wohin du schnell flüchten kannst, wenn Dinge schiefgehen. Ein guter Pilot beherrscht nicht nur sein Schiff, er weiß auch, wann er wie auf welches Ereignis reagiert und er kann dabei noch andere führen.

Patch 2.6 hat auch das lang erwartete Star Marine in das Spiel gebracht. Hast Du bereits Erfahrungen mit dem Modul gemacht und würdest Du Dich als FPS-Spieler betrachten?

Na ja, Star Marine hätte mich fast meine Maus und eine Fensterscheibe gekostet. Ich warf sie aus Frust gegen eine Wand (glücklicherweise neben dem besagten Fenster). Erstaunlicherweise funktioniert sie noch.

Ich habe in der Vergangenheit Erfahrungen mit Shootern gemacht und versuche auch aktuell, in Star Marine besser zu werden. Das geht natürlich nur durch Übung. Im Verse muss man nicht nur im Pilotensitz sein Bestes geben, auch mit der Waffe sollte man umgehen können. Mein Ziel ist auch hier, so gut zu werden, wie das eben meine Fähigkeiten hergeben.

Die Entwickler von Star Citizen (Cloud Imperium Games) ändert immer wieder das Flugmodell des gesamten Spiels und führt Änderungen an den Eigenschaften der Raumschiffe durch. Wie kommst Du mit den vielen Änderungen klar? Ist es nicht extrem langwierig sich immer auf die neuen Veränderungen einzustellen?

Ich glaube, wenn man erstmal das Grundmodell beherrscht, gewöhnt man sich schnell an Änderungen. Es ist schwer vorstellbar, dass sich an der Art und Weise des Fliegens noch sehr viel ändern wird. Und tatsächlich war das auch von 2.5 zu 2.6 sichtbar. Das Flugmodell von 2.6 war an sich nichts Schlechtes, es gab nur keinen Unterschied zwischen den Schiffen mehr (alle waren langsamer, träger). Wer jetzt also die Grundlagen lernt und etwas Zeit investiert, wird definitiv nicht alles noch einmal von vorn lernen müssen, nur weil ein Patch den Nachbrenner und die Basis-Speeds etwas abändert.

Vor einigen Wochen wurde der letzte Alpha Patch 2.6.1 von Star Citizen veröffentlicht. Bist Du mit dem aktuellen Flugmodell zufrieden? Oder gab es frühere Alpha-Versionen die Dir einfach mehr Spaß gemacht haben?

Ich glaube, das Spiel ist auf einem guten Weg, was das Flugmodell angeht. Die SCM-Speeds (Standard Combat Maneuvering) stehen gut balanciert da und die Schiffe reagieren auch ausreichend schnell auf Eingaben. Natürlich ist noch Platz für Verbesserungen. Dafür ist das Spiel ja noch in der Alpha und die Patches zeigen, dass auf die Spielerbasis gehört wird. Damit ist 2.6.1 mein Favorit vor allen anderen, die ich kenne.

Du sitzt jetzt mit Chris (Chris Roberts) zusammen an einem Tisch und dürftest etwas am Flugmodell für den nächsten Patch ändern, was wäre das?

Boost-Fuel entfernen! Den braucht niemand. Nur der Afterburner sollte Sprit verbrauchen. Boost könnte z.B. eine Überlastung der Thruster nach sich ziehen und dadurch die Systeme stärker erhitzen. Aber Fuel ist meiner Meinung nach der falsche Ansatz..

Wir als Community sind lange Wartezeiten gewöhnt. Auf was freust Du Dich am meisten, wenn es veröffentlicht wird? Eine Alpha 3.0 mit einem stark vergrößerten Verse oder der ersten Episode von Squadron 42?

So wie ich mich kenne, bin ich mit S42 schnell durch. Meine Hoffnungen liegen auf 3.0. Das, was dafür versprochen wurde, sollte genug Stoff für viele Abende Spielspaß bieten.

Jetzt kommt eine Glaskugelfrage: Wo werden wir uns in einem Jahr befinden, im Verse und auch hier im Kartell?

Ich hoffe schwer darauf, dass dann die 3.x sowie auch S42 auf unseren Rechnern laufen wird. Dann werden sicher viele Spieler zurückkehren und das Kartell kann mit seinen Mitgliedern wirklich aktiv sein. In einem Jahr haben wir vielleicht schon die 3000 Mitglieder überschritten und reges Leben in allen Bereichen.

Wir wollen dieses Interview mit einem letzten Gruß und vielleicht Ratschlag beenden. Was wolltest Du schon immer den Lesern des Kartellboten mitteilen?

Werdet aktiv! Das Kartell lebt von seinen Mitgliedern. Sei es der Kartellbote, die Grafikabteilung oder auch die Flugschule. Überall sind Posten offen, die besetzt sein wollen. Für jeden von euch ist da ein Platz dabei.

Wir danken Dir für das Gespräch und wünschen Dir und allen unseren Lesern: See you in the verse!

Danke für die Gelegenheit zum Interview, bin ich jetzt berühmt? Scherz beiseite, ich bedanke mich bei allen meinen Mitkartellanern. Ohne euch wäre Star Citizen langweilig. Vielen Dank auch an alle Fluglehrer, Staffel- und Kommandoleiter, Offiziere, Redakteure, Grafiker und jeden anderen, der aktiv im Kartell ist. Ihr macht es möglich, dass hier alles läuft und ihr macht das SUPER!

INTERVIEW: ROHAL

DAS KARTELLBOTE SUCHT REDAKTEURE

die uns bei der Erstellung von Artikeln und Übersetzungen 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!

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



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

REDAKTION KARTELLBOTE

Wir freuen uns über euer Feedback und eure Themenvorschläge im Kartell-Forum.

AUTOREN / ÜBERSETZER

„Rohal“ / Andreas

„secretTempler“ / Christian

„Malu23“ / Karsten

„Weltenbummer“ / Dave

„ElFaTaL0r“ / Matt

KORREKTUREN

„Malu23“ / Karsten

„alreadytaken“ / Johannes

„Aeras_Gatherford“ / Michael

„Rarek“ / Paul

KORREKTUREN

„secretTempler“ / Christian

BILDER (U.A.)

ClG, secretTempler

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