

Titel



# DER KARTELLBOTE

[ AUSGABE 24 ]

**[ ACADEMY KOLUMNE ]**

Die Academy - Was war, was ist und was wird?  
(UMFANG: 2 SEITEN)

**[ DIE NACKTEN FAKTEN ]**

Die RSI Polaris Corvette für den zivilen Markt  
(UMFANG: 4 SEITEN)

**[ LEBEN IN DER UEE ]**

Das Militär der UEE  
(UMFANG: 3 SEITEN)

**[ DIE NACKTEN FAKTEN ]**

Die Anvil Hurricane - die Glaskanone der UEE Marine  
(UMFANG: 4 SEITEN)

**[ INTERVIEW ]**

In dieser Ausgabe des Kartellboten mit XysOnFire  
(UMFANG: 3 SEITEN)

**[ WINGS OF THE `VERSE: RACER ]**

Motorenlärm, Ölgeruch und fettverschmierte Overalls  
(UMFANG: 4 SEITEN)

Übersicht



## DIE ACADEMY - WAS WAR, WAS IST UND WAS WIRD?

### Academy? Was ist das überhaupt? Was macht man da? Warum sollte ich da hingehen?

Ich glaube, jedem ist mittlerweile die Flugschule des Kartells ein Begriff. Hart arbeitende, kompetente und manchmal auch etwas sonderliche Leute versuchen hier, dem wissensdurstigen Schüler zu vermitteln, was alles möglich ist. Angefangen beim manchmal nicht ganz so einfachen Start des Spiels über die Teamfindung bis hin zum eigentlichen Flug- oder Kampftraining kann hier jeder Interessierte die Tricks der erfahrenen Ausbilder anschauen, nachmachen und sich alles erklären lassen. Bis jetzt haben sicher schon

hunderte Kartellaner an Veranstaltungen der Flugschule teilgenommen und – ich bin mir sicher – nicht nur etwas dabei gelernt, sondern vor allem Spaß gehabt. Dabei war der Fokus immer auf das Fliegen gerichtet. Das war lange Zeit quasi das Einzige, was im Spiel möglich war. Nach und nach hat uns Chris Roberts sein Gedankenkonstrukt immer weiter geöffnet. Erst konnten wir nach langem Warten endlich unsere Schiffe bestaunen, dann ging es in den Kampf und später kam dann auch noch das Mini-PU mit dazu. Mit dem Spiel entwickelten sich die Möglichkeiten, es zu spielen. So wurden schon früh im Kartell die Staffeln eingerichtet und eine Struktur bildete sich.

Doch bereits vor Einführung des Shooter-Moduls Star Marine wurde vielen klar, dass eine Flugschule allein der Ausbildung der vielen Möglichkeiten nur schwer gerecht werden könnte. So machten sich vor etwas mehr als einem Jahr einige Fluglehrer um syr3zz und den Leiter der Flugschule Garruz Gedanken zu einem Ausbildungssystem, das diesen Anforderungen und Möglichkeiten gerecht werden könnte. Die Gedanken wurden konkreter und die Zeit verging, bis sich Anfang dieses Jahres ein Wechsel in der Führungsstruktur ankündigte. Garruz konnte sein Amt nicht mehr weiter ausfüllen und ich willigte ein, die Flugschule zu übernehmen. Verstärkt wurde das Leitungsteam daraufhin durch KLITJAYS und XysOnFire. Uns wurden die Herausforderungen sehr schnell bewusst und wir entschlossen uns, dieses zusammen auszufüllen. Da das Ausbildungssegment des Kartells durch ein Voting bereits den Namen Academy erhalten hatte, erschien es uns nicht als zielführend, die Ausbildung für alle Bereiche und Möglichkeiten in Star Citizen aufzuspalten und in Segmenten zu organisieren. Stattdessen haben wir unsere Basis auf das vorhandene Konzept des modularen Ausbildungssystems gestellt. So können alle Bereiche gegenseitig von der Kompetenz der anderen profitieren.

## > WIR SIND EINE ACADEMY <

Unter diesen Worten führen wir die Ausbildung im Kartell zusammen. So soll jeder Spielstil gefördert werden und für alle Spieler, die es wollen, können sämtliche Möglichkeiten des Kartells ausgeschöpft werden. Für jeden wird das richtige Modul dabei sein. Und wenn nicht, warum nicht selber ein Modul entwerfen? Auch das wird möglich sein.

Aber zurück zum Anfang. Ich denke, ich konnte Euch zeigen, dass wir mit der Academy das Beste für das Kartell erreichen können. Anstatt uns aufzuspalten, stehen wir zusammen und rüsten Euch Spieler für alle Situationen im Verse. Wir sind für Euch da und mit Eurer Unterstützung können wir alles erreichen!

Neben der Ausarbeitung von Konzepten und Ideen muss auch konkret an Lehrinhalten gearbeitet werden. Wie sollen die Module aufgebaut sein? Was soll rein, was nicht? Das alles zeigt sich an einem Beispiel, an welchem XysOnFire gerade arbeitet. XysOnFire, willst Du es nicht selbst erläutern?

Ja gerne, vielen Dank Eberhart\_01. Mit der Einführung von Star Marine und den regionalen Servern hat der First-Person-Shooter-Teil in Star Citizen einen großen Schub bekommen. Es ist nun sehr einfach geworden, mit anderen Spielern zum Beispiel um die Vorherrschaft über die Terminals in Operation Station Demien zu spielen. Demien ist eine zivile Station, die für das Terraforming von Nexus II gebaut wurde. Sie war Handlungsort des Walzer-Massakers sowie der darauffolgenden sechsstündigen Schlacht zwischen Marines und Outlaws.



Die implementierten FPS-Mechaniken in Star Citizen sind teilweise schon sehr detailliert und jeden Tag kommen neue Spieler in die Welt von Star Marine, um an dem Rauch der Waffen zu schnuppern. Da wird es Zeit, dass die Ausbildung für den FPS-Teil in die Academy aufgenommen wird. Das Grundlagenmodul Infanterie wird somit das erste offiziell von der Academy angebotene Modul sein. Es ist für alle Kartellmitglieder offen und wird voraussichtlich 90 Minuten dauern. Das Modul bereitet ein Mitglied auf die Schlachten in Star Marine und dem Persistent Universe vor. Wie bei jedem Grundlagenmodul sind auch hier keine Vorkenntnisse nötig. Das Grundlagenmodul Infanterie wird regelmäßig angeboten und von fachlich qualifizierten Ausbildern der Academy gelehrt.

Als Erweiterung wird die Academy dann Module anbieten, die auf diesem Kenntnisstand aufbauen und unsere Mitglieder nach und nach im Umgang mit der Waffe weiterbilden.

Vielen Dank XysOnFire, zum Abschluss möchte ich Euch noch kurz das Team hinter der Academy vorstellen: Derzeit besteht es aus Blackbridge, Cronnos, Eberhart\_01, Garruz, Killerflummi, KLITJAYS, Numinaus, syr3zz, Vetinari77 und XysOnFire sowie von der Organisationsleitung ElFaTaL0r und secretTempler. Euch allen sei an dieser Stelle mein tiefster Dank für Eure Einsatzbereitschaft und Euer Engagement ausgesprochen. Weiter so!

Auch Du glaubst, das Zeug zum Ausbilder in der Academy zu haben? Du hast vielleicht schon eine Idee für ein Modul, ohne welches wir nicht auskommen werden? Dir gefällt es, Dein Wissen weiterzugeben? Dann melde Dich einfach beim Team der Academy! Wir suchen genau nach Dir!

Wir freuen uns darauf, Euch in der Academy zu begrüßen, Euer Eberhart\_01 und XysOnFire.

/// AUTOREN: EBERHART\_01, XYSONFIRE

Leben in der UEE



HEALTH

## DAS OBERKOMMANDO

Als Messer seine Macht festigte und die Position des Obersten Bürgers in die des Imperators umwandelte, zog er auch die Befugnisse des Hohen Generals an sich (um andere Fraktionen innerhalb der Regierung daran zu hindern, das Militär gegen ihn einzusetzen). In der Folge wurde das Oberkommando gegründet, ein Komitee, das die Zweige des Militärs repräsentierte und die Befehle des Imperators umsetzte. Technisch gesehen ist der Imperator auch heute noch der Hohe General.

Das Militär ist in drei Abteilungen unterteilt: die Marine, die Armee und die Marineinfanterie.



## DIE ARMEE

Wenn die Marine der Schutzengel und die Marineinfanterie das Schwert der Gerechtigkeit ist, dann ist die Armee der Mörtel, der die UEE zusammenhält. Diese hochmechanisierten Bodentruppen sind für militärische Operationen auf Planeten zuständig und haben ein wachsames Auge auf primitive Spezies auf sich noch in der Entwicklung befindlichen Welten. Obwohl die Armee nicht mit der Mannstärke der Marine mithalten kann, ist sie doch der älteste Zweig des Militärs, der im Jahre 2380 im Zuge der Erschaffung der Vereinten Nationen der Erde etabliert wurde.

Die primäre Mission der Armee ist "in den Kriegen des Imperiums zu kämpfen und zu siegen, indem sie ihrem Kampfkommandanten folgend eine schnelle und anhaltende Überlegenheit auf dem Land durch die Anwendung der gesamten Bandbreite militärischer Operationen herstellt."

Während die Öffentlichkeit von den mächtigen Trägern und großartigen Piloten der Marine fasziniert ist, hat es die Armee der UEE kurzzeitig in das Bewusstsein der Bevölkerung geschafft, als

während des ersten Tevarin-Krieges ebenso viele Schlachten in zerstörten Landschaften wie im Weltraum stattfanden. Im Speziellen zu erwähnen ist die Schlacht von Idris IV, die zum größten Wendepunkt des Krieges wurde, sowohl aus strategischer Sicht als auch im öffentlichen Bewusstsein. All dies dank der brillanten Taktik eines jungen Offiziers namens Ivar Messer.



## DIE MARINEINFANTERIE

Ersthelfer. Die Stoßtruppen. Das Heulen ihrer Landfahrzeuge (Spitzname: Nägel), während sie sich kreischend durch die Atmosphäre winden, ist ein einzigartiges und erschreckendes Geräusch. Es existiert keine Kampfzone, die einen kampferfahrenen Marineinfanteristen abschrecken kann.

Die Marineinfanterie war zunächst der Armee untergliedert und hat ihre Eigenständigkeit erst nach Ende des ersten Tevarin-Krieges erlangt. Die UPE glaubte, eine zusammengefasste Truppe von Spezialkräften zu benötigen, die aus den Besten der Armee und der Marine zusammengesetzt war. Planetare Invasionen wurden zum Schwerpunkt und primären Einsatzbereich dieser Truppe. Einheiten der Marineinfanterie sind ausgebildet, um Waffen des

Krieges zu sein und nichts anderes. Aufgrund dessen kümmern sie sich nicht um den Schutz von Diplomaten oder schieben Wachdienst. Wenn der Imperator sie nicht benötigt, ziehen sie sich in ihre planetaren Basen auf Corin (Killian-System) zurück und trainieren für den nächsten Konflikt, in dem sie gebraucht werden.

Kandidaten für die Marineinfanterie werden aus dem allgemeinen Pool der Armee- und Marinerekruten rekrutiert. Die Auswahlkriterien sind unbekannt und bestenfalls uneinheitlich. Einige spekulieren, dass dies Absicht ist, um die Tatsache zu zementieren, dass man sich für einen Posten bei der Marineinfanterie nicht bewerben kann, sondern erwählt wird.



## DIE MARINE

Die Marine ist der größte Zweig und das öffentliche Gesicht des UEE-Militärs. Sie ist verantwortlich für den Transport von militärischen Ressourcen, den Grenzschutz und die Ausführung von Militärschlägen überall in der UEE. Angehörige der Marine sind in nahezu jedem System des Imperiums stationiert. In den frühen Tagen der menschlichen Ausbreitung im Weltraum fungierte die

Marine noch als Teil der Polizeikräfte und patrouillierte in den Systemen auf der Suche nach beschädigten oder liegengebliebenen Schiffen. Nach der Entdeckung der Banu realisierte die Regierung, dass die Marine zu einer militärischen Einheit umfunktioniert werden musste. Daraufhin begann die Flotte der Marine stark anzuwachsen, da sie die offensichtlichste Repräsentation der militärischen Stärke der Menschheit war.

Angezogen von einem nicht enden wollenden Strom von Geschichten und Videos von wagemutigen Piloten, entschieden sich viele, der Marine beizutreten. Sogar im Angesicht des bevorstehenden Krieges mit den Tevarin waren die Eintrittszahlen in die Marine kaum gesunken. Während der Messer-Ära wuchs die Marine mitsamt dem Rest des UEE-Militärs exponentiell an und half dem Imperator, seine Gier nach Systemen und Planeten zu befriedigen.

Die Marine der UEE ist in Staffeln unterteilt, die einem Träger und einer schwankenden Anzahl von Begleitschiffen zugewiesen sind. Ein Admiral hat das Kommando über den Träger und die Staffel, deren Jägergruppen jeweils von Kommandanten geführt werden.

Rekruten werden im Schatten der riesigen Schiffswerften in den Akademien und Ausbildungslagern auf MacArthur im Killian-System ausgebildet.

Den Artikel zum Militär der UEE könnt ihr ebenfalls auf unserer [Webseite](#) finden.

/// ÜBERSETZUNG: MALU23



Wings of the Verse



**HALLO UND WILLKOMMEN ZUR ERSTEN AUSGABE VON WINGS OF THE `VERSE, ICH BIN KAYLEE R. TYLER, EHEMALIGE UEN PILOTIN UND EXPERTIN FÜR RAUMSCHIFFE FÜR DEN ZIVILEN MARKT.**

Motorenlärm, Ölgeruch und fettverschmierte Overalls – das alles findet sich in der Vorbereitungshalle eines Racing-Teams. Damit die potentiellen Champions auch auf einen Sieg hoffen können, müssen sie nicht nur ihren eigenen rasend schnellen Flitzer kennen wie ihre Westentasche, sondern auch die Jäger der Konkurrenz. Gerade auch weil es beim Murray Cup keine Beschränkungen für Jägerklassen gibt, kann jeder Pilot, der sich für das Rennen qualifiziert hat, sein eigenes Schiff mitbringen. Für gewöhnlich sind dies aber immer dedizierte Racer, also speziell für Rennen gebaute Einsitzer.

Für die heutige Ausgabe treffe ich mich einem Experten in dem Gebiet, mit Jeffrey Morreau, dem Teamleiter der Techniker für das Origin Profiteam.

**Morreau, Sie sind ja vor dem tragischen Unfall von Zack Hugh selbst aktiver Pilot gewesen. Für welches Team sind Sie denn damals geflogen?**

*Natürlich bin ich als Pilot für Origin im Einsatz gewesen. Neben professionellen Teams von Origin, RSI und Consolidated gab es aber auch jede Menge Amateure im Rennen. Sicher wissen Sie, dass es damals noch andere Zugangsregeln gab: Jedermann konnte sich mit seinem Einsitzer eintragen lassen und viele Profis haben auch genau so ihre Karriere begonnen. Da gab es Piloten, die ernsthaft mit einer F7C oder einer Aurora angetreten sind – absolut chancenlos, aber Dabeisein war damals eben alles.*



**Die Regeln wurden ja nach der Saison 2942 geändert, so dass Amateure keinen Zugang mehr zum Cup hatten. Hat dies das Gesicht des Rennens verändert?**

*Die Piloten sind reifer geworden. Die Amateure, die sich noch ihre Hörner abstoßen müssen, können dies in den kleineren Cups machen. Wenn einer von ihnen dann die nötigen Qualifikationspunkte gesammelt hat, um am Murray Cup teilnehmen zu dürfen, hat er schon einige tausend Flugstunden auf der Uhr und ist dann ein Profi. Darunter hat auch ein wenig die Diversität gelitten: Es gibt weniger Ausnahmekünstler und auch die mitgebrachten Raumjäger sind fast immer speziell für das Racing gebaut. Einige Fans finden dadurch den Cup langweiliger – dafür ist er aber auch deutlich sicherer geworden. Ich ziehe Sicherheit eindeutig vor.*

**Welchen Racer würden Sie denn einem Amateur empfehlen, wenn er sich eine Teilnahme am Murray Cup in den Kopf gesetzt hat?**

*Ganz klar – die M50. Klein, schnell, wendig. Damit kommt man durch jedes Nadelöhr. Ich bin früher selbst damit geflogen und hab einige Runden im Cup auch für mich entscheiden können. Im Prinzip gibt es nichts Besseres, auch wenn MISC für die '47er Saison einen ernstzunehmenden Konkurrenten aufs Feld geschickt hat, nämlich die Razer. Schade, dass ich die Razer nur auf dem Papier kenne, für den Simulator gibt es keine Software des Schiffs. MISC will wohl sicherstellen, dass da kein Amateur heimlich trainiert oder die Konkurrenz nach Schwächen sucht. Auch von daher empfehle ich die M50, dafür gibt es ausreichend Software für den Simulator und jede Menge Fachliteratur. Und wer geschickt im Tunen ist, kann da sicher noch einen kleinen Geschwindigkeitsschub rauskitzeln oder die Gyroskope feineinstellen.*

### Origin Jumpworks bietet aber auch noch die 350R an, ist das richtig?

Ja, die gibt es auch noch. Das ist aber kein klassischer Racer, sondern ein spezieller Umbau. Im Prinzip hat Origin die 300i genommen, komplett zerlegt, den Antrieb durch ein Zwillingsmodul ersetzt und dann nur die Teile wieder zusammengebaut, die absolut notwendig waren, damit die Behörden die Zulassung erteilen konnten. Sie ist schnell und wendig – aber auch ziemlich groß. Und das ist immer schlecht, wenn man mal durch eine enge Stelle muss. Gerade wenn man durch einen der Ringe fliegt und die Konkurrenz direkt über einem ist, hilft jeder Zentimeter, den man in seine Manöver einberechnen muss.

### In einem der Amateur Cups ist auch ein Pilot mit einer Drake Herald angetreten, macht sowas Sinn?

Die Herald besteht ja effektiv nur aus einem einzigen dicken Antrieb. Das macht sie irrsinnig schnell mit gutem Beschleunigungsfaktor, aber nicht unbedingt wendig. Rennen werden ja nicht allein durch hohe Geschwindigkeiten gewonnen, sondern auch durch allerhand Tricks und Kniffe, die nur mit wendigen Racern machbar sind. Im Prinzip kann ich mit der M50 auf der Stelle wenden, wenn ich G-Safe abschalte. Da kann ich in Sekundenbruchteilen meinen Flugvektor ändern, natürlich nur kontrolliert, ohne direkt in einen Red- oder Blackout zu fallen. Die Herald ist aber schwerer und driftet deutlich länger, ich müsste meine Manöver mehr vorausplanen. Ein normaler Racing-Pilot ist konzentriert bis zum Anschlag, wenn er dann aber noch mehrere Sekunden vorausplanen muss, weil sein Schiff zum Driften neigt, ist er fertig, bevor der Cup zu Ende ist. Dann passieren Unfälle und Menschen können sterben. Und nicht zu vergessen: Die Herald ist ein ziemlich riesiger Brocken.

### Also lieber nicht mit der Herald antreten, richtig?

Zumindest nicht im Murray Cup. Es muss nicht noch ein Champion auf seiner Ehrenrunde umkommen, das wäre das Ende des Cups.

### Sie haben am Anfang Consolidated genannt, welches ebenfalls ein Profi-Team stellt. Die sind ja vor allen Dingen für ihre Mustang-Reihe bekannt.

Von Consolidated gibt es gleich zwei Mustang-Varianten, die fürs Racing geeignet sind und sich immer wieder auch im Cup beweisen dürfen. Das wäre zum einen die Gamma, die ist ein brauchbarer Allrounder und leicht erhältlich. Und dann gibt es die limitierte Omega, die kann halt noch ein bisschen mehr. Beide wollen gar nicht so richtig nach Racern aussehen, viel zu klobig, aber in den Händen eines Top-Piloten können sie der M50 richtig gefährlich werden. Bei der ersten Generation haben die Entwickler wohl nicht richtig aufgepasst

und den Antrieb nicht exakt zum Schwerpunkt ausgerichtet. Gerade bei den ersten Modellen mussten die Steuerdüsen ständig gehalten. Bei der aktuellen Generation hat man den Fehler behoben. Aber schon seltsam, dass denen das damals nicht aufgefallen ist. Dem Ruf als Racer hat es aber nicht geschadet.

### Es soll ja auch Piloten geben, die mit einem Snub Fighter antreten, z.B. der P52 Merlin. Und Origin hat ja die 85X im Angebot.

Bis in die '42er hinein waren Snub Fighter regelmäßig vertreten. Unglaublich günstig, für viele, viele Amateure ist die Merlin ein Einstiegsmodell. Die P72 ist kein wirkliches Upgrade fürs Racing, weil viel zu ähnlich. Die 85X ist da deutlich teurer, hat aber bewährte Technologie der 300i unter der Haube. Ich denke, wenn ich jetzt noch aktiv wäre, würde ich vermutlich die 85X der M50 vorziehen, aber hey, das liegt hinter mir. Jetzt dürfen die jüngeren Piloten ran.



**Nehmen wir an, ich hätte mich entschieden, wo fange ich an, wenn ich mir in den Kopf gesetzt habe, Murray Cup Profi zu werden?**

*Es gibt junge Piloten, die prahlen damit, noch nie im Simulator gesessen zu haben, aber fliegen schon bei den großen Rennen mit. Vollkommener Irrsinn, aber da kann man nichts machen. Und bei vielen nicht zugelassenen Amateur Cups schauen die Organisatoren nicht so genau hin, wenn sich ein junger Kerl mit unvollständigen Papieren an die Startlinie begibt. Das ist in meinen Augen völlig fahrlässig, gerade eben auch, weil es die Simulatoren gibt, in denen man gefahrlos trainieren kann.*

**Also in den Simulator – und dann einfach losfliegen?**

*Genau. In unserem Trainingsraum stehen fast zwei Dutzend Simulatoren, auf denen unsere Profis regelmäßig trainieren. Sie können sich direkt in einen hineinsetzen und eine Runde fliegen. Standardmäßig sind sie auf die M50 eingestellt, Sie können aber auch jeden anderen eingespeicherten Racer nutzen.*

**Dann werde ich das auch gleich ausprobieren, vielen Dank Mr. Morreau, dass Sie uns Ihre wertvolle Zeit geopfert haben.**

Im Anschluss an das Interview habe ich einige Stunden im Simulator verbracht. Es ist schon eine Umstellung, wenn man, wie ich, eher trägere Raumjäger wie die F7A Hornet gewohnt ist. Die M50 ist ein ziemlich gemeiner kleiner Flitzer und das eine oder andere Mal bin ich ins Redout gekommen und durch die Begrenzung geflogen. Eine gute Racing-Pilotin wird wohl nicht mehr aus mir werden, aber Spaß macht es dennoch, einmal mit den simulierten Großen des Murray Cups zu fliegen.

- Kaylee R. Tyler

AUTOR: CAPTAIN\_DATA



RACER	HERSTELLER	TOP SPEED (SCM / BOOST)	WENDIGKEIT (PITCH / YAW / ROLL)	MASSE (LEER)
M50	Origin Jumpworks	260 / 780 m/s	100 / 100 / 110°/s	7000 kg
350R	Origin Jumpworks	270 / 810 m/s	95 / 95 / 105°/s	12000 kg
Mustang Gamma	Consolidated Outland	255 / 765 m/s	85 / 85 / 105°/s	13500 kg
Mustang Omega	Consolidated Outland	255 / 765 m/s	85 / 85 / 105°/s	13500 kg
Razer	MISC	Keine Angaben	Keine Angaben	6900 kg
Herald	Drake Interplanetary	185 / 850 m/s	40 / 40 / 40°/s	18000 kg
85X (Snub)	Origin Jumpworks	200 / 600 m/s	75 / 75 / 85°/s	7000 kg
P52 / P72 (Snub)	Kruger Intergalactic	215 / 645 m/s	70 / 70 / 80°/s	5000 kg



DnF  
- Polaris

HEALTH



von ihren Entwicklern um dieses Zitat herum gebaut worden zu sein. Dieses Schiff ist für den Sieg über ihre Feinde gemacht – und eine Niederlage ist ihr Tod.

Die Korvette der Polaris-Klasse verdankt ihren Namen Commander Hester Polaris, die 2543 im Tevarin-Krieg mit ihrem Schiff in einen Hinterhalt einer Flotte der Tevarin geraten war. Ihr Schiff, die UEES Gilchrist, wurde von Entertrupps angegriffen. Noch während sie sich gegen die Angreifer wehren musste, gab sie die nötigen Kommandos, um ihr Schiff mobil zu halten und die feindliche Flotte zu binden. Nach einer kräftezehrenden Schlacht, bei der drei Großkampfschiffe der Tevarin zerstört worden waren, konnte die UEES Gilchrist entsetzt werden. Commander Hester Polaris war in der Zwischenzeit ihren schweren Wunden erlegen, die sie durch die Enterkommandos der Tevarin erlitten hatte.

#### ALLGEMEINE INFORMATIONEN UND LORE:

Als Reaktion auf die zunehmenden Überfälle der Vanduul in den Randsektoren des Imperiums wurde die Korvette Polaris von RSI entwickelt und soll insbesondere den tapferen Milizstreitkräften zur Verfügung gestellt werden. Als Patrouillenschiff oder Flaggschiff lokaler Einsatzkommandeure ist die Polaris mit einer vielseitigen Ausrüstung ausgestattet und kann in unterschiedlichsten Missionen eingesetzt werden. Ein klarer Fokus liegt aber auf der Feuerkraft, die selbst eine Fregatte der Idris-Klasse vor Neid erblassen lassen könnte: Vier Torpedowerfer können bis zu 28 Torpedos der neuesten und schwersten Generation auf den Gegner regnen lassen.

Doch selbst ohne ihre Torpedos weiß sich die wendige Korvette gut zu verteidigen. Zahlreiche bemannte Geschütztürme sorgen für eine gute Rundumverteidigung, ein im Hangar mitgeführter Raumjäger sorgt für Deckung ihres verwundbareren Hecks.

Wie bei allen RSI-Entwürfen ist auch bei der Polaris das cockpitartige Brückenmodul im Bug verbaut. Kommandanten können sich über einen großen Sichtbereich freuen und Steuermänner, die einst eine Ausbildung als Raumjägerspilot abgeschlossen haben, könnten sich versucht fühlen, die Korvette wie einen solchen Jäger zu steuern. Und sie hätten womöglich Erfolg damit: Die beste Verteidigung der Polaris sind nicht ihre Schilde und nicht ihre Panzerung, sondern ihre ungewöhnlich hohe Wendigkeit. Während sich eine Idris auf ihre schweren Schilde und eine Javelin auf ihre dicke Panzerung verlassen müssen, gleitet die Polaris mühelos durch das All, weicht dem feindlichen Feuer aus und kann so nahe genug an das Ziel gelangen, um dort ihre ganze Feuerkraft zu entfesseln.

Wie Admiral Bishop in seiner Rede vor dem Senat einst sagte, dass nur ein Sieg das Überleben garantieren kann, so scheint die Polaris

#### OFFIZIELLE BESCHREIBUNG:

Die Polaris ist ein wendiges Großkampfschiff der Korvettenklasse, ausgestattet mit einer schweren Bewaffnung, bestehend aus Geschütztürmen und Torpedos. Das Augenmerk liegt insbesondere auf dem Einsatz als Patrouillenschiff oder als Flaggschiff von Operationen örtlicher Milizen. Neben ihrer Eignung für leichte Angriffsmissionen und allgemeine Sicherungspatrouillen verfügt sie ebenfalls über Ausrüstung für Such- und Rettungsoperationen. An Bord sind auch Einrichtungen für Reparatur, Wiederbewaffnung und Betankung eines einzelnen Raumjägers, eines leichten Bombers oder eines Unterstützungsschiffes vorhanden.

#### SPEKULATIONEN:

Im Hangar der Polaris kann ein einzelner kleiner oder mittlerer Raumjäger, wie zum Beispiel eine Hornet F7C, mitgeführt werden. Es ist nach gegenwärtigem Wissensstand aber auch möglich, eine

Terrapin im Hangar zu landen. Zusammen mit diesem Schiff kann die Polaris die unmittelbare Umgebung aufklären und den eigenen Aktionsradius erweitern. Auch andere Schiffe vergleichbarer Größe könnten im Hangar untergebracht werden. Es bleibt abzuwarten, ob und wie stark sich die Spezifikationen der Polaris und ihres Hangars im Laufe der Entwicklung noch verändern werden.

### ENTWICKLUNGSGESCHICHTE:

#### 08.11.2012 ERREICHEN DER KICKSTARTER-ZIELMARKE VON 1.000.000 USD – IDRIS KORVETTE

Die Idris wuchs im Laufe der Zeit aufgrund von Anforderungen der SQ42-Story auf die Größe einer Fregatte an. Damit entstand eine Lücke, welche durch die Polaris Korvette aufgefüllt werden sollte.

#### 10.10.2012 BEGINN DES KONZEPTVERKAUFS

Zwei Tage vor Verkaufsstart konnten Subscriber eine spezielle Warbond-Version erwerben, die aber nur mit frischem Geld, also nicht mit Store Credits, bezahlt werden konnte. Als spezielles Goodie wurde eine Broschüre mitgeliefert und die Warbond-Versionen erhalten individuelle Seriennummern.

#### AKTUELLER STATUS: KONZEPTPHASE

Preis: ca. 750 USD inkl. MwSt. (Standardausführung, Warbonds etwas günstiger)

#### WICHTIGE LINKS:

[Polaris-Broschüre \(Englisch\)](#)

[Polaris im Shop](#)

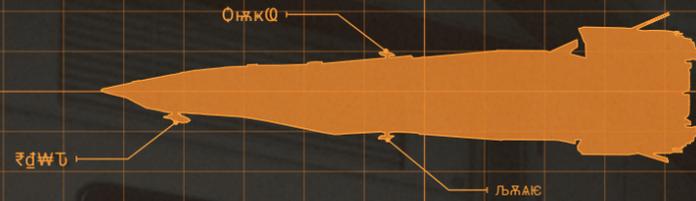
[FAQ 1 \(Englisch\)](#)

[FAQ 2 \(Englisch\)](#)

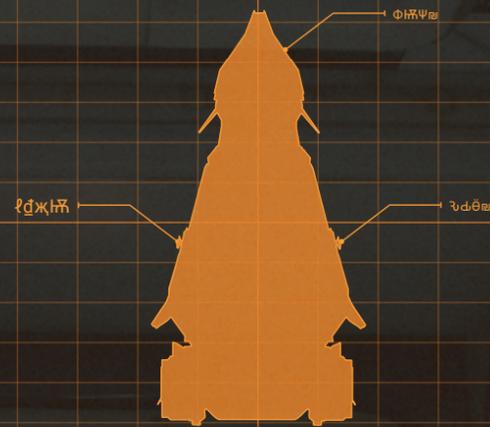
/// AUTOR: CAPTAIN\_DATA



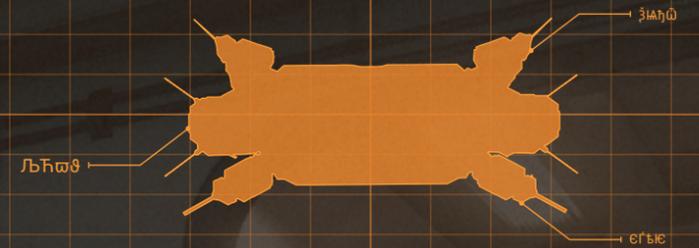
SEITENANSICHT



DRAUFSICHT



VORDERANSICHT



NAME

POLARIS

HERSTELLER

Roberts Space Industries (RSI)

AUSRICHTUNG

Patrouillen- und Flaggschiff kolonialer Milizen

LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)

155 / TBD / TBD

MASSE (KG)

220 t

FRACHTKAPAZITÄT (SCU)

216

BESATZUNG (MAX.)

24

SCHIFFSTATIONEN

5x Brücke, 1x Maschinenraum, 1x Torpedoraum

BEWAFFNUNG (PRIMÄR)

4 Torpedowerfer Größe 10 (G6-Torpedos installiert)

BEWAFFNUNG (SEKUNDÄR)

7 Geschützstürme (5x bemannt, 1x automatisch, 1x ferngesteuert)  
2 Jägerabwehr-Lenkraketenwerfer

SCHILDE (MAX.)

3x Large (keine Großkampfschiffschilde)

PANZERUNG

Leicht

KRAFTWERK (MAX.)

TBD (to be determined)



DnF - Polaris



DnF  
- Hurricane

HEALTH

*"IF YOU'RE LOOKING TO BLAST A TARGET OUT OF THE SOLAR SYSTEM, THE HURRICANE GETS THE JOB DONE. JUST DON'T GET CAUGHT FLYING SOLO." – COMMANDER JACKSON RUSSELL, UEE NAVY (RET.)*

Große Kanonen, kleines Schiff, das ist das Motto für den neusten Jäger der Anvil Aerospace Schiffswerften. Anvil, primär bekannt für ihre Hornet-Schiffserie und langjähriger Partner der UEE-Marine, bringt zum ersten Mal in ihrer Geschichte einen schweren Jäger auf den zivilen Markt.

#### ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

Glaskanone, das war der erste Gedanke, nachdem CIG den Konzeptverkauf der neuen A4A Hurricane gestartet hatte. Aber kann man ein solches Schiff wirklich als Glaskanone bezeichnen, etwas, was viel austeilen, aber wenig einstecken kann? Anvil war immer dafür bekannt, robuste und oft sehr gefährliche Schiffe für das UEE-Militär und den zivilen Markt zu entwickeln, und die Hurricane ist hiervon keine Ausnahme. Es ist ein Schiff mit einer Länge von 22 Metern, einer stärkeren Bewaffnung als eine Super

Hornet, ausgestattet mit allen erdenklichen Extras, die sich ein Pilot nur wünschen kann. Zwei Broadwords der Serie 11 (Größe 3, maximal Größe 4 möglich, wenn fixiert), zwei Firestorm-Raketenwerfer (Größe 2) und ein bemannter Geschützturm mit vier Broadwords (Größe 3) erzeugen mächtige Argumente für jeden Piloten. Zusätzlich ist das Schiff direkt ab Werk mit einem Standardsprungantrieb ausgestattet, der auch Missionen in anderen Sternensystemen erlaubt, ohne auf ein Trägerschiff angewiesen zu sein. Die kompakten Ausmaße des Schiffes haben aber ihren Preis: Das Schiff ist mit nur zwei Schilden der Größe 1 ausgestattet und der Energiereaktor der Größe 1 erlaubt in seiner Standardausführung nur die Verwendung von ballistischen Waffen. Schafft es der Pilot, seine 8 Manövrierdüsen klug einzusetzen und feindlichem Beschuss weitgehend auszuweichen, erhält er das wohl tödlichste kleine Raumschiff des gesamten Verse. Ein schwerer Jäger dank seiner Bewaffnung, aber weniger in Hinblick auf seine Schilde und Schiffspanzerung.

#### OFFIZIELLE BESCHREIBUNG

Begrüße die A4A Hurricane, ein kampfstarke Raumschiff mit tödlicher Schlagkraft, verpackt in einen kleinen Rumpf. Das Raumschiff kompensiert seinen mangelnden Komfort durch seine mächtige Bewaffnung, prahlerisch ausgestattet mit 6 Kanonen, die sich ihren Weg nahezu gegen alles und jeden erkämpfen können. Hurricane-Piloten haben bis jetzt vergeblich nach einem Schild gesucht, den sie nicht durchbrechen können.

Seit gewarnt, dies ist kein Schiff für Anfänger. Das Beherrschen ihres einzigartigen Verhältnisses aus schweren Waffen und geringer Panzerung benötigt einen besonderen Mix aus einem Scharfschützen und einem Kampfpiloten. Marine-Piloten in den Hurricane-Schwadronen lieben ihre ausschließlich offensive Ausrichtung,



selbst wenn sie wiederholt von anderen Piloten hören: „Ist das ein kleines Schiff an deinen Waffen?“ Das Standard-Modell der Hurricane ist ausgestattet mit 6 KBAR 11-Series Broadsword-Kanonen (zwei beweglich an der Nase des Schiffes, vier an einem bemanneten Turm) und vier FSKI Ignite Raketenwerfer (Anm. d. R.: Laut Datenblatt sind die beiden Kanonen in der Nase des Schiffes fixiert).

Erstmals im Kampfeinsatz gegen Ende des Zweiten Tevarin-Krieges, hat Anvil das Design des Schiffes am Ende des 29. Jahrhunderts nochmals überarbeitet, um auf die häufigen Vanduul-Angriffe zu reagieren. Der ausgezeichnete Jäger dient weiterhin in verschiedenen Bereichen des UEE-Militärs und wird im Jahr 2947 für den zivilen Markt verfügbar.

## ENTWICKLUNGSGESCHICHTE

### 23. APRIL 2013 ERSTE ERWÄHNUNG DES NAMENS

Im [Galactic Guide](#) zu Anvil Aerospace wird der Schiffsname „Hurricane“ zum ersten Mal erwähnt.

### 12. NOVEMBER 2014 ERSTE OFFIZIELLE BESCHREIBUNG

Im [„Letter from the Chariman“](#) erscheint die erste offizielle Beschreibung des Schiffes. Diese entsprach nicht dem finalen Design, hatte aber bereits das Wort „heavy“ (schwer) im Text.

### 24. FEBRUAR 2017 KONZEPTVERKAUF DER HURRICANE

Der Konzeptverkauf der Anvil Hurricane startet auf der RSI-Webseite. [„Anvil Issues Storm Warning“](#)

### AKTUELLER STATUS:

In Konzeptphase abgeschlossen (Juli 2017)

### URSPRÜNGLICHER PREIS

(erster Konzeptverkauf bis 6. März 2017)

Standalone Ship = 189,51 Euro (inkl. 19 % MwSt.)

Standalone Ship - Warbond Edition\* = 173,26 Euro (inkl. 19 % MwSt.)

\* Die Warbond Edition kann nur mit „neuem“ Geld gekauft werden, es ist keine Verwendung von Store Credits oder Rabattcoupons möglich.

### WICHTIGE LINKS

[PDF-Broschüre \(Englisch\)](#)

[PDF-Broschüre \(Deutsch\)](#)

[Shop Webseite](#)

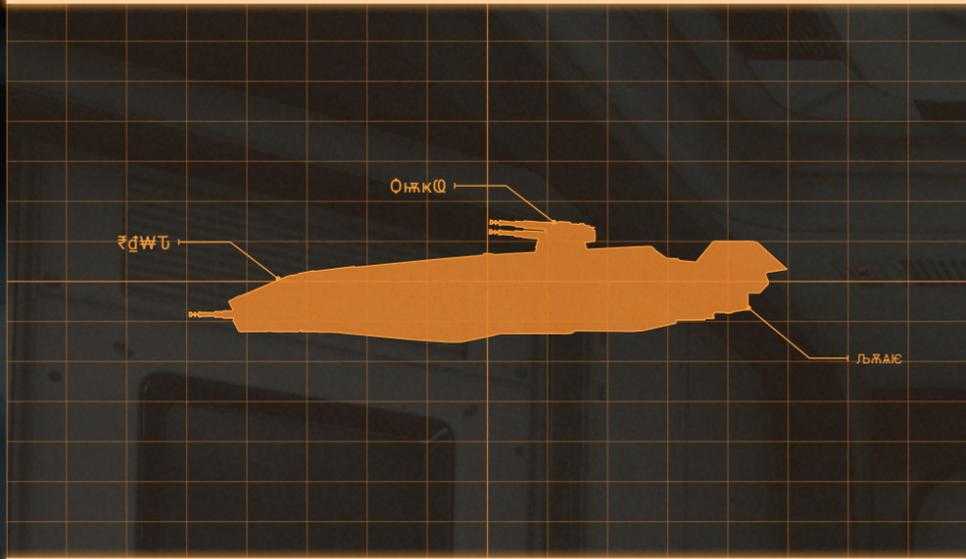
[FAQ-Artikel Teil 1 \(Englisch\)](#)

[FAQ-Artikel Teil 2 \(Englisch\)](#)

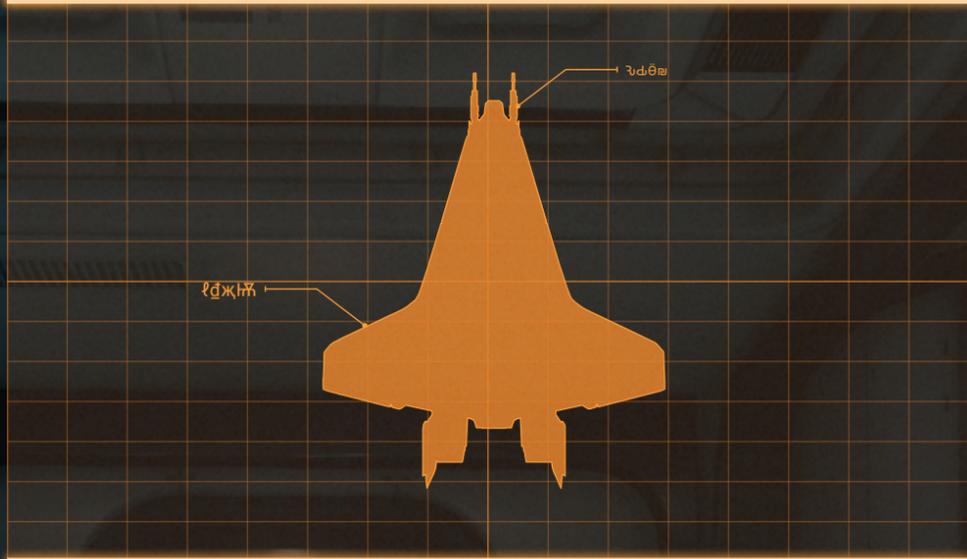
AUTOR: ROHAL



SEITENANSICHT



DRAUFSICHT



VORDERANSICHT



<b>NAME</b>	HURRICANE
<b>AUSRICHTUNG</b>	Schwerer Jäger
<b>LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)</b>	22 / 14,5 / 6
<b>MASSE (KG)</b>	15.500
<b>FRACHTKAPAZITÄT (SCU)</b>	0
<b>BESATZUNG (MAX.)</b>	2
<b>KRAFTWERK (MAX.)</b>	1x Größe 1
<b>TRIEBWERKE (MAX.)</b>	2x TR2
<b>MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)</b>	8x TR1
<b>SCHILDE (MAX.)</b>	2x Größe 1
<b>STARRE HALTERUNGEN (MAX.)</b>	2x Größe 4
<b>BEWEGLICHER GESCHÜTZTURM (MAX.)</b>	1x Größe 3
<b>PYLONE (MAX.)</b>	2x Größe 2



DnF - Hurricane



**FÜR DAS AKTUELLE INTERVIEW IN DIESER AUSGABE DES KARTELLBOTEN DÜRFEN WIR XYSONFIRE BEGRÜSSEN. XYSONFIRE IST REGIMENTSFÜHRER DES REGIMENTS NEMESIS IM NEU GEGRÜNDETEN MARINEKORPS UND DARÜBER HINAUS TEIL DER ACADEMY-LEITUNG (EHMALS FLUGSCHULE).**

**Hallo XysOnFire. Danke, dass Du Zeit für ein kurzes Interview mit dem Boten gefunden hast. Wir wollen heute Dich, Dein neues Regiment sowie Deine Aufgabengebiete kennenlernen und natürlich etwas über die Academy erfahren. Den Lesern brennt sicher unter den Nägeln, was genau ein Regiment des Marinekorps macht und welchen Aufgaben Du in der Academy nachgehst. Zuerst einmal aber natürlich zu Dir, bitte stelle Dich unseren Lesern vor.**

*Vielen Dank. Gerne stehe ich dem Kartellboten für ein Interview zur Verfügung. Für die, die mich noch nicht kennen, ich bin der Sven, 29 Jahre alt, und seit ca. 18 Jahren im FPS-Genre angesiedelt. Anfangen hat es bei mir mit der Version 1.0 des Spiels Counter-Strike. Der Mix aus Einzelleistung und Teamwork hat mich so sehr fasziniert, dass ich zwei Jahre später einem Team mit wöchentlichem Training und Ligaspiel beigetreten bin. Seitdem begeistern mich Shooter, die man taktisch im Team spielen muss.*

**Wie bist Du auf Star Citizen aufmerksam geworden?**

*Das war ganz beiläufig. Ein Mitspieler hat es in einem Nebensatz erwähnt und ich hab ihn gefragt, wovon er redet. Nach einer kurzen Suche bei Google bin ich erst einmal in schallendes Gelächter ausgebrochen, als ich die Preise der Game Packages auf der RSI-Seite gesehen habe. Nach zweimonatiger Recherche hab ich den Abzug gedrückt und bin mit meiner Aurora MR durch das PU geflogen.*

**Welche Hobbys hast Du neben Deinem Engagement für Star Citizen und das Kartell?**

*Ich habe viele Jahre Fußball gespielt. Nachdem wie bei so vielen Fußballern meine Knie anfangen zu zwicken, musste ich mich auf das Zugucken beschränken. Als Fan von Borussia Dortmund hatte ich da das Glück in den letzten 20 Jahren neben schweren Zeiten auch einige Erfolge miterleben zu dürfen.*

**Du bist seit September 2016 Mitglied des Kartells. Wie hat es Dich zu uns verschlagen?**

*Angelockt wurde ich von der guten Außendarstellung. Nachdem ich mir die Website genauer angeguckt habe, bin ich spontan in den TeamSpeak gegangen. Ich hab mich bei den Leuten, mit denen ich den Abend verbracht habe, sehr wohl gefühlt und mich danach direkt beworben.*

**Obwohl Du erst seit knapp einem Jahr bei uns Mitglied bist, hast Du bereits sehr viele Aufgaben im Kartell übernommen. Du bist in der Academy-Leitung zuständig für den Bereich FPS und zusätzlich Captain des Regiments Nemesis. Hast Du das so schnell erwartet?**

*Nein, das habe ich nicht. Umso mehr freut es mich nun, für eine gute Ausbildung unserer Mitglieder zu sorgen und dem Kartell ein starkes Regiment Nemesis zu bescheren.*

**Die Flugschule wurde in Academy umbenannt, um auch die FPS-Elemente von Star Citizen berücksichtigen zu können. Kannst Du in eigenen Worten kurz beschreiben, was die Academy den Mitgliedern des Kartells genau anbietet? Wobei unterscheidet sich diese von der ehemaligen Flugschule?**

*Die Academy vereint die verschiedenen Ausrichtungen unter einem Dach. Das führt zu einer qualitativ hochwertigen Ausbildung durch alle Bereiche von Star Citizen und vereinfacht den Zugang zu dem Wissen für die Mitglieder.*

**Wie sieht ein Arbeitstag für Dich als Leiter des FPS-Bereichs der Academy aus? Alle gehen natürlich davon aus, dass Du vor einer Gruppe neuer Rekruten stehst und in bester „Full Metal Jacket“ Art alle auf einen harten Tag vorbereitest. Stichwort: Drill Sergeant.**

*Haha, nein. Da muss sich keiner Sorgen machen. Drill ist einfach der falsche Weg.*

**Ich möchte meinen Schülern den Spaß am FPS-Teil von Star Citizen vermitteln.**

*Es kann schnell Frust entstehen, wenn nach einem Feuergefecht in Star Marine der Gegner wider Erwarten erneut stehen geblieben ist. Bei mir lernen unsere Mitglieder auf einfache Weise, wieso dies so*

Interview

HEALTH

gekommen ist. Schnell wird der Frust durch Spaß ersetzt. Damit dies auch möglich ist, beschäftige ich mich intensiv mit den FPS-Mechaniken im Spiel und passe die Lehrpläne den neuen Erkenntnissen an. Die größten Anpassungen entstehen hier natürlich bei großen Spielupdates. So wird mit 3.0 und den schon jetzt angekündigten neuen FPS-Funktionen der aktuelle Lehrplan noch einmal ordentlich durchgewürfelt werden.

**Hand aufs Herz, Gewehre und dicke Körperpanzer sind nett, aber träumt ein Marine nicht manchmal auch von einem schweren Jäger?**

Klar, er freut sich, wenn er wieder abspringen darf. \*lach\*

**Was ist denn Dein Lieblingsschiff?**

Mein Lieblingsschiff ist aktuell die Vanguard Hoplite. Sie hat Platz für meine Marines, ist für die Langstrecke geeignet, hat eine dicke Panzerung und kann ordentlich austeilen.

**Wenn das Cockpit nicht zu eng geschnitten ist, mit welcher Körperpanzerung sitzt Du auf dem Pilotensessel? Schwere Outlaw-Rüstung oder etwas Leichtes, Bewegliches?**

Wenn ich es mir aussuchen kann, sitze ich mit etwas Leichtem auf dem Pilotensitz. Letztlich trage ich aber immer das, was die höchste Wahrscheinlichkeit auf einen Erfolg der Mission liefert.

**Wie sieht es mit den Waffen in Star Marine aus? Hast du eine Lieblingswaffe?**

Meine Lieblingswaffe in Star Marine ist ganz klar die P4-AR Ballistic Rifle. Damit bringe ich die meisten Leute zur Verzweiflung. Grundsätzlich versuche ich, wie in jedem Spiel, alle Waffen zu beherrschen. Im Kampf wird uns später öfter als gewollt die Munition ausgehen. Dann muss man mit dem, was man vom Boden aufnimmt, zurechtkommen.

Verfügt man bereits über viel Erfahrung mit allerhand Waffen, kommt man selbst mit aufgelesenen exotischen Waffen sehr gut zurecht. Ich höre meine Marines jetzt schon fluchen, wenn ich ihnen zu Trainingszwecken die Benutzung ihrer Lieblingswaffe verbiete.

**Zusätzlich zu den Aufgaben in der Academy bist Du Regimentsleiter des Regiments Nemesis. Was kann man sich unter einem Regiment des Marinekorps vorstellen und was unterscheidet Deine Arbeit gegenüber Staffelleitern, die mit Ihren Raumschiffen durchs Verse fliegen?**

Letztlich unterscheidet sich zu den Staffelleitern nicht viel. Waren und Truppen müssen durch das Verse transportiert werden. Wir unterliegen der gleichen Wirtschaft und während die Raumüberlegenheit sich Taktiken mit ihren Schiffen ausdenkt, organisiert und plant das Marinekorps das Gleiche beispielsweise für Bodenoffensiven oder das Entern von Schiffen. Wir setzen dort halt Raumschiffe und Fahrzeuge als Unterstützung ein und unsere Marines sind die eigentliche Waffe.



**Was muss ein guter Marine mitbringen, um Mitglied bei Nemesis zu werden?**

Ein guter Marine möchte sich selber verbessern und ist für seine Kameraden da, wenn sie ihn brauchen.

**Zur nahen Zukunft. Auf was freust Du Dich am meisten in Alpha 3.0?**

Den Netcode! Auf das wir noch tödlicher werden.

**Zur fernen Zukunft und den Glaskugel-Fragen: Wie könnte ein mögliches Einsatzszenario für Dich als Regimentsführer aussehen, wenn Star Citizen sein Release feiert?**

Ein normaler Arbeitstag startet bei mir mit einer Tasse Kaffee auf Cassel im Goss-System, dem mittlerweile einzigen Anbaugelände für traditionellen Kaffee. Auf meinem Schreibtisch unserer aktuell noch geheimen mobilen Einsatzzentrale liegen die Statusberichte meiner Truppenführer. Nachdem ich die Berichte studiert habe, erfolgt die Besprechung mit meinen Truppenführern. Mit den aktuellen Daten der Aufklärung wird die Planung der Operation noch einmal auf Herz und Nieren überprüft. Eine Anfrage in der Logistikabteilung liefert die Bestätigung, dass alle Marines, Schiffe und Versorgungsgüter pünktlich eintreffen werden. Die späteren Führungskräfte am Boden werden von mir noch einmal über eventuelle sensible Details der Operation informiert und am vereinbarten Treffpunkt werden alle Güter und Marines auf die jeweiligen Schiffe verteilt. Nachdem wir das Okay von dem Truppenführer der Aufklärung bekommen haben, geht es mit Volldampf in Richtung Einsatzort.

Während ich sicherstelle, dass sich jedes Zahnrad der Operation mitdreht, werden die Marines in ihren Raumschiffen von den Führungskräften instruiert. Dank unseres Logistik-Teams ist jede Waffe und jedes Schiff einsatzbereit. Mittlerweile kommen wir dem Einsatzort



immer näher. Der Truppenführer der Aufklärung informiert mich über neue Daten von den anderen Staffeln. Die Feinde haben von unserem Vorhaben wohl Wind bekommen und haben Verstärkung erhalten.

Schnell hole ich die alternative Angriffstaktik aus der Schublade meines Schreibtisches. Der Truppenführer der Aufklärung schüttelt wie immer mit dem Kopf. „Das Sie immer noch diese alten Papierkarten benutzen müssen“, merkt er an. Ich antworte ihm wie immer, dass diese alten Karten halt nicht gehackt werden können und die Feinde nur Zugang über den Schlüssel des Schreibtisches erhalten. „Und den trage ich ja immer um den Hals“, füge ich noch hinzu. Er murmelt etwas von „altem Mann“ und verschwindet wieder hinter seinen vier Bildschirmen.

Nachdem ich mich mit dem Staffelleiter der Raumüberlegenheit über die Vor- und Nachteile unserer Alternativen ausgetauscht habe, gibt es eine Rücksprache mit meinen Führungskräften. Diese haben keine Einwände, also geht kurze Zeit später der Spaß los. Die Feinde haben keine Chance. Mit den Dronendaten des Aufklärungsteams ist das Koordinieren der Bodenteams ein Leichtes. Kurze Zeit später durchdringen die Jubelschreie meiner Marines die Räume unserer Einsatzzentrale. „Alle Mann unverletzt, wir sichern jetzt die Fracht“, schallt es von den Truppenführern der Logistik aus den Lautsprechern. Mit einem breiten Grinsen sitze ich auf dem Stuhl meines Schreibtisches. Nun denke ich an den Mann mit der Zigarre: „Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert.“

Nachdem alles verstaut ist und alle Marines wieder an Bord ihrer Schiffe sind, begleitet uns die Raumüberlegenheit noch bis zum nächsten Jump Point. Über Funk bedanke ich mich bei dem Staffelleiter und teile ihm mit, dass ich mich schon auf die nächste Operation mit seiner Staffel freue. Nach mehreren von dem Logistik-Team

organisierten Stopps sind alle Waren umgeladen und die Einsatzzentrale wird langsam ruhiger. Als letzte Amtshandlung des Tages bringt mir der Truppenführer der Aufklärung neue Aufklärungsdaten des Sub-Radars. Das Sub-Radar hat eine Piratenbasis in einem nicht weit entfernten System ausfindig gemacht. Wir besprechen kurz die Taktik. Dann verabschiedet sich der Truppenführer mit den Worten „Machen Sie diesmal nicht so lange“ und schaltet das Licht im Gang hinter sich aus. Während alle Marines schon längst in ihren Kojen liegen, hänge ich noch über den Aufklärungsdaten und überlege, ob ein Frontalangriff nicht doch die bessere Taktik für morgen ist. Dabei freue ich mich schon auf den ersten Kaffee des Tages aus Cassel im Goss-System, dem mittlerweile einzigen Anbaugelände für traditionellen Kaffee.

**Das war eine schöne Reise in die Glaskugel. Danke für das nette Gespräch und weiterhin alles Gute. Immer den Hintern aus der Schusslinie halten, Marine!**

Wie wir bei Nemesis sagen: Good drop!

/// INTERVIEW: 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!

## 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](mailto: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  
„Captain\_Data“ / Michael  
„Eberhart\_01“ / Christian  
„XysOnFire“ / Sven  
„Malu23“ / Karsten

#### KORREKTUREN

„Malu23“ / Karsten  
„Mistanuda\_Spaceworks“ / Harald  
„alreadytaken“ / Johannes  
„Eicirius“ / Jan

#### LAYOUT / EDITORIAL

„Olaf\_Jaeger“ / Christoph  
„ResidentRhodan“ / Jens  
„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](http://www.cloudimperiumgames.com)  
[www.robertsspaceindustries.com](http://www.robertsspaceindustries.com)