DER KARTELLBOTE

30. März 2015 | Ausgabe: 3

DESIGN: WAFFENHALTERUNGEN

DIE NACKTEN FAKTEN

STAFFELVORSTELLUNGEN

IN DIESER AUSGABE

KRT NEWS 2
CIG NEWS 4
Design: Waffenhalterungen 6
Die nackten Fakten: Retaliator 9
Staffelvorstellungen 13
Konzeptverkauf: Vanguard 16
Fan-Fiction 18
Stellenmarkt 19
Impressum 20

KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG

27.03.2015

FIRMEN-GUIDE: BEHRING APPLIED TECHNOLOGY

Eine Übersetzung von Alez_Carter
Korrektur: Slicer1, Malu23

24.03.2015

PROTOKOLL DES OFFIZIERS-MEETINGS VOM 22.03.2015

Unter diesem Link findet Ihr das Protokoll des Offiziers-Meetings vom 22.03.2015 (Login erforderlich).

23.03.2015

VERÖFFENTLICHUNG ARENA COMMANDER FAQ

CIG beantwortet Fragen zum Arena Commander.

23.03.2015

VERÖFFENTLICHUNG REC UND ELECTRONIC ACCESS FAQ

CIG beantwortet Fragen zu den Rental Equipment Credits und dem Electronic Access-Shop.

23.03.2015

VERÖFFENTLICHUNG UEC FAQ

CIG beantwortet Fragen zur Ingame-Währung von Star Citizen.

23.03.2015

VERÖFFENTLICHUNG VERSAND FAQ

CIG beantwortet Fragen zum Versand von Artikeln.

KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG

21.03.2015 18:43

FAN-FICTION: A GHOST IN THE DARK

Eine Kurzgeschichte von Sven Schmidt (tehuti).

19.03.2015

PROTOKOLL DES STAFFELLEITER-OFFIZIERS-MEETINGS VOM 15.03.2015

Unter diesem Link findet Ihr das Protokoll des Staffelleiter-Offiziers-Meetings vom 15.03.2015 (Login erforderlich).

16.03.2015

VERLEIHUNG DES BANDES: CONTENT WARRIOR

Rohal erhielt für seine Verdienste um die Kartellzeitung das Band: Content Warrior.

16.03.2015

BEFÖRDERUNG

Für seine Hilfe bei der Erstellung der Logos, der grafischen Bearbeitung unserer Broschüren und der Gestaltung unseres Kartellboten wurde Olaf_Jaeger in den Rang des Veteranen befördert.

CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG

27. März 2015

RELENTLESS PREDATOR: THE AEGIS VANGUARD

Konzeptverkauf der Aegis Vanguard (inkl. LTI), einem schwereren langstreckenfähigen Jäger. Verkauf bis zum 6. April 2015.

27. März 2015

TEST DRIVE THE AEGIS DYNAMICS GLADIUS

Free-Flight-Woche für die Gladius. Fliege die Gladius (Kurzstreckenjäger) eine Woche lang gratis im Arena Commander. Die Aktion läuft bis zum 5. April 2015.

24. März 2015

MEET THE DEVS: DENNIS DANIEL

Video-Interview mit Dennis Daniel, IT Manager, CIG Santa Monica.

22. März 2015

WIP: MUSTANG VARIANTS

Konzeptgrafiken der fünf Mustang-Varianten. Ursprünglich aus dem Jump Point-Magazin Ausgabe 1/2015.

CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG

21. März 2015

JUMP POINT NOW AVAILABLE

Für alle Star Citizen Subscriber steht das neue monatliche Jump Point-Magazin (März 2015) zum Download bereit. Hauptthema der Ausgabe: Die Entwicklung der Retaliator.

20. März 2015

STRATEGIC MIGHT – THE RETALIATOR IS HANGAR-READY

Die Aegis Retaliator, ein schwerer strategischer Bomber, steht ab sofort in Eurem Hangar. Natürlich nur für Piloten mit dem nötigen „Kleingeld".

20. März 2015

STAR CITIZEN 1.1 IST LIVE

Nach mehreren Wochen PTU ist nun die finale Version 1.1 von Arena Commander online gegangen.

15. März 2015

STAR CITIZEN SXSW TRAILER

Sehr guter Star Citizen-Trailer über das Jetzt und die Zukunft. Mit neuen Eindrücken aus dem bald startenden Social (Planetside) Modul.

15. März 2015

GALACTIC GUIDE: HELIOS SYSTEM

Lerne das Helios-System kennen. Ein Ort an dem sich natürliche Schönheit in direkter Nachbarschaft zu Schrottplätzen und Festungsanlagen befindet.

14. März 2015

LETTER FROM THE CHARIMAN 1.1 AND BEYOND

Offener Brief von Chris Roberts an alle Spieler über Arena Commander 1.1 und die weitere Zukunft von Star Citizen.

14. März 2015

DESIGN: WEAPONS MOUNT UPDATES

Designupdate über die Änderungen an den Waffenhalterungen. Mehr Infos direkt hier im Boten.

DESIGN: WAFFENHALTERUNGEN

Was wäre ein Spiel wie Star Citizen ohne seine Waffen?! Nicht viel, wir spielen hier ja nicht Hello-Kitty-Online! Und damit wir diese Waffen auch befestigen können, brauchen wir passende Waffenhalterungen an unseren Schiffen. Genau diese Waffenhalterungen werden aktuell von CIG überarbeitet. Zu der Überarbeitung gab es am 14. März diesen Jahres ein neues Design-Posting auf der Star Citizen-Webseite „Design: Weapons Mount Update" und für Euch folgt sogleich eine Zusammenfassung der wichtigsten Informationen.

„Einfach zu lernen, schwer zu meistern" ist eine allgemein anerkannte Philosophie und bildet den Kern eines großartigen Game-Designs. Rein in das Cockpit Eures Sternenjägers und Spaß haben! *„Klar CIG, sonst hätten wir Euch ja auch kaum 75 Millionen für die Entwicklung gegeben."* CIG benötigt für das Spiel im Allgemeinen und die Waffenhalterungen im Speziellen ein System, das extrem flexibel ist. Ein System, welches diese Design-Philosophie widerspiegelt. Einfach zu erlernen, aber auch extrem flexibel und mit der Möglichkeit fast unbegrenzter Komplexität. Ein Spieler kann sich einfach nur in seinen Jäger setzen und losfliegen, er hat aber auch die Möglichkeit Einfluss auf die Schiffssysteme zu nehmen. Und ja, wer an den passenden Schrauben dreht, wird vom Spiel dafür belohnt werden.

„GEIL, meine neuen M4A Laserkanonen, jetzt mit 0,4% mehr Schaden auf eine Entfernung von 300m, und das mit AUTO TARGET!!!" ***(Total vom Redakteur aus den Fingern gesaugte Werte… es sind wenigsten 0,6%.)***

Für ein Spiel wie Arena Commander, das den Fokus auf die Fähigkeiten des Piloten legt, ist Spielbalance ein extrem wichtiges Thema und die Spiel-Mechaniken sollen dies auch widerspiegeln. Es soll nie dazu kommen, dass man im Spiel eine Art Endpunkt der eigenen Entwicklung erreicht. (Unbekannter Pilot: *„ALTER, ICH DICKSTES SCHIFF, ICH DICKSTE KANONEN, ICH DICH MACHEN PLATT. ÖH, wie fliegt man dieses Ding?"*) Das Schiff und der Spieler sollen sich weiterentwickeln, aber dies soll nie dazu führen, dass man einen universellen und ultimativen Vorteil erhält. Um dies zu gewährleisten, hat CIG während der vergangenen Monate die Resultate früherer Versionen von Arena Commander genau studiert: Sie haben sich Gefechte angesehen, die Kommentare der Backer durchgelesen und Statistiken ausgewertet. Diese Erfahrungen waren grundlegend, um das neue Waffenhalterungssystem zu entwerfen. Die erste Stufe dieser Überarbeitung werdet Ihr in der Version 1.1 von Arena Commander wiederfinden. Ihr werdet zum ersten Mal sehen, wie Waffen und Waffenhalterungen von nun an funktionieren. Es wird viele flexible Möglichkeiten geben, wie Ihr Waffen an Euren Schiffen befestigen könnt und dies wird einen enormen Einfluss auf das Gameplay haben. Es gibt keine *„beste Waffe"* für eine Halterung. Ihr müsst eine Wahl treffen und diese auch mit Eurem eigenen Spielstil vereinbaren.

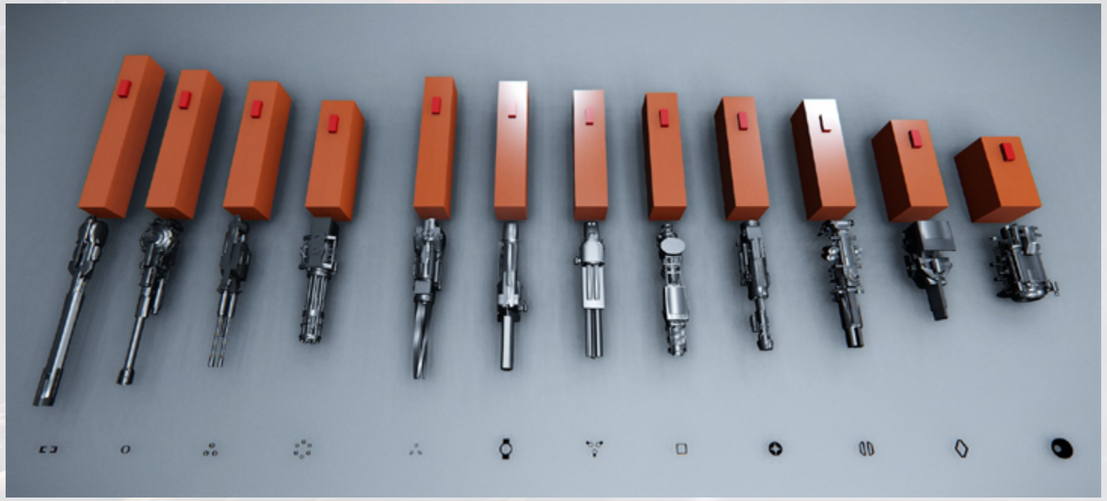
Warum das so ist? Kommen wir zu den drei neuen Kennzahlen für die Waffen:

- **WAFFENGRÖSSE**
- **TYP**
- **ANSCHLÜSSE**

Waffengröße

Die erste und einfachste Änderung betrifft die Waffengröße. Früher gab es eine Mischung aus Klassen und Größen. Man konnte nicht einfach eine riesige Kanone an einem kleinen Schiff befestigen oder eine Raketenlafette an einen Befestigungspunkt, der für eine normale Waffe gedacht war. Dieses System brachte aber auch Verständnisprobleme für neue Piloten mit sich: Warum hat eine Raketenlafette die Klasse 3 und ein Geschützturm die Klasse 4? Einige Befestigungspunkt-Klassen waren für verschiedene Größen des gleichen Typs gedacht – Befestigungspunkte der Klasse 5, 6 und 7 waren allesamt mit bemannten Geschütztürmen verschiedener Größe assoziiert (von einem Geschützturm auf einer Constellation bis zu Geschütztürmen, die man auf den Bengal-Trägern vorfinden könnte). Die Befestigungspunkt-Klassen wurden entworfen, bevor das tatsächliche Befestigungspunkt-System im Quellcode des Spiels implementiert war. Das Fazit nach dem Release von Arena Commander Version 0.8 war: Das passt alles nicht richtig zusammen!

Deswegen hat CIG dieses System ganz neu entwickelt. Es zählt für eine Waffe oder auch andere Gegenstände, die man so an sein Raumschiff schraubt, nur noch die Größe. Statt der nun obsoleten Klassen werden diese Gegenstände nun mit ihrem Typ und ihrer Größe gekennzeichnet. Beispiele: Kanone der Größe 1, unbemannter Geschützturm der Größe 3, Pylon der Größe 2, bemannter Geschützturm der Größe 4 usw. Wenn man sich die reale Größe ansieht, so bewegen wir uns zwischen 1m (Größe 1) bis zu 40m (Größe 10). Und genau deswegen werdet Ihr auch nie eine Waffenhalterung der Größe 10 an einer M50 sehen, das Ganze würde doch etwas *„unpassend“* aussehen. „Ja Ja, ich sehe bereits die Träumer, die gerne eine 40m Kanone an ein 10m Schiff befestigen möchten, etwas frontlastig.“



Typ und Anschlüsse

OK, wir wissen natürlich, dass es unterschiedliche Arten von Waffen gibt und dass wir auch Gegenstände in Star Citizen verwenden, die kein „Aua“ machen (OK, die sind sehr selten!). Aber was hat ein Objekttyp mit Anschlüssen zu tun? Oder wie es CIG gerne nennt: Eine Pipe! Jede Waffe oder auch weiterer Gegenstand, welcher an einem Befestigungspunkt montiert wird, benötigt bestimmte Anschlüsse oder auch Versorgungsleitungen. Diese Anschlüsse liefern Euch zum Beispiel Energie, Treibstoff, Daten und Abwärme. Klingt jetzt erst einmal komplizierter als es ist: Eine Energiewaffe benötigt natürlich Energie und die Möglichkeit Abwärme abzuführen,

während ein automatisches Geschütz zusätzlich mit Daten versorgt werden muss, um Ziele treffen zu können. Ist kein Datenanschluss vorhanden, so kann an dem entsprechenden Befestigungspunkt auch kein automatisches Geschütz befestigt werden. Oder habt Ihr eine Waffe mit enormer Abwärme an einem Befestigungspunkt montiert, der keinen oder einen nur sehr kleinen Anschluss besitzt, um diese abzuführen, so werdet Ihr sehr schnell Euren Bordcomputer sagen hören: „Waffe überhitzt". Und wer kämpft schon gerne mit Kanonen, die gerade zu Schlacke geworden sind. „Upsi, das war wohl etwas zu warm."

Bewegliche Waffenaufhängungen / Gimbal

OK, liebe Joystick-Spieler, noch mehr bewegliche Waffen! Freuen wir uns? Für alle anderen: Was ist das? Bewegliche und automatische Waffen sind Waffensysteme, die nicht starr in eine Richtung abgefeuert werden müssen. Oder anders: Das Ding kann sich bewegen! Ach, wie wir die Mausschubster lieben, die uns bereits aufs Korn nehmen, obwohl wir noch gar nicht genau vor ihnen sind. Oder die dicken Schiffe, die uns mit ihren automatischen Geschütztürmen überall hin folgen. „Und ich dachte, unter dem Schiff wäre es sicher…" Aber die Rettung naht, Ihr habt die Wahl: Eine bewegliche Waffenhalterung oder eine dicke Kanone! OK, einfache Rechnung: Habt Ihr einen Befestigungspunkt der Größe 3 und steckt dort eine bewegliche Waffenhalterung rein, dann dürft Ihr nur eine Kanone der Größe 2 verwenden. Fazit: Dicke Kanone der Größe 3, aber nur geradeaus schießen oder kleine putzige Kanone der Größe 2, welche sich in einer beweglichen Waffenhalterung befindet.

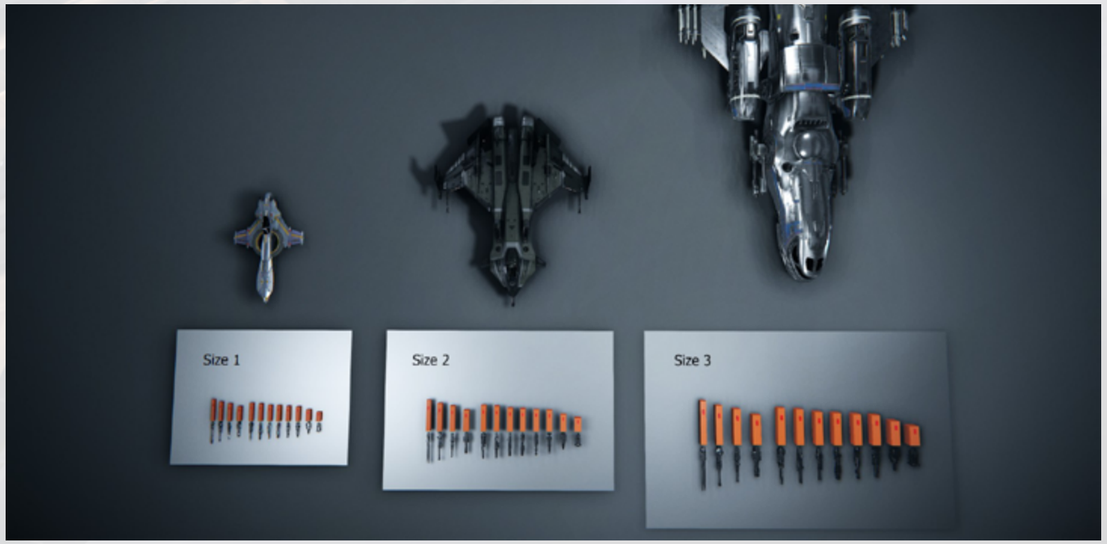
„Ob der noch mal putzig schreibt, wenn ich ihn damit aus dem All puste?"- Vanduul-Jägerpilot auf der Jagd nach Redakteuren.

Was ist mit den Geschütztürmen?

Wie bereits geschrieben, braucht man für Geschütztürme eine bewegliche Waffenhalterung, welche alleine die zulässige Waffengröße um 1 verringert. Man kann daher an einen Befestigungspunkt der Größe 4 nur einen unbemannten Geschützturm der Größe 3 anbringen. Dieses System setzt sich in Bezug auf die Waffen, die man montieren kann, genauso fort. So kann man an diesem unbemannten Geschützturm der Größe 3 entweder eine Kanone der Größe 2 oder zwei Kanonen der Größe 1 befestigen. Wird der Geschützturm zusätzlich bemannt, so verringert sich die zulässige Waffengröße abermals um 1. Minimal benötigt man einen Befestigungspunkt der Größe 3 für einen bemannten Geschützturm. Befestigungspunkt der Größe 3 – 1 (bewegliche Waffenhalterung) – 1 (bemannt) = Waffengröße 1. Man wird bei allen Waffenhalterungen vor die Wahl gestellt: Klein, beweglich und flexibel oder groß und schwerfällig, aber mit mehr Bums.

Die Zukunft

Wie bereits erwähnt, startet das neue Waffenhalterungssystem mit Arena Commander 1.1. Zum Start dieser Version wird es im Voyager Direct Store und Electronic Access Store die ersten beweglichen Waffenhalterungen zu kaufen geben. (Electronic Access: Erspielt Euch im Arena Commander sogenannte REC, um mit deren Hilfe Ausrüstung und Schiffe ausleihen zu können. Näheres dazu in unserer REC & Electronic Access FAQ.) Das System ist in Arena Commander 1.1 noch nicht vollständig implementiert, aber es bietet einen ersten Einblick, was Ihr für das finale Spiel erwarten könnt. Als Joystick-Spieler geht der Redakteur erst einmal weinen… obwohl, dicke Kanonen sind ja auch nett!



DIE NACKTEN FAKTEN: AEGIS RETALIATOR

Die Aegis Dynamics Retaliator ist ein für den zivilen Bereich angepasster schwerer Bomber. Ursprünglich dafür entwickelt, massive Angriffe auf feindliche Großkampfschiffe zu fliegen, steht er nun allen Bürgern der UEE für vielfältige Zwecke zum Kauf zur Verfügung.

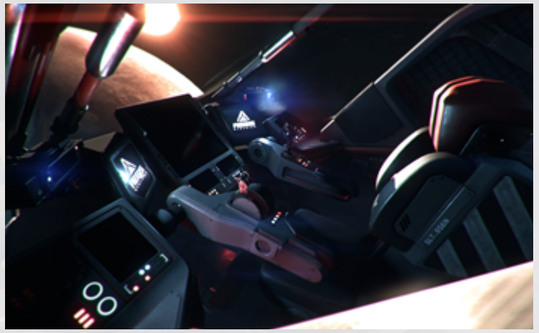
Allgemeine Vorstellung

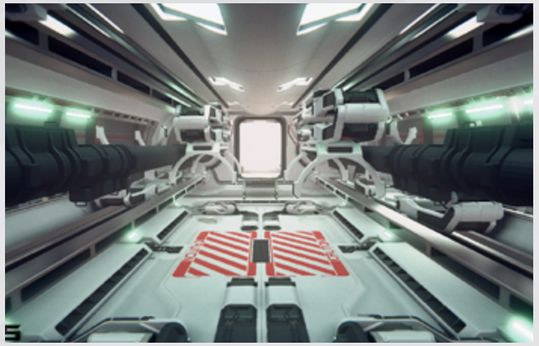
Die Retaliator ist nun endlich gelandet und bereit für unseren Hangar (Hangar-Ready). Die Tali, wie sie auch gerne genannt wird, ist eine der mächtigsten Bomber, die von der UEE verwendet werden. Eine furchterregende Waffenplattform, welche primär für die Vernichtung von Großkampfschiffen entwickelt wurde. Im Militärbereich wurde die Retaliator bereits bei sehr vielen Operationen erfolgreich gegen Banditen, Vanduul und andere Subjekte eingesetzt. Und die Militärführung möchte auch in Zukunft auf dieses Schiffsmodell bauen. Wie bereits bei der Aegis Gladius haben die Bürger der UEE die Möglichkeit, ausgemusterte Militärversionen der Retaliator über zertifizierte Händler zu beziehen. Und wie bei den meisten ausgemusterten Militärschiffen wurden die militärischen Komponenten der Retaliator-Klasse, die keine Freigabe erhalten haben, durch zivile Komponenten ersetzt.

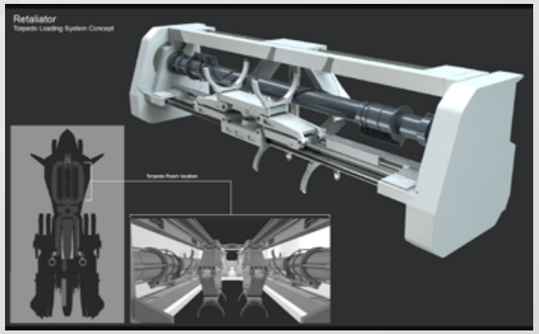
Offizielle Vorstellung

Die Retaliator ist eine Premiere für die UEE: ein sprungfähiger schwerer Bomber. Größere Formationen (Geschwader) befinden sich auf weiträumigen Angriffsmissionen auch an den äußeren Rändern des Reiches. Mit einer unverwechselbar langen Silhouette, übersät mit Geschütztürmen und einer großen Zuladung an Bomben, ist die Retaliator ein eindrucksvolles Symbol imperialer Macht. Als dieses wird sie oft als zentrales Element für Rekrutierungsfotos der Streitkräfte verwendet. Retaliators sind bodengebundene Raumschiffe, welche selbst von größeren Trägern nicht effektiv eingesetzt werden können. Für den zivilen Markt wurden stark modifizierte Versionen der Retaliator verkauft. Diese wurden zum Teil so modifiziert, dass ihre Bombenschächte für Frachträume und ihre Geschütztürme für einfache Wohnquartiere ausgetauscht wurden. Sie machen sich gut als mittelgroße Frachter oder als einfache Erkundungsschiffe. Einige wurden sogar zu langstreckenfähigen Passagierraumschiffen umgebaut.

Quelle: www.robertsspaceindustries.com







Geschichte

15.11.2012

Die Aegis Dynamics Retaliator wurde bereits in der Original-Spendenkampagne von Star Citizen als Stretch Goal angekündigt. Bei einem Betrag von 3,75 Millionen Dollar sollte das Schiff für das Spiel entwickelt werden. Dieses Ziel wurde bereits in der ersten Spendenkampagne über Kickstarter und die offizielle Star Citizen-Webseite erreicht.

25.11.2014

Mehr als zwei Jahre später wurde das „finale" Design der Retaliator veröffentlicht. Bis zu diesem Zeitpunkt war die Tali bereits mehrfach bei einzelnen Konzeptverkäufen, Sales etc. angeboten worden. Das Design wurde allerdings im Laufe der Zeit immer wieder verändert.

20.03.2015

Hangar-Ready! Mit dem Release von Arena Commander 1.1 wurde die Retaliator offiziell „Hangar-Ready" und kann nun im Hangar besichtigt werden (für alle, die den Preis von aktuell 261,80 Euro, inkl. 19% Steuern bezahlen können und wollen).

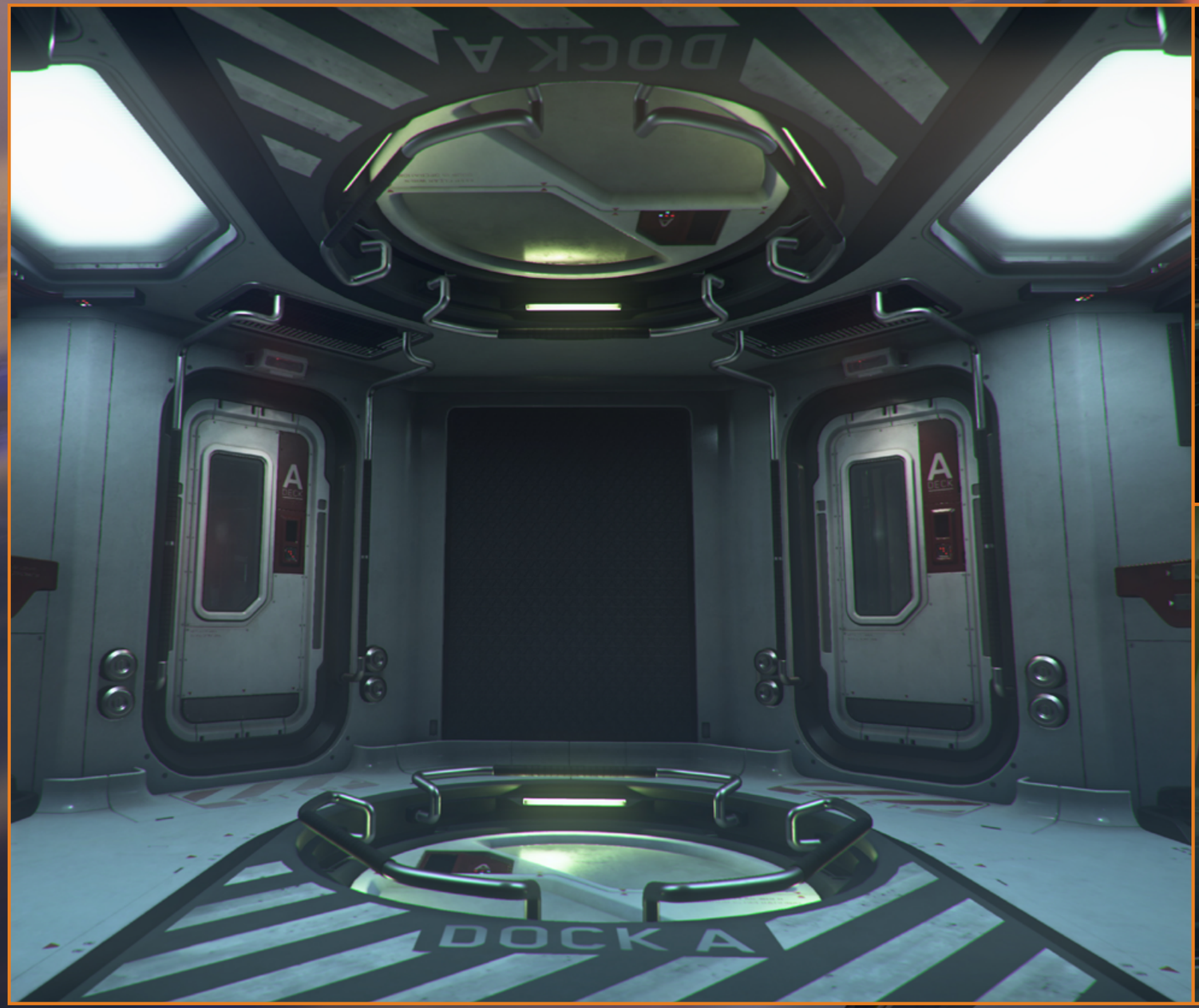
Zukunft

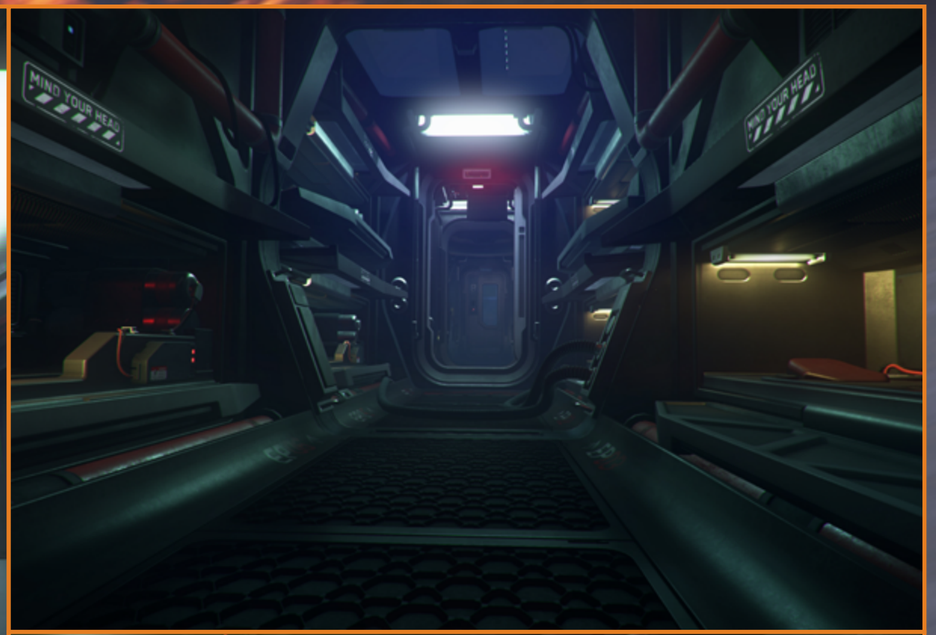
In der Zukunft (vermutlich bereits mit dem Release des offiziellen Werbevideos) wird es weitere Varianten des Schiffs geben. Genauere Informationen liegen aktuell nicht vor. Momentan kann man nur eine Variante erwerben.

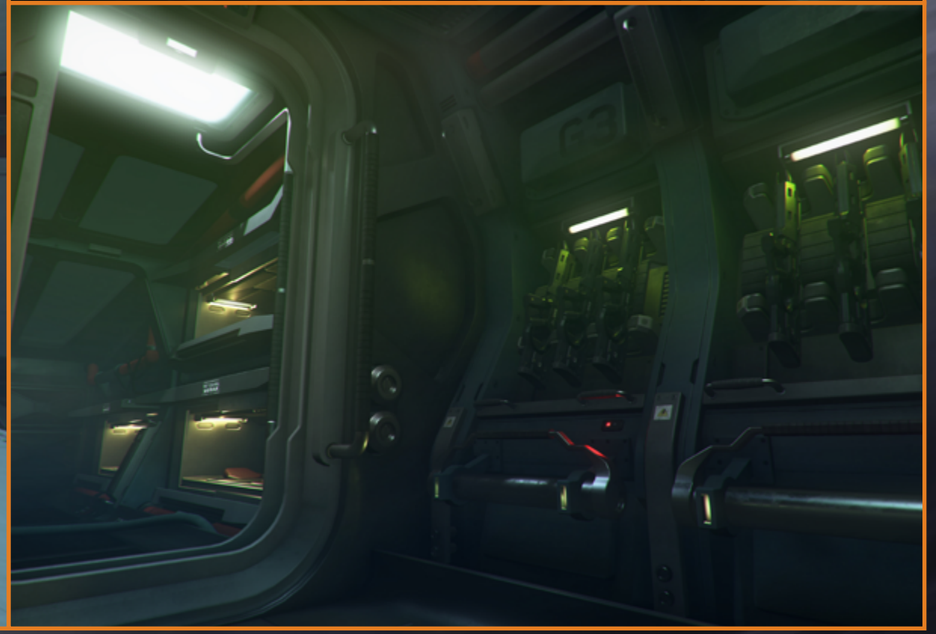
CIG Hintergrundwissen:

- Die ersten Konzeptgrafiken vom Schiff wurden von Ryan Church erstellt, der unter anderem auch für die Constellation verantwortlich ist.
- Die gesamte Entwicklung des Schiffs (Konzept bis Engine) wird von Foundry 42 durchgeführt.
- Für die Entwicklung der Multi-Crew-Kampfsysteme in Arena Commander 2.0 und später wird primär die Retaliator verwendet. Erste Entwicklungen basieren noch auf der Constellation.

NAME	Aegis Retaliator
LÄNGE	71m
BREITE	53m
HÖHE	12m
MASSE	188.000 Kg
FRACHTRAUM	0 Frachteinheiten
BESATZUNG	6
KRAFTWERK	Tyler Design D-Tech G33 (Größe 5)
TRIEBWERKE	2x TR5
MANÖVRIERDÜSEN	12x TR1, 6x TR4
SCHILDE	Yorm Dual Guardian (Größe 3)
PYLON	1x Größe 3 (4x *„nicht bekannt"*)
PYLON	1x Größe 3 (2x *„nicht bekannt"*)
BEMANNTER GESCHÜTZTURM	5x Größe 4 (je 2x CF-007 Bulldog)


DOCK A
DOCK A


MIND YOUR HEAD
MIND YOUR HEAD



STAFFELVORSTELLUNGEN

Der Weltraum kann ein sehr einsamer und gefährlicher Ort für einen einzelnen Piloten sein. Ein paar Freunde dabei zu haben ist immer von Vorteil und eine ganze Staffel von Freunden wäre wohl perfekt! Deswegen gibt es die Staffeln im Kartell und wir möchten Euch heute ein paar von ihnen vorstellen. Dafür haben wir eine neue Rubrik ins Leben gerufen: Die Staffelvorstellungen. In dieser Rubrik möchten wir Euch in Zukunft die Staffeln vorstellen, die wir in unserer Organisation haben. Die ersten Vorstellungen in dieser Ausgabe gehören dem Forschungskorps „Andromeda“ und dem Jagdgeschwader „Tiger“. Wir hoffen, dass diese Möglichkeit rege genutzt wird, insbesondere von den kleineren Staffeln.

FORSCHUNGSSTAFFEL ANDROMEDA

BEREICH:	Forschung
STAFFELLEITER:	Veteres
KOMMANDOLEITER:	101st_Panther
BEREICHSOFFIZIERE:	Frostbomb, 23Magnus23

Allgemeine Beschreibung

Die Andromeda-Staffel ist eine von momentan acht regulären Staffeln (+ zwei Sonderstaffeln) des Forschungsbereiches. Sie wird geleitet von Veteres mit der Unterstützung des Kommandoleiters 101st_Panther. Das Motto der Staffel lautet *„Freiheit zwischen den Sternen“*. Zum aktuellen Zeitpunkt hat die Staffel 34 Mitglieder.

RP-Staffelbeschreibung

Die Freiheit zwischen den Sternen ist das höchste Gut. Sie zu bewahren und zu erkunden ist unser oberstes Ziel.

Die Andromeda-Staffel ist ein Verbund aus Piloten aus allen Ecken des Universums. Auch wenn wir uns auf die Fahnen der Staffel das „casual play“ gestickt haben, wollen wir jedem Spieltyp gerecht werden. So tummeln sich unter unserem Banner bereits Spieler der ersten Stunde, die mehr als ein Dutzend Schiffe ihr Eigen nennen, genauso wie Piloten, die ihre Aurora mit Panzerband und Klebstoff zusammenhalten.

Unser Anspruch ist es, den Freigeist eines Erkunders - mit all seiner Freiheit und der Einsamkeit zwischen den Sternen - mit dem Zusammenhalt und der Unterstützung untereinander zu verbinden. Durch Kommunikation und Einsatz werden wir stetig an dem Ausbau unterstützender Ressourcen innerhalb der Staffel wie auch in Verbindung mit anderen Staffeln arbeiten. Die Freiheit des Einzelnen mit der Stärke der Gemeinschaft zu kombinieren, macht uns aus.

Ein Pilot der Andromeda-Staffel sollte immer bereit sein, kurzfristig einem Kollegen beizustehen. Sei es als Geleitschutz, Tanker oder vielleicht als verifizierendes Erkundungsteam. *„Schnell und unkompliziert - geben und nehmen“* ist hier die Devise. Das funktioniert, wenn die Mitglieder von Andromeda immer bereit sind einem Kameraden zur Seite zu springen, sei er aus der Staffel oder nicht. Denn schließlich sind wir eins - das Kartell.

RAUMÜBERLEGENHEITSSTAFFEL TIGER

BEREICH: Raumüberlegenheit

STAFFELLEITER: Garruz

KOMMANDOLEITER: ElFaTaL0r, Kyle_Hawk_Casey, Lexy117

BEREICHSOFFIZIERE: NIE, Malu23

Allgemeine Beschreibung

Die Tiger-Staffel ist eine von momentan acht regulären Staffeln (+ zwei Sonderstaffeln) des Bereiches Raumüberlegenheit. Das Hauptaugenmerk dieser Staffel liegt in den Bereichen Raumkampf, Luftkampf, Bounty Hunting (Kopfgeldjagd), Bodenkampf (FPS) und Security. Hierbei werden innerhalb der Staffel bzw. der Kommandogruppen regelmäßig Missionen in einem oder einer Kombination dieser Betätigungsfelder durchgeführt. Darüber hinaus ist es natürlich jedem freigestellt außerhalb der Staffel, entweder alleine oder in Gruppen bestehend aus anderen Kartellmitgliedern, Missionen auszuführen, die über die Aktionen der Staffel oder der Kommandogruppen hinausgehen. Zum aktuellen Zeitpunkt hat die Staffel 37 Mitglieder.

RP-Staffelbeschreibung

Die KRT-Staffel Tiger geht aus der Sonder-Einsatzstaffel *„Black Tiger“* des UEE hervor. Diese war mit ihrem Trägerschiff, der *„Tigers Claw“*, zum Schutz und zur Sicherung einer Geheimbasis auf Helios IV abgestellt. Die Besatzung der *„Tigers Claw“* fand heraus, dass diese Geheimbasis unter anderem zum Entwickeln und Testen von illegalen Bio-Waffen aufgebaut wurde. Nach einem schrecklichen Unfall auf der Station (Es liegen Beweise vor, dass es gar kein Unfall war), bei dem experimentelle Kampfstoffe austraten und die Hälfte der Stationsbesatzung qualvoll ums Leben kam, versuchte der Direktor der Station den Vorfall zu vertuschen und erklärte die *„Tigers Claw“* als infiziert. Außerdem behauptete er, dass die Besatzung geheimes Material aus den Forschungslaboren gestohlen hätte und die *„Tigers Claw“* unter allen Umständen zu vernichten sei.

Nach einem Kampf mit den eigenen Kräften der UEE wurde die *„Tigers Claw“* vernichtet. Nur wenige Staffelmitglieder überlebten den Kampf und wurden später von einem *„Kartell-Rettungsschiff“* geborgen. Den Piloten der *„Black Tiger“* wurde der Dienst im Kartell angeboten. Beim Kartell wurde die *„Staffel Tiger“* ins Leben gerufen, geführt vom ehemaligen Squad Leader der *„Black Tiger“*, Garruz, der vor der Versetzung zur *„Tigers Claw“* im Squadron 42 seinen Dienst absolvierte. Unter Decknamen versehen die Piloten hier nun ihren Dienst und warten auf die Gelegenheit, sich zu rächen oder die Machenschaften der UEE ans Tageslicht zu bringen.

(Anmerkung: Die Piloten der Staffel handeln nach einem inneren Ehrenkodex, ähnlich der Piloten aus dem 1. Weltkrieg. Tapferkeit und Ritterlichkeit werden sehr ernst genommen, Rettungskapseln werden nicht abgeschossen, auch nicht kampfunfähige Gegner. Als sie herausfanden, dass illegale Kampfstoffe hergestellt und getestet wurden, waren alle Besatzungsmitglieder der Meinung, dass Krieg die eine Sache ist, aber Genozid eine ganz andere. Man wollte die Vanduul zwar besiegen, nicht aber einen Völkermord begehen, bei dem auch Frauen und Kinder, also eine gesamte Rasse umkommen.)

KONZEPTVERKAUF DER AEGIS VANGUARD

CIG beglückte uns am 27. März 2015 mit einem Konzeptverkauf der Aegis Dynamics Vanguard. Sie ist ein schwerer langstreckenfähiger Raumjäger für Operationen tief im feindlichen Territorium. Anders als bei den meisten anderen reinen Raumjägern beträgt die maximale Crew des Schiffes 2. Dies erlaubt den Piloten zusätzlich einen Geschützturm der Größe 2 zu bemannen. Genauere Informationen zum Schiff (Die nackten Fakten) gibt es in einer zukünftigen Ausgabe des Kartellboten.

Offizielle Beschreibung der Vanguard (Auszug)

Der neuste Kampfjäger von Aegis Dynamics
Die A3G Vanguard ist ein langstreckenfähiger Raumjäger. Ursprünglich als Abfangjäger entwickelt, ist die Vanguard zu einem schwer bewaffneten Kampfhund geworden, mit umfangreichen nach vorne ausgerichteten Waffensystemen. Diese sind in der Lage sich durch Schilde und Panzerung zu beißen. Vier großkalibrige Laserkanonen und eine zentral verbaute Gatling-Kanone geben der Vanguard eine extreme Schlagkraft. Ihren Namen verdankt die Vanguard (Deutsch: Vorhut) ihrer Fähigkeit, mehrere Sprünge direkt hintereinander durchzuführen und so als Vorhut jeglicher militärischen Operation zu fungieren. Eine Fähigkeit, welche sie bereits gegen die Vanduul einsetzen konnte.

Konzeptverkauf der Aegis Dynamics Vanguard
Zeitraum: 27. März bis zum 6. April 2015.
Preis: 238 Euro (incl. 19% Mwst.)

Das Schiff wird inkl. LTI (lebenslange Versicherung) verkauft. Zusätzlich erhält man Zugriff auf den VFG Industrial Hangar und ein Takuetsu Vanguard-Modell.

VANGUARD

VANGUARD
-SHOOT FIRST, LAST CALL-

VANGUARD

VANGUARD

FAN-FICTION

Wie viele von Euch sicher wissen, haben alle Kartellmitglieder die Möglichkeit, fiktive Geschichten, die innerhalb des Star Citizen-Universums spielen, zu schreiben und dann auf unserer Homepage veröffentlichen zu lassen. Wenn Ihr also Freude daran habt (und auch etwas Talent), Euch Geschichten auszudenken und diese niederzuschreiben, dann bieten wir unsere Homepage gerne als Plattform für deren Veröffentlichung an. Wir haben diese Geschichten bisher immer als große Bereicherung empfunden. Lasst Eurer Kreativität also freien Lauf, wir freuen uns auf Eure Fan-Fiction!

Hier findet Ihr die Geschichten, die wir bis zu diesem Zeitpunkt veröffentlicht haben. Bevor Ihr uns eine Geschichte zusendet, lest Euch bitte zunächst diesen Fan-Fiction-Guide durch. Wenn Ihr Fragen habt, wendet Euch bitte an Malu23 oder Lexy117 via PN (RSI-Forum oder Kartell-Forum).

STELLENMARKT

FLUGLEHRER GESUCHT!

Anforderungen:

- Du hast Flugerfahrung in Online-Staffeln oder im realen Leben gesammelt
- Du kannst theoretisches Wissen vermitteln
- Du bist verantwortungs-bewusst und einsatzbereit

Dann informiere Dich hier oder bewerbe Dich direkt bei Garruz.

DAS KARTELL SUCHT

STAFFELLEITER!

Staffelleiter beim Kartell zu sein bringt einige Anforderungen mit sich:

› Weitergabe von Informationen an ihre Kommandoleiter und die Staffelmitglieder

› Weiterleitung der von der Staffel erarbeiteten Informationen an die Organisationsleitung

› Einsatzleitung der Staffel im Bereichsfall (z.B. Exploration bei Forschung) oder im Konfliktfall (Kampfeinsatz)

› Konfliktlösung bei „Menscheleien“ innerhalb der Staffel

UND VIELES MEHR, HIER AUF DER KARTELL-WEBSEITE!

MODERATOREN FÜR UNSER DOKUWIKI GESUCHT!

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

Weitere Informationen findet Ihr hier.

Bei Interesse meldet Euch bitte bei OGDA.

UNSERE STAFFELLEITER BRAUCHEN NOCH UNTERSTÜTZUNG!

BEWIRB DICH JETZT ALS:

KOMMANDOLEITER

WEITERE INFORMATIONEN ZUR AUFGABE FINDEST DU HIER. DIE NÄCHSTEN STAFFELLEITER SIND GANZ IN DEINER NÄHE!

DIE REDAKTION SUCHT

KORREKTURLESER!

AUFGABEN UND ANFORDERUNGEN:

1. Es ist erforderlich, dass Du die englische Sprache gut beherrscht, da Du die Übersetzungen auf inhaltliche Korrektheit überprüfen wirst.
2. Du solltest ein fundiertes Wissen im Bereich der Rechtschreibung, Grammatik und insbesondere der Kommasetzung besitzen. Es hat ja seit 1996 einige Reformen in diesem Bereich gegeben, diese sollten für Dich nichts Neues sein.
3. Du solltest auch Vorschläge machen können, was den Satzbau und den Ausdruck angeht. Dein deutsches Sprach- und Ausdrucksvermögen ist also ebenso von sehr großer Bedeutung.

NÄHERE INFORMATIONEN FINDET IHR HIER. BEWERBUNGEN BITTE PER VERBUND-PN AN MALU23 UND SLICER1.

IMPRESSUM

Redaktion Kartellbote
Wir freuen uns über Euer Feedback und Eure Themenvorschläge
im Kartell-Forum.

Redakteur
„Rohal“ / Andreas

Korrektur
„Malu23“ / Karsten
„slicer1“ / Gerrit

Editorial
„Olaf_Jaeger“ / Christoph

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

Kontakt
das-kartell@gmx.de
www.das-kartell.org

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