

DER KARTELLBOTE

13. April 2015 | Ausgabe: 4

DESIGNPOST: DAS NEUE SCHADENSSYSTEM



DIE NACKTEN FAKTEN



STAFFELVORSTELLUNGEN



IN DIESER AUSGABE

KRT NEWS.....	2
CIG NEWS	4
Designpost: Neues Schadenssystem	6
Die nackten Fakten: Anvil Hornet...	10
Staffelvorstellungen.....	15
Stellenmarkt.....	18
Impressum	19

KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG

11.04.2015



BEFÖRDERUNG

TheUndying hat die Staffelleitung des Jagdgeschwaders Jaguar übernommen und ist infolgedessen in den Rang Veteran befördert worden.

10.04.2015



BEFÖRDERUNG

Stolpi hat die Staffelleitung der Handelsflotte Vanadium übernommen und ist infolgedessen in den Rang Veteran befördert worden.



KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



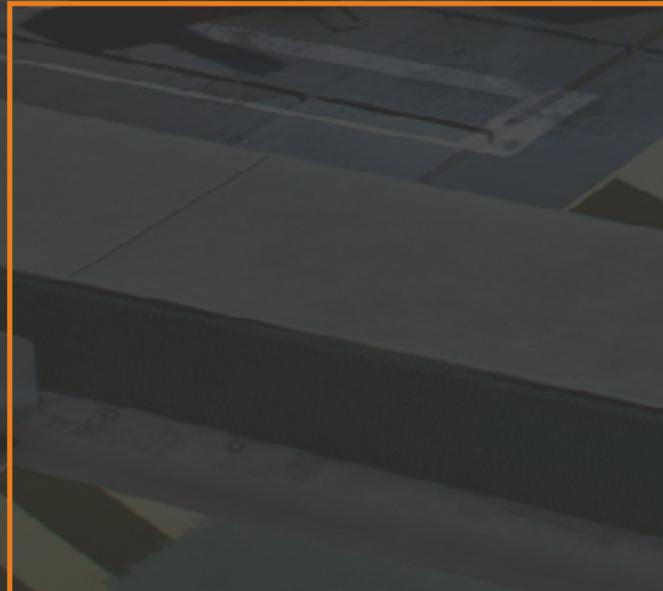
VETERAN

29. März 2015

BEFÖRDERUNG

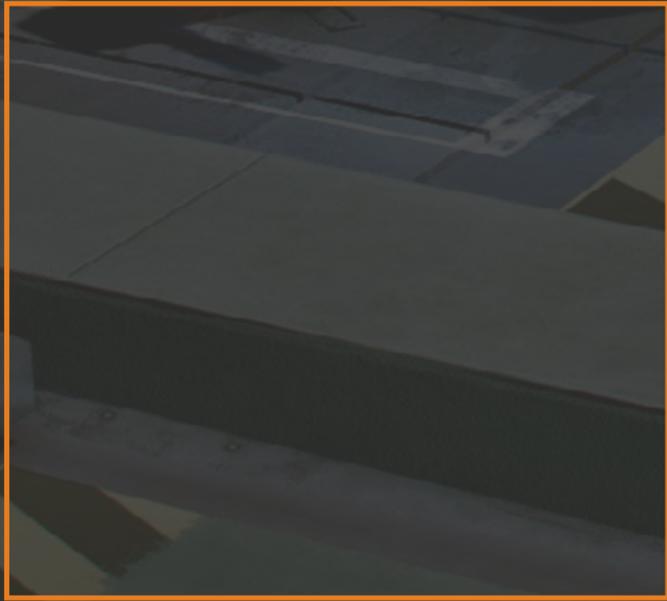
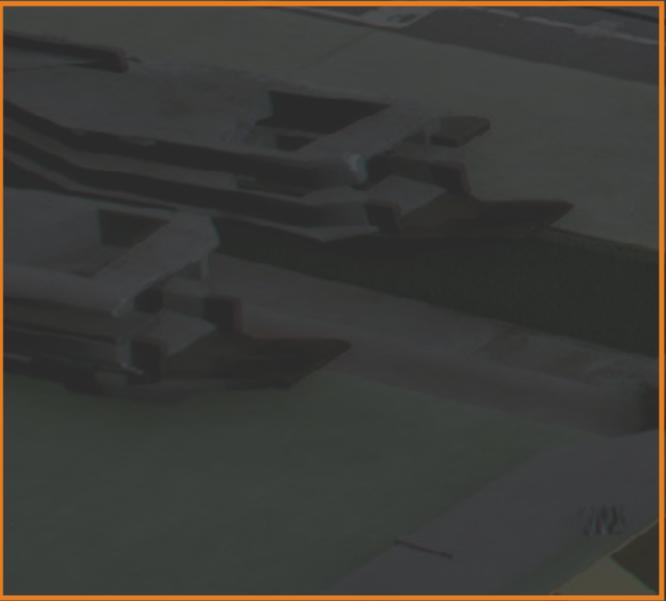
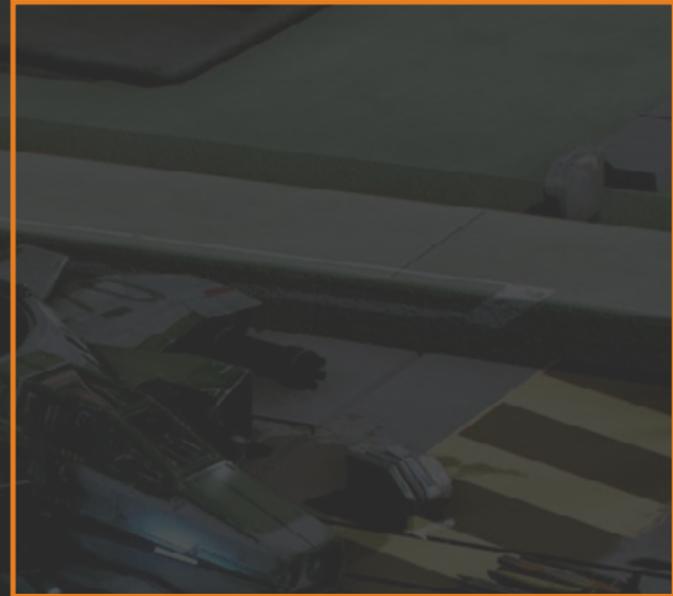
Ironmaniac hat die Staffelleitung des Jagdgeschwaders Kobra übernommen und wurde infolgedessen in den Rang Veteran befördert.

CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG

**Inside CIG:
Foundry 42
Germany**



DAS NEUE SCHADENSSYSTEM

Bereits am 8. März 2015 hat uns CIG einen ersten Einblick in das neue Schadenssystem unserer geliebten Star Citizen-Raumschiffe gewährt. Ihr könnt im aktuellen Arena Commander (V1.1.1) bereits einen ersten Vorgeschmack auf das neue System bekommen, wenn Ihr eine Gladius fliegt oder selbst eine aufs Korn nehmt. Dieser Text ist eine freie Übersetzung des Original-Design-Posts auf der RSI-Webseite. Für das englische Original bitte einmal [hier entlang](#).

Wie Ihr bereits in der Vergangenheit sehen konntet, unter anderem im Monatsreport von Star Citizen im Bereich des Foundry 42-Teams und als Preview in Around the Verse, arbeiten mehrere Entwickler an einem neuen und verbesserten Schadensmodell für die Raumschiffe im Spiel - vom kleinsten Jäger bis zum größten Träger. Ihr konntet bereits in Arena Commander sehen, dass wir ein sehr mächtiges und flexibles System verwenden, um einerseits den Schaden an einem Schiff sichtbar zu machen und auf der anderen Seite das Ganze auch für die Spielmechanik zu verwalten. Aber die Schiffe in Star Citizen sind nur ein kleiner Teil des Spiels und wir mussten einige Anpassungen für die zukünftige Entwicklung vornehmen.

Wir haben im ersten Schritt eine Analyse unseres aktuellen Schadenssystems vorgenommen, um herauszufinden, wie wir es weiter verbessern können. Obwohl es schon sehr viel Spaß machte, ein Schiff Stück für Stück auseinanderzunehmen, fehlte uns die Möglichkeit, sichtbar zu machen, an welcher Stelle der Schaden genau aufgetreten ist. Auch sollte man durch die Betrachtung des Schiffes sofort erkennen können, ob ein Projektil, ein Laser oder eine Explosion zu einem Schaden geführt hat oder

ob die Schrammen am Schiff nur durch einen verunglückten Landevorgang entstanden sind. Zwei weitere Gründe für eine Überarbeitung des Schadenssystems waren der große zeitliche und personelle Aufwand, der unseren Entwicklern entsteht, wenn sie für jedes einzelne Schiff die Schadensstufen entwerfen müssen und zum anderen brachte das alte System sehr hohe Speicheranforderungen mit sich. Beides hätte langfristig zu größeren Problemen in der Entwicklung des Spiels geführt.

Warum das so ist, erläutert das folgende Beispiel:

Jedes Schiff besteht aus wenigstens zehn Bestandteilen, jeder von diesen besitzt fünf Schadensstufen (von vollständig erhalten bis vollständig zerstört) und diese bestehen wiederum aus bis zu fünf Meshes ([Polygonnetz](#)). Wir benötigen also insgesamt über 200 dieser Meshes pro Schiff. Und wir sprechen hier nur von den kleineren Schiffen!

Wenn Ihr Euch das aktuelle Schadensmodell in Arena Commander ansieht, werdet Ihr feststellen, dass die ersten beiden Schadensstufen nur aus kleinen Beulen und Brandspuren auf der Hülle und vielleicht ein paar Schadenseffekten



in Eurem Cockpit, wie gestörte oder zerstörte Monitore, bestehen. Erst bei 75% und 100% Schaden werden erhebliche Veränderungen am Rumpf sichtbar. „*Fliegt da gerade mein Flügel vorbei?*“ Und jede dieser Schadensstufen (auch jene, die keine großen Auswirkungen auf die Silhouette des Rumpfes haben) hat die gleichen hohen Anforderungen an den Speicherbedarf.

Unser Ziel war es, die kleineren Beschädigungen darstellen zu können, ohne neue Meshes erzeugen zu müssen und damit sowohl Speicher als auch Entwicklungszeit einzusparen. Zu diesem Zweck haben wir mehrere Schichten von

[Texturen](#) entwickelt, welche auf dem kompletten Schiff aufgebracht werden. Diese Texturen werden dann exakt an jenem Ort angezeigt, an dem Dein Schiff Schaden nimmt. Man kann sich das wie Schichten vorstellen, die langsam freigegeben werden (Schalen einer Zwiebel). Diese Schichten zeigen Euch je nach Schadensstärke und Schadensart immer mehr Details des Innenlebens Eures Schiffes.

Wie und in welcher Art diese Texturschichten angezeigt werden, hängt von der Art ab, wie und wodurch der Schaden entstanden ist. Insgesamt gibt es 4 Grundarten:

Temperatur:

Die aktuelle Temperatur der Hülle.

Verbrennungen:

Die maximale Temperatur, welcher die Hülle ausgesetzt war.

Stärke der Hülle:

Wie viel von der äußeren Hülle ist noch vorhanden. Es werden zuerst die Lackierungen abgetragen, dann kommt blankes Metall zum Vorschein, dann das Innenleben.

Deformation:

Wie groß war die physikalische Kraft, welche die Hülle verbogen und verzerrt hat.

Durch diese vier Schadenswerte sorgen wir dafür, dass die Hülle aufgrund von starker Erhitzung glüht, dass Lackierungen anfangen zu verbrennen und Blasen werfen, dass immer mehr blankes Metall und darunter liegende Schichten und Komponenten sichtbar werden und zu guter Letzt, dass Verformungen der Hülle entstehen. Das Ganze hört sich erst einmal nach einer Menge Arbeit an, aber die Entwickler haben einen Weg gefunden, dies sehr effizient umzusetzen.

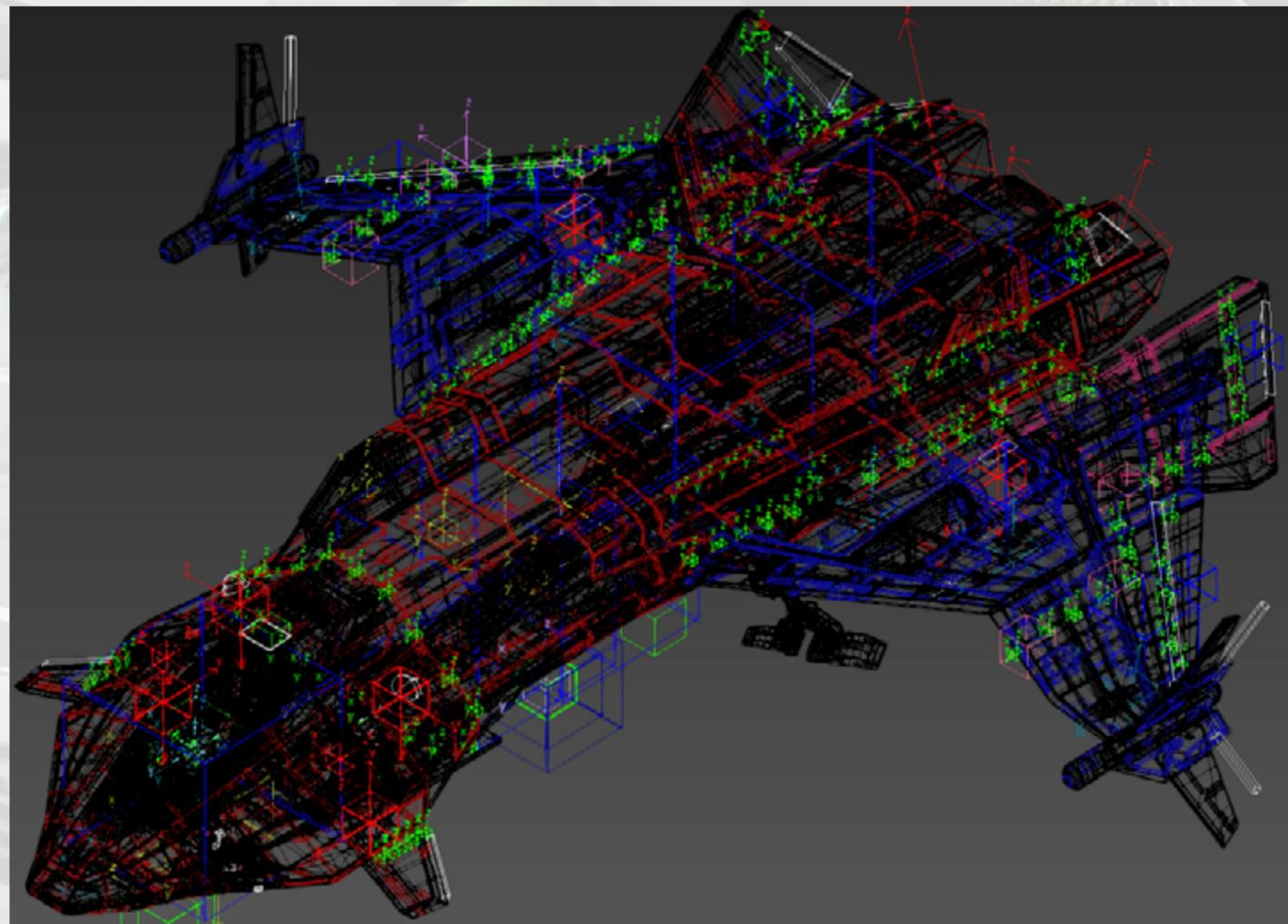
Die Lebensgeschichte Deines Schiffes

Das wirklich Interessante an der Möglichkeit, vier verschiedene Arten von Schaden anwenden zu können, ist, dass sich dieser auf Deinem Schiff in einem Muster einprägen kann, welches für jede Waffe, jeden Explosivstoff und jede Art von Einschlag einzigartig ist. Während Energiewaffen Deine Hülle für ein paar Sekunden erglühen lassen und verbrannte Lackierung sowie freigelegtes Metall zurücklassen können, schlagen ballistische Waffen Löcher in Deinen Rumpf. Wir kratzen zurzeit nur an der Oberfläche dieses neuen Schadenssystems und planen bereits, die Waffen und die Munition soweit anzupassen, dass wir Schaden darstellen können, der noch einzigartiger und physikalisch korrekter ist.

Neue Werkzeuge

Für das neue Schadenssystem müssen wir neue Verfahren und neuen Code entwickeln, um auch die Explosions- und Partikeleffekte korrekt einbinden zu können. Wenn sich zum Beispiel ein Flügel von Eurem Schiff löst, kommt es zu umherfliegenden Bruchstücken und zu sekundären Explosionen an der Bruchkante. Diese Bruchstücke und Explosionen können zu weiteren Löchern oder Brandblasen in der Hülle führen. (Sehr unglücklicher Pilot: „Der verdammte





Flügel, bzw. die Überreste davon, haben mir auch noch ein weiteres Loch in den Rumpf geschlagen. DANKE FLÜGEL!!!“) Matt Intrieri hat ein spezielles Tool entwickelt, welches die Daten dieser Hilfsobjekte von 3DSMax in XML-Code konvertiert. Dieser XML-Code wird von Mike Snowdon verwendet, um weitere Partikeleffekte und kleine

Bruchstücke zu entwickeln, welche für dynamische und realistische Effekte im Spiel verwendet werden können.

„Yeah! Mehr Details, wenn mein Schiff, äh, ich meine, das Schiff des Gegners, auseinanderfliegt...“

Die nächsten Schritte

All dies ist noch nicht das Ende der Entwicklung dieser Technologie, wir arbeiten aktuell an mehreren größeren Funktionen, um das Ganze noch zu verbessern. Eine dieser Verbesserungen ist, dass wir das Rendern der Grafikkarte überlassen können. Dies erlaubt uns 10-100x mehr Partikel zu verwenden als bei der Berechnung von Seiten des Prozessors. Auch arbeiten wir weiter an Optimierungen, die wir durch DirectX 11 erhalten, um sicherzustellen, dass das System auch gut funktioniert, wenn zwanzig Jäger ein Großkampfschiff angreifen. Dabei kommt es zu extrem vielen Partikeleffekten. Das Erste, was wir mit dem neuen System angestellt haben, war unseren Namen mit einer Gatling-Kanone auf ein Schiff zu schreiben!

Die Zukunft

Jetzt, nachdem das neue Schadensmodell entwickelt ist, planen wir weitere realistische und effiziente Methoden, um die Grafik des Spiels auf allen Ebenen zu verbessern. Wir werden mehr Effekte unter der Hülle von Schiffen platzieren, wie etwa Funken und Partikeleffekte von defekten Komponenten. Diese werden für Euch sichtbar, wenn die passenden Waffen ein schönes Loch in den Rumpf Eures Schiffes gehauen haben.

Die Effekte werden abhängig vom Schadenslevel der entsprechenden Komponenten angezeigt. Es gibt nicht nur eine äußere Ansicht Eures Schadens, sondern auch Werte, die das Innere des Schiffes betreffen und sich direkt auf das Flug- und Kampfverhalten auswirken. Auch das Innere kennt die Zustände von vollständig funktionsfähig bis komplett zerstört. Das neue Schadenssystem wird ebenso bei den Großkampfschiffen extrem wichtig werden. Wie verhält sich ein Großkampfschiff, wenn es zu einem Hüllenbruch im Vakuum des Weltraumes kommt? Was passiert mit Spielern und NPCs, die sich in diesem Bereich aufhalten? Wir sind sehr glücklich mit dem neuen Schadenssystem, wir hoffen, Ihr auch?!

Für einen besseren visuellen Eindruck des neuen Systems schaut Euch das [offizielle Video](#) auf YouTube an.



DIE NACKTEN FAKTEN „ANVIL HORNET“

Die Anvil Aerospace Hornet-Schiffsvarianten waren einige der ersten Schiffe, welche für Star Citizen entwickelt wurden.



Bereits in der ursprünglichen Kick-starter-Kampagne und analog auf der RSI-Webseite wurde die Hornet als Spielerschiff vermarktet und zum Kauf angeboten. Auch die ersten Star Citizen-Videos beinhalteten erste Eindrücke dieses Schiffes. Zunächst gab es lediglich die Militärvariante (F7A). Die zivile Variante (F7C) folgte etwas später. Die letzten drei Varianten wurden erst im Jahr 2013 vorgestellt (Näheres dazu in der Timeline). Die Hornet fällt in den allgemeinen

Bereich der Kampfraumschiffe und wird je nach Variante für leicht unterschiedliche Aufgaben verwendet.

[Offizielles Werbevideo](#) der F7C Hornet

[Offizielle Werbebroschüre](#) aller Hornet Varianten (ohne F7A)

Die Varianten

Von der Anvil Hornet gibt es momentan fünf Varianten, von denen insgesamt vier zum Kauf angeboten wurden. Zum aktuellen Zeitpunkt sind drei Varianten dauerhaft im Pledge Store von CIG verfügbar.

F7C Hornet (Ziviles Raumschiff für die Luft- und Raumunterstützung)

Das Basis-Modell der Hornet. Ein Kampfraumschiff für kurze bis mittlere Distanzen. Die F7C hat in der Grundausstattung eine Frachtbox (1x Big Box / Model H) verbaut, die sich im hinteren Bereich des Schiffes befindet. Nur diese Variante erlaubt zum aktuellen Zeitpunkt das Mitführen kleinerer Mengen von Fracht. Als Frachter sollte man das Schiff jedoch nicht betrachten, dafür sind die 16 Frachteinheiten viel zu gering. Im Vergleich hat eine ähnlich teure Freelancer bereits eine Frachtkapazität von 168 Frachteinheiten.

Kaufoption: Preis „104,72 Euro“ (inkl. 19% MwSt.): [Pledge-Store-Link F7C Hornet](#)

F7C Hornet Ghost (Infiltration)

Als eine jener Varianten, die erst 2013 angeboten wurden, ist die Ghost für Infiltrations- und Sabotagemissionen entwickelt worden. Auch so

manche Piraten und Kopfgeldjäger verwenden diese Variante sehr gerne, um sich ihren Opfern fast unsichtbar anzunähern.

Das Schiff ist so entwickelt, dass seine Signatur erst sehr spät von anderen Schiffen erfasst werden kann. Dafür ist das gesamte Schiff mit Komponenten ausgestattet, die so wenig elektronische Strahlung abgeben wie möglich bzw. Radarstrahlen kaum zurückwerfen. Insgesamt kann man von einem Tarnkappenjäger sprechen, welcher allerdings nicht optisch getarnt ist, wie man es von den Tarnvorrichtungen in Star Trek kennt (bis auf die schwarze Farbe des Schiffes, welche die Ghost vor dem Hintergrund des Alls fast unsichtbar macht).

Kaufoption: Preis „119,00 Euro“ (inkl. 19% MwSt.): [Pledge-Store-Link F7C Hornet Ghost](#)

F7C-R Hornet Tracker (Aufklärung/Befehlsstelle)

Auch diese Variante wurde erst im Jahr 2013 angeboten und ist fast schon als Gegenstück zu einer Hornet Ghost anzusehen. Die Tracker ist mit Hochleistungssensoren ausgestattet, die es einerseits erlauben, feindliche Schiffe extrem früh zu erfassen, aber andererseits auch im Bereich der Erforschung von Sternen/Planeten/

Sprungpunkten verwendet werden können. Auch als Befehlsstelle für die Koordinierung von Schiffsoperationen wird die Tracker gerne verwendet.

Kaufoption: Preis „133,28 Euro“ (inkl. 19% Mwst):
[Pledge-Store-Link F7C-R Hornet Tracker](#)

F7C-M Super Hornet (Raumüberlegenheit)

Die Super Hornet ist der große Bruder der normalen F7C. Mehr Panzerung, mehr Waffen und bessere Schilde. Sie fällt in den direkten Bereich der Raumüberlegenheit. Ein schwerer Jäger, der fast mit der Militärvariante (F7A) konkurrieren kann. Für diese Aufgabe ist die Super Hornet unter anderem mit einem unbemannten Geschützturm ausgestattet, welcher ihr noch mehr Feuerkraft bietet. In einem Kampf gleichwertiger Piloten sollte sie sich aktuell mit jedem Gegner messen können.

Aktionsverkauf voraussichtlich bis 17.04.2015

[Standalone](#) Preis „157,08 Euro“ (inkl. 19% Mwst.)

[Package](#) Preis „171,36 Euro“ (inkl. 19% Mwst.)

F7A Hornet (Militärisches Schiff für die Luft- und Raumunterstützung)

Die Militärvariante der Hornet. Sie ist mit noch mehr Feuerkraft als die F7C-M Super Hornet

ausgestattet und wird für Militäroperationen gegen die Vanduul oder andere wichtige Ziele der UEE verwendet. Ausschließlich Militärpersonal der UEE-Streitkräfte hat Zugriff auf dieses Schiffsmodell. Selbst fliegen wird man dieses Schiff nur in der Solo-Kampagne von Star Citizen: Squadron 42.

Kaufoption: Zum Kauf nicht verfügbar

Entwicklungsgeschichte

Oktober 2012 - Erste Spendenkampagne, die Hornet F7A wird eingeführt

Start der [Kickstarter- und RSI-Spendenkampagne](#). Zu diesem Zeitpunkt wurde nur allgemein von der Anvil Aerospace Hornet gesprochen. In den entsprechenden Videos der Kampagne wurden ausschließlich Bilder der Militärvariante gezeigt. Der Preis lag zu diesem Zeitpunkt bei 110 \$. Die Hornet war das erste Schiff, welches „vollständig“ entwickelt und bereits von Chris Roberts in Videos geflogen wurde.

29. August 2013 - Veröffentlichung des Hangar-Moduls inkl. der Hornet F7A

Alle Käufer der Hornet durften sich zum ersten Mal ihr Schiff direkt im Hangar ansehen. Sie wurde zu diesem Zeitpunkt noch als F7A Hornet



bezeichnet, da die weiteren Varianten noch nicht veröffentlicht wurden. Für einen Überblick über einen Großteil der zu diesem Zeitpunkt aktuellen Schiffsmodele (inkl. Hornet) empfehle ich das folgende [Video](#) (Hornet ab Minute 2:10).

21. Oktober 2013 - Ankündigung der zivilen Variante F7C

Die ersten Screenshots der neuen zivilen Variante gingen online und das Accountsystem auf der Star Citizen-Webseite wurde soweit geändert, dass es nun die finale Bezeichnung der Hornet verwendete. Ade liebe Militärvariante, her mit der F7C.

22. Oktober 2013 - Die komplette Serie der Hornet wird vorgestellt.

Ab diesem Datum waren alle bis heute bekannten Varianten der Hornet veröffentlicht. Zur F7C und F7A gesellten sich die neuen Varianten: Ghost, Tracker und Super Hornet. Auch wurden das offizielle Werbevideo und die Werbebroschüre veröffentlicht.

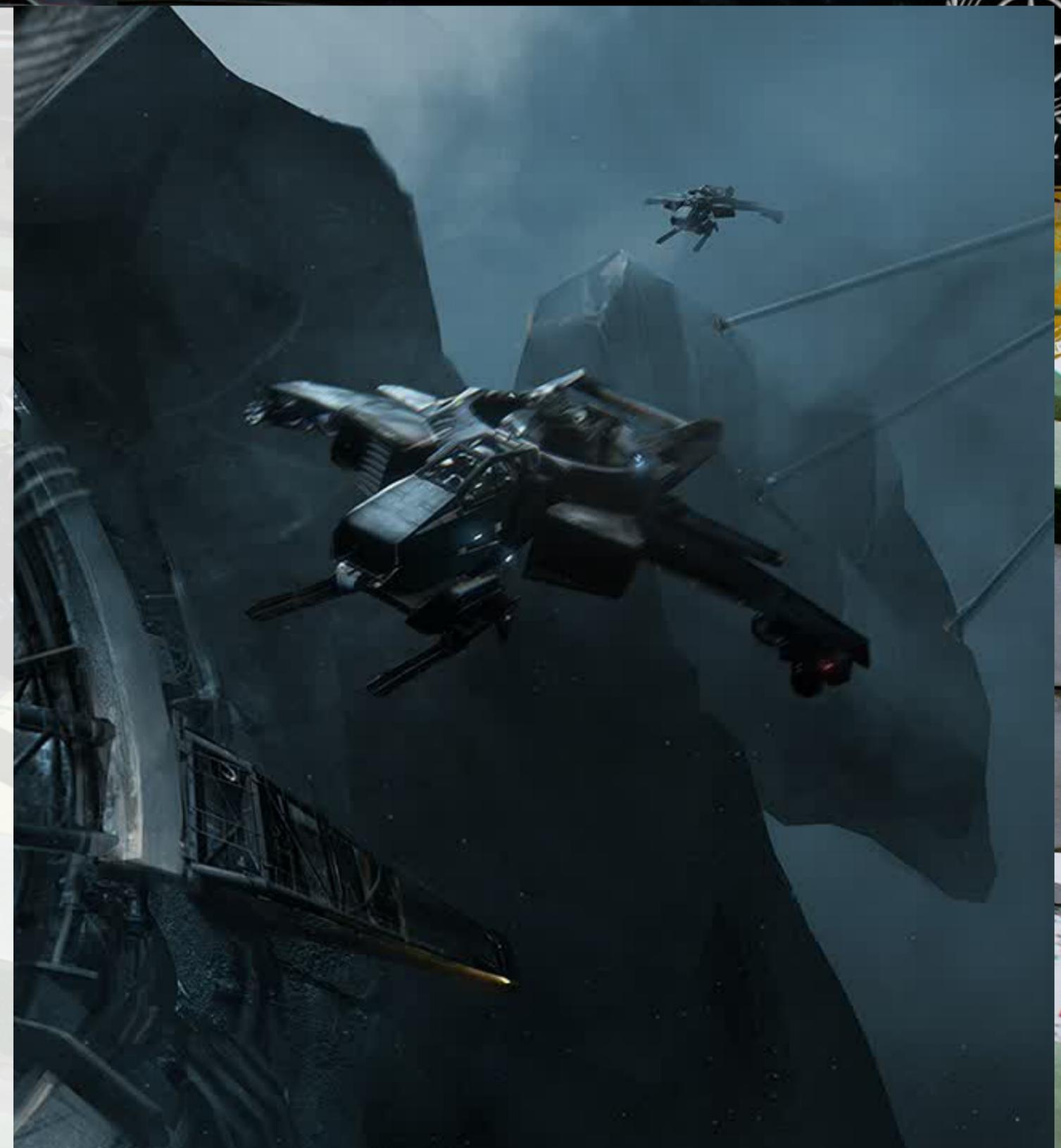
4. Juni 2014 - Launch von Arena Commander inkl. der Hornet F7C

Flight-Ready, ab ins All. Der Arena Commander in der Version 0.8 wurde veröffentlicht. Den Spielern

war es nun zum ersten Mal möglich, ihre F7C im Kampf zu testen. Die weiteren Varianten (Ghost, Tracker und Super Hornet) wurden in späteren Versionen von Arena Commander hinzugefügt.

CIG Hintergrundwissen:

- Das Design der Hornet wurde von Ryan Church entwickelt.
- Das ursprüngliches HUD-Design (F7A / Jahr 2012) wurde von Josh Strike entwickelt.
- Die Hornet F7A war das erste spielbare Schiff in der Entwicklung von Star Citizen.
- In der ersten Entwicklungsphase gab es Pläne, die Hornet oder eine ihrer Varianten mit zwei Haupttriebwerken auszustatten. Auch gab es Gerüchte über eine Variante, die für Rennen ausgelegt sei.



ANVIL HORNET - GRUNDDATEN DER EINZELNEN VARIANTEN

NAME	F7C HORNET	F7C-S HORNET GHOST	F7C-R HORNET TRACKER	F7C-MSUPER HORNET	F7A HORNET
AUSRICHTUNG	Zivile Nahunterstützung	Infiltration	Aufklärung/Befehlsstelle	Raumüberlegenheit	Militär. Nahunterstützung
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	22,5 / 21,75 / 5,3	22,5 / 21,75 / 5,6	22,5 / 21,75 / 5,6	24 / 21,75 / 5,3	22,5 / 21,75 / 6
MASSE (KG)	21.949	22.371	22.371	23.219	22.933
FRACHTKAPAZITÄT (EINHEITEN)	16	0	0	0	0
BESATZUNG (MAX.)	1	1	1	2	1
KRAFTWERK (MAX.)	1x Größe 3	1x Größe 3	1x Größe 3	1x Größe 4	1x Größe 4
TRIEBWERK (MAX.)	1x TR4	1x TR4	1x TR4	1x TR4	1x TR4
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	8x TR2	8x TR2	8x TR2	8x TR2	8x TR2
SCHILDE (MAX.)	1x Größe 4	1x Größe 4	1x Größe 4	1x Größe 4	1x Größe 4
STARRE HALTERUNG (MAX.)	—	—	—	—	2x Größe 2
BEWEGLICHE HALTERUNG (MAX.)	2x Größe 4	2x Größe 4	2x Größe 4	2x Größe 4	2x Größe 4
PYLON HALTERUNG (MAX.)	2x Größe 1	2x Größe 1	2x Größe 1	2x Größe 1	2x Größe 1
UNBEMANNTER GESCHÜTZTURM (MAX.)	1x Größe 1 & 1x Größe 2	1x Größe 1 & 1x Größe 2	1x Größe 1 & 1x Größe 2	1x Größe 1 & 1x Größe 2	1x Größe 1 & 1x Größe 2
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG (MAX.)	1x Größe 1	1x Größe 1	1x Größe 1	1x Größe 1	—

STAFFELVORSTELLUNGEN



In unserer Rubrik Staffelvorstellungen möchten wir Euch in dieser Ausgabe das Forschungskorps „Aries“ und das Jagdgeschwader „Python“ vorstellen. Die Vorstellungen sollen Euch, liebe Leser, einen Einblick in die Strukturen und Hintergründe aller unserer Staffeln hier im Kartell gewähren. Wir freuen uns über weitere Einsendungen jener Staffeln, die bis jetzt noch nicht im Kartellboten bedacht wurden. Für nähere Informationen zu den einzelnen Staffeln wendet Euch bitte an den jeweiligen Staffelleiter bzw. die Kommandoleiter.

RAUMÜBERLEGENHEITSSTAFFEL PYTHON

Allgemeine Vorstellung:

Wir von der Staffel Python konzentrieren uns stark auf Multicrewschiffe, haben aber auch immer ein paar Jäger an unserer Seite, die durch ihre flinken Bewegungen unsere Feinde in die Knie zwingen. Ebenfalls werden wir in Raumstationen und auf Planeten im FPS stark vertreten sein. Wir werden das Territorium des Kartells schützen und im Kriegsfall neues Territorium einnehmen. Wir halten die Stellung und erreichen unser Ziel; wie eine Python umzingeln wir unsere Feinde und pressen sie zusammen, bis der Feind sich ergibt oder ausgeschaltet wurde.

Bounty Hunting:

Wir werden mit Hilfe der Forschungsstaffeln gesuchte Piraten oder andere Kriminelle ausfindig machen und sie in ihrem Versteck attackieren. Durch einen schnellen Überraschungsangriff können wir Verluste vermeiden und die Piraten lebend fangen.

Security:

Die Sicherung des Kartell-Territoriums und deren Mitglieder hat höchste Priorität. „Jeder, der Hilfe ersucht, wird sie erhalten“, egal ob beim

Erforschen eines gefährlichen Gebietes oder beim Abbau wertvoller Materialien und deren Transport, wir sind zur Stelle.

Struktur:

Staffelleiter = Organisiert Staffellaktionen und koordiniert diese, ebenfalls Ansprechpartner für Probleme oder Streitereien untereinander.
Kommandoleiter = Leiter der einzelnen Kommandoeinheiten im Einsatz, Berater und Vertreter des Staffelleiters.

Kommandoeinheiten:

KE 1 und 2: FPS und Bordschützen

KE 3: Multicrewschiffe + Einsitzer

KE 4: Einsitzer

Warum sollten sich Piloten meiner Staffel anschließen?

Zu der Python-Staffel können jene Kartellmitglieder kommen, die Kämpfen möchten, aber keine guten Piloten sind. Da die Hauptausrichtung der Staffel auf Multicrewschiffe und FPS liegt, brauchen wir nur wenige Piloten. Natürlich werden wir auch (wie in der Staffelstruktur zu ersehen) Piloten für Einsitzer brauchen, aber eben nicht so viele.

Welche Ziele haben wir in Star Citizen?

Wir bieten im PU alles an:

Im Krieg verteidigen wir das Territorium des Kartells und erobern feindliche Stationen.

Im Frieden jagen wir Piraten, beschützen die Lieferungen der Händler oder verteidigen die Forscher, die sich in gefährliches Gebiet wagen wollen.

BEREICH: Raumüberlegenheit

STAFFELLEITER: Diabonios

KOMMANDOLEITER: -

BEREICHSOFFIZIERE: NIE,
Malu23

MITGLIEDER: 27

FORSCHUNGSTAFFEL ARIES

Allgemeine Vorstellung:

Die Aries-Staffel (aka Forschungskorps Aries) ist eine der acht Forschungsstaffeln des Kartells und wird seit der Besetzung des Staffelleiterpostens im Dezember 2014 durch MedEwoK angeführt.

Der Name Aries steht auf Latein für das Sternbild Widder. Wappentier der Staffel ist dementsprechend der Widder, siehe auch unser Staffellogo. Das Logo wurde durch die kartelleigene Grafikabteilung unter ElFaTal0r nach unseren Vorstellungen erstellt.

Das Motto der Staffel lautet „*viam inveniemus*“ und bedeutet wörtlich „*Wir werden einen Weg finden*“. Dieses Motto ist im RL gleichzeitig das Motto der Canadian Special Forces.

Schwerpunkt der Aries-Staffel im Spiel wird es sein, als Aufklärungsstaffel zu fungieren: Sie soll die kampfstärkste Forschungsstaffel werden und in der Lage sein, feindliche Vorposten auszukundschaften und deren Abwehr bis zum Eintreffen der Raumüberlegenheitsgeschwader zu beschäftigen. Anders als die Sub-Radar-Staffeln beschränken wir uns aber auf Aufklärung und offenen

Kampf, Sabotageaktionen wird es nicht geben. Im Frieden wird die Staffel, wie andere Forschungskorps auch, Tiefenraumerkundung betreiben, um wertvolle Rohstoffe, Artefakte oder Wracks zu finden und in Zusammenarbeit mit dem Bereich Profit auszubeuten. Die Ausrüstung der Staffel wird sich folgerichtig vor allem auf gute Sensorik und Reichweitenverbesserungen konzentrieren, ebenso aber auf hervorragende Bewaffnung.

Wir planen, eine Gruppe zur Tiefenraumerkundung aufzustellen, eine leichte Kampfgruppe und eine Unterstützungsgruppe mit Spezialraumschiffen (z.B. Reclaimer, Starfarer). Diese werden jeweils von einem Kommandoleiter angeführt werden.

Fernziel der Staffel im PU wird es sein, nach Möglichkeit eine eigene Forschungsstation zu betreiben sowie ggf. ein geeignetes Großraumschiff als Flaggschiff der Staffel zu erwerben. Zu erwähnen ist, dass mehrere andere Staffelmitglieder bereits über Carracks verfügen, so dass weniger die Ausstattung an Forschungsschiffen als vielmehr die Personalstärke für uns limitierend sein wird.

Warum sollten sich also Piloten unserer Staffel anschließen? Weil es bei uns spannend sein wird! Wir werden nicht bloß in feinsten Sternflotten-tradition irgendwelche Anomalien aufspüren, sondern auch gezielt dabei helfen, Bedrohungen für das Kartell aufzuspüren, zu bekämpfen und auszuschalten. Wer sich nie so richtig zwischen Forschung und Raumüberlegenheit entscheiden konnte und sekundär noch in einem der anderen Bereiche (Profit, Sub-Radar) tätig sein will, ist bei uns genau richtig. Wir werden gutes Teamwork haben, eine gute Stimmung und gute Ausrüstung. Außerdem werde ich, natürlich innerhalb des Rahmens, den die Organisationsleitung setzt, ein motivierendes Belohnungssystem mit Beförderungen und Auszeichnungen einführen.

Aktuell fangen wir damit an, regelmäßige TS-Meetings und Flugübungen im Arena Commander einzuführen, später im PU wird es regelmäßig staffelinterne und auch staffelübergreifende Missionen geben; ich strebe eine enge Zusammenarbeit mit Staffelleitern und Staffeln aller anderen Bereiche an.

BEREICH: Forschung

STAFFELLEITER: MedEwok

KOMMANDOLEITER: scatts

BEREICHSOFFIZIERE: Frostbomb,
23Magnus23

MITGLIEDER: 34

STELLENMARKT

FLUGLEHRER GESUCHT!

Anforderungen:

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

Dann informiere Dich [hier](#) oder bewerbe Dich direkt bei [Garruz](#).

WIR SUCHEN

REDAKTEURE

FÜR DEN KARTELLBOTEN,

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](#).

DAS KARTELL SUCHT

STAFFELLEITER!

Staffelleiter beim Kartell zu sein bringt einige Anforderungen mit sich:

- › Weitergabe von Informationen an ihre Kommandoleiter und die Staffelm Mitglieder
- › Weiterleitung der von der Staffel erarbeiteten Informationen an die Organisationsleitung
- › Einsatzleitung der Staffel im Bereichsfall (z.B. Exploration bei Forschung) oder im Konfliktfall (Kampfeinsatz)
- › Konfliktlösung bei „Menscheleien“ innerhalb der Staffel

UND VIELES MEHR, [HIER](#) AUF DER KARTELL-WEBSEITE!

DIE REDAKTION SUCHT

KORREKTURLESER!

AUFGABEN UND ANFORDERUNGEN:

1. Es ist erforderlich, dass Du die englische Sprache gut beherrschst, 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

<https://das-kartell.org>



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