# DER KARTELLBOTE

27. April 2015 | Ausgabe: 5

## DESIGNPOST: HALTUNG UND ATMUNG

## DIE NACKTEN FAKTEN

## KONZEPTVERKAUF - MISC HULL

### IN DIESER AUSGABE

KRT NEWS ..... 2
CIG NEWS ..... 3
Designpost: Haltung und Atmung ... 5
Die nackten Fakten: Freelancer ..... 10
Staffelvorstellungen ..... 16
Konzeptverkauf - MISC Hull ..... 19
Stellenmarkt ..... 23
Impressum ..... 25

# KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG

13.04.2015

## WIKI: INFORMATIONSTABELLEN

CommanderKSK hat im Wiki einige Übersichten zu den Schildtypen, den Raketentypen und den Kanonen erstellt. Ebenso haben verschiedene Kartellmitglieder bereits einige Schiffsübersichten erstellt (Login in das Wiki erforderlich).

12.04.2015

VETERAN

## BEFÖRDERUNG

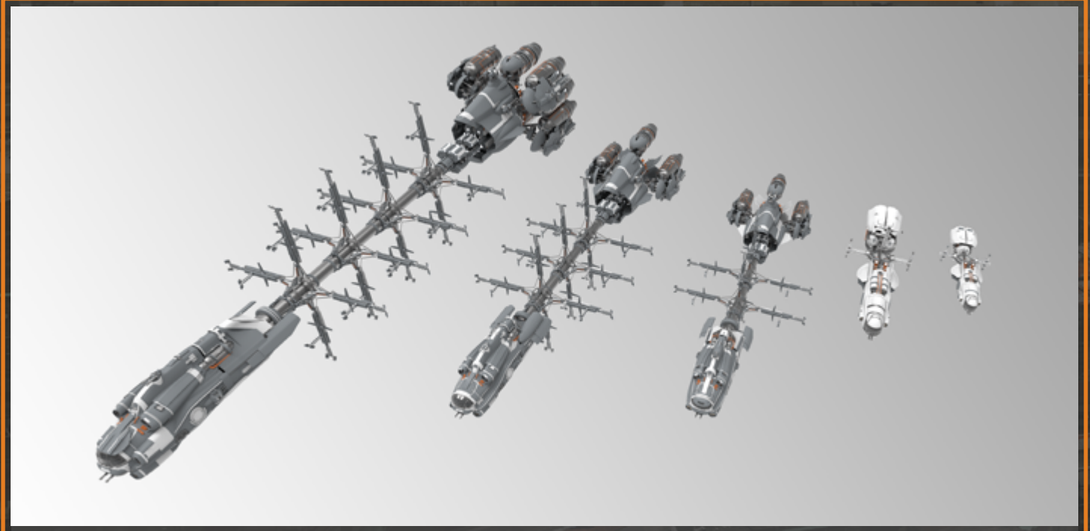
Deadmatter hat die Staffelleitung der Schwadron Ragnar übernommen und ist infolgedessen in den Rang Veteran befördert worden.

12.04.2015

## STELLENAUSSCHREIBUNGEN DER GRAFIKABTEILUNG

Unter diesem Link findet Ihr die aktuellen Stellenausschreibungen der Grafikabteilung, welche noch tatkräftige Unterstützung benötigt.

# CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



25. April 2015

## A HULL FOR EVERY JOB: THE MISC HULL SERIES

Konzeptverkauf der neuen “HULL”-Schiffsklasse. Die HULL-Serie, bestehend aus Hull A, B, C, D und E fällt unter die Klasse der Frachtschiffe. Mehr Details zum Verkaufs und zu den Schiffen findet Ihr im entsprechenden Boten-Artikel in dieser Ausgabe

25. April 2015

## DESIGN: CARGO INTERACTION

Neuer Designpost über das Frachtsystem in Star Citizen. Im Artikel werden Themen wie das Tragen und Bewegen von Fracht, die Eigenschaften von Containern und statischen Feldern sowie die allgemeine Verwaltung von Waren beschrieben.

22. April 2015

## GALACTIC GUIDE: VEGA SYSTEM

Beschreibung des Vega-Sonnensystems. Das Vega-System besteht aus vier Planeten, welche eine Sonne der Klasse G umkreisen. Die zwei Planeten innerhalb der habitablen Zone wurden ab 2402 besiedelt.  Mehr Details im entsprechenden Artikel.

# CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG

21. April 2015

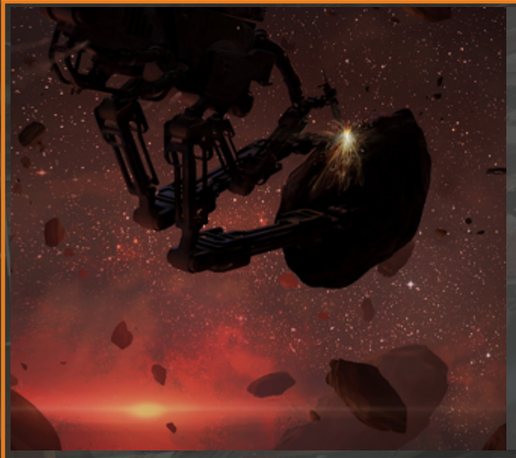
## MEET THE DEVS: LISA OHANIAN

Video-Interview mit Lisa Ohanian, geführt von James Pugh. Lisa arbeitet als Produktions-Koordinator.  Ihre Aufgaben sind die Koordination von externen Mitarbeitern in verschiedenen Bereichen und die Arbeit an der Schiffs- und Charakter-Roadmap/Pipeline.

18. April 2015

## JUMP POINT NOW AVAILABLE

Release des Jump Point-Magazins (Ausgabe April 2015) für alle Subscriber. Themen der Ausgabe (Auszug): Entwicklung der Vanguard (schwerer Jäger), Einblick in das Osiris-System, Interview mit dem IT-Team.



15. April 2015

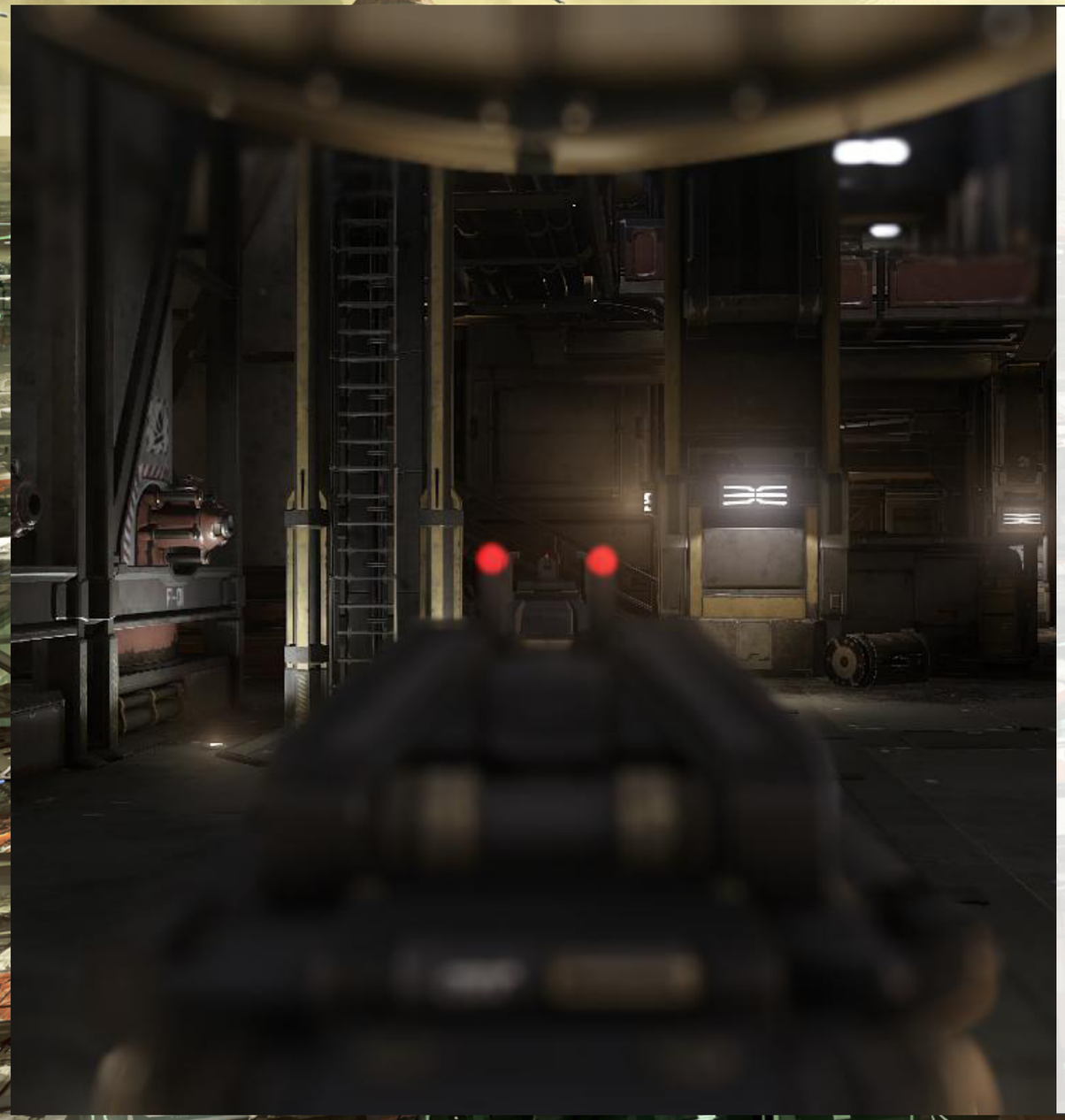
## GALACTIC GUIDE: TYROL SYSTEM

Hintergrundinformationen zum Tyrol-System. Ein Sonnensystem mit einem Roten Riesen, der von sieben Planeten umkreist wird.

14. April 2015

## MEET THE DEVS: CHERIE HEIBERG

Video-Interview mit Cherie Heiberg, geführt von James Pugh. Cherie arbeitet als Archivar bei CIG. Sie verwaltet alle aufkommenden Informationen, die im Laufe der Entwicklung von Star Citizen entstehen.



# DESIGNPOST: HALTUNG UND ATMUNG

*„Hunde, wollt Ihr ewig leben? Wir gehen da jetzt rein und schnappen uns die Bombe!“ Ein leichtes Zischen und das erste Schott öffnete sich. „Und jetzt leise und absolute Funkstille, wir wollen unsere Freunde doch nicht so schnell auf uns aufmerksam machen?!“ Ein kurzes Nicken der Teammitglieder. „Go!“*

*„New Horizon, was für ein Name, eher das Tor zur Hölle. Und ich bin unterwegs mit einer Horde Anfänger. Was hat sich der Commander nur dabei gedacht, mir ein solches Team zu geben?“ schoss es Leutnant Drandar durch den Kopf. „Aber ich werde diese Mission erfolgreich zu Ende bringen, koste es, was es wolle.“*

*Die Station hatte schon bessere Tage gesehen. Sie sah aus, als wäre sie sehr hastig von ihren Bewohnern verlassen worden und als neue Mieter hatten sich Ratten und anderes Getier breit gemacht. Überall war Dreck und Müll in den Gängen verteilt. Die Neonröhren flackerten und tauchten das ganze Szenario in ein unwirkliches Licht. Ein lautes Knacken hallte durch den Gang. Sofort fuhr seine linke Hand nach oben. Ein kurze Bewegung mit den Fingern und sein Team verteilte sich im Gang und begab sich in eine notdürftige Verteidigungsposition. Stille… nur unterbrochen durch das leise Geräusch seines eigenen Atems. Eine weitere Bewegung mit der Hand und der Trupp setzte sich wieder in Bewegung. Die eigene Waffe im Anschlag gingen sie langsam weiter bis zur nächsten Gangbiegung.*

*Tock tock tock, ein kurzer Blick nach unten. „Scheiße“… Ein Lichtblitz. Schreie, ein kurzer heftiger Schmerz und dann tiefste Dunkelheit…*

Bezüglich des baldigen Releases des FPS-Moduls gibt es erste Informationen zum Gameplay, im Speziellen zur Haltung und der eigenen Atmung in Kampfsituationen. Zum Release von Star Citizen Alpha 1.2 wird man zum ersten Mal *„Star Marine“* spielen dürfen. Aber genauso wie der Arena Commander, soll auch das Shooter-Gameplay neue Maßstäbe setzen. Also vergesst alles, was Ihr aus anderen Spielen kennt, in Star Marine und den späteren FPS-Komponenten wird es ganz neue Mechaniken geben. Am 11. April wurde der offizielle Desingpost *„FPS Stances & Breathing“* veröffentlicht. Der folgende Text ist eine freie Übersetzung. Für das englische Original besucht bitte die folgende Webseite.

**Haltungen und Atmung**

In Star Citizen seid Ihr mehr als nur ein Raumschiff oder eine frei schwebende Kamera im All. Ihr seid eine eigene Person in einem gigantischen, interaktiven Universum. Um diesem Versprechen gerecht zu werden, hat sich das Team von Cloud Imperium und Illfonic das Ziel gesetzt, die Grenzen des FPS-Moduls (Star Marine) stark zu erweitern, genauso wie wir es bereits im Raumkampf in Arena Commander getan haben. Während des Designprozesses und der Entwicklung des FPS-Modus, welchen Ihr zum ersten Mal in Star Marine testen könnt, haben wir große Anstrengungen auf uns genommen, gängige Standards anderer Ego-Shooter zu ersetzen bzw. zu erweitern, um den Bodenkampf in Star Citizen zu etwas Einzigartigem zu machen. Wir haben nicht nur nach Wegen gesucht, uns von anderen Spielen abzusetzen, sondern ebenso, die passende Balance zu finden.

Dieses Design-Posting beschreibt, welche Rolle die Haltung Eures Charakters und dessen Atmung während des Bodenkampfes spielt. Beide Mechaniken sollen sowohl zu einer besseren Balance und einem taktischeren Gameplay führen, als auch den Grad des Realismus erhöhen. Sie kommen nicht nur in Star Marine zum Einsatz, sondern werden ebenso in das persistente Universum und Squadron 42 Einzug halten. Auch wird uns Star Marine die Möglichkeit bieten, das Ganze mit Eurer Hilfe weiter zu verfeinern und auszubalancieren.

**Allgemeines zu Haltungen**

Was sind nun Haltungen und welche Rolle spielen sie? Zuallererst unterscheiden sich die verschiedenen Haltungen Eures Charakters darin, wie Treffsicher Ihr mit Eurer Waffe umgehen könnt und wie lange es dauert, eine Waffe

Abgesenkte Waffenhaltung

in Anschlag (schussbereit) zu bekommen. Die meisten Ego-Shooter kennen nur zwei Haltungen: das Feuern der Waffe während der Bewegung (aus der Hüfte) oder stationär über Kimme und Korn, Zielfernrohr etc. Der Unterschied zwischen den beiden Haltungen besteht darin, dass man in der Bewegung zwar nicht so genau zielen kann, dafür aber ein erweitertes Sichtfeld besitzt. Dagegen ist das Schießen mit der Waffe im Anschlag genauer aber schränkt das Sichtfeld stärker ein. Als Beispiel denkt einfach an einen Scharfschützen, der sein Ziel per Zielfernrohr anvisiert. Er kann sein ausgewähltes Ziel exakt treffen, würde aber durch sein extrem eingeschränktes Sichtfeld nicht bemerken, wenn sich jemand seiner Position von der Seite nähert. So hat jede Haltung ihre Vor- und Nachteile.

In Star Marine sowie im späteren persistenten Universum verwenden wir drei Haltungen. Diese größere Auswahl soll zu einem realistischeren Umgang mit den Waffen führen und sich direkt auf das Gameplay auswirken. Es gibt die abgesenkte Waffenhaltung, die Bereitschaftshaltung und die ADS-Haltung (Aim Down Sight: Zielen durch das Visier).

Bereitschaftshaltung

ADS-Haltung

**Abgesenkte Waffenhaltung**

In der abgesenkten Waffenhaltung erlaubt das Spiel Eurem Charakter sowohl eine höhere Laufgeschwindigkeit als auch eine allgemein größere Beweglichkeit. Alle möglichen Bewegungen wie Rennen, Springen und die Bewegung zur Seite (Strafen) sind möglich. Die Waffe zeigt in dieser Haltung in einem ca. 45 Grad-Winkel nach unten. Der Nachteil dieser Haltung ist, dass Ihr zunächst zumindest in die Bereitschaftshaltung wechseln müsst, bevor Ihr einen saubereren Schuss abgeben könnt, was Euch etwas Zeit kosten wird. Versucht man sofort aus der abgesenkten Haltung zu schießen, so wäre dies extrem ungenau. Treffer wären aufgrund des hohen Rückstoßes reine Glückssache, da die Waffe frei in der Hand gehalten und nicht von der Schulter stabilisiert wird.

**Die Bereitschaftshaltung**

In dieser Haltung wird die Waffe an die Schulter geführt und direkt nach vorne ausgerichtet, der Spieler schaut jedoch noch nicht durch das Visier. Zwar erlaubt diese Haltung schon eine bessere Zielgenauigkeit und der Rückstoß der Waffe ist nicht so stark wie bei der abgesenkten Haltung, doch ist die Beweglichkeit Eures Charakters etwas eingeschränkt. An Rennen ist nicht mehr zu denken, der Spieler ist mehr zu einem Spaziergänger geworden. Von dieser Haltung braucht es am wenigsten Zeit, um in die letzte Haltung, der ADS-Haltung, zu wechseln.

**ADS-Haltung**
**(Aim Down Sight: Zielen durch das Visier)**

In dieser Haltung ist die Bewegungsgeschwindigkeit am stärksten eingeschränkt. Die Kamera bzw. das Sichtfeld ist primär auf das Zielen mit der Waffe ausgerichtet. Sicht über Kimme und Korn. Die Streuung des Schusses, der Rückstoß der Waffe und das allgemeine Schwenken der Waffe durch die Bewegung des Charakters werden bei dieser Haltung am geringsten ausgeprägt sein. Diese Haltung muss vom Spieler explizit gewählt werden und wird nicht automatisch vom Spiel aufgrund der Bewegung des Spielers ausgewählt, wie es bei den ersten beiden Haltungen der Fall ist. Die Zeit, die benötigt wird, um in die ADS-Haltung zu wechseln, hängt davon ab, welche der beiden anderen Haltungen der Spieler gerade einnimmt. Der Übergang von der abgesenkten Haltung dauert länger als der Übergang von der Bereitschaftshaltung.

Der Spieler wird vor die Wahl gestellt, in welchen Situationen er die ADS-Haltung einnehmen möchte. Es ist nicht gesund, sich in dieser Haltung mitten in den Gang zu stellen. Die Möglichkeiten einer schnellen Bewegung oder Flucht sind extrem eingeschränkt.

**Wie funktioniert es?**

Viele dieser Systeme werden im Spiel automatisch angewendet. Das Rennen führt zur abgesenkten Haltung und das langsamere Laufen zur Bereitschaftshaltung. Beschleunigt der Spieler aus der Bereitschaftshaltung oder versucht zu springen, wechselt er wieder zurück in die abgesenkte Haltung. Möchte man in die ADS-Haltung wechseln, so verwendet man eine Zieltaste, die dauerhaft gedrückt werden muss, um in der Haltung zu verbleiben. Wird diese losgelassen, wechselt man zurück in die Bereitschaftshaltung usw.

**HUD-Unterschiede**

Die Ansicht des HUDs wird sich je nach Haltung verändern. Im ersten Modus (abgesenkt) wird es kein Fadenkreuz geben, was bedeutet, dass sich der Spieler in dieser Haltung eher auf seine Beweglichkeit als auf seine Schussgenauigkeit verlassen muss. Der zweite Modus (Bereitschaft) verfügt zwar auch noch über kein präzises Fadenkreuz, doch kann man schon etwas genauer sagen, wo abgegebene Schüsse landen werden. Je nach Helm und der verbauten Komponenten stehen Zielhilfen zur Verfügung, die aber nicht einem Fadenkreuz entsprechen. Im letzten Modus (ADS) wird ein Fadenkreuz angezeigt und der Spieler hat die beste Möglichkeit die Flugbahn und den Zielbereich des Projektils zu bestimmen. Das Fadenkreuz selbst ist abhängig von der verwendeten Waffe (Zielfernrohr, Kimme und Korn, Spiegelreflex etc.).

**Atmung und Ausdauer**

Wenn wir von einem lebenden und atmenden Universum sprechen, haben wir keinen Witz gemacht. Die Ausdauer und damit auch die Atmung Eures Charakters sind ein wichtiger Teil der Mechaniken, welche wir im FPS verwenden.

**Die Ausdauer**

Die Ausdauer ist eine Ressource, die Ihr als Spieler verwalten müsst. Das Ausführen von Aktionen wie das Rennen, Springen, Klettern und das Kontrollieren Eures Atems verringern Eure Ausdauer. Besitzt Ihr nur eine geringe Menge an Ausdauer, seid Ihr in Euren Aktionen eingeschränkt. Ihr könnt keine langen Strecken mehr rennen, das Zielen mit der Waffe wird erschwert und sogar das Luftanhalten beim Zielen ist gar nicht mehr oder nur sehr kurz möglich. Um seine Ausdauer zu regenerieren, darf der Spieler die oben genannten Aktionen nicht oder nur sehr eingeschränkt ausführen. Auch ein langsamer Gang oder gar das Stillstehen helfen, die eigene Ausdauer zu regenerieren.

Darüber hinaus wirken sich Eure Rüstung und andere getragene Ausrüstungsgegenstände direkt auf den Verbrauch Eurer Ausdauer aus. Ein Spieler mit einer schweren Rüstung wird weit mehr Ausdauer bei einem Sprint verbrauchen als jemand, der eine leichte Rüstung trägt. Ebenso wird sich die Ausdauer mit einer schweren Rüstung etwas langsamer regenerieren, es sei denn, man bleibt still stehen. In diesem Fall sollte die Regenerationsgeschwindigkeit etwa gleich sein, egal was für eine Rüstung man trägt.

Verringert sich die Ausdauer auf einen kritisch geringen Wert, wird der Charakter anfangen schwer zu atmen, der Helm kann beschlagen und die Sicht wird eingeschränkt. Auch kann er, wie oben beschrieben, Handlungen nur noch eingeschränkt ausführen. Aktuell experimentieren wir

noch mit dem System, wie genau Eure Ausdauer angezeigt werden soll. Nach dem aktuellen Stand wird wohl im HUD eine Art Herzfrequenzmeter angezeigt werden.

**Die Atmung**

Wir versuchen die Atmung zu einem interessanten und aktiven Teil Eurer FPS-Erfahrung zu machen. Echte Soldaten müssen ihren Atem kontrollieren, um besser zielen zu können, warum sollte dies nicht auch in einem Spiel gelten?! Es macht einen Unterschied, ob ein Schuss beim Ein- oder Ausatmen abgegeben wird. Ebenso kann man viel genauer zielen, wenn man kurz die Luft anhält, um die Eigenbewegung noch stärker zu unterbinden. Hält man aber sehr lange den Atem an, verliert man Ausdauer, mit den bereits beschriebenen Folgen.

Auch wird es zwischen dem Ein- und Ausatmen natürliche Pausen geben. In diesem Moment ist die Eigenbewegung so gering wie möglich und das Zielen am genauesten. Diese Mechanik kommt jedoch ausschließlich in der ADS-Haltung zum Tragen und man muss beachten, dass dieses Zeitfenster sehr kurz ist. In einem Moment ist das Ziel genau im Fadenkreuz und im nächsten Moment bewegt sich die Waffe etwas zur Seite, weil der Spieler geatmet und daher mehr Eigenebewegung entwickelt hat. Wie stark die Eigenbewegung durch das Atmen beeinflusst wird, ist abhängig davon, wie hoch die eigene Ausdauer in diesem Moment war. Ein schwer keuchender Marine wird nach einem Spurt über 200m kaum Zeit haben, die natürliche Pause in der Atmung zum Zielen zu verwenden.

**(Anmerkung Redaktion: Für genauere theoretische Zahlen bitte das Original-Posting von CIG lesen.)**

**Die nächsten Schritte**

Das Entwicklungsteam ist auf der Suche nach weiteren Möglichkeiten, den FPS-Modus realistisch und herausfordernd zu gestalten. In der Zukunft sehen wir die Möglichkeit, das Ausdauer- und Atmungssystem auch im Nahkampf oder für Schlägereien zu verwenden. Das Ganze soll weg von dem System: *„Drücke eine Taste, um zuzuschlagen“*, hin zu einem System, welches die Schadensmenge und die Animationsgeschwindigkeit von der Ausdauer und der Atmung abhängig macht, um den Nahkampf der Realität näherzubringen.

# DIE NACKTEN FAKTEN „MISC FREELANCER“

In der aktuellen Ausgabe möchten wir Euch die MISC Freelancer und ihre Varianten vorstellen. Die Freelancer wurde ursprünglich als leichter Frachter eingeführt, hat sich aber im Laufe der Zeit dank weiterer Varianten ebenso zum Kampf- und Forschungsschiff entwickelt. Die ursprüngliche Freelancer wurde bereits in der Kickstarter- und Roberts Space Industries-Spendenkampagne als Spielerschiff angekündigt und verkauft.

Offizielles Werbevideo
der MISC Freelancer

Offizielle Werbebroschüre
aller MISC Freelancer-Varianten

Übersetzte Werbebroschüre
aller MISC Freelancer-Varianten

**Die Varianten**
Bis zum heutigen Tag wurden insgesamt vier Varianten der MISC Freelancer vorgestellt. Von den vier Varianten werden drei dauerhaft im RSI-Shop zum Kauf angeboten. Die Freelancer MIS ist nur vereinzelt während Sonderverkäufen zu erwerben. Bei den Varianten handelt es sich um die MISC Freelancer, Freelancer DUR, Freelancer MAX und Freelancer MIS.

**Freelancer**
Die Freelancer ist das Basis-Schiff der gesamten Reihe. Alle Spieler mit LTI-Status auf ihren Freelancer-Schiffen haben ursprünglich die Basis-Freelancer gekauft und später zum Teil auf die anderen Varianten hochgestuft. Primär ist die Freelancer als leichtes Handelsraumschiff entwickelt worden. Dank ihrer Ausrüstung und Bewaffnung ist sie jedoch gegenüber Piraten und anderen Gefahren des Alls nicht ganz wehrlos.

**Kaufoptionen:**
Standalone: 104,72 Euro (inkl. 19% MwSt.)
Inkl. Spielpaket: 119 Euro (inkl. 19% MwSt.)

**Freelancer DUR**
Die Freelancer DUR ist eine für Erforschungs- und Wissenschaftsmissionen modifizierte Freelancer-Variante. Ihre stärkeren Sensoreinheiten und erweiterten Treibstofftanks erkauft sie sich mit einem um 25% verkleinerten Frachtraum im Vergleich zur Basis-Freelancer. Für die Forscher unter uns ist sie die erste Wahl im Freelancer-Lineup.

**Kaufoptionen:**
Standalone: 119,00 Euro (inkl. 19% MwSt.)
Inkl. Spielpaket: 133,28 Euro (inkl. 19% MwSt.)

**Freelancer MAX**
Die Freelancer MAX ist, wie der Name schon sagt, die größere Variante der Grundversion. Der Frachtraum wurde auf Kosten eines Teils der Bewaffnung, insbesondere der Raketen, erweitert. Die MAX stellt die erste Wahl für Händler dar. Potentielle Käufer sollten jedoch beachten, dass die MAX durch ihren erweiterten Laderaum und ihre geringe Bewaffnung als ein gern gesehenes Ziel von Subjekten aller Art angesehen wird.

**Kaufoptionen:**
Standalone: 133,28 Euro (inkl. 19% MwSt.)
Inkl. Spielpaket: 147,56 Euro (inkl. 19% MwSt.)

**Freelancer MIS**
Die Freelancer MIS ist eine für den Militäreinsatz modifizierte Variante. Die zusätzlichen Raketen, welche im Laderaum gelagert werden, verringern die mögliche Zuladung von Fracht. Sollte dem Käufer der übriggebliebene Frachtraum genügen, ist dieses Schiff die beste Art und Weise, sensible und schützenswerte Waren von A nach B zu transportieren. Auch bei reinen Militäroperationen wird die Freelancer MIS gerne verwendet.

**Kaufoptionen:**
Steht aktuell nicht zum Kauf zur Verfügung!

**Entwicklungsgeschichte**
**Oktober 2012 - Erste Spendenkampagne, die MISC Freelancer wird eingeführt**
In der ursprünglichen Spendenkampagne auf Kickstarter und der RSI-Webseite wurde die Freelancer als Spielpaket und Stand-Alone-Schiff angeboten. Zu diesem Zeitpunkt zum Preis von 125 bzw. 110 $. Laut Beschreibung ein Schiff, welches für den Handel und die Erforschung geeignet ist.

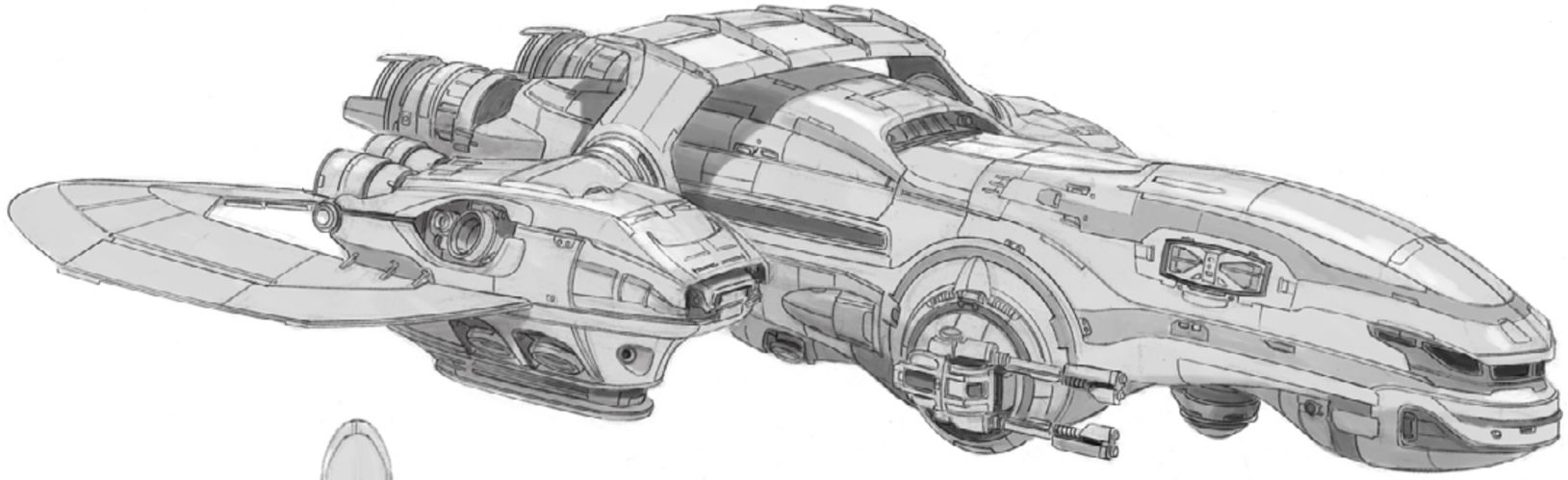
**17. November 2012 - Das finale Design (Konzeptgrafik) der Freelancer wird gewählt.**
Die Spieler durften sich per Umfrage zwischen zwei Designentwürfen für das finale Aussehen der Freelancer entscheiden. Das aktuell vorliegende Design, welches bis zum heutigen Tag noch ein paar Änderungen erfahren hat, wurde mit fast 75% JA-Stimmen von der Community ausgewählt.

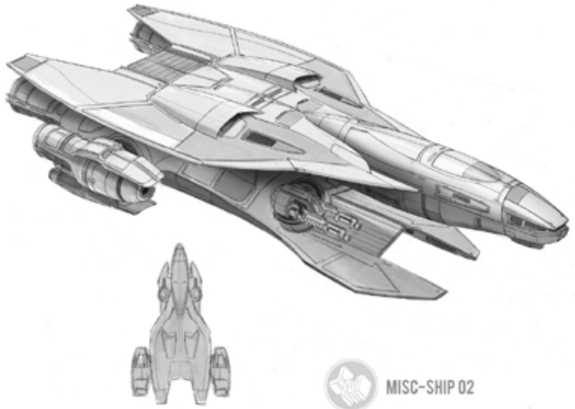
**7. Dezember 2012 - Erste Rendergrafiken der Freelancer.**
Ein erster Blick auf das „finale" Design der Freelancer in Form von ersten Renderbildern.

**29. August 2013 - Veröffentlichung des Hangar-Moduls inkl. der MISC Freelancer.**
Zum Release des ersten Hangar-Moduls wurde die Basis-Freelancer inkl. einem zu diesem Zeitpunkt überarbeitetem Cockpit- und Frontscheiben-Design veröffentlicht.

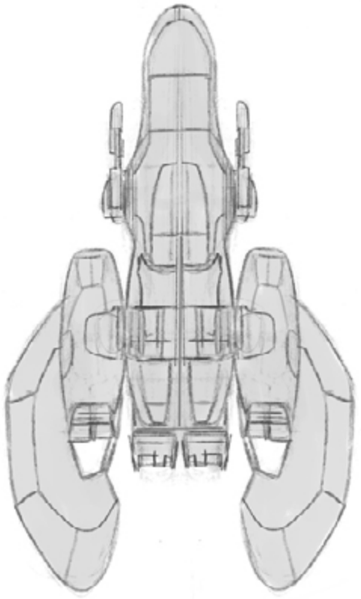
**6. Juni 2014 - Veröffentlichung der gesamten Freelancer-Serie.**
Offizielle Veröffentlichung der Freelancer-Varianten DUR, MAX und MIS und Release der offiziellen Werbebroschüre. Am 27. Juni folgte das offizielle Werbevideo.

**CIG Hintergrundwissen**
- Das Design der Freelancer wurde von Jim Martin entwickelt.
- Zum Start der ersten Spendenkampagne im Jahr 2012 war nur der Name und die Funktion des Schiffes bekannt.
- Die Frontscheibe im Cockpit der Freelancer wurde im Laufe der Entwicklung deutlich verändert, um einen besseren Ausblick zu gewährleisen. Auch der Frachtraum wurde einer Änderung unterzogen.

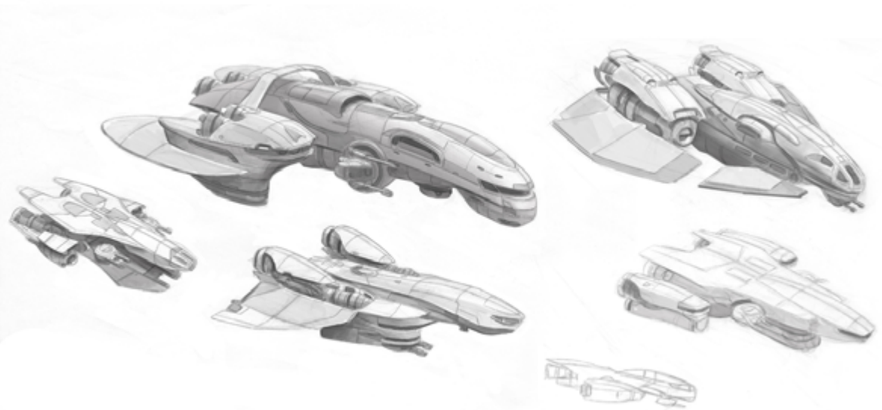




MISC-SHIP 02

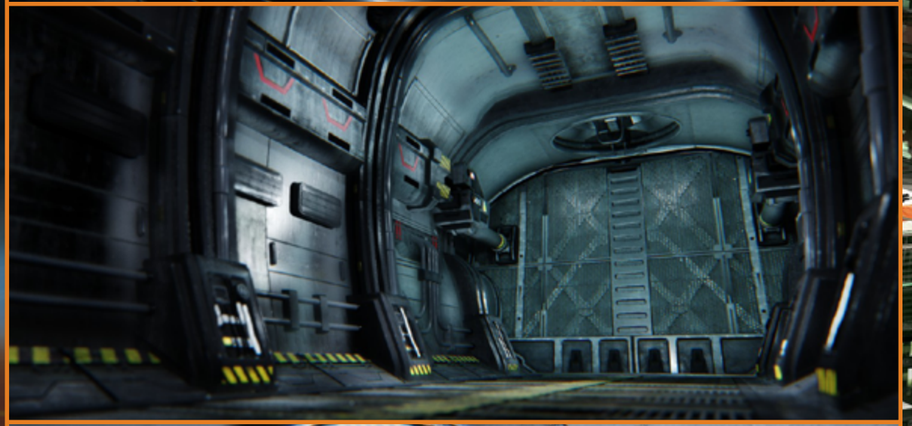


MISC-SHIP 01



# MISC FREELANCER - GRUNDDATEN DER EINZELNEN VARIANTEN

| NAME | FREELANCER | FREELANCER DUR | FREELANCER MAX | FREELANCER MIS |
|---|---|---|---|---|
| AUSRICHTUNG | Handel | Erkundung | Transport | Miliz |
| LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER) | 32 / 15 / 8 | 34 / 15 / 8 | 32 / 19 / 8 | 34 / 15 / 8 |
| MASSE (KG) | 26.000 | 28.000 | 32.000 | 30.000 |
| FRACHTKAPAZITÄT (FRACHTEINHEITEN) | 168 | 148 | 280 | 132 |
| BESATZUNG (MAX.) | 2 | 2 | 2 | 3 |
| KRAFTWERK (MAX.) | 1x Größe 5 | 1x Größe 5 | 1x Größe 6 | 1x Größe 5 |
| TRIEBWERKE (MAX.) | 2x TR5 | 2x TR5 | 4x TR5 | 2x TR5 |
| MANÖVRIERDÜSEN (MAX.) | 8x TR2 | 8x TR2 | 8x TR2 | 8x TR2 |
| SCHILDE (MAX.) | 1x Größe 5 | 1x Größe 5 | 1x Größe 4 | 1x Größe 5 |
| PYLON OBEN (MAX.) | — | — | — | 2x Größe 2 |
| PYLON FLÜGELSPITZE (MAX.) | 2x Größe 2 | 2x Größe 3 | 2x Größe 3 | 2x Größe 3 |
| PYLON UNTERFLÜGEL (MAX.) | 2x Größe 3 | — | — | 2x Größe 2 |
| BEMANNTER GESCHÜTZTURM (MAX.) | 1x Größe 1 | 1x Größe 1 | 1x Größe 1 | — |
| UNBEMANNTER GESCHÜTZTURM (MAX.) | 2x Größe 2 | 2x Größe 5 | 2x Größe 4 | 2x Größe 5 |



# STAFFELVORSTELLUNGEN

# RAUMÜBERLEGENHEITSSTAFFEL PANTHER

| | |
|---|---|
| BEREICH: | Raumüberlegenheit |
| STAFFELLEITER: | Overlordsnipez |
| KOMMANDOLEITER: | Ashu,<br>KFF,<br>Scavenge |
| BEREICHSOFFIZIERE: | NIE,<br>Malu23 |
| MITGLIEDER: | 35 |

**Allgemeine Vorstellung:**
Die Gefahren in der tiefsten Dunkelheit des Alls, eine Jagd heimlich, still und leise oder in einer Explosion purer Kraft, die Suche nach dem Schutz einer Gemeinschaft und die Freude über eine erfolgreich zu Ende gebrachte Mission, das sind die Panther.

Genau wie eine Raubkatze stehen wir für Eleganz und Kraft. Wir haben uns zusammengefunden, um uns den vielen Aufgaben und Gefahren zu stellen, die uns in Star Citizen erwarten. Wir sind ein lockerer Verbund von Piloten, die sich vor allem eines auf die Fahne geschrieben haben: Spaß am Spiel! Wir möchten niemanden in bestimmte Rollen quetschen, nur weil wir diese gerade benötigen. Jeder Spieler kann sich so entfalten wie er möchte, solange er nicht gegen die Prinzipien der Staffel oder der Organisation handelt. Wir stehen hinter den uns gestellten Aufgaben und erfüllen diese entweder leise und tödlich oder offen mit der gesamten Macht des Geschwaders und seiner Piloten.

**Unsere Ziele:**
Als Staffel der Raumüberlegenheit haben wir die primäre Aufgabe, die Organisation mit Schild und Schwert zu verteidigen. Ob nun Geleitschutz für unsere Handels- und Forschungsflotten, Schutz von Kartelleinrichtungen und Ressourcengebieten oder die aktive Jagd auf alle Feinde, die den Frieden bedrohen, wir sind da! Das Ganze schließt PvE- und PvP-Kämpfe mit ein. Sollte eine fremde Macht uns den Krieg erklären, ob nun das Volk der Vanduul oder eine menschliche Organisation, so werden wir uns mit Ehre und Stärke verteidigen.

**Unser Ehrenkodex:**
- Sei wachsam und kämpfe mit Ehre.
- Ein besiegter Feind, ob durch eigene Aufgabe oder durch Zerstörung seines Schiffes, muss verschont werden.
- Die Waffen werden erst sprechen, wenn wir durch Tat und nicht durch Wort herausgefordert werden.
- Schütze das Kartell und seine Mitglieder
- Schütze die UEE und die gesamte Menschheit
- Helfe den Schwachen und schütze die Wehrlosen

**Beschreibung unserer Aufgaben:**
- Begleitschutz
- Angriffs- und Verteidigungsmissionen
- Bodenkampf und Entermanöver
- Sicherung und Erhaltung
- Kopfgeldjagd und Polizeimissionen

Wir planen aktuell nicht im E-Sports-Bereich aktiv zu sein. Jeder Pilot kann sich aber gerne außerhalb der Staffel einen Namen in Arena Commander und Star Marine machen.

Jeder Pilot, der sich mit unseren Grundsätzen identifizieren kann, ist herzlichst eingeladen sich den Panthern anzuschließen. Eure Ideen, Euer Können und Eure Persönlichkeit werden eine Bereicherung für unsere Staffel sein. Von Vorteil sind kampferprobte Schiffe in Eurem Hangar, wie eine Hornet oder andere Schiffe, welche für die Raumüberlegenheit geeignet sind. Diese Schiffe sind aber kein Muss, jeder mit entsprechender Erfahrung wird eine Bereicherung für uns sein. Wir freuen uns darauf, Euch als neue Piloten zu begrüßen. Für Rückfragen stehen Euch der Staffelleiter und die Kommandoleiter gerne zur Verfügung.

**Staffel Panther: Prowl - Catch – Kill**

# FORSCHUNGSSTAFFEL PYXIS

BEREICH: Forschung

STAFFELLEITER: Aeras Gatherford

KOMMANDOLEITER: Oije, Irondevil, Fchen, m4dmike

BEREICHSOFFIZIERE: Frostbomb, 23Magnus23

MITGLIEDER: 21

**Wir, die Forscher der Staffel Pyxis, grüßen Euch!**
Die Staffel Pyxis bildet sich aus ehemaligen Forschern, die unter der Flagge der UEE ihren Dienst absolviert haben und nach der Abmusterung ihren Platz im Universum suchen. Derzeit besteht die Staffel aus einundzwanzig Mitgliedern. Den Posten des Staffelleiters hat der ehemalige UEE-Pilot und Absolvent der wissenschaftlichen Akademie der UEE, Aeras Gatherford, inne.

**Pyxis - Es ist kein bequemer Weg von der Erde zu den Sternen.**
Die Namensgebung der Staffel leitet sich vom Sternbild des Schiffskompasses ab. Die Kompassrose ist unser Staffellogo, das Credo *„Non est ad astra mollis e terris via“* unser Leitspruch und unsere Motivation. Es ist unsere Überzeugung, dass unser stetiges Streben nach Wissen, die Beständigkeit und der Mut, Neues auszuprobieren, zum Ziel führt. *„Was wir tun können, hängt nicht von uns ab, aber von uns hängt es ab, dass wir es tun.“*

Die Mitglieder der Staffel Pyxis sehen sich als Forscher und Entdecker. Dementsprechend wird diese Staffel geleitet. Innerhalb der Staffel leben wir unseren Drang nach Wissen voll aus. Wir sind keine militärische Einheit. Nichtsdestotrotz gibt es während gemeinsamer Aktionen gewisse Kommandostrukturen. Außerhalb der Staffel ist es jedem selbst überlassen was und wie er es macht. *„Was wir tun, tun wir, weil es uns Spaß macht – und deswegen grundsätzlich mit vollen Engagement.“*

**Gliederung der Staffel - Aufgabenbereiche**
Die Staffel ist in vier Kommandogruppen unterteilt, die jeweils einem bestimmten Zweck zugeordnet sind. Die Einteilung der Forscher selbst wird der jeweiligen Aufgabe angepasst, sodass jedes Mitglied seine persönlichen Stärken voll ausspielen kann. Die Ausbildung am Gerät findet unter anderem auf dem Schulschiff, der *KRT Marquise*, statt. Der Aufgabenbereich der Staffel erstreckt sich von Forschung allgemein, Erkundung, Kartographie über Studien und Abbau von Rohstoffen bis hin zur Unterstützung staffelübergreifender Aktionen. Pflege der Ausrüstung sowie Fortbildung und Theoriecrafting stehen bei uns ganz oben auf der Prioritätenliste – ebenso wie Kameradschaft, Fairness und der Grundsatz der Gleichheit. *„Das Gemeinsame offenbart sich in erster Linie in jenen, die nach Gemeinsamkeiten suchen.“*

Wir halten gemeinsame Trainingseinheiten ab und helfen uns gegenseitig beim Ausbau unserer Stärken. Wir arbeiten gemeinsam an unserem Potential als Staffel, erkennen unsere Vorlieben und Neigungen und besetzen Positionen, die unseren Fähigkeiten gerecht werden. Jeder Forscher der Pyxis-Staffel macht zu jeder Zeit was er am besten kann und nutzt was andere besser können.

**Passt Du zu uns?**
Wenn Du nicht an Lehrbuchlösungen glaubst und bereit bist, eigene Wege zu gehen, wenn Du weißt, wann Disziplin und wann *„kontrollierter Wahnsinn“* angesagt ist - und Du an beiden Spielweisen Deine Freude hast -, wenn Du Deine Rolle als Forscher wirklich ausspielen möchtest und dennoch in der Lage bist, Dich auch mal im Interesse der Gruppe zurückzunehmen und wenn Dir bei all dem der Mensch hinter dem Charakter wichtiger ist als die Pixel auf Deinem Bildschirm, dann solltest Du unserer Staffel beitreten - egal wie lange oder kurz Du schon spielst ...

# KONZEPTVERKAUF DER MISC „HULL“-SCHIFFSSERIE

In schöner Regelmäßigkeit stellt CIG neue Schiffe oder gar Schiffsserien für Star Citizen vor. In diesen Tagen erfolgt die Vorstellung der neuen MISC HULL-Schiffsserie. Die Hull-Serie besteht aus den einzelnen Schiffen: HULL A, B, C, D und E, welche sich primär durch ihre Größe und damit dem maximalen Frachtraum unterscheiden. Die Hull-Serie fällt unter den Bereich der Frachtschiffe und ist primär dafür ausgelegt, große Mengen an Waren von A nach B zu transportieren. Gegenüber anderen bereits bekannten Frachtschiffen unterscheidet sich die Hull-Serie in der Art wie sie ihre Waren transportiert. Diese werden nicht in einem geschlossenen Frachtraum (Beispiel: MISC Freelancer, Banu Merchantman) transportiert, sondern in großen Frachtboxen, die außen am Schiff befestigt werden.

**Konzeptverkauf**

Zum Start des Konzeptverkaufs können alle Schiffe der Hull-Serie von den Spielern erworben werden. Wie bei vorangegangen Konzeptverkäufen werden auch die HULL-Schiffe mit LTI (Life Time Insurance/lebenslange Versicherung) verkauft. Der Konzeptverkauf läuft bis zum 4. Mai 2015.

**Kaufoptionen:**

Hull A LTI: 57,12 Euro (inkl. 19% Mwst.)

Hull B LTI: 85,68 Euro (inkl. 19% Mwst.)

Hull C LTI: 190,40 Euro (inkl. 19% Mwst.)

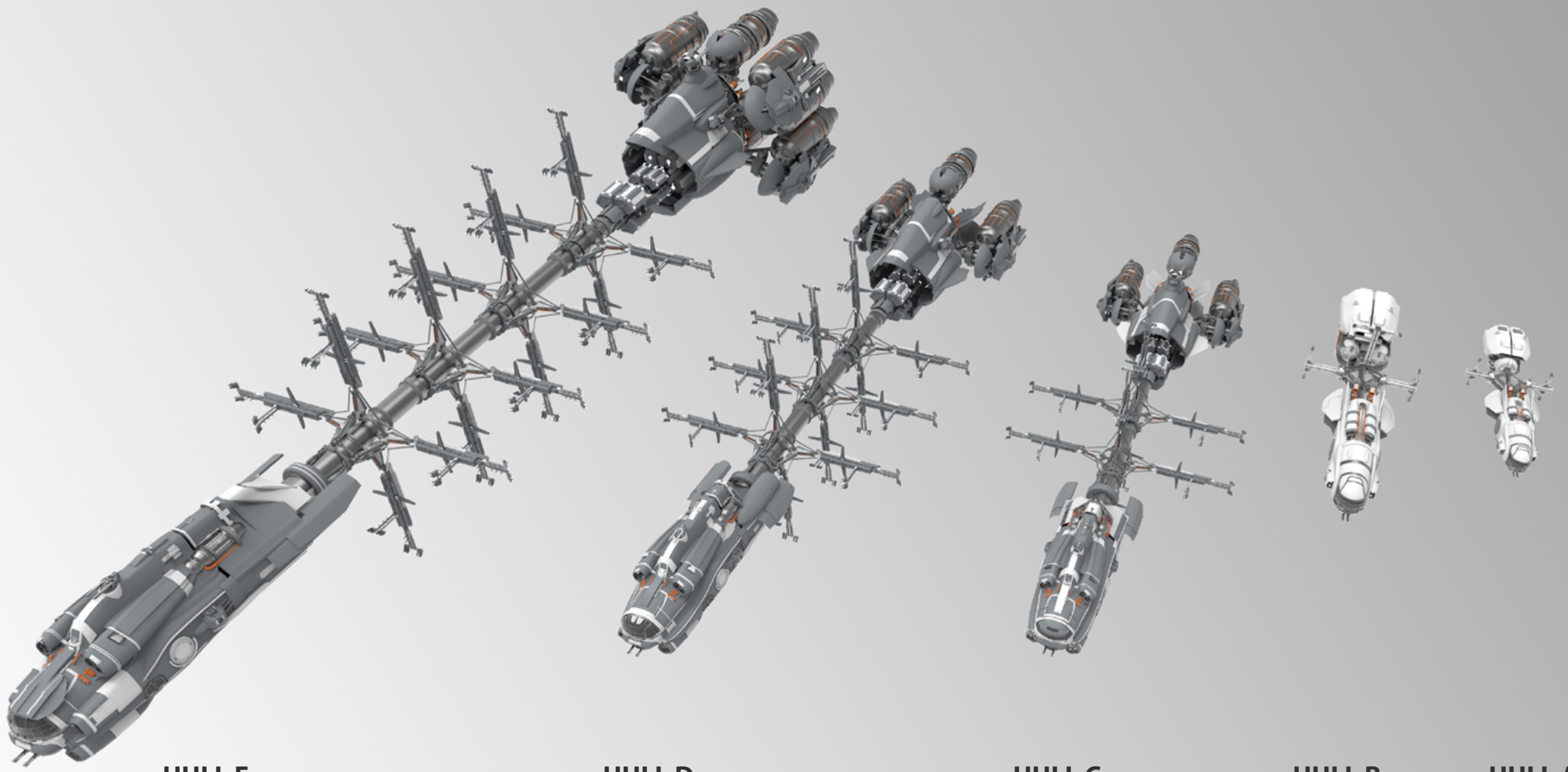
Hull D LTI : 333,20 Euro (inkl. 19% Mwst.)

Hull E LTI : 523,60 Euro (inkl. 19% Mwst.)

Hull A-E Bundle LTI: 1.190,00 Euro (inkl. 19% Mwst.)

| NAME | Hull A | Hull B | Hull C | Hull D | Hull E |
|---|---|---|---|---|---|
| LÄNGE (METER) | 21,7 | 49,2 | 104,5 | 209,1 | 372,1 |
| BREITE (METER) | 8,2 | 15,7 | 40,1 | 70,3 | 104 |
| HÖHE (METER) | 4 | 17,3 | 40,1 | 70,3 | 104 |
| MASSE (KG) | 14.303 | 67.137 | 298.419 | 1.088.057 | 3.241.052 |
| BESATZUNG (MAX.) | 1 | 1 | 3 | 5 | 5 |
| FRACHTEINHEITEN | 75 | 600 | 4800 | 21.600 | 153.600 |
| TRIEBWERK (MAX.) | 1x TR5 | 2x TR8 | 6x TR8 | 8x TR10 | 10x TR13 |

Zu diesem Zeitpunkt sind leider keine weiteren technischen Details bekannt.



HULL E HULL D HULL C HULL B HULL A

# STELLENMARKT

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!

UNSERE

## GRAFIKABTEILUNG

SUCHT DEINE UNTERSTÜTZUNG!

Die Grafikabteilung kümmert sich um die verschiedensten Projekte innerhalb des Kartells: Staffellogos, 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.

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.

*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.***

# DIE REDAKTION SUCHT ÜBERSETZER

**DIE AUFGABEN EINES ÜBERSETZERS IN DER REDAKTION SIND:**

- DIE ÜBERSETZUNG VON TEXTEN (ENGLISCH-DEUTSCH)
- DIE KORREKTURLESUNG VON TEXTEN ANDERER REDAKTEURE (RECHTSCHREIBUNG, GRAMMATIK, AUSDRUCK) OPTIONAL

**DIE ANFORDERUNGEN AN DIE ÜBERSETZER SIND:**

- GUTE ENGLISCHKENNTNISSE
- GUTE DEUTSCHKENNTNISSE (RECHTSCHREIBUNG, GRAMMATIK)
- GUTES AUSDRUCKSVERMÖGEN IN DER DEUTSCHEN SPRACHE
- TEXTBEARBEITUNG ENTWEDER MIT OPEN OFFICE ODER WORD
- IM SCHNITT SOLLTE MAN WENIGSTENS EINE ÜBERSETZUNG IM MONAT FERTIGSTELLEN KÖNNEN, GERNE AUCH MEHR

WENN IHR LUST HABT, EUCH IN DER REDAKTION ALS ÜBERSETZER EINZUBRINGEN, MELDET EUCH BITTE BEI MALU23. WIR FREUEN UNS AUF EURE BEWERBUNGEN!

# 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.***

## *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