

# DER KARTELLBOTE

11. Mai 2015 | Ausgabe: 6

## DESIGNPOST: INTERAKTION MIT DER FRACHT



## DIE NACKTEN FAKTEN - AURORA



## KONZEPTVERKAUF - STARFARER



### IN DIESER AUSGABE

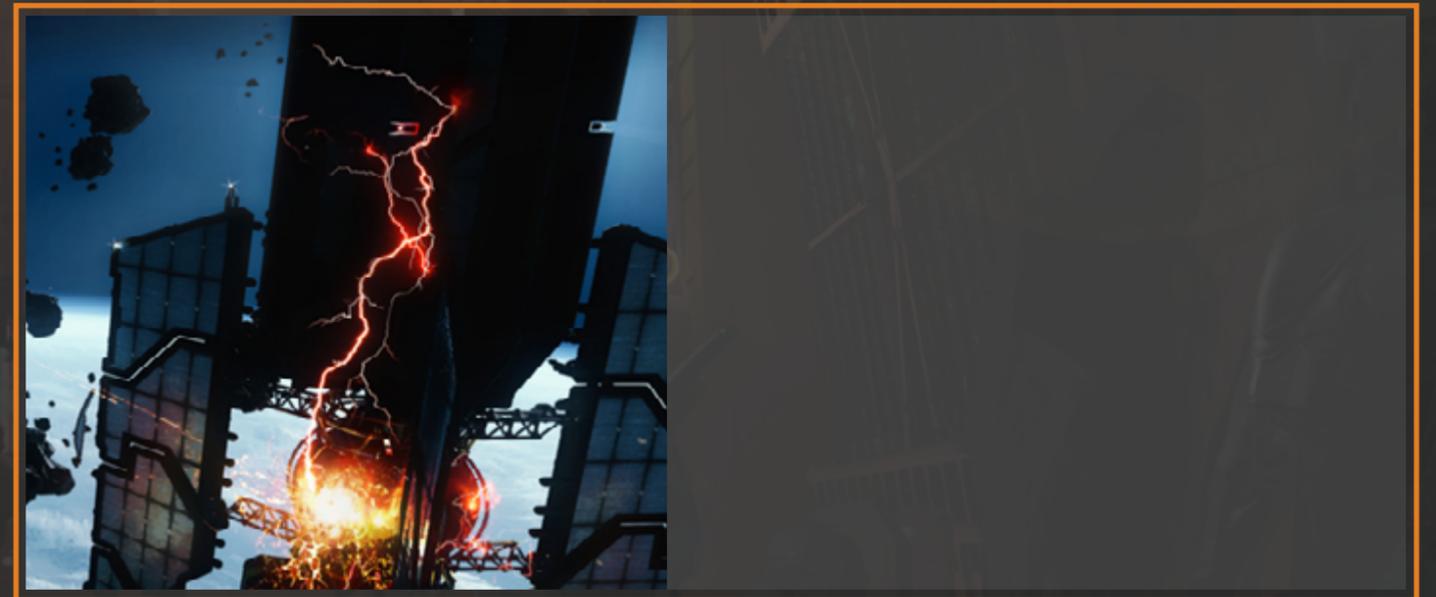
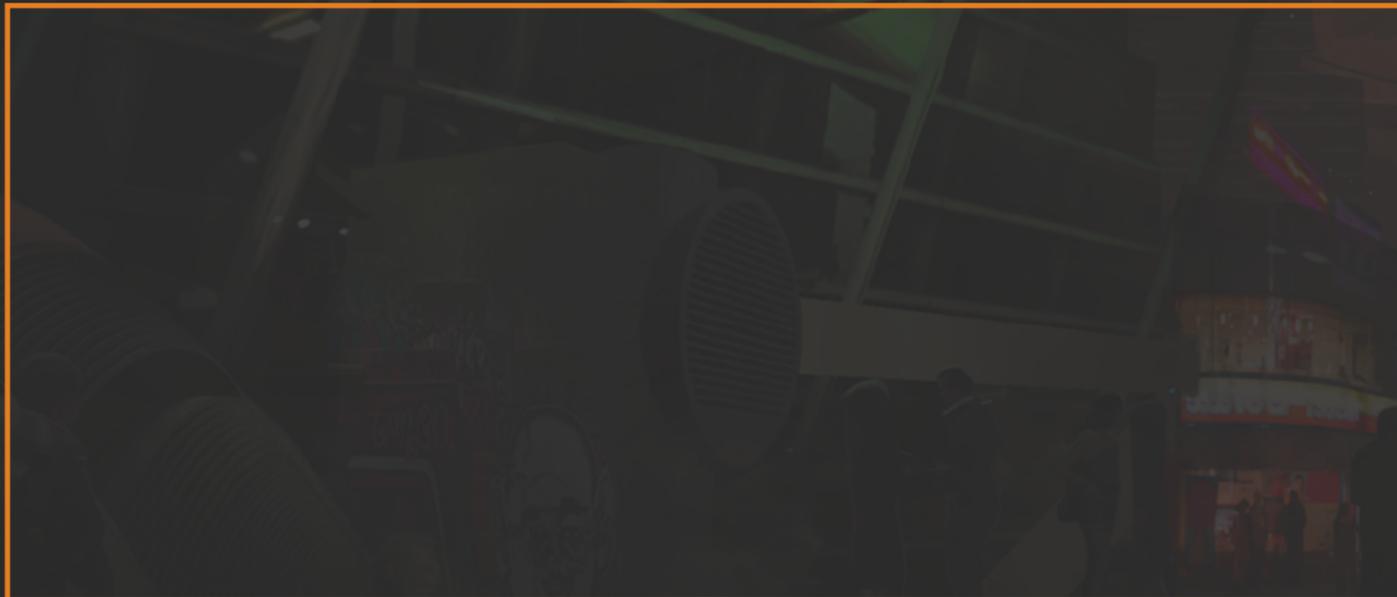
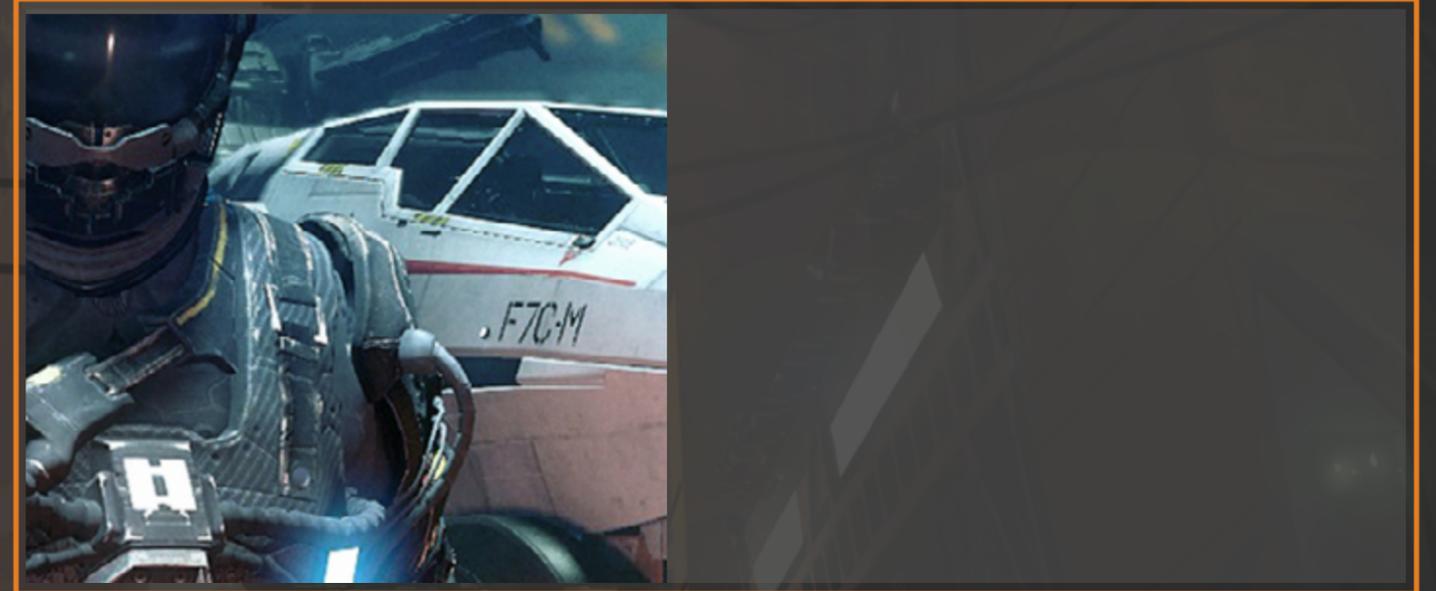
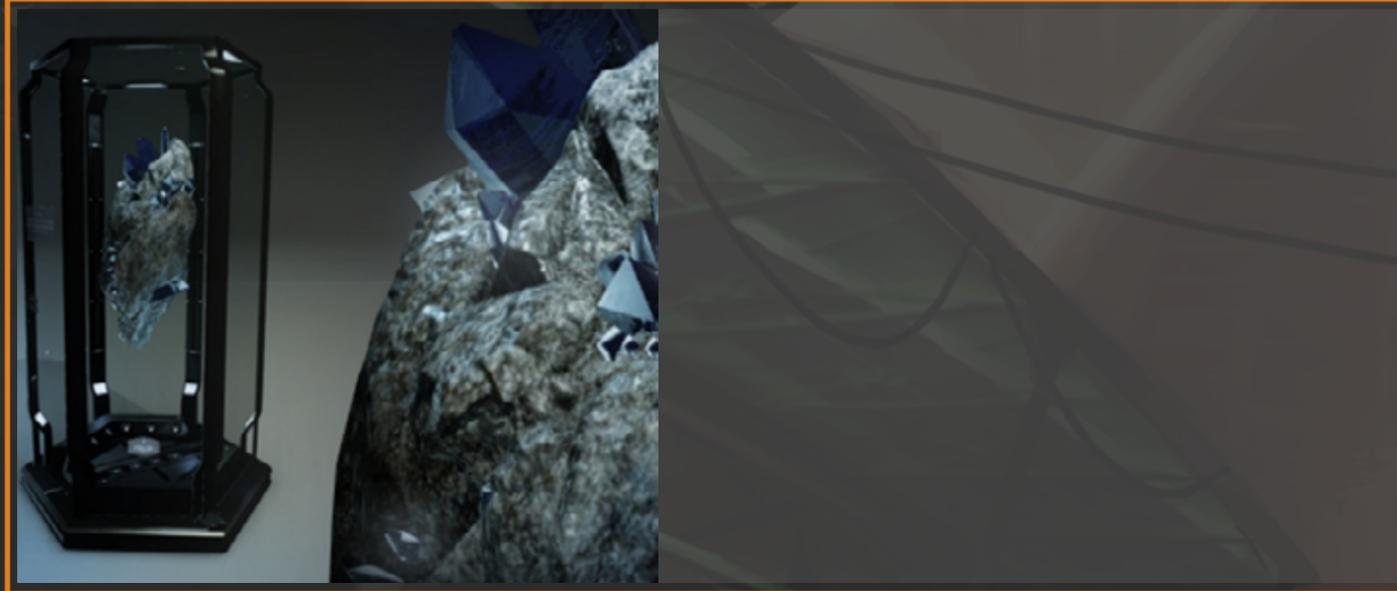
KRT NEWS.....	2
CIG NEWS .....	3
Interaktion mit der Fracht .....	6
Die nackten Fakten - RSI Aurora.....	10
Staffelvorstellungen.....	15
Konzeptverkauf - MISC Starfarer .....	17
Stellenmarkt.....	20
Impressum .....	22



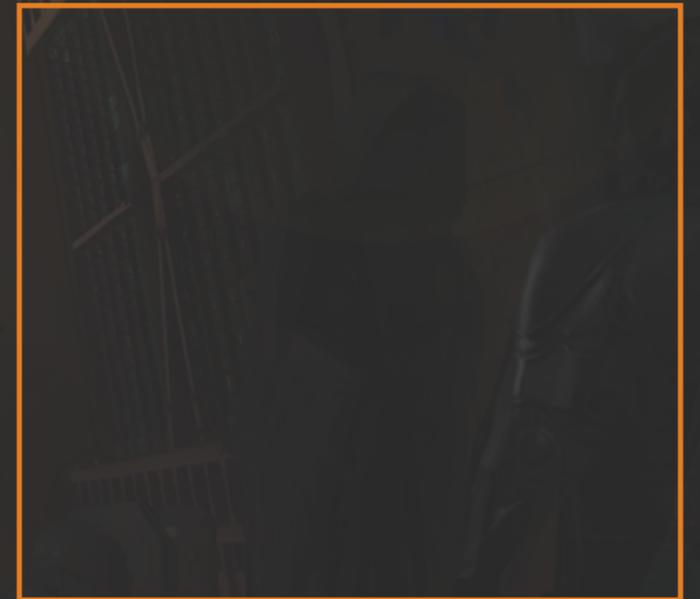
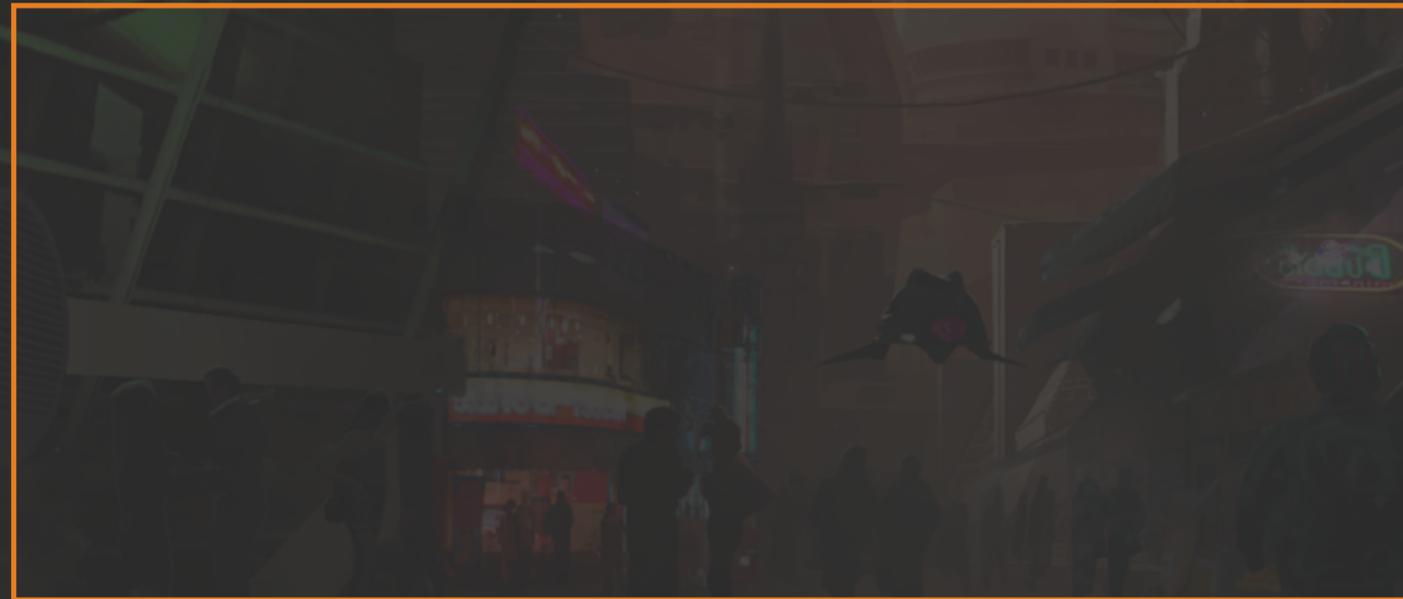
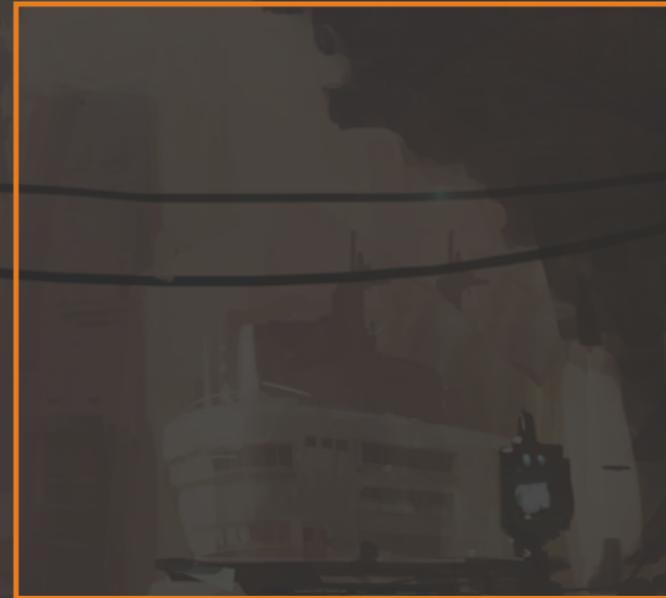
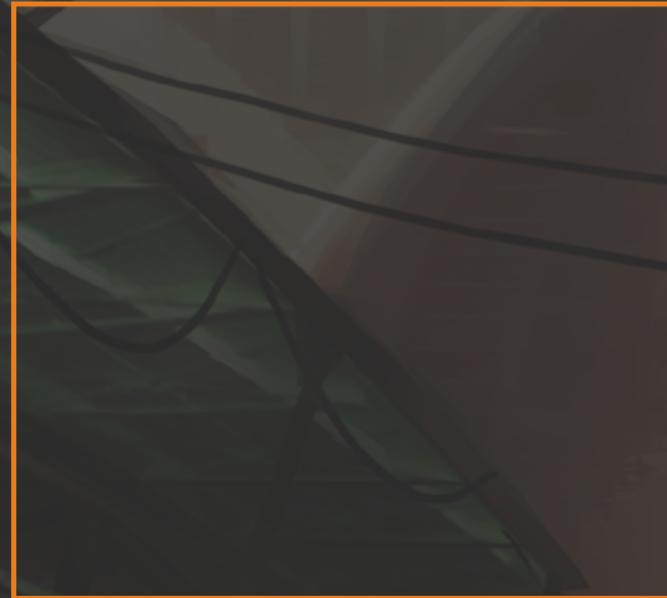
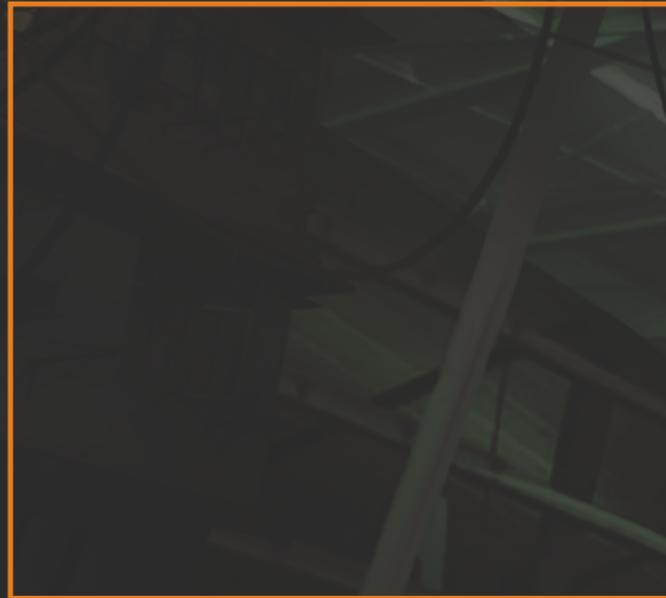
# CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



# CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG



# CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG





## INTERAKTION MIT DER FRACHT

*„Idioten! Habe ich nicht tausend Mal gesagt, dass die schweren Eisenerzcontainer nicht alle auf der gleichen Seite eingeladen werden sollen?“ ging es Captain Grod durch den Kopf. Sein kleines Schätzchen, die Endar, ein etwas älteres Modell der Freelancer MAX, zog im Flug sichtlich zur Seite. „Wenn du willst, dass es richtig gemacht wird, dann mache es selbst.“ führte er seinen inneren Monolog weiter.*

*Ein kurzer Blick auf seinen Frachtraum-Kontrollmonitor bestätigte seine Vermutung, die Fracht, welche er vor wenigen Stunden in der Erzmine auf Pinecone aufgenommen hatte, war falsch im Laderaum platziert worden. Mehr als eine Tonne Gewicht lasteten auf der Steuerbordseite und zogen die Endar bei jedem kleinen Manöver zur Seite. Sein Schiffscomputer versuchte das Ganze so weit wie möglich auszugleichen, aber dies gelang nur mehr schlecht als recht. Grod schwor sich,*

*den nächsten Ladevorgang persönlich durchzuführen. „So schwer kann es nicht sein, einen Anti-Grav-Schlitten zu bedienen. Man kann in der heutigen Zeit ja froh sein, dass man die Kisten nicht mehr selbst schleppen muss.“*

*Ein lautes Piepsen erklang und riss den Kapitän aus seinen Gedankenängen. „Was zum Teufel?“*

*„Unbekanntes Schiff nähert sich.“ schnatterte der Bordcomputer. Sofort riss sich der Kapitän von der Frachtanzeige los und startete auf die eingehenden Meldungen. Eine Cutlass näherte sich mit hoher Geschwindigkeit seiner Position. „Mein Glückstag! Der will sicher mehr als nur guten Tag sagen.“ Er überlegte noch, welche Gegenmaßnahmen er im Falle eines Angriffs einsetzen könnte, als die Cutlass bereits das Feuer auf ihn eröffnete...*

Passend zum Start des Konzeptverkaufs der neuen Transportschiffe von MISC erlaubt uns CIG einen ersten ausführlichen Einblick in das System: „Interaktion mit der Fracht“ (und anderen Gegenständen in Star Citizen). Da das Beamen aktuell noch nicht erfunden worden ist („Oh, falsches Universum“), reicht es nicht aus, einfach alle Gegenstände, ob Lampe oder dicker Frachtcontainer, per In-Game-Menü zu bewegen und zu platzieren. Nein, da müssen wir per Hand ran. Kommen wir also zum Designpost und dazu, was sich CIG für das spätere Spiel (PU und SQ42) ausgedacht hat.

***\*SING\*: „JA! JETZT WIRD WIEDER IN DIE HÄNDE GESPUCKT. WIR STEIGERN DAS BRUTTOSOZIALPRODUKT!“***

Dieser Text ist wie immer eine freie Übersetzung des Original-Designposts von CIG. Für das englische Original geht bitte auf diese [Webseite](#).

Bis zum aktuellen Zeitpunkt lag mit Arena Commander der Fokus auf den Raumkämpfen. Der pure Nervenkitzel des Kampfes in einer epischen Weltraumschlacht. Aber Star Citizen und Squadron 42 sind weit mehr als eine reine

Kampfsimulation. Der Kampf selbst ist nur der Beginn eines großen und abwechslungsreichen Universums und nicht sein Ende. Einer der nächsten, ungemein wichtigen Schritte ist die Erschaffung eines neuen, einzigartigen Systems, welches die Handhabung von Waren und anderen Gegenständen im Spiel umsetzt. Dieses neue System soll so viel mehr sein als alles, was Ihr je in einem Weltraumspiel gesehen habt. Unser Ziel, das Frachtsystem für den Spieler interessant zu machen, schien eine wahrhaftige Herausforderung zu sein. Denn ein Kampf, Jäger gegen Jäger, ist herausfordernd und spannend, aber wie erreichen wir dies mit dem Beladen und Entladen von Waren?

Zuerst ein Blick in die Vergangenheit. In Spielen wie Freelancer oder Privateer wurde der Spieler von seinen Waren „getrennt“. Man hatte keine Möglichkeit mit den Waren, die man transportiert, zu interagieren. Es waren nur Icons und Werte in einem Menü, ohne direkten Bezug auf die Umgebung, in welcher sich der Spieler bewegte. Und genau an diesem Punkt setzt Star Citizen an. Wir erlauben dem Spieler direkten Zugriff auf die Waren, die er transportieren möchte. Es wird Euch möglich sein, Euren Laderaum selbst zu beladen.



„DIE REDAKTION BESTELLT  
HIERMIT EIN PAAR PACKSKLAV...  
ÄH, FREIE ARBEITER BEI UNSEREN  
SUB-RADAR-STAFFELN!“

### Aber wie genau soll die Interaktion mit der Fracht funktionieren?

Das Designteam hat genau fünf Anwendungsfälle festgelegt, welche die Interaktion zwischen Spieler und Objekt beschreiben.

#### 1. Die Interaktion des Spielers mit einem Objekt.

Der Spieler muss die Möglichkeit besitzen, mit Objekten physisch zu interagieren. Ob nun eine Granate, ein Wackelkopf von Chris Roberts oder eine Xi'An-Weltraumpflanze, er kann diese mit einer oder zwei Händen aufnehmen und neu platzieren.

#### 2. Die Interaktion des Spielers mit einem massiven Objekt.

Als massives Objekt werden Gegenstände angesehen, die zu schwer oder groß sind, dass sie ein Spieler „per Hand“ bewegen könnte. Eine Tonne Stahl, der Flügel einer Hornet oder

ein mehrere Meter langer Torpedo können nur mit Hilfe von Hilfsmitteln bewegt werden. Diese reichen von Frachtdronen bis zu bemannten Laderobotern.

#### 3. Die Interaktion des Spielers mit einem Container.

Einige von Euch kennen vielleicht schon die Stor-All-Container, die Ihr bei manchen Varianten der RSI Aurora gesehen habt. Es gibt zwei Typen: Kisten und Tanks. Kisten werden primär dazu verwendet, lose Waren wie Waffen, elektronische Komponenten, Artefakte und manchmal auch lebende Fracht zu verstauen. Tanks werden für Gegenstände benötigt, auf die der Spieler normalerweise nicht direkt zugreifen würde, wie etwa Brennstoffe, Erze, Gase usw. Diese Container können vom Spieler mit Hilfe eines von ihm gehaltenen Anti-Gravitations-Impulsgebers direkt bewegt werden.

#### 4. Die Interaktion des Spielers mit einer Palette.

Gerade bei Schiffen mit einer sehr großen Ladekapazität (wie der Hull C, D und E) sollten die einzelnen Container auf einer Palette gestapelt werden. Dies erlaubt mehrere miteinander verbundene Container als Gruppe zu bewegen.

#### 5. Die Interaktion des Spielers mit dem Frachtraum.

Im letzten Anwendungsfall geht es um die Interaktion des Spielers mit seiner kompletten Fracht. Mit Hilfe von mobiGlas-Apps und den Anzeigen des Schiffes erhält er einen vollständigen Überblick über die im Frachtraum eingelagerten Waren. Im Ladungsverzeichnis kann der Spieler sämtliche Container und deren Inhalt genau einsehen. „Ich glaube, mein Vanilleeis schmilzt. Wer hat die Heizung im Frachtraum aufgedreht?“

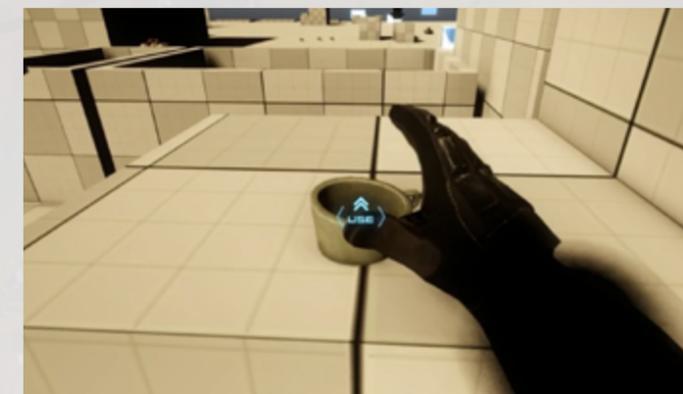
#### Greifende Hände

Damit der Spieler die Möglichkeit besitzt, alle genannten Anwendungsfälle durchzuführen, haben wir das System der greifenden Hände (grabby hands) entwickelt. Genau wie der Kampfpilot seine Hand um den Steuerhebel legt, werden die Hände verwendet, um mit der Umwelt und allen Gegenständen zu interagieren. Durch einen Blick auf ein Objekt und das Drücken der Benutzen-Taste (F) wird die passende Animation abgespielt und zum Beispiel ein kleines Objekt angehoben und in der Hand gehalten. Läuft der Spieler nun mit diesem Objekt zu einer neuen Position, kann er es durch erneutes Drücken der Benutzen-Taste

präzise an neuer Stelle ablegen. Beim Ablegen kann das Objekt auch in der Ausrichtung geändert werden.

#### Einhändig

Die einhändige Interaktion mit Objekten:



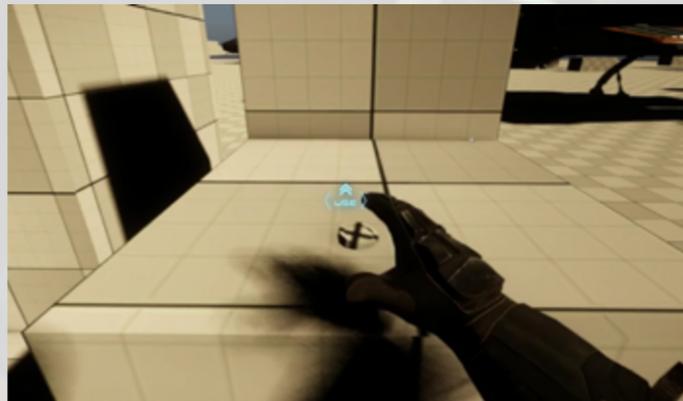
#### Zweihändig

Das System erlaubt auch das Greifen mit beiden Händen. Eine volle Munitionskiste trägt man nun einmal nicht mit einer Hand!



### Der Münzwurf

Jetzt lässt die Physik-Engine ihre Muskeln spielen. Objekte verhalten sich physikalisch korrekt und berücksichtigen dabei die Umgebung, in der sie sich befinden. Ihr könnt beispielsweise eine Münze (aber auch andere Objekte) in die Luft werfen und diese wieder fangen. „DIES BITTE NICHT MIT GRANATEN MACHEN, vor allem nicht, wenn Ihr sie vorher scharf gemacht habt!!!“ Aber zurück zur Münze: Lasst Geld regnen, indem Ihr einfach mehrere Münzen in die Hand nehmt und nach oben werft.



### Verwendbare Gegenstände

Haltet Ihr einen verwendbaren Gegenstand in Euren Händen, seht auf diesen herab und verwendet ihn, indem Ihr die Benutzen-Taste doppelt tippt. Ein Gegenstand, der momentan verwendet wird, kann bei nochmaligem Doppel-tippen der Benutzen-Taste wieder in seinen

inaktiven Zustand überführt und daraufhin abgelegt werden, beispielsweise in eine Kiste. Dies bedeutet, dass Ihr auch Eure persönlichen Gegenstände, wie etwa eine Waffe oder eine Taschenlampe, in einer Kiste einlagern könnt.



### Gegenstände und Container

Jeder Container hat zwei Haupteigenschaften: die Standard-Frachteinheiten (SCU) und die Anzahl der Ports. Die SCUs definieren die Außenmaße des Containers in Kubikmetern, während die Anzahl der Ports definiert, wie viele Objekte der Container aufnehmen kann. Größere Gegenstände benötigen mehrere Ports.

### Beispiel:

Ein Container hat die Größe von zwei SCUs mit 63 Ports (Außenmaße: 2,5 x 1,25 x 1,25 m / Innenmaße: 2,25 x 1,0 x 1,0 m). Eine Pistole benötigt einen Port, ein Gewehr zwei und eine Rakete

sechs Ports. Je nachdem wie und was in den Container abgelegt wird, kann man unterschiedliche Mengen an Waren einlagern.



### Container und Paletten

Wie bereits beschrieben werden Paletten verwendet, um mehrere Container gleichzeitig im Verbund zu bewegen. Es macht sicher keinen Spaß, fünfzig Erzcontainer einzeln in den Frachtraum zu bewegen. Da diese Paletten sehr groß werden und dem Spieler damit die Sicht verstellen können, haben wir ein System entwickelt, ähnlich dem Landemodus in Arena Commander, um die Übersicht beim Bewegen der Fracht zu gewährleisten.

### Der Laderaum

Die SCUs beschreiben die Abmessungen eines Containers. Dieser Wert ist wichtig, weil alle Schiffe einen maximalen Wert besitzen, wie viele SCUs sie aufnehmen können. In den Frachträumen der

Schiffe gibt es ein Halteraster, welches die Frachtfelder kennzeichnet, auf denen die Container abgestellt werden können. Dieses dient aber nicht nur dazu, die Fracht auszurichten, es hält die Container darüber hinaus in Position. Man kann auch lose Gegenstände auf ein Frachtfeld ablegen, diese werden durch ein Kraftfeld in Position gehalten. Das Stapeln von Fracht geht aber nur mit den entsprechenden Containern. Die Anzahl der Grundplatten im Halteraster und die maximale Höhe der zu stapelnden Container ergeben die maximale Anzahl der Standard-Frachteinheiten (SCUs) eines Schiffes. Wie so vieles in Star Citizen können auch die Halteraster einen Defekt haben und ausfallen. Aktive Platten leuchten in goldener Farbe, defekte Platten werden rot gekennzeichnet.

### Verwaltung der Schiffsladung

Zu guter Letzt benötigt der angehende Händler eine Möglichkeit, die Waren in seinem Frachtraum zu verwalten. Wie bereits weiter oben beschrieben, erfolgt dies über das Ladungsverzeichnis. Mit dessen Hilfe könnt Ihr die Frachtfelder aktivieren und deaktivieren, falls Ihr Eure Ladung, etwa im Falle eines Piratenangriffs, abwerfen möchtet. Ebenso könnt Ihr die Anordnung Eurer Waren und damit deren Gewichtsverteilung, welche einen Einfluss auf das Flugverhalten hat, bestimmen.



## **DIE NACKTEN FAKTEN „RSI AURORA“**

Diese Woche in „Die nackten Fakten“: Die RSI Aurora inklusive ihrer fünf Varianten. Die Aurora ist ein sogenanntes Starter- bzw. Anfängerschiff. Sie kann für vielfältige Aufgaben, vom Kampf bis hin zur Erforschung und dem Handel, verwendet werden. Im Gegensatz zu vielen anderen kleinen Schiffen besitzt die Aurora einen Schlafbereich. Dies gibt ihrem Besitzer den spielmechanischen Vorteil, dass er das Spiel mitten im Weltraum „speichern“, sich ausloggen und es später an gleicher Stelle wiederaufnehmen kann. Piloten in Schiffen, wie etwa der Anvil Hornet, die nicht mit einem Bett ausgestattet sind, müssen dazu erst auf einer bewohnbaren Station oder einem Planeten landen. Sollte sich der Spieler dennoch mitten im Weltraum ausloggen, fliegt sein Schiff daraufhin selbstständig zum nächsten sicheren Ort – eine Reise, die für das Schiff sehr gefährlich werden kann.

[Offizielles Werbevideo](#) der RSI Aurora

[Offizielle Werbebroschüre](#) der RSI Aurora

[Übersetzte Werbebroschüre](#) der RSI Aurora

### Die Varianten

Zum aktuellen Zeitpunkt sind fünf Varianten der RSI Aurora verfügbar. Die Varianten unterscheiden sich primär in ihrem Aufgabenbereich.



### Aurora ES (Essential) - Startschiff/Erkundung

Bei der Aurora ES handelt es sich um das Grundmodell der Aurora-Schiffserie. Die ES ist aktuell der günstigste Weg sich mit einem Schiff für Star Citizen auszustatten. Durch das Upgrade-System ist die Möglichkeit gegeben, stärkere Waffen und Schilde am Rumpf zu befestigen. Auch ein Upgrade der Frachtbox, welche unter dem Schiff befestigt wird, ist möglich.

#### Kaufoptionen:

[Standalone](#): 19,04 Euro (inkl. 19% MwSt.)

[Spielpaket](#): 33,32 Euro (inkl. 19% MwSt.)

### Aurora LN (Legionnaire) - Militär/Patrouille

Die Militärvariante der Aurora bzw. die am stärksten bewaffnete. Neben Komponenten, die spezifisch für den Kampf ausgelegt sind, besitzt die Aurora LN zwei zusätzliche Waffenhalterungen an den Flügeln, was ihre Kampfkraft deutlich erhöht. Die erste Wahl für den Kampf.

#### Kaufoptionen:

[Standalone](#): 33,32 Euro (inkl. 19% MwSt.)

[Spielpaket](#): 42,84 Euro (inkl. 19% MwSt.)

### Aurora LX (Deluxe) - Erkundung/Leichtes Handelsschiff

Die LX-Variante ist gegenüber der ES mit etwas besseren Schilden, Waffen und Energiegeneratoren ausgestattet. Auch besitzt sie einen Raketenwerfer, der mit vier Marksman HS ausgerüstet ist. Von Seiten RSIs wird sie auch „Aurora Deluxe“ genannt (wohl wegen den serienmäßig vorhandenen Ledersitze und dem ab Werk verbauten Sprungantrieb).

#### Kaufoption:

Steht aktuell nicht zum Kauf zur Verfügung!

### **Aurora MR (Marque) - Abfangjäger**

Die Marque kann als eine Mischung aus der LX und der ES angesehen werden. Sie hat eine bessere Bewaffnung als das Grundmodell ES, aber nicht die Annehmlichkeiten der LX (Leder-sitze, serienmäßiger Sprungantrieb). Für Piloten, die gerne kleinere Mengen an Fracht transportieren, aber auf ein gewisses Maß an Schutz nicht verzichten möchten.

#### **Kaufoptionen:**

[Standalone](#): 23,80 Euro (inkl. 19% MwSt.)

[Spielpaket](#): 28,56 Euro (inkl. 19% MwSt.)

(ohne Beta-Zugriff)

[Spielpaket Plus](#): 38,08 Euro (inkl. 19% MwSt.)

(mit Beta-Zugriff)

[Spielpaket Starter](#): 42,84 Euro (inkl. 19% MwSt.)

(mit Beta-Zugriff und Arena Commander Pass)

### **Aurora CL (Clipper) - Handelsschiff**

Die Handels- bzw. Transportvariante der Aurora-Schiffserie. Von allen Auroras hat die CL den größten Frachtraum bzw. eine Big Box (Modell A), um Fracht zu transportieren. Gegenüber den anderen Varianten besitzt diese eine nahezu doppelt so große Frachtkapazität (23 statt 13 SCUs). Die erste Wahl für den Händler. Die anderen Varianten der Aurora können jedoch mit der Big Box nachgerüstet werden.

#### **Kaufoptionen:**

[Standalone](#): 42,84 Euro (inkl. 19% MwSt.)

[Spielpaket](#): 57,12 Euro (inkl. 19% MwSt.)



#### **Entwicklungsgeschichte:**

##### **Oktober 2012 – Erste Spendenkampagne, die RSI Aurora wird eingeführt**

In der ursprünglichen [Spendenkampagne](#) auf Kickstarter und der RSI-Webseite wurde die RSI Aurora, zu diesem Zeitpunkt noch ohne weitere Varianten, als Spielpaket und Standalone-Schiff angeboten. Die Preise lagen bei 30\$ für ein Spielpaket und 25\$ für das Standalone-Schiff.

##### **26. April 2013 - Konzeptverkauf und Vorstellung [der ersten Variante \(Aurora LX\)](#)**

Als erste Variante wurde die Aurora LX vorgestellt, zu diesem Zeitpunkt noch als eine Art „Spezial Edition“ der regulären Variante. Diese war bis zum 4. Mai 2013 als Sonderverkauf und als Upgrade-Version im Shop erhältlich. Auch hatte die LX bereits eine Raketenlafette inklusive den dazugehörigen Raketen, jedoch noch keine Marksman HS, wie es heute der Fall ist, sondern vier Talon IR Stalker.

##### **29. August 2013 – Veröffentlichung des Hangar-Moduls inkl. der regulären Aurora und der Aurora LX**

Zum Release des ersten Hangar-Moduls wurde die Basis-Aurora und die erste Variante (LX) veröffentlicht.

##### **18. Oktober 2013 – [Veröffentlichung](#) der Aurora-Broschüre und des Werbevideos**

An diesem Tag wurde die Aurora-Broschüre und das Werbevideo veröffentlicht. Nach der 300i war dies das zweite Video, welches als Werbung veröffentlicht wurde. Vielen bleibt noch der Werbespruch in Erinnerung: „*There are many like it, but this one is yours*“, eine Abwandlung des Riflemen's Creed, dort aber bezogen auf die eigene Waffe.

##### **Jahr 2014 – Veröffentlichung der gesamten Aurora-Baureihe**

Im Jahr 2014 wurden die restlichen Varianten veröffentlicht und in verschiedenen Verkäufen angeboten. Ein genaues Datum ist uns nicht bekannt. Die reguläre Aurora wurde zur Aurora Essential.

#### **CIG-Hintergrundwissen**

- Das Design der Aurora wurde von Ryan Church entwickelt.
- Zum Start der ersten Spendenkampagne im Jahr 2012 war nur der Name des Schiffes bekannt.

## RSI AURORA - GRUNDDATEN DER EINZELNEN VARIANTEN

NAME	ESSENTIAL	MARQUE	CLIPPER	LEGIONNAIRE	DELUXE
AUSRICHTUNG	Starter/Erkundung	Überwachung	Handel	Miliz/Patrouille	Erkundung/leichter Handel
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	18,5 / 8,25 / 4,1	18,5 / 8,25 / 4,1	18,5 / 8,25 / 4,1	18,5 / 8,25 / 4,1	18,5 / 8,25 / 4,1
MASSE (KG)	7.550	7.550	7.560	8.300	7.550
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	13	13	23	13	13
BESATZUNG (MAX.)	1	1	1	1	1
KRAFTWERK (MAX.)	1x Größe 2				
TRIEBWERKE (MAX.)	1x TR3				
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	8x TR1				
SCHILDE (MAX.)	1x Größe 3	1x Größe 2	1x Größe 2	1x Größe 3	1x Größe 2
STARRE HALTERUNG (MAX.)	2x Größe 2	2x Größe 2	2x Größe 2	4x Größe 2	2x Größe 2
PYLON (MAX.)	1x Größe 2				



# STAFFELVORSTELLUNG

---



**BEREICH:** Forschung

**STAFFELLEITER:** Madwag

**KOMMANDOLEITER:** captain\_data,  
Epicbob89,  
Killerflummi,  
sixxjo

**BEREICHSOFFIZIERE:** Frostbomb,  
23Magnus23

**MITGLIEDER:** 49

## FORSCHUNGSTAFFEL AURIGA

Hallo, mein Name ist Sixxjo. Vor kurzem erteilte mir Staffelleiter Madwag die Aufgabe, unsere Staffel bei der Redaktion des Kartellboten vorzustellen und ein kurzes Interview zu geben. Leider hatte ich vergessen vorher einen Termin zu vereinbaren.

### **Rohal vom Kartellboten: Wer zum Teufel sind Sie?**

Sixxjo: Im Zuge eines gewaltigen Ausbruches geistiger Umnachtung fanden ein paar verirrte Seelen zueinander und beschlossen sich kopfüber ins Unbekannte zu stürzen. In diesem Sinne bekleidet die Staffel Auriga offiziell aber ungekrönt den Posten der verrückten Wissenschaftler im Kartell. Also steigen wir in unsere Schiffe und suchen nach all den Antworten, die sich sonst keiner traut zu finden und beantworten Fragen, die niemand bei klarem Verstand je stellen würde!

### **Was?!**

Genau das ist die Frage: Was befindet sich hinter dem nächsten Wurmloch? Wieso riecht es im Weltall nach verbranntem Wiener Schnitzel? Und wo hat Madwag schon wieder die Kekse versteckt? Um diese und die meisten anderen Fragen werde ich mich mit meiner Forschungsgruppe kümmern.

Getreu dem Motto: „Mir egal, Torpedos marsch!“ wird kein Risiko gescheut und die Reise führt immer tiefer ins Unbekannte. Ganz anders als unsere Erkundungsgruppe, die sich, unter der Führung von Captain Data, am liebsten in den heimischen Gefilden austobt, um dort nach verborgenen Schätzen lokaler Historie zu suchen. Natürlich muss am Ende noch jemand alles aufräumen. Genau das ist die Aufgabe von Epicbob und seiner Bergungsgruppe.

### **Wie sind Sie hier hereingekommen?**

Wir verfügen über einen sehr großen Fuhrpark mit verschiedensten Schiffen für all die möglichen und unmöglichen Aufgaben, die uns das Kartell anvertraut. Vom kleinen Abfangjäger bis hin zum staffel-eigenen Biertanker ist alles dabei.

### **Sicherheitsdienst!**

Genau! Für Sicherheit sorgt Killerflummi und seine stets gewaltbereite Geleitschutzgruppe. Machen Sie sich keine Sorgen, wir halten uns den Rücken frei und sorgen stets für ein ungestörtes Arbeitsklima.

**Okay, ich gebs auf. Ich werde das Interview veröffentlichen.**

„Forschung ist mal was anderes: Ich muss nicht jedes Problem erschießen. Ich kann auch friedlich Systeme erforschen, durch stellare Nebel pflügen, alte Schiffsfriedhöfe entdecken oder mit einem Außenteam ein Wrack besuchen. Da bin ich ganz der Forscher, immer neugierig. Und es wird nie langweilig.“

**Captain-Data – Erkundungsgruppe**

„Alleine kann man viel erreichen, aber gemeinsam gibt es kaum Grenzen.“

**Master of G - Erkundungsgruppe**

„Teamgeist - Vertrauen – Geduld.“

**Star-Lord – Forschungsgruppe**

„Die ganz fetten Schiffe; Expeditionen ins Unbekannte. Ohhhhhh, es wird so AWESOME.“

**Sixxjo - Forschungsgruppe**

„Dann schnapp ich mir mal meinen Schweißbrenner und geh ans Werk...“

**Torffeuer - Bergungsgruppe**

„Selten so einen Haufen Bekloppter gesehen.“

**Killerflummi - Geleitschutzgruppe**

# KONZEPTVERKAUF DER MISC „STARFARER“



*DER WELTRAUM, UNENDLICHE WEITEN... UND DANN KEINEN TROPFEN SPRIT MEHR IM TANK!*

**Ihr Einsatz: MISC Starfarer!**

CIG hat am 9. Mai einen WIP (Work in Progress) Update-Verkauf der MISC Starfarer gestartet. Die Starfarer kann als die fliegende Tankstelle des Universums betrachtet werden. Sie kann größere Mengen an Treibstoff transportieren und hat die Fähigkeit, andere Schiffe im Einsatz aufzutanken.

Die Starfarer war bereits Ende 2013 im Verkauf, wird aber jetzt mit leicht verändertem Design und einer neuen Variante erneut angeboten. Zusätzlich zur „normalen“ Starfarer kann man die Starfarer Gemini erwerben. Die Gemini wird von der UEE als militärisches Versorgungsschiff für Fronteinsätze verwendet. Sie wird auch in SQ42 eine Rolle spielen.

Da es sich bei der Starfarer Gemini um ein Konzept handelt, wird diese inklusiv LTI (lebenslange Versicherung) verkauft. Die reguläre Variante verfügt über zwei Jahre Versicherungsschutz.

**Kaufoptionen:**

Starfarer Standalone:

185,64 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Starfarer Gemini Standalone mit LTI:

228,48 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Starfarer Gemini Upgrade:

42,84 Euro (inkl. 19% MwSt.)



NAME	STARFARER	STARFARER GEMINI
LÄNGE (METER)	90	90
BREITE (METER)	50	50
HÖHE (METER)	20	20
MASSE (KG)	350.000	350.000
BESATZUNG (MAX.)	7	7
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	3321	2488
KRAFTWERK (MAX.)	1x Größe 6	1x Größe 7
TRIEBWERKE (MAX.)	3x TR4	3x TR4
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	14x TR3	14x TR3
SCHILDE (MAX.)	2x Größe 3	2x Größe 4



# STELLENMARKT

## 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!

## 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 [ElFaTaLoR](#), falls Ihr uns behilflich sein möchtet.

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](#).

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](http://www.cloudimperiumgames.com)

[www.robertsspaceindustries.com](http://www.robertsspaceindustries.com)

### Kontakt

[das-kartell@gmx.de](mailto:das-kartell@gmx.de)

<https://das-kartell.org>



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