DER KARTELLBOTE

08. Juni 2015 | Ausgabe: 8

DESIGNPOST - DER TOD DES CHARAKTERS

DIE NACKTEN FAKTEN - M50

STAFFELVORSTERLLUNG - LYNX

IN DIESER AUSGABE

KRT NEWS 2
CIG NEWS 3
Der Tod des Charakters 5
Die nackten Fakten - Origin M50 11
Staffelvorstellung - Lynx 15
Unternehmen und Märkte - GNP 18
Stellenmarkt 21
Impressum 23

KRT NEWS - ZUSAMMENFASSUNG

5. Juni 2015

BROSCHÜRE: CONSTELLATION AQUILA

Übersetzung: EnormousWilly
Korrekturlesung: Malu23
Grafische Bearbeitung: Olaf_Jaeger

2. Juni 2015

FIRMEN-GUIDE: SAKURA SUN

Übersetzung: Malu23
Korrekturlesung: R_O_C_K_E_T

29. Mai 2015

SYSTEM-GUIDE: HELIOS

Übersetzung: Kyle_Hawk_Casey
Korrekturlesung: Malu23

CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG

5. Juni 2015

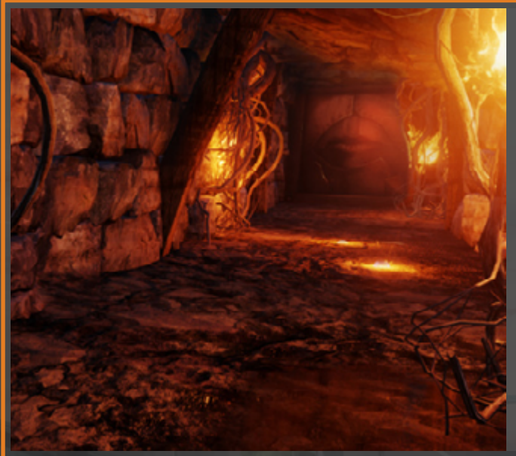
MONTHLY REPORT: MAY

Monatlicher Entwicklerreport über Star Citizen. Alle wichtigen Teams von CIG veröffentlichen einen Bericht über die Arbeiten, welche sie im Monat Mai durchgeführt haben.

5. Juni 2015

MILITARY SHIPS AVAILABLE

Bis einschließlich dem 12. Juni können sämtliche militärischen Schiffe erworben werden.



3. Juni 2015

NOTE FROM THE CHAIRMAN: THE BARD'S TALE IV

Chris Roberts macht auf die Kickstarter-Kampagne von The Bard's Tale IV aufmerksam.

2. Juni 2015

MEET THE DEVS - RICKY JUTLEY

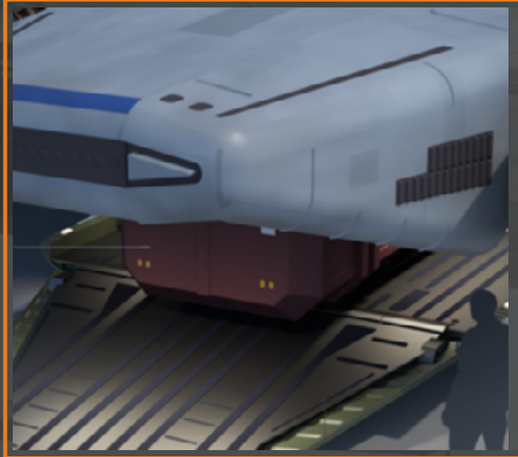
Videointerview mit Ricky Jutley (Projektmanager für Foundry 42). Das Interview führt James Pugh.

CIG NEWS - ZUSAMMENFASSUNG

29. Mai 2015

TEST DRIVE THE MILITARY SHIPS!

Ab diesem Datum konnten die militärischen Schiffe eine Woche lang frei getestet werden.



29. Mai 2015

RELIANT Q&A PART 2

Teil 2 der Frage- & Antwort-Runde über die MISC Reliant.

27. Mai 2015

RELIANT Q&A PART 1

Fragen und Antworten zum neuesten Schiff des Star Citizen-Universiums, der MISC Reliant.

26. Mai 2015

MEET THE DEVS: KIRK TOME

Videointerview mit Kirk Tome. Das Interview führt James Pugh.

DESIGNPOST: DER TOD DES CHARAKTERS

„DER TOD IST NICHT DAS ENDE, SONDERN DER ANFANG VON ETWAS NEUEM.“

Wo das Leben ist, da muss es auch den Tod geben. Wenn das Entwicklerteam von Star Citizen von einem lebendigen Universum spricht, dann muss das Leben der Charaktere irgendwann ein Ende haben und Platz für Neues schaffen. Das führt uns zum CIG-Designpost dieser Ausgabe: „Der Tod des Charakters“. Für den englischen Originaltext folgt bitte diesem Link.

Das große Ziel von Star Citizen, ist ein Universum aufzubauen, in dem der Spieler jeden Tag spielen will und dass ihn völlig in die Geschichten und Erlebnisse eintauchen lässt. In diesem Universum soll es Ereignisse geben, wie den Sturz von Regierungen oder Kriege, und die Spieler sollen zu Legenden werden können. Wir wollen ein Galactapedia (Lexikon über Star Citizen / Anm. d. Red.) erschaffen, welches nicht alleine durch CIG mit Inhalten gefüllt wird, sondern in dem ebenso großartige Taten der Spieler einfließen.

Um das Ziel, unserem Universum eine lebendige Geschichte zu geben, zu erreichen, muss es zeitlich voranschreiten und die Charaktere der Spieler müssen sterblich sein. Die Spieler sollen ein Erfolgsgefühl verspüren, wenn sie eine besonders schwierige Handelsroute gemeistert oder einen besonders berüchtigten Piraten zur Strecke gebracht haben. Es ist für viele bei CIG unbefriedigend, wenn ein Spiel alle paar Sekunden automatisch speichert und der Tod nur ein kleiner Rückschritt im Level bedeutet. Dem Tod wird der Schrecken genommen (save und respawn sei Dank). In Spielen wie Wing Commander oder auch Privateer hatte der

Tod des Charakters schon größere Konsequenzen. Falls man besiegt wurde, musste man den gesamten Level neu spielen und man kam nur weiter, wenn man die gestellten Aufgaben auch erfüllen konnte. Auch gab es kein Zwischenspeichern vor der letzten Gegnerwelle. Man hatte ein ganz anderes Erfolgserlebnis als in anderen Spielen, wenn man mit defekten Schilden und einem fast zerstörten Raumschiff doch noch den sicheren Heimathafen erreichte.

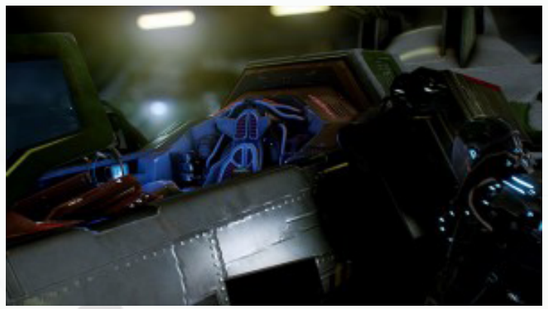
Ein Spiel, das es sehr gut verstand, dem Spieler ein extremes Erfolgsgefühl zu bescheren, war Demon Souls. Da es nicht möglich war, inmitten eines Levels zu speichern, war das erfolgreiche durchschreiten dieses Levels, insbesondere nach einem schweren Bosskampf, ungeheuer befriedigend. Es ist gleichzeitig eines der frustrierendsten Spiele, die es je gegeben hat. Auch wenn es den Spieler vielleicht etwas zu hart für ein Scheitern bestraft, hat es uns und den Wert, etwas verlieren zu können, vor Augen geführt. Du kannst kein Licht ohne Dunkelheit haben und keinen Lohn ohne Risiko.

In Squadron 42 ist dieses Ziel einfach zu erreichen. Du musst die Mission vollenden, um voranzukommen. Man kann nicht einfach im Weltraum speichern. Stirbst du, dann geht es zurück zur Einsatzbesprechung, egal ob du nun in der ersten Feindeswelle gestorben bist oder kurz vor dem Ende der Mission.

Aber wie sieht es im PU aus? Hier kann man das Spiel ja nicht auf einen früheren Stand zurücksetzen. Die einfache Lösung: Wenn dein Schiff zerstört wird und du es schaffst, den Schleudersitz zu betätigen, wirst du von Rettungskräften aufgesammelt und zum letzten Planeten oder der letzten Station gebracht, die du besucht hast. Dort bekommst du dein Schiff von deiner Versicherung ersetzt, exklusive deiner Fracht und Upgrades, es sei denn, du hast zusätzliche Versicherungen abgeschlossen. Du kannst nun wieder in den Weltraum aufbrechen.

Diese Mechanik wird auch von EVE Online verwendet, mit dem kleinen Unterschied, dass dort nach dem Tod des Spielers ein Klon aktiviert

wird und sein Charakter respawnt, was diesen effektiv unsterblich macht. In EVE wird der Tod durch die Cloning-Mechanik ausbalanciert, welche den Verlust von Eigentum aber nicht der Fähigkeiten des Charakters erlaubt (Im Gegensatz zu Star Citizen gibt es in EVE RPG-Fähigkeiten, die der Spieler erlernt). Die Todesmechanik in EVE ist clever gemacht und gut in ihr Universum eingewoben, aber wir wollen kein EVE 2.0 mit Cockpits erschaffen.



Eines unserer Ziele ist, Star Citizen besonders real und logisch zu machen. Der Spieler soll die Auswirkungen von Verletzungen, den Verlust von Gliedmaßen und anderen Unglücken verspüren. Man soll einem Charakter seine Lebensgeschichte ansehen können. Wenn er beispielsweise an mehreren Kriegen teilgenommen hat, sollen die Narben in seinem Gesicht oder ein kybernetischer Arm Zeuge für seine vielen Gefechte sein. Ein Klonen des Charakters würde dem entgegensprechen, weil wir dann ein Universum von untersterblichen Göttern hätten. Der Tod wäre dann nur ein finanzielles und zeitliches Problem, hätte aber ansonsten keinerlei Auswirkungen. Wenn wir ein dynamisches und lebendiges Spiel haben möchten, dann brauchen wir den Zyklus von Leben und Tod, eine Geschichte der Welt und eine dauerhafte Entwicklung des gesamten PUs.

Auf der anderen Seite würde ein dauerhafter Tod, während er realistisch wäre, dazu führen, dass man keinen Spaß mehr am Spiel selbst hat. Man will durch einen verlorenen Kampf nicht alles verlieren und danach komplett neu anfangen müssen. Wir wollen beides, ein logisches und lebendiges Universum und den Spaß am Spiel. Wir wollen ein System, welches uns das Gefühl der Sterblichkeit bietet, jedoch nicht frustriert.

Das Leben und Sterben des Charakters

Die Erstellung des Charakters wird in der Spielwelt stattfinden. Wenn du das Spiel startest, wirst du vor zwei Toilettentüren stehen und je nachdem, welche Tür du wählst, wird dein Charakter entweder männlich oder weiblich sein. „Arg, das war die falsche Klotür...“ Auf der Toilette wirst

du vor einem Spiegel stehen, mit dessen Hilfe du dein Aussehen festlegen kannst. Bist du mit diesem zufrieden, wirst du im nächsten Schritt ein UEE-Rekrutierungsbüro aufsuchen und dort mit Hilfe eines Mobiglas-Formulars deinen Namen und einen Begünstigten eintragen, welcher im Falle deines Todes die Erbschaft antritt. Dies kann einer Verwandter sein, etwa ein Sohn, eine Tochter oder eine Tante, oder auch jemand ganz anderes (allerdings kein anderer Spieler). Danach kannst du entweder die Trainingsmission, und damit SQ42, beginnen oder direkt in das PU starten.

Kommen wir aber zurück zum Tod des Charakters. Du wirst im PU einige Male „sterben“ können, bevor dein Charakter endgültig das Zeitliche segnet. Denke dabei an alte Arcade-Spiele, bei denen du eine bestimmte Anzahl von Leben zur Verfügung hast.

Die Wissenschaft der Zukunft ist weitaus fortschrittlicher als heute. Was heute den definitiven Tod bedeuten würde, ist in Star Citizen ein schnell zu behebendes Problem. Es gibt jedoch auch Möglichkeiten, den Verlust eines deiner „Leben“ zu vermeiden. Bevor dein Schiff explodiert, bleiben dir einige Sekunden dieses per Schleudersitz zu verlassen. Du wirst danach auf dem Planeten oder der Raumstation, auf der zu zuletzt gelandet bist, wieder aufwachen ohne eines deiner „Leben“ zu verbrauchen. Und dort erwartet dich dein Raumschiff, welches durch eine (hoffentlich vorhandene) Versicherung ersetzt wurde.

Natürlich wirst du einen materiellen Verlust erleiden, wenn dein Raumschiff zerstört wurde, die Basis-Versicherung (darunter fällt auch LTI) ersetzt dir nur dein Raumschiff aber nicht die Fracht, die du geladen hattest oder den schicken, neuen Laser, den du vor einigen Tagen an dein Schiff gebaut hast. Natürlich kann man dies auch alles versichern, aber das kostet immer ein paar extra Credits.

Falls du aber trotz aller Sicherungsmaßnahmen getötet wirst, weil dein Charakter im All abgeschossen wurde oder deine Teammitglieder dich im FPS nicht retten konnten, so wirst du in einer Krankenstation aufwachen.

Je nachdem wie du gestorben bist, hatte dieser Tod auch permanente Auswirkungen auf deinen Körper. Vielleicht bist du verblutet, weil du einen Arm verloren hast, dann könnte es sein, dass du nun einen künstlichen Arm besitzt. Oder du hast durch die vielen Projektile, die deinen Körper im Kampf malträtiert haben, neue Narben am Körper.

Verlierst du zu viele Leben, wirst du eines Tages nicht mehr in der Krankenstation aufwachen. Stattdessen wirst du deiner eigenen Beerdigung beiwohnen dürfen. „Hier liegt Chris, der Entdecker des Orion II-Sprungpunktes und Bezwinger des schrecklichen Piraten Roberts. Bürger erster Ordnung".

Es wird die Möglichkeit geben, verlorene Leben wiederzugewinnen, ob durch spezielle Missionen oder Spezialisten, welche diese Dienstleistung in einem weit entfernten System für viele Credits anbieten.

Aber was bedeutet es, wenn der Spielcharakter endgültig dahinscheidet? Nicht das Ende, nur einen neuen Anfang. Nach dem endgültigen Tot werden die weltlichen Besitztümer auf einen neu erstellten Charakter übertragen. Auch die Reputation, die sich der Spieler im Laufe des Spiels erworben hat, wird vom neuen Charakter übernommen (mit leichtem Verlust). Wie immer gilt: Man kann die Sünden des „Vaters" nicht einfach ablegen. Der Sohn eines berühmten Piraten wird das Ansehen seines Vaters erben.

Das System erlaubt uns, dem Spieler einen Sinn für die Sterblichkeit seines Charakters und eine lebendige Lebensgeschichte zu geben. Aber niemand wird sofort sterben, wenn er einen Kampf verliert. Es wird einige Zeit dauern zu diesem Punkt zu gelangen. Wir möchten, dass der Spieler ein Bewusstsein für das Risiko entwickelt und sich nicht leichtfertig in Gefahr begibt. Wer es jedoch schafft, mit seinem Spielcharakter etwas Einzigartiges in seinem Leben zu erreichen, wird damit belohnt, dass er Teil der offiziellen Geschichte des PUs wird. Captain Haddrack, der Besieger des fürchterlichen Piraten Blackbird, eine Legende verewigt im Star Citizen-Galactapedia.

Diese Regeln beziehen sich alle auf den Charakter des Spielers, NPCs haben ihre eigenen Regeln. In einem Singleplayer-Spiel interessiert es den Spieler nicht, wenn er einen wichtigen NPC tötet, der bereits von vielen anderen Spielern besiegt wurde, weil sich diese Spielwelt nur um ihn dreht. Doch in einem MMO, welches ein Universum darstellt, das von vielen Spielern gleichzeitig geteilt wird, ist dies anders. Der Gedanke, dass ein Boss, den ich gerade besiegt habe, kurz darauf von der nächsten Gruppe an der gleichen Stelle besiegt werden wird, mindert die Erfahrung. Die meisten MMOs akzeptieren dies als Preis, den man bezahlt, wenn man tausende Spieler, die alle der Held sein möchten, bedienen muss. Nicht so in Star Citizen!

Wichtige NPCs sind einzigartig. Und wenn Sie getötet werden, dann auch nur ein einziges Mal. Den furchterregenden Piraten Roberts zur Strecke zu bringen macht einen Spieler oder eine Gruppe von Spielern zu einer Legende, ähnlich wie die Entdeckung eines Sprungpunktes, eines neuen Sternensystems oder einer neuen Spezies. Werdet Teil der offiziellen Geschichte von Star Citizen. Wenn ein Boss-NPC stirbt, wird er von uns nicht wieder in das Spiel gebracht. Aber mit hoher Wahrscheinlichkeit wird es einen Nachfolger geben, welcher die Taten seines Vorfahren fortführt.

Während einige vielleicht der Meinung sind, dass die Todesmechanik von Star Citizen den Rollenspielaspekt eines Charakters, den sie mit einer ausgeklügelten Hintergrundgeschichte erschaffen haben, mindern könnte, möchten wir entgegnen, dass die Mechanik diesen Aspekt sogar bereichern wird. Denn nun gehört diese Hintergrundgeschichte nicht nur deinem momentanen Charakter, sondern ebenso seinen Nachfahren, welche auf dieser aufbauen, sich von ihr leiten lassen oder sie ablehnen können, um einen ganz anderen Weg zu gehen als ihre Eltern.

Todesmechanik FAQ

Was zählt als Tot?
Nicht rechtzeitig das Schiff zu verlassen, bevor es explodiert, einen Kopfschuss während eines FPS-Gefechts zu erhalten und im Weltraum erschossen zu werden, nachdem man das eigene Schiff verlassen hat.

Wie viele „Leben" habe ich?
Die genaue Anzahl der Leben wird sich im Laufe der Entwicklung von Star Citizen ergeben. Wir beabsichtigen dem Spielecharakter mehrere „Tode" zu gewähren, bis er endgültig gestorben ist. Stelle dich darauf ein, wenigstens ein halbes Dutzend Mal, wenn nicht öfter, in einer Krankenstation aufzuwachen. Und selbst an diesen Punkt zu gelangen, wird nicht alltäglich sein. Es sei denn, du nimmst häufig an Enteraktionen

teil oder fliegst regelmäßig in Gebiete, in denen weder Recht noch Ordnung herrscht. Bitte beachte, dass es keinen statischen „Lebenszähler“ geben wird: Die Risiken, die du eingehst, und auf welche Weise du „stirbst“ haben Einfluss darauf, wie viele „Leben“ du letztendlich haben wirst. Da eines der Hauptaugenmerke von Star Citizen das völlige Eintauchen in die Spielwelt ist, wird es auf deinem Bildschirm keinen „Lebenszähler“ geben, dieser wird intern vom Spiel verwaltet.

Was passiert, wenn meine Internetverbindung unterbrochen wird oder ich aus Frust das Spiel beende? Verliere ich ein Leben?

Falls du die Verbindung zu den Star Citizen-Servern verlierst (oder auf andere Weise während des Fluges das Spiel beendet wird), werden die Server versuchen dein Schiff auf „Autopilot“ zu stellen. Falls du dich zu diesem Zeitpunkt in einer Weltraum-Instanz nahe einem feindlichen Schiff befinden solltest, wird der Server versuchen von diesem genug Abstand zu gewinnen, um den Autopiloten aktivieren zu können. Ist dies erfolgreich, platziert der Server dein Schiff auf den Planeten oder die Station, auf der du zuletzt gelandet bist. Falls nicht, und falls es dir nicht möglich war, dich neu mit dem Spiel zu verbinden, bevor der Gegner dein Schiff zerstört hat, wird angenommen, dass es dir gelungen ist, dein Schiff rechtzeitig zu verlassen. Der Server wird dich in diesem Fall auf dem Planeten oder der Station absetzen, auf der du zuletzt gewesen bist. Besitzt du eine Versicherung, wird ein neues Schiff für dich bereitstehen. Wir werden die Disconnects der Spieler überwachen und falls wir glauben, dass ein Spieler das System ausnutzt, können wir ihn mit einem „Tod“ bestrafen und seinen internen Lebenszähler entsprechend verringern.

Was sind die Konsequenzen für jemanden, der einen im Weltraum schwebenden Piloten tötet?

Spieler, die in den zivilisierten Gebieten der UEE einen hilflos im All schwebenden Piloten, auf den die UEE kein offizielles Kopfgeld ausgesetzt hat, töten, sind der Abschaum der Galaxis und werden dementsprechend von den Behörden behandelt und zum Abschuss freigegeben. Diese Spieler werden es im zivilisierten Raum sehr schwer haben, da die Polizeikräfte ihnen ständig auf den Fersen sind. Doch auch in den gesetzlosen Gebieten wird ihnen das hohe Kopfgeld, das nun auf sie ausgesetzt ist, das Leben schwer machen.

Wie lange muss ich im Weltraum schweben, bis meine Rettungskapsel geborgen bzw. mein Charakter gerettet wird?

Wenn du dein Schiff in einem aktiven Raumkampf verlässt, kannst du im Weltraum schweben und dir die Schlacht ansehen. Doch kannst du zu jeder Zeit dein Rettungssignal aktivieren und wenn es innerhalb eines bestimmten Abstandes keinen Gegner mehr gibt, wird das Spiel ausblenden und daraufhin mit den Worten „…etwas später“ wieder einblenden. Du wirst ein Video zu Gesicht bekommen, das dir zeigt, wie dein Charakter/die Rettungskapsel von einem Rettungsschiff mit Hilfe eines Traktorstrahls geborgen wird. Das Spiel wird dich daraufhin auf dem letzten Planeten oder der letzten Station, auf der du gewesen bist, absetzen.

Was passiert wenn ich einen Kopfschuss im FPS erhalte?

Ein Kopfschutz führt wahrscheinlicher zum Tod als jede andere Verletzung! Das Entern eines Schiffes ist ein extrem risikoreiches Vorhaben. Du kannst zwar eine Menge Profit machen, indem du das Schiff eines anderen Spielers erbeutest, doch setzt du dich gleichzeitig dem höchstmöglichen Risiko aus. Es ist möglich, dass du nur ein Auge oder einen Kiefer verlierst, doch gibt es ebenso die Möglichkeit, dass ein Laser dein Gehirn durchbohrt und du für immer tot bist. Einen Kopfschuss zu kassieren, während man ein Schiff verteidigt, endet seltener tödlich, da die Verteidiger schnelleren Zugang zu ihren medizinischen Einrichtungen haben.

Wie wollt ihr Griefing verhindern?

Wir glauben, dass das System Griefer abschrecken wird: Wenn du ein Spieler bist, der in sicheren Gebieten auf neue Spieler lauert, um diese abzuschießen, wird schnell ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt werden. Andere Spieler können dich dann legal aufs Korn nehmen. Solltest du Piloten in Rettungskapseln angreifen, wird anderen Spielern möglicherweise erlaubt, ganz legal auf dich zu schießen, wenn du dich in der gleichen Situation befindest. Das Griefen neuer Spieler wird den endgültigen Tod deines Charakters deutlich schneller herbeiführen, als bei jenen, die du zu terrorisieren versuchst. Wir glauben, dass das harte Bestrafen von Spielern, welche Rettungskapseln abschießen, der Umstand, dass die meisten Verletzungen überlebt werden können und Spielern die Möglichkeit zu geben, Upgrades zu erwerben, die deren Überlebensfähigkeit erhöhen, den Anreiz zu griefen reduzieren werden. Wir sind uns aber ebenso darüber im Klaren, dass

wir dieses System ausbalancieren müssen, sobald das Spiel veröffentlicht wurde. Dies ist unser wichtigstes Versprechen: Wir werden das System beständig ausbalancieren, damit es funktioniert und nicht zu einem Werkzeug für Spieler wird, die anderen das Spiel verderben wollen.

Wie kann ich mein Sterberisiko verringern?
Es wird eine ganze Reihe von Systemen geben, welche die Überlebenswahrscheinlichkeit des Spielers im Falle der Zerstörung seines Schiffes erhöhen. Dazu gehören verbesserte Notfallausstiegssysteme, Raumanzüge und Personenschilde, bessere Kraftwerkskerne (welche dem Spieler mehr Zeit geben, um aus dem Schiff zu entkommen) und verschiedene automatisierte Systeme (welche den Spieler automatisch aus dem Schiff katapultieren, wenn ein bestimmter Schadenszustand erreicht wurde). Es wird ebenfalls ein Upgrade-System für die Verletzungen geben, die du im Gefecht erlitten hast. Wenn dein Charakter ein Auge oder einen Arm verloren hat und du statt eines kybernetischen Implantates lieber einen natürlichen Ersatz möchtest, wirst du auf bestimmten Märkten fündig werden. Des Weiteren wird es bestimmte medizinische Eingriffe geben, welche deine Lebensspanne erhöhen (Es werden dir ein paar Leben zurückgegeben).

Wird es Wege geben, die Todesmechanik zu umgehen?
Im PU gibt es diese Option nicht, doch wenn du einen privaten Server betreibst, hast du die Möglichkeit, den Spielern unendlich viele Leben zu geben.

Wird eine Mannschaft, bestehend aus mehreren Personen, der Zerstörung ihres Schiffes entkommen können?
Ja, alle Raumschiffe in Star Citizen sind so entworfen, dass alle Mannschaftsmitglieder das Schiff mit einer Rettungskapsel oder auf andere Weise sicher verlassen können.

Kann ich alliierte Piloten mit dem Traktorstrahl oder auf andere Weise retten?
Ja. Wenn du genug Platz hast und einen befreundeten Piloten rettest, kann dieser deiner Mannschaft beitreten. Wenn du einen nicht alliierten Spieler rettest, bekommst du sogar eine Rettungsprämie von der Schiffsversicherung des geretteten Piloten ausgezahlt, sobald du auf dem nächsten Planeten landest.

Was passiert wenn ich gefangengenommen statt gerettet werde?
Wird deine Rettungskapsel von einem anderen Spieler oder NPC geborgen, hängen die Konsequenzen von deiner Situation ab. Bist du ein Krimineller und wirst zu einem Gefängnisplaneten gebracht, musst du die Behörden bestechen, um wieder auf freien Fuß zu gelangen. Wirst du in die Sklaverei verkauft, musst du dir auch hier deine Freiheit erkaufen.

Habt ihr Sorge, dass die Spieler keine Kämpfe bestreiten wollen, weil sie sich vor dem endgültigen Tod ihres Charakters fürchten?
Nein, wir versuchen ein System zu entwickeln, welches die Spieler ermutigt, sich in den Kampf zu werfen. In den meisten Raumkämpfen wird der Spieler kein Leben verlieren, selbst wenn sein Schiff zerstört wird, da es sehr wahrscheinlich ist, dass es ihm gelingen wird, rechtzeitig auszusteigen. In der Krankenstation mit einem neuen Bein aufzuwachen sollte ebenfalls ein seltenes Ereignis sein. Es sei denn, du hältst dich in den gefährlichsten Gebieten der Galaxis auf. Die Möglichkeit eines endgültigen Todes wird bei den Spielern eine gewisse Beklemmung verursachen, welche allerdings die Erfahrung eher bereichern sollte. Auch wird sie durch den potentiellen Gewinn mehr als aufgewogen. In einer Welt, in der jeder verletzbar ist, hat niemand einen Vorteil.

Ich habe mir bereits für meinen Charakter eine Hintergrundgeschichte ausgedacht und möchte nicht, dass dieser stirbt!
Damit ihr Zeit habt, die Hintergrundgeschichte eures Charakters entsprechend anzupassen, stellen wir euch die Todesmechanik so früh wie möglich vor. Für jene, die einen Einzelgänger spielen wollen: Denkt daran, der Begünstigte im Falle eures Todes muss kein Verwandter sein.

Werde ich Squadron 42 erneut durchspielen müssen, wenn mein erster Charakter gestorben ist?
Nein, alles, was du dir in SQ42 verdient hast, wird an den neuen Charakter vererbt: Deine Bürgerschaft, deine Credits, dein Schiff usw. Wenn dein Charakter den Bürgerstatus innehatte, wird dieser auf deinen neuen Charakter übergehen. Allerdings wird es eine Probezeit geben, in welcher du einige Missionen absolvieren musst, um die gute Reputation deiner Bürgerschaft zu erhalten. Wenn du möchtest, kannst du gerne die SQ42-Kampagne ein zweites Mal spielen, aber es wird nicht verlangt.

Wir haben diese FAQ auch auf unserer Webseite eingefügt.

DIE NACKTEN FAKTEN: ORIGIN JUMPWORKS M50

„EIN RENNEN IST NUR EIN RENNEN, WENN DIE KONKURRENZ MITHALTEN KANN.“

Diese Woche in „die nackten Fakten“: die Origin Jumpworks M50. Die M50 wurde mit einem Ziel entwickelt: den Murray Cup zu gewinnen. Am ehesten kann man die M50 mit einem Sportwagen vergleichen: klein, leicht, sehr wendig und extrem schnell. Kein Schiff, um Handel zu betreiben, neue Systeme zu entdecken oder Kämpfe zu bestehen, sondern ein fast reines Rennschiff. Aber glaubt nicht, dass die M50 wehrlos ist. Mit Hilfe ihrer extrem guten Manövrierbarkeit und Geschwindigkeit kann sie mit vielen kleinen Nadelstichen auch auf den ersten Blick überlegende Gegner niederstrecken. Aus diesem Grund wird sie von manchen Piloten auch als schneller Abfangjäger verwendet.

Sie ist zwar weder so stark bewaffnet wie eine Origin 325a, noch ist sie so schnell wie eine Origin 350r, doch stellt sie einen schönen und vor allem stylischen Mittelweg dar, mit einer Manövrierbarkeit, die aktuell jedem anderen Schiff überlegen ist.

Von der M50 gibt es bis zum heutigen Tag nur eine Variante. Star Citizen erlaubt es jedoch, seinen Schiffen mit Hilfe von Upgrades eine neue Bestimmung zu geben. Eine M50 als Handelsschiff oder schweren Jäger wird man nie zu Gesicht bekommen, doch liegt ein Einsatz als Kurierschiff durchaus im Bereich des Möglichen, sofern die M50 mit einem Sprungantrieb ausgestattet ist.

„Wenn du so schnell wie möglich von Punkt A zu Punkt B gelangen möchtest, mit dem größtmöglichen Stil, dann ist die M50 dein Schiff. Ausgestattet mit extrem starken Triebwerken und einer leichten Bewaffnung, ist es eines der schnellsten Schiffe der Galaxis. Ein Wort: Geschwindigkeit.“

Kaufoption: Aktuell nicht verfügbar.

Offizielles Werbevideo der M50

Offizielle Werbebroschüre der M50

Übersetzte Werbebroschüre der M50

Entwicklungsgeschichte

Oktober 2012 – Erste Erwähnung der M50 auf der Star Citizen-Kickstarter-Seite
Das erste Mal wurde die M50 in der Original-Kickstarter-Kampagne von Star Citizen erwähnt, jedoch ohne weitere Informationen. Sie stand zu diesem Zeitpunkt als Add-On-Schiff zum Kauf zur Verfügung. Die Kaufoption selbst wurde erst in den letzten Tagen der Kampagne freigeschaltet. Spieler konnten die M50 zu diesem Zeitpunkt für 85$ erwerben.

16. November 2012 – Stretch Goal 4,5 Millionen
Noch in der Original-Spendenkampagne auf Kickstarter und der RSI-Webseite wurde das 4,5 Millionen Stretch Goal erreicht. Dieses schaltete neue spielbare Schiffe frei, unter anderem die M50. Zu diesem Zeitpunkt war das Schiff noch mit einem Frachtraum von 3 Tonnen ausgestattet.

29. Juni 2013 – Vorstellung der M50 (First Look)
Erste Konzeptzeichnungen des Schiffes. Das Design lag bereits sehr nahe an dem was wir heute kennen.

18. November 2013 – Sonderverkauf der M50 im Zuge des Jahrestages von Star Citizen
Sonderverkauf im Rahmen des Jahrestages der Star Citizen-Spendenkampagne.

22. Juli 2014 – Einblick in die Entwicklung der M50
Weitere Arbeiten am Design der M50. Veröffentlichung der Designarbeiten auf der RSI-Webseite. Diese Bilder wurden aus dem offiziellen Jump Point-Magazin entnommen und für alle Spieler öffentlich gemacht.

1. August 2014 – M50 wird Hangar-Ready
Das Schiff konnte ab diesem Datum im Hangar betrachtet werden. Sonderverkauf des Schiffes über eine Woche.

12. September 2014 – Veröffentlichung von Arena Commander Version 0.9
Mit dem Release von Arena Commander Version 0.9 war die M50 das erste Mal spielbar. Auch wurde das Rennmodul veröffentlicht, welches das Spielen gegen andere Spieler ermöglichte. Mit der 350r war die M50 bis zu diesem Zeitpunkt das einzige auf Rennen ausgelegte Raumschiff. Erst viele Monate später sollten mit der Mustang Omega und Gamma weiter Rennschiffe folgen.

CIG-Hintergrundwissen

- Das Schiff sollte ursprünglich Fracht transportieren können.
- Das Ursprungsdesign der M50 wurde von Elijah McNeal entwickelt.
- Weitere Überarbeitungen des Schiffes von „Stefano Tsai“ Anfang 2014.
- Ursprünglich war das Schiff nicht als Rennschiff geplant.

M50 - GRUNDDATEN

HERSTELLER	ORIGIN JUMPWORKS
AUSRICHTUNG	Racer / Abfangjäger
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	11 / 10 / 3
MASSE (KG)	12.000
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	0
BESATZUNG (MAX.)	1
KRAFTWERK (MAX.)	2x Größe 2
TRIEBWERKE (MAX.)	2x TR2
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	8x TR1
SCHILDE (MAX.)	1x Größe 2
STARRE HALTERUNG (MAX.)	2x Größe 1
PYLON (MAX.)	1x Größe 1

M50
ORIGIN

STAFFELVORSTELLUNG

FORSCHUNGSSTAFFEL LYNX

BEREICH:	Forschung
STAFFELLEITER:	Saubaer
KOMMANDOLEITER:	ManeH
BEREICHSOFFIZIERE:	Frostbomb, 23Magnus23, Madwag
MITGLIEDER:	39

Allgemeine Vorstellung

Die Lynx-Staffel ist eine demokratisch geführte Staffel, in der z.B. die Kommandoleiter von der Gemeinschaft gewählt werden, sowie alle wichtigen Themen durch Diskussion und/oder Abstimmung entschieden werden. Das Ziel unserer Staffel ist die Erforschung des Universums, das heißt: die Entdeckung von Sprungpunkten, Anomalien, Erzen, Wracks, Artefakten und fremdartigen Spezies. Natürlich werden wir das Kartell bei den größeren und gefährlichen Unternehmungen unterstützen, aber auch kleinere Expeditionen mit anderen Staffeln oder auch nur mit unseren Forschern durchführen.

Für diese ambitionierten Unternehmungen haben wir bereits jetzt eine ansehnliche Flotte von Schiffen in unseren Hangars zum Einsatz bereitstehen. Diese werden natürlich allen Luchsen zum Mitfliegen und vielleicht auch zum Kommandieren zur Verfügung stehen. Trotzdem werden wir natürlich versuchen auch noch größere Schiffe für die Staffel zu erspielen. Welche das sind, werden wir bei Zeiten gemeinsam beschließen.

Bei uns bist du richtig, wenn auch du deine Fußabdrücke bei der Erforschung des Weltraums hinterlassen willst. Mehr dazu, wenn die PU-Alpha startet bzw. auf unserer Staffelvorstellungsseite. Falls sich Rollenspieler oder solche, die es werden wollen, unter euch befinden und es euch interessiert, wie sich die Mitglieder der Staffel Lynx im Verse begegnet sind, dann empfehlen wir euch eine kleine Kurzgeschichte, welche sich unsere Staffel zu diesem Zweck erdacht hat.

Hier ein kleiner Ausschnitt...

RP-HINTERGRUND DER STAFFEL „LYNX“

Sein Name war Lynx. John Malcom Lynx. Allgemein jedoch, kannte man ihn nur als „Der Luchs“. Seit seinem einundzwanzigsten Lebensjahr durchstreifte Lynx nun schon das Weltall und hatte so manches merkwürdige Zeug gesehen. Er war ein Schurke, ein Entdecker, ein Gauner, ein Schatzsucher, ein Herumtreiber, ein Mensch, den es nie lange an einem Ort hielt, doch niemals jenen seine Hilfe verweigerte, die Not litten. Er hatte in den letzten 30 Jahren schon so manchen reichen, vorlauten Schnösel übers Ohr gehauen, doch handelte er stets nach seinem eigenen Kodex. Ein Kodex der Ehre, der Güte, des Mitgefühls, der freien Entscheidungen und demokratischen Werten. Lynx reiste stets alleine durch die Weiten des dunklen und gefahrvollen Weltalls und genoss dabei die Ruhe und die Einsamkeit des Lebens, welches er gewählt hatte. Eines Tages jedoch, geriet er in einer staubigen, heruntergekommen Bar in eine handfeste Auseinandersetzung. Lynx ahnte zu diesem Zeitpunkt noch nicht, wie sehr sich sein Leben von diesem Moment an ändern würde.

„Hey Ubi, schenk mir noch einen ein!“, lallte John Lynx, schon recht angetrunken. Mit dem Ärmel seiner alten, braunen Lederjacke wischte er sich einen Rest Whiskey aus dem kurzen, mittlerweile grauen Bart. Er schwitzte und Strähnen seines grauen, vollen Haares hingen ihm im Gesicht. Ubimanki, der Besitzer der Bar, ein großer, stämmiger Mann mit angegrautem Haar, war gerade dabei ein paar benutzte Gläser zu reinigen. Er schaute zu Lynx und schlenderte dann auf ihn zu, während er sich die nassen Hände an der schmutzigen Schürze trocknete. Lynx hatte sichtlich Mühe sich auf dem Barhocker zu halten.

Sein Oberkörper neigte sich bedenklich von Seite zu Seite. Er hielt sich krampfhaft mit der linken Hand an dem rissigen, hölzernen Tresen fest, während er mit der anderen Hand das leere Whiskeyglas immer wieder auf den selbigen schlug, um seiner Bestellung Nachdruck zu verleihen. Ubimanki sah Lynx mit einem wohlwollenden Lächeln im Gesicht an. „Ich denke, du hattest genug für heute John. Geh nach Hause und schlafe dich aus.“ Lynx hob seine rechte Hand mit dem Glas darin, deutete mit dem Zeigefinger auf Ubimanki und brabbelte: „Ey, sag du mir nicht wann ich genug habe. So heruntergekommen wie dieser Laden hier ist, musst du doch hoffen, dass ich weitersaufe.“ Ubimanki wollte gerade eine scharfe Bemerkung über die Beleidigung seiner Bar abgeben, als er einen Neuankömmling bemerkte, der gerade durch die Eingangstüre trat. Der jugendlich wirkende Mann blieb im Eingang der Bar stehen und sah sich um. Er musterte jeden einzelnen der dreizehn Gäste an den Tischen und den Barhockern. Dann machte er sich auf den Weg in Richtung Tresen.

Lynx bemerkte den neuen Gast nicht einmal und schlug erneut mit dem Whiskeyglas auf den Tresen. „Was ist nun? Schenk mir endlich ein!“, stammelte Lynx. Ubimanki zuckte mit den Schultern und griff nach der Flasche, welche im Regal hinter ihm stand. Dann schenkte er Lynx ein weiteres Glas Croshavian Single Grain Whiskey ein. „Es ist deine Beerdigung Kumpel. Aber ramponiere noch weiter meinen Tresen und du fliegst schneller aus meiner Bar als du diesen Whiskey runterkippen kannst. Klar soweit?“ Lynx hob das Glas und prostete Ubimanki zu. Er wollte den Drink gerade herunterkippen, als der Fremde ihn von hinten ansprach. „Hey, bist du derjenige, den sie den Luchs nennen?“ Ohne nach hinten zu blicken nahm Lynx einen Schluck Whiskey. „Wer will das wissen?“ Der Fremde lehnte sich mit dem rechten Ellbogen an die Bar und sah Lynx von der Seite an. „Man nennt mich Saubaer, und der Luchs und ich haben etwas zu klären.“ Lynx prustete und spuckte dabei einen Teil des Whiskeys, den er im Mund hatte, über den Tresen. „Mein Beileid Jungchen.“, sagte er und lachte kurz auf. Dann stellte er das halbleere Whiskeyglas auf den Tresen und drehte sich zu dem Mann namens Saubaer. „Also, Jungchen. Oder wie war das noch gleich? Saubaer? Was hätten wir denn zu klären?“ „Vor einem Monat hast du mir auf Cadrellas ein Artefakt gestohlen. Ich war zuerst dort und das Artefakt gehörte demnach mir.“, sagte Saubaer und tippte dabei mit dem Zeigefinger auf Lynx‘ Brust, bevor er etwas lauter und wütender fortfuhr. „Dann hast du mein Schiff sabotiert und ich hing wochenlang auf diesem öden Planeten fest, bis Hilfe kam. Deinetwegen sind mir 25.000 Credits durch die Lappen gegangen. Von den Kosten für das Abschleppen und die Reparatur ganz zu schweigen.“

Lynx Stimme war ruhig und leise, doch das funkeln in seinen eisblauen Augen strafte die Ruhe in seiner Stimme lügen...

Die komplette Story findet ihr hier.

UNTERNEHMEN UND MÄRKTE: GNP

Im Star Citizen-Universum gibt es eine Vielzahl von Unternehmen, vom Schiffsbauer bis zur Supermarktkette. In unserer neuen Rubrik „Unternehmen und Märkte“ wollen wir Euch diese vorstellen. Wir beginnen mit einem Unternehmen, das eine umfangreiche Palette von Produkten anbietet, allen voran Sensoren und Triebwerke.

GNP Geschichte

Helios. Odin. Charon. Baker. Weit entfernt vom Einflussbereich des UEE-Rahmenkonstrukts für militärische Forschung und Entwicklung würde man von diesen Systemen wohl kaum erwarten, dass sie für hochkarätiges Raumfahrtequipment bekannt werden. Doch genau dies geschah im Fall von GNP. Bestrebt sich von den vielen Schiffsherstellern abzuheben und mit den entwickelten „Heimatwelten“ zu konkurrieren, schlossen sich die Regierungen dieser vier Systeme zusammen und subventionierten die Gründung von GNP, einer gänzlich neuen Art von Unternehmen.

Die Grundlage von GNPs Firmenstruktur bildete die FarSeer Corporation auf Tangaroa (Helios II). FarSeer wurde im Jahr 2908 gegründet und entwickelte fast dreißig Jahre lang High-End-Sensoreinheiten. Trotz der anerkannten Qualität ihrer Erzeugnisse gelang es FarSeer nicht, die Raumfahrtrezession der späten Zwanzigerjahre zu überstehen und so ging das zahlungsunfähige Unternehmen in den Besitz der Regierung von Helios über. Doch anstatt das angeschlagene Unternehmen an den nächstbesten Investor zu verramschen, wurden die Geschäfte von nun an von Beamten abgewickelt, welche Steuergelder einsetzen, um das Unternehmen am Leben zu erhalten und den Weg für ihren kolonieübergreifenden Plan zu ebnen. Die frühere FarSeer-Unternehmensstruktur wurde schon bald um ein Triebwerkslabor erweitert, welches im Odin-System ebenfalls in Regierungshände fiel. Des Weiteren schlossen sich eine Reihe von Raffinerien und Fabriken des Charon-Systems an und ein enormer Zufluss an UEC wurde durch die Regierung des Baker-Systems generiert, indem Mitgliedern der regierenden Partei Posten im Unternehmen zugeschanzt wurden.

Das erstaunlichste an dem Unternehmen ist jedoch, dass es im Bereich Forschung und Entwicklung auf das weitaus profitabelste Segment verzichtet: die Entwicklung von Waffen. Während Firmen wie Behring oder MaxOx Billionen mit dem Verkauf von zivilen Lasern und Raketen verdienen, hält sich GNP streng an die Unternehmensphilosophie, welche es verbietet, Waffen in die Hände von Zivilisten (und ebenfalls ungerne in die Hände von Regierungen) zu legen. Stattdessen liegt der Fokus auf unverzichtbarem Equipment hoher Qualität, an welches die meisten Piloten noch nicht einmal denken, wenn sie ihr Schiff ausrüsten, wie beispielsweise Sensoren, Triebwerke, Raumbarken, Methoden zur Treibstoffüberwachung, Software und andere derartige Produkte.

Sensoren

Der erste große Durchbruch gelang GNP, als die UEE-Marine das V601-11-RADAR adoptierte. Das V601-11 ist ein hochauflösendes Multisync-Radarsystem, welches selbstständig dutzende Objekte erfassen kann und gleichzeitig mit hunderten Sub-Systemen innerhalb des Schiffes interagiert. Es bildet heute die Basis des Vorzeigejägers F7A Hornet der Marine. Es war ein Schock für die Raumfahrtindustrie als der Hornet-Auftrag nicht wie erwartet an AllTell oder Skanix, sondern an GNP ging. Gleichzeitig veränderte es alles für GNP.

Dieser Auftrag war jedoch erst der Anfang. Es stellte sich schnell heraus, dass das System schier überlegen war und andere Hersteller begannen das V601 entweder zu klonen oder wurden Lizenzpartner. GNP verdiente Milliarden UEC und reinvestierte die gesamten Einnahmen in Forschung und Herstellung. Auch wenn andere Hersteller in den letzten Jahren Radarsysteme in ähnlicher Qualität auf den Markt brachten, wird das V601 aufgrund seiner Modularität und Anpassbarkeit in den meisten Sensoreinheiten verbaut.

Wie von GNP angekündigt, besteht zwischen der zivilen und der militärischen Version des V601-11 keinerlei Unterschied. Die gleiche robuste Technologie, die in der F7A Hornet zum Einsatz kommt, ist auch serienmäßig (oder als Upgrade) für eine Reihe von zivilen Schiffen erhältlich (inklusive der MISC Freelancer-Serie, welche das System schon adoptierte, bevor es durch die Marine zum Industriestandard wurde).

Das V601-11-System ist mehr als nur ein physischer Scanner. Es ist eine umfassende Lösung, welche sowohl aus physischen Modulen als auch aus einem Head-Up-Display besteht. Das HUD wurde von einem Software-Team entwickelt, zu welchem einige der visionärsten Interface-Designer der Galaxis gehörten und das

aus dem HUD eine echte Augenweide machte. Das Display ist in den Pilotenhelm integriert und zeigt dem Nutzer in dezenten Farben eine gewaltige Menge an Informationen, ohne ihn dabei abzulenken. Das HUD-Layout ist reaktiv, mit ausreichend Rechenleistung, um Vorhersagen treffen und die benötigten Informationen je nach Bedarf zur Verfügung stellen zu können. So kann es in einem Moment die Zielerfassungsdaten und im nächsten schon die Navcom-Entfernungsmessung anzeigen. Darüber hinaus ist das Standard-GNP-HUD heute auch unter vielen Nicht-Piloten bekannt, da es im Arena Commander von Original Systems zum Einsatz kam. GNP wollte jedoch nicht, dass das HUD als ein weitverbreitetes Allgemeingut endet und hat sich daher dazu entschlossen, Original Systems als Lizenznehmer in die Pflicht zu nehmen, anstatt es einfach von ihnen kopieren zu lassen (die Lizenzgebühr betrug genau einen UEC).

Triebwerke

Wenn das V601-11 die Geburtsstunde von GNP einläutete, dann hat die Tonnerre-Triebwerksreihe die Position des Unternehmens als diversifiziertes Raumfahrtunternehmen mit einem breiten Produktportfolio gesichert. Die auf Odin unter extremsten Bedingungen getesteten und auf Charon produzierten Triebwerke repräsentieren einen interessanten Weg, sich auf dem Markt für Raumschifftriebwerke auszurichten. Andere Unternehmen haben bisher immer versucht, ihre Triebwerke in der Branche beliebt zu machen, indem sie das PR-freundlichste Attribut in den Vordergrund stellten: schnelle Schiffe. Was GNP hingegen schnell begriff war, dass während andere Unternehmen stets miteinander um das ORIGIN 350R- oder Anvil Super Hornet-Segment konkurrierten, es nur geringe Konkurrenz (und Qualität) im Bereich der größeren Transportschiffe gab.

Design-Teams machten sich auf, eine Reihe von strapazierfähigen Kernspaltungs-Triebwerken zu entwerfen, welche von einem Flüssigfluorid-Thorium-Reaktor angetrieben wurden und ausschließlich auf größere Schiffe ausgelegt waren, anstatt etwas, das man auch für Raumjäger adaptieren könnte. Aus diesem Entwurf entstand eine Serie hochqualitativer Triebwerke, welche auf die Interessen des Nutzers zugeschnitten waren. Das Tonnerre-Fabrikat kann sowohl leicht repariert als auch gewartet werden. Es besteht im Kern aus herkömmlichen Bauteilen, welche leicht ausgetauscht werden können (in vielen Fällen sogar während des Fluges). Die Tonnerre-Serie, welche derzeit neun unterschiedliche Modelle umfasst, wurde von Anfang an darauf ausgelegt, die alternden Triebwerke der MISC Freelancer und Starfarer zu ersetzen. Der Einstieg lief wie geplant: MISC adoptierte das GNP Tonnerre-00 für alle Freelancer-Modelle und das Thyphon-00 für die gewaltige Starfarer.

Es gibt drei Baureihen der GNP Tonnerre-Triebwerke, welche jeweils in drei verschiedenen Größen angeboten werden. Die kleinste, entwickelt für die Freelancer, ist die Tonnerre (Tonnerre-00, -55 und -77). Die mittlere, Super Tonnerre, wurde bis jetzt noch von keinem Hersteller ins Sortiment aufgenommen, doch Gerüchten zufolge interessiert sich Aegis für dieses Triebwerk, um es in der neuen, zivilen Version der Retaliator einzusetzen. Die gewaltigen Typhons, entwickelt für den Starfarer-Tanker und große Transportschiffe, komplettieren die Baureihe. MISCs Zufriedenheit mit der Serie lässt vermuten, dass das größte Triebwerk der Serie, das Typhon-77, spätestens im nächsten Jahr in der Hull C verbaut wird. Da Flüssigfluorid-Thorium-Reaktoren theoretisch keine bauartbedingte Größenlimitierung haben, ist es wahrscheinlich, dass GNP in den nächsten fünf Jahren noch größere Triebwerke auf den Markt bringen wird, welche sogar in Großkampfschiffen eingesetzt werden können.

Übersetzung: EnormousWilly
Korrekturlesung: Malu23

Hier findet ihr den Firmen-Guide auf unserer Webseite, hier den Originaltext und hier eine Übersicht aller unserer Übersetzungen.

STELLENMARKT

DER KARTELLBOTE SUCHT

REDAKTEURE

die uns bei der Erstellung von Artikeln behilflich sind und mit uns gemeinsam unsere Kartellzeitung weiterentwickeln.

ANFORDERUNGEN:

- *Gute orthografische, grammatikalische und stilistische Sprachkenntnisse*
- *Die Fähigkeit aus dem Englischen zu übersetzen (optional)*
- *Erfahrung im Erstellen von Artikeln erwünscht*

AUFGABEN:

- *Eigenständiges Schreiben von Artikeln rund um Star Citizen und das Kartell*
- *Übersetzung von CIG-Artikeln (optional)*
- *Zusammenarbeit mit den anderen Redakteuren/Korrektur-lesern/Grafikern des Kartellboten*

Bei Interesse, schicke bitte deine Bewerbung per PN an Malu23.

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.

FLUGLEHRER GESUCHT!

Anforderungen:

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

Dann informiere dich hier oder bewerbe dich direkt bei Garruz.

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.

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!

IMPRESSUM

Redaktion Kartellbote
Wir freuen uns über euer Feedback und eure Themenvorschläge im Kartell-Forum.

Redakteur
„Rohal“ / Andreas

Korrektur
„Malu23“ / Karsten
„Garruz“ / Alex

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