

X4: Foundations Manual

Handbuch herunterladen (PDF)



Wiki Handbuch Inhalt

- Schiffe und das Spielerschiff
- Steuerung/Flugmodi und Reisen
- Das X-Universum und die Karte
- Stationen und Forschung
- Kampf und Waffen
- Der Raumanzug
- Missionen und sammelbare Beute
- NSC-Verhalten
- Kauf und Aufwertung von Schiffen
- Nachschubschiffe
- Handel und Bergbau
- Stationsbau und -management
- Station Management
- Übernehmen von Schiffen und Sektoren
- Online Funktionen
- Die Venture-Funktion (neu in v1.50)
- Joystick und Controller Konfigurationen und Optionen
- Systemanforderungen und Fehlerbehebung

Besuchen Sie andere Wiki Seiten für weitere Informationen. Technische Hinweise sind [hier](#) zu finden.

Credits

Dave "Sparky" Parker

Dom "Snafu_X3" Hughes

DrSuperEvil

Euclid

YorrickVander

Egosoft-Mitarbeiter

Dementerres (Übersetzung aus dem Englischen - mit freundlicher Unterstützung von [deepl.com](https://www.deepl.com))

Ships And The Playership

- Schiffe
- Schiffs-IDs
- Das HUD des Spielerschiffes
 - Warn- und SINZA-Symbole
- Langstrecken-Scannen
- Schiffsmodi
- Schiffstypen
- Schiffsreparaturen

Schiffe

Mit einem Schiff in der Hand kann der Spieler das Universum erkunden und sich einen Namen machen. Schiffe können mit den Geschwindigkeiten je nach Schiffstyp und verwendeter Ausrüstung beschleunigen, bremsen, neigen und strafen. Vom Cockpit aus gesehen sind der Schiffszustand, die Waffensysteme und Zielmarker zu sehen.

Schiffs-IDs

Schiffe haben eindeutige IDs, die auf ihren Rümpfen und in den Menüs angezeigt werden. Die Generierung von IDs ist völlig zufällig.

Das HUD des Spielerschiffes

Beispiel HUD Ansicht:



Schiffsstatus

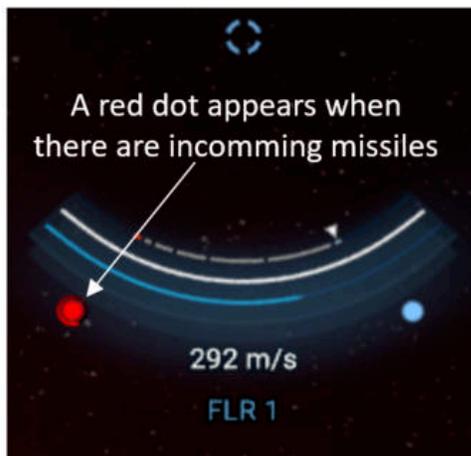
Unterhalb des zentralen Fadenkreuzes befinden sich drei geschwungene Streifen:

- Oben = Geschwindigkeit
- Mitte = Rumpffestigkeit
- Unten = Schildstärke

Warn- und SINZA-Symbole

In der Mitte des HUD können Symbole für Folgendes erscheinen (siehe Diagramm unten):

- SINZA im Besitz
- SINZA aktiv
- Unter Beschuss
- Anfliegende Rakete(n)



Lagebeurteilung

Drei Monitore liefern Informationen am unteren Bildschirmrand:

- Links = Nachrichtenticker (z.B. Missionsfortschritt, Führungsinformationen, aktuelle Credit- und Platzierungsänderungen)
- Mittel = Radar (zeigt lokale Merkmale an und ermöglicht deren Auswahl, um sie zum Ziel der Spielerschaft zu machen).
- Rechts = Zielmonitor (Anzeige für Zielinfo und Videokommunikation mit NSCs)

Waffenkontrolle

- Die Position im Weltraum, auf die die Hauptwaffen derzeit ausgerichtet sind, wird durch jeweils einen weißen Punkt gekennzeichnet (siehe die zwei Punkte im Bild unten, links oben vom zentralen Fadenkreuz).
- Die Turmkontrollen für mittlere Schiffe befinden sich in der obersten Mitte und werden [hier erläutert](#) (im folgenden Beispiel sind sie auf Verteidigung eingestellt, aber offline).
- Zu diesem Zeitpunkt verfügen große und extra große Schiffe noch nicht über konfigurierbare Türme.

Waffengruppen

Rechts und links vom zentralen Fadenkreuz befinden sich die primäre und sekundäre Waffengruppe (eingerichtet über das Menü Schiffsinteraktionen über das Chevron-Symbol in der oberen Mitte des Bildschirms).

In der oberen Mitte des Bildschirms, direkt unter dem Chevron-Symbol befinden sich die Turmkontrollen. Diese Einstellungen werden auf der [Seite Kampf und Entern](#) beschrieben.

Langstrecken-Scannen

- Ein Spielerschiff "**Schiffsmodus**" (siehe unten, wie man es bedient).
- Erkannte Objekte werden auf der Karte mit den Symbolen "?" gekennzeichnet.
- Nebel werden mit einem blauen/cyanischen Licht hervorgehoben.
- **Versionen**
 - Mk1 pingt gefundene Objekte und erstellt ein ? an ihrer Position auf der Karte.
 - Mk2 hat eine erhöhte Scanauflösung und Farbkodierung der identifizierten kleinen Objekte.
 - Blauer Ring = Wracks und ungewöhnliche Lockboxen
 - Gelber Ring = explosive Asteroiden und seltene Lockboxen

- Lila Ring = Anomalien und Datentresore
- Grauer/weißer Ring = Andere
- **Zielabhängige Leistung:**
 - Große Objekte (Stationen und Tore) werden erkannt, wenn sie vorhanden sind:
 - Innerhalb von 200 km
 - Auf der gleichen horizontalen Ebene wie das Spielerschiff Cockpit (360°)
 - Innerhalb von 45° über und unter dem Horizont
 - Kleine Objekte (z.B. Lockboxen und Anomalien) werden erkannt, wenn sie vorhanden sind:
 - Innerhalb von 50 km
 - Auf der gleichen horizontalen Ebene wie das Spielerschiff Cockpit (innerhalb von 60° links oder rechts).
 - Innerhalb von 45° über und unter dem Horizont

Schiffsmodi

Das Spielerschiff kann vier verschiedene Modi aktivieren, um bei der Erkundung und Spionage zu helfen. Modi können direkt über den Hotkey oder das Schiffsinteraktionsmenü aktiviert bzw. gestoppt werden. Andere spielereigene Schiffe und NSC-Schiffe aktivieren automatisch den Reisemodus, wenn sie über weite Strecken reisen.

- **Reise (Shift+1)**
 - Nach einer kurzen Verzögerung beschleunigt das Schiff auf eine höhere Geschwindigkeit, so dass lange Raumstrecken schnell überbrückt werden können. Im Reisemodus ist die Lenkung beeinträchtigt. Der Verlust der Schilde deaktiviert den Reisemodus und verhindert, dass er zur Flucht vor dem Kampf verwendet wird. Die Verwendung von Boost direkt nach dem Verlassen des Reisemodus kann für einen kurzen Stoß mit extrem hoher Geschwindigkeit verwendet werden.
- **Scannen (Shift+2)**
 - Farbcodiert die Module und Ausrüstungen von Stationen und Schiffen (& Asteroiden & ihre Knoten in v1.3+), wenn sie nahe genug sind.
 - Wenn man sich einem Stationsmodul sehr nahe kommt, erhält man passiv Informationen darüber.
 - Ebenso werden durch das Annähern an ein Schiff, das Klicken mit der rechten Maustaste und das Starten eines aktiven Scans auch Informationen über das Schiff angezeigt (dies kann **pausiert** erfolgen, wenn im Kampf).
 - Die Menge der gewonnenen Informationen ist proportional zum Typ des ausgestatteten Scanners (Basisscanner < Polizeiscanner < Raumanzugscanner < Raumanzugscanner mit Upgrade).
 - Audiosignale und Datenlecks werden rot markiert und können passiv gescannt werden.
- **Langstrecken-Scan (Shift+3)**
 - Ermöglicht es dem Schiff, einen Impuls zu laden (Standardtaste R), um nach Objekten im Raum in der Nähe des Spielerschiffes zu suchen.
 - Je länger der Impuls aufgeladen wird, desto weiter bewegt er sich, jedoch führt eine zu lange Aufladung zum Abbruch des Impulses.
 - Wenn Objekte vom Impuls erfasst werden, geben sie einen "Ping" ab, der wie ein U-Boot-Sonar klingt, und ein kreisförmiger Ring zeigt vorübergehend ihre Position auf dem HUD an.
- **SINZA (Shift+4)**
 - Singularitäts-Zeitverzerrungsantrieb - Beschleunigt den Zeitablauf für alles in Bezug auf das Spielerschiff um das 6-fache.
 - Lässt lange Reisen kürzer erscheinen, gilt aber für das gesamte X-Universum, einschließlich der NSCs. Stellen Sie sich eine "Schlafzeit" vor: Das Spiel (d.h. NSC-Handel/Kampf/Krieg usw.) entwickelt sich während des Schlafes mit normaler Geschwindigkeit, unabhängig davon, ob Sie sich externer Veränderungen bewusst sind oder nicht.

Schiffstypen

In X4: Foundations gibt es derzeit über 60 verschiedene Schiffstypen und mit Ausnahme von Drohnen und Xenon-Schiffen können alle vom Spieler geflogen werden. Schiffe werden in vier Größenkategorien eingeteilt, die bestimmen, wo und wie viele an einem Dockingmodul oder einer Schiffshalle anlegen können. Schiffe werden auch in spezifische Rollen eingeteilt, die die verfügbaren Waffen- und Softwareoptionen bestimmen.

- **Größen**
 - S - Kleine Schiffe sind billig und schnell, aber zerbrechlich, da sie nur mit S-Waffen ausgestattet sind, was sie für gefährliche Aufgaben wie die Erkundung von Neuland oder das Aufstöbern größerer Schiffe (einschließlich Späher, Jäger, Händler und Miner) nützlich macht.
 - M - Mittlere Schiffe sind der häufigste Schiffstyp, der eine Vielzahl von wirtschaftlichen und militärischen Aufgaben abdeckt (Korvetten und größere Fregatten).
 - L - Große Schiffe sind teuer und haben begrenzte Andockmöglichkeiten, sind aber wesentlich effizienter als ihre kleineren Kollegen bei Bergbau, Handel und Kampf (Zerstörer).
 - XL - Extra große Schiffe haben begrenzte Kampfmöglichkeiten, decken aber spezielle Rollen ab (Stationsbau und Träger großer S/M-Schiffswings).
- **Rollen**
 - Kampf
 - Schiffe, die gebaut wurden, mit anderen Schiffen und Stationen im Kampf zu kämpfen, um sie entweder zu zerstören oder einzunehmen. Kampfschiffe reichen von kleinen agilen Spähern bis hin zu großen und schwer bewaffneten Zerstörern. Im Allgemeinen, wenn Kampfschiffe an Größe zunehmen (Späher -> Abfangjäger ->Jäger ->Corvette -> Zerstörer), gibt es eine Zunahme der Größe von Schilden, Feuerkraft und Laderaum, aber auf Kosten der langsameren und teureren Herstellung. Fregatten und Träger sind darauf spezialisiert, Wings kleinerer Schiffe mit hoher Geschwindigkeit dorthin zu transportieren, wo sie gebraucht werden, und gleichzeitig bescheidene unterstützende Feuerkraft zu liefern.

- Handel
 - Schiffe mit großen Laderäumen zur Beförderung von Waren durch das Universum für Profit, Fertigung, Bauarbeiten und zur Versorgung an der Front. Händler kommen in Größen, die die Geschwindigkeit mit dem Laderaum und den Waffen ausbalancieren. Kleine Kurierschiffe sind schnelle, mittelgroße Transportschiffe bieten eine gute Mischung aus Mobilität und Laderaum, während große Frachtschiffe gut geeignet sind, Waren in großen Mengen zu transportieren.
- Bergbau
 - Minerschiffe sind in der Lage, feste und flüssige Ressourcen aus Asteroiden und Nebeln effizient zu gewinnen.
- Konstruktion
 - Große und leicht bewaffnete Builder-Schiffe, die in der Lage sind, Stationen zu bauen.
- Sonstiges
 - Weitere Schiffe sind der Spieler Space Suit, autonome Drohnenschiffe, die von größeren Schiffen und Stationen genutzt werden, und NSCs im Massenverkehr Polizei-Fahrzeugschiffe, die nach illegaler Fracht suchen, die leicht bewaffnet sind.

Schiffsreparaturen

Schiffsrümpfe und Oberflächenelemente auf großen und extra großen Schiffen können beschädigt werden und müssen repariert werden.

Reparaturmethoden:

1. Manuell, langsam mit dem [Raumanzug Reparaturlaser](#)
2. Schnell an einer [Werft](#), [Shipyards](#) oder einem [Ausrüstungsdock](#) im Austausch für Credits.
3. Automatisch (nur für M, L, XL):
 - Die Fähigkeiten des Kapitäns beeinflussen den maximalen Prozentsatz, der auch repariert werden kann.
 - Höhere Anzahl von Servicemitarbeitern erhöht die Reparaturrate.
 - Servicepersonal mit höheren Qualifikationen erhöht die Reparaturquote.
 - Reparaturdrohnen beschleunigen die Reparaturrate spürbar.

In der Außenansicht lässt sich der Abstand von schiffsnahen Objekten leicht beurteilen. Das Aufprallen auf Objekte mit hoher Geschwindigkeit führt zu einem geschwindigkeitsproportionalen Schaden, der größer sein kann, als die Schilde des Schiffes aushalten können!

Piloting And Travel

- Steuerung/Flugmodi
- Boost
- Reisemodus
- Gemischter Modus
- Handlungen, die beim Versuch, das Schiff zu steuern, schwierig sind
- Autopilot
- Flugassistent AUS-Modus
- Andocken
- Einen Weltraumspaziergang machen
- Highways
- Highway, Orbitalbeschleuniger, Sprungtore und Anomalien
- Navigationsgefahren und Minenfelder

Steuerung/Flugmodi

Schiffe haben 4 Möglichkeiten, sich innerhalb eines Systems oder Sektors (auch bekannt als Hex) zu bewegen:

- **Standard**, der eine gute Flexibilität für Dog Fighting und Docking hat.
- **Boost**, das die Schilde in die Antriebe entlädt, um eine schnelle Geschwindigkeitssteigerung zu ermöglichen.
- **Reisemodus**, der eine moderate Beschleunigung und eine geringere Agilität aufweist, aber anhaltend sehr hohe Geschwindigkeiten bietet.
- **Gemischter Modus**, eine manuelle Methode, um mit dem Booster schnell hohe Geschwindigkeiten im Reisemodus zu erreichen.

Raumanzüge können mit einer moderaten Form eines Boosters ausgestattet werden.

Boost

Schiffe können einen Schub geben, der ihnen einen vorübergehenden Geschwindigkeitsschub gibt, so dass sie aus dem feindlichen Schussfeld entkommen oder in tote Winkel manövrieren können. Beim Boosten werden die Schilde des Schiffes entleert, was bedeutet, dass eine anhaltende Nutzung das Schiff anfällig für Schäden am Rumpf machen kann. Es ist zwar nicht möglich, Waffen beim Boosten zu benutzen, aber andererseits ist es für andere Schiffe sehr schwierig, die Schilde eines boostenden Schiffes so weit herunterzuschießen, dass es nicht boosten kann.

Reisemodus

Der Reisemodus ist die effizienteste Art, sich zwischen entfernten Objekten innerhalb des Hex-Bereichs eines Systems oder Sektors zu bewegen. Die Wahl der Antriebe bestimmt die Ladezeit und die maximale Geschwindigkeit des Reisemodus. **Reiseantriebe** haben die höchste Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung im Reisemodus, müssen aber 3 Sekunden lang aufladen, bevor diese Kräfte genutzt werden können. **Gefechtsantriebe** hingegen haben niedrigere Höchstgeschwindigkeiten und Beschleunigungen im Reisemodus, müssen aber vor dem Start nicht aufgeladen werden. **Allroundantriebe** bieten einen Kompromiss zwischen den beiden Extremen.

Während der Bewegung im Reisemodus steuert das Schiff wie ein Stein, wenn es von mittelgroßen oder größeren Schiffen genutzt wird, aber es ist möglich, Geschwindigkeiten von mehreren tausend m/s zu erreichen. Er weist jedoch eine Schwachstelle auf, da das Empfangen von Waffenfeuer den Antrieb überlastet, so dass Schiffe 5 Sekunden lang gesperrt und/oder daran gehindert werden können, den Reisemodus zu aktivieren (siehe **Gemischter Modus** für Möglichkeiten, diesen Situationen zu begegnen). Da es möglich ist, während der Bewegung im Reisemodus noch zu schießen, ist es für den Spieler möglich, Ziele im Reisemodus (oder mittels Boost) zu erreichen, um diese zu verlangsamen, damit andere Schiffe aufholen können.

Gemischter Modus

Obwohl kein aktivierbarer Modus, ist es möglich, mit Boosting in den Reisemodus zu beschleunigen. Ist ein Reiseantrieb aktiviert, ist es möglich zu boosten, um schnell eine hohe Geschwindigkeit im Reisemodus zu erreichen. Bei einem Gefechtsantrieb hingegen können wir vor dem Aktivieren des Reisemodus boosten, um schnell eine hohe Geschwindigkeit im Reisemodus zu erreichen. Schiffe, die keinen Schild haben, sind nicht in der Lage, Boost+fliehen+Reisemodus Flüge durchzuführen.

Handlungen, die beim Versuch, das Schiff zu steuern, schwierig sind

Die Taste "Pause" kann im Menü Bedienelemente/Allgemein konfiguriert werden. Sie ermöglicht uns den Zugriff auf die Menüs im Spiel, während das Spiel angehalten wird.

Autopilot

Fliegt das Spielerschiff zur Leitmarkierung, zum reservierten Andockblock oder zum Abschluss von Warteschlangenaufträgen. Der Autopilot kann im Menü Schiffsinteraktionen oder per Hotkey (Shift+A) umgeschaltet werden.

Flugassistent AUS-Modus

Dank des "Flight Assist Computer" verhält sich das normale Verhalten aller Schiffe in X4: Foundations sehr ähnlich wie ein Flugzeug in einer Atmosphäre. Dieser Flugassistent korrigiert ständig die Schiffsroute. Für fortgeschrittenes Gameplay und Manöver können Sie die Flugassistenz jedoch durch Drücken des mappingfähigen Hotkeys deaktivieren (standardmäßig STRG + Leertaste). Der bemerkenswerteste Effekt davon ist, dass das Schiff nach der Umkehrung weiterhin in seine aktuelle Richtung fliegen wird. Man kann grundsätzlich mit sehr hohen Geschwindigkeiten rückwärts fliegen.

Der Flugassistenzmodus wird auch beim Verlassen des Fahrtriebs vorübergehend abgeschaltet.

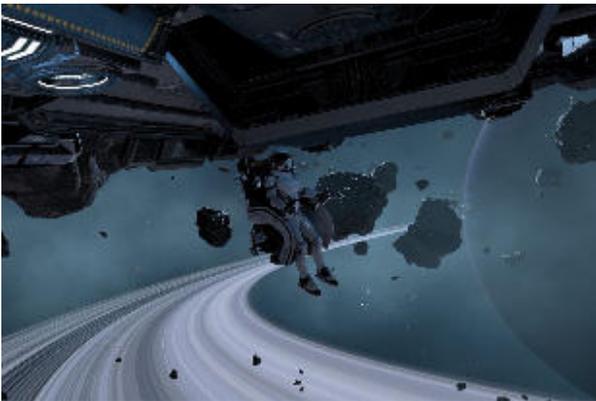
Andocken

Wenn sich das Spielerschiff innerhalb von 5 km von einem freundlichen andockbaren Schiff oder einer Station befindet und eine Dockgenehmigung angefordert wird (Shift+D), erscheint eine Spur von grünen Landern, die den Spieler zu einem Dock führen. Wenn sich das Spielerschiff dem zugewiesenen Landeplatz nähert, zeigt das HUD mit einem Hologramm des Spielerschiffes darüber an, um welches es sich handelt. Hilfreicherweise wird das holografische Schiff in die Richtung zeigen, in die das Spielerschiff bei der Landung schauen sollte.

Wenn es noch näher ist, zeigt das HUD einen 4-teiligen Ausrichtungsindikator an, um die Position und Ausrichtung des Spielers im Verhältnis zum Pad zu veranschaulichen. Ziel ist es, das Schiff so zu positionieren, dass alle vier Elemente des Andockbildschirms grün sind, um das Schiff zu landen. Die HUD-Elemente dieses Gesamtprozesses für das Annähern und Landen sind auf der Seite Andocken und Verwenden des Andockcomputers dargestellt. Nach der Landung kann das Schiffsinteraktionsmenü verwendet werden, um zu handeln oder aufzustehen und die Stationsplattform zu erkunden.

Einen Weltraumspaziergang machen

Während des Fluges durch den Weltraum ist es möglich, mit dem Befehl Aufstehen aus dem Schiffsinteraktionsmenü (Steuerung+D) den Pilotensitz zu verlassen und das Schiff zu erkunden, wenn der Spieler nicht bereits Passagier ist. Interagieren Sie mit dem Bedienfeld "Transporterraum nutzen" auf der Rückseite des Schiffes (Bild einfügen) und wählen Sie **"Raumanzug verwenden"**, um einen Weltraumspaziergang zu unternehmen. Denken Sie nur daran, ein Schiff in der Nähe zu parken, um zurück zu gehen. Um Ihr Schiff wieder zu betreten, bitten Sie um eine Andockgenehmigung (Shift+D), um die Luftschleuse zu öffnen, in die Sie manövrieren müssen.



Highways

Die bevölkerten Sektoren haben Highways gebaut, um das Reisen durch den Sektor zu beschleunigen. Highway-Spuren haben Tore an Anfang und Ende und verlaufen stets in eine Richtung. Wenn ein Schiff an irgendeinem Punkt der Route in eine Highway-Spur fliegt, wird es sofort gedreht und auf hohe Geschwindigkeiten entlang der Route des Highways beschleunigt. Um eine Autobahn zu verlassen, drücken Sie den Hotkey Rücktaste oder gehen Sie nach oben/unten, um die Fahrspur zu verlassen. Das Einfädeln in die Seiten einer Highway-Spur wird das Schiff verlangsamen und ermöglicht kontrolliertere Ausfahrten. Die Route, die eine Highway nimmt, kann über die Karte eingesehen werden. Die Positionen der Highways variieren nicht je nach Spielbeginn.

Highway, Orbitalbeschleuniger, Sprungtore und Anomalien

Der Sektor oder die Hex', in dem der Spieler beginnt, kann über große Entfernungen in jede Richtung weitergehen, aber es ist nur einer von vielen. Um in andere Sektoren und Systeme zu reisen, muss das Schiff über eine Highway, durch einen Orbitalbeschleuniger, ein Sprungtor oder eine Anomalie fliegen. Highways werden verwendet, um zwischen nahegelegenen Sektoren innerhalb desselben Systems zu reisen und haben

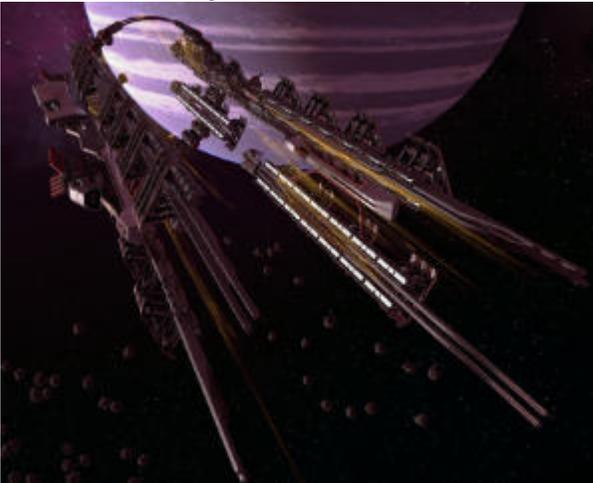
unidirektionale Ein- und Ausgänge. Der Durchmesser der Highwaytore bedeutet, dass Vorsicht geboten ist, wenn größere Schiffe durch sie hindurchfliegen. Orbitale Beschleuniger und Sprungtore sind breite, bidirektionale Tore, die Sektoren miteinander verbinden und eine schnelle Durchfahrt mehrerer Schiffe auf einmal ermöglichen.

Anomalien sind Einweg-Wurmlöcher, die entfernte Sektoren verbinden und nicht auf der Karte erscheinen. Anomalien haben ein Antigravitationsfeld um sich herum, das das Eindringen langsam fliegender Schiffe verhindert, was bedeutet, dass sie mit hoher Geschwindigkeit im Boost- oder Reisemodus angeflogen werden müssen. Seien Sie gewarnt, dass durch die Verwendung von Anomalien das Schiff tief in feindliches Gebiet vorstoßen kann und dass eine alternative Route zurück in den bekannten Raum gefunden werden muss.

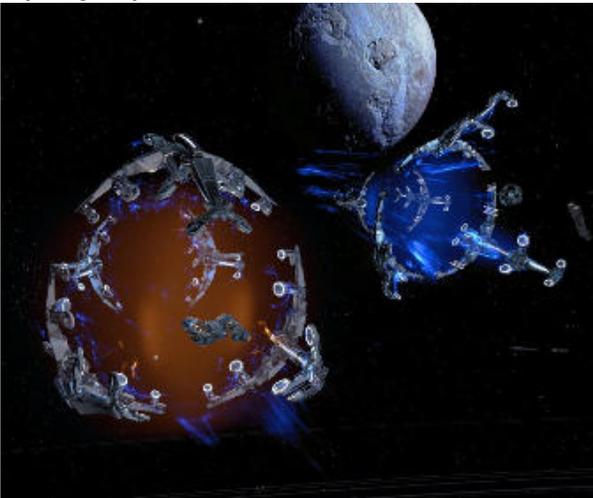
Sprungtor:



Orbitaler Beschleuniger:



Superhighway:



Navigationsgefahren und Minenfelder

Nicht der gesamte Raum ist leer und sicher, einige Sektoren sind mit naturgegebenen Gefahren übersät oder Überreste vergangener Konflikte. Riesige elektromagnetische Stürme werden durch ungeschirmte Schiffe reißen, während Felder mit radioaktiven Asteroiden ständige Schäden an den Schilden und dem Rumpf verursachen. Dichte Asteroiden- und Wrackfelder bieten viele Hindernisse, auf die man bei hohen Geschwindigkeiten stoßen kann, während einige Sektoren mit Minenfeldern übersät sind, in denen eine falsche Bewegung ein Schiff zerstören kann.

The X-Univers And Map

- Die X-Universumskarte
- Legende
- Micro Scale
- Macro Scale
- Objektliste
- Besitztum
- Missionsangebote und Missionsmanager
- Informationen
- Stationsplätze/Grundstücke verwalten
- Filter
- Die Enzyklopädie

Die X-Universumskarte

Verwenden Sie den Hotkey Map (M), um eine Karte mit allen Sektoren zu öffnen, die der Spieler und seine spielereigenen Schiffe besucht haben. Unerforschte Bereiche von Sektoren erscheinen grau (AKA "Fog Of War"), während **Ressourcenbereiche rot, lila oder blau** erscheinen. Die meisten Stationen werden nicht jedes Mal, wenn ein neues Spiel gestartet wird, an den gleichen Stellen gefunden. Diese Stationsvariante hat einige Einschränkungen, um die Lebensfähigkeit der Fraktion zu unterstützen. Informationen über die allgemeine Anordnung von Sektoren und Stationen in der Karte finden Sie auf der Seite [Sektoren](#).

Ausgewählte Objekte auf der Karte können vom Spielerschiff mit dem Hotkey Zielobjekt in der Liste (T) angepeilt werden. Die Vermögenswerte der Spieler sind grün gefärbt, freundliche NSC-Objekte sind blau und feindliche Objekte sind rot.

Der Entwurf für Sektoren und Systeme ist die Farbe **der Fraktion** mit lokaler Verwaltungsmacht:

- Neutraler Raum = grau
- ARG = Dunkelblau (Argon Federation)
- ANT = Hellblau (Antigone Republik)
- TEL = Dunkelgrün (Teladi Company)
- MIN = Hellgrün (Ministerium der Finanzen)
- HOP = Rosa (Heiliger Orden des Pontifex)
- GOP = Lila (Godrealm of the Paranid)
- HAT = Blaugrün / Blaugrün (Hatikvah Free League)
- XEN = Rot (Xenon)
- Der Scale Plate Pact (SCA) besitzt derzeit keine Sektoren.
- Die Kha'ak besitzen zur Zeit keine Sektoren.

Der Betrachtungswinkel der Karte kann eingestellt werden, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, während Sie die Maus (oder gleichwertige Controller) bewegen. Dies hilft, die Höhe der Objekte relativ zur Ekliptik zu beobachten, die durch eine dünne graue Linie dargestellt wird, die vom Objekt zu seiner 2D-Position auf der Ekliptik zeigt. Da wir die Karte auf Objekte zentrieren können, können diese Ansichtsdrehungen auch zum Anzeigen von Stationsmodul-Layouts verwendet werden.

Legende

Jeder Objekttyp wird durch ein Symbol auf der Karte dargestellt, das eine einfache Identifizierung beim Herauszoomen ermöglicht (aktivieren Sie die Schaltfläche Legende oben rechts auf der Karte, um einen Schlüssel zu sehen).



Micro Scale

Wenn Sie in die Karte hineinzoomen, zeigt die Karte alle Details, die auf dem Schiffsradar zu sehen sind, einschließlich Container, Raketen, Asteroiden, Lockboxen, Schiffe und Stationsmodule. Die gehandelten Waren der einzelnen Stationen werden neben der Station angezeigt. Module von NSC-Stationen, die gescannt wurden, werden auf der Karte gelb markiert, wenn sie unter der Objektliste ausgewählt werden. Während der Spieler die Gruppen von Stationen vergrößert, werden sie in einer Box zusammengefasst und ihre gehandelten Warenlisten kombiniert. Schließlich werden alle Stationen aus Gruppen von Systemen/Sektoren zusammengefasst und einzelne Schiffe werden nicht mehr auf der Karte dargestellt.

Macro Scale

Wenn die Karte weit herausgezoomt wird, zeigt sie nur Schlüsselstationen für Fraktionen wie Werften, Shipyards, Ausrüstungsdocks und Handelsstationen sowie Highways, Superhighways, Sprungtore und Orbitalbeschleuniger. Ressourcenkacheln werden nicht mehr sichtbar sein und alle Systeme/Sektoren werden als graue Sechsecke mit einer Randfarbe der eigenen Fraktion dargestellt. Wenn man sie weit genug herauszoomt, wird das Warennetz für das gesamte X-Universum zusammengefasst.

Objektliste

Liste aller bekannten Stationen und Schiffe in Radarreichweite von spielereigenen Objekten im angezeigten Bereich der Karte. Wenn die Karte verkleinert wird, werden mehr Objekte angezeigt, bis kleinere Objekte durch den Mikro-Makro-Übergang herausgefiltert werden. Mit einem Linksklick auf das Spielobjekt werden diese ausgewählt und es können Befehle erteilt werden, indem man mit der rechten Maustaste auf Objekte in der Objektliste oder auf die Karte und die Standorte in der Karte klickt. Neben den Stationen befindet sich ein +, um sie zu erweitern und die Auswahl einzelner Stationsmodule zu ermöglichen. Stationsmodule, die nicht gescannt wurden, erscheinen als "???" Symbole.

Besitzum

Eine Liste aller spielereigenen Assets. Doppelklicken Sie auf ein Objekt, um die Karte auf das Objekt zu zentrieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Objekte, um sie auszuwählen, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Karte oder andere Spielobjekte, um ihnen Befehle zu erteilen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Asset klicken, steht oben die Option Information zur Verfügung, die auf die Registerkarte Information für dieses Asset verweist.

Missionsangebote und Missionsmanager

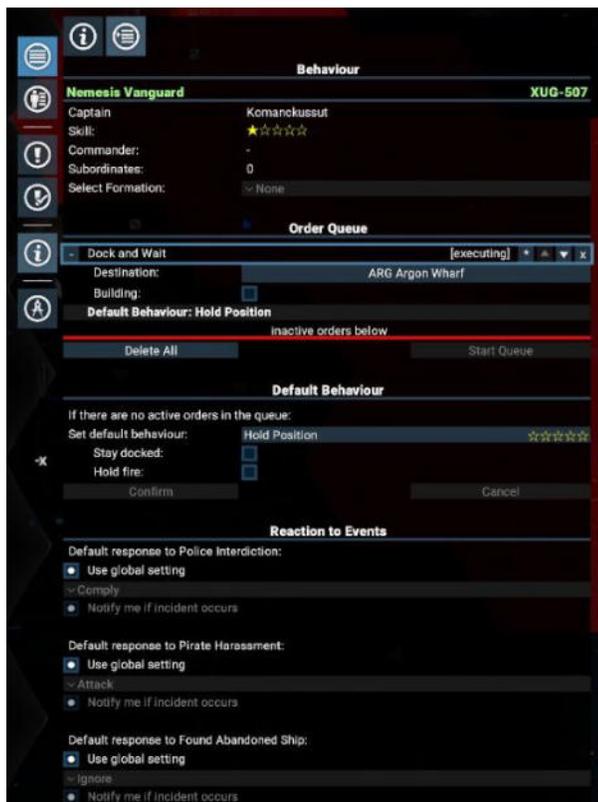
Missionsangebote ist eine Liste aller Missionen, die derzeit in dem Sektor angeboten werden, in dem sich das Spielerschiff befindet. Gildenmissionen werden immer beim Betreten des Sektors angezeigt (wenn sie durch Fraktionsstufenaktionen freigeschaltet werden), während andere Missionsangebote nur angezeigt werden, wenn der Spieler Vermögenswerte in der Nähe der anbietenden Station hat oder sie durch ein Audiosignal freigeschaltet hat. Linksklick-Missionen öffnen ein Fenster für die Mission, in dem der Spieler das Briefing-Fenster akzeptieren oder öffnen kann. Der Missionsmanager zeigt alle derzeit akzeptierten Missionen an, und mit einem Linksklick kann der Spieler die Mission abrechnen, die Anleitung für die Mission umschalten oder das Briefing-Fenster öffnen. Instandhaltungsmissionen werden automatisch von den Spielern generiert, um einen entscheidenden Mangel zu beheben, der den Betrieb beeinträchtigen kann.

Informationen

Zeigt Informationen für das ausgewählte Objekt mit der linken Maustaste an. Allgemeine Informationen zeigen Statistiken vom Eigentümer, dem aktuellen Schild und den Rumpfwerten bis hin zu den Verlade- und Stationsmodulen. Drücken Sie das + neben den Abschnitten, um sie zu vergrößern. Die Menge der für NSCs angezeigten Informationen ist begrenzt durch die Tiefe, in der sie gescannt wurden, während die Spielerwerte zusätzliche Felder haben können, die eingestellt werden können (wie die Waffenkonfiguration für Schiffe und die Menge der Credits auf dem Konto des Managers für Stationen). Globale Daueraufträge sind automatische Reaktionen auf Feindseligkeiten von Polizei und Piraten oder wenn das Schiff auf ein verlassenes Schiff trifft, wobei jede 4 einfache Optionen hat.

Schiffdaueraufträge haben die gleichen Optionen und überschreiben Globale Daueraufträge, wenn der Spieler möchte, dass einige Ausnahmen festlegen möchte. Schiffe haben ein Standardverhalten, das angepasst werden kann. Die Auftragswarteschlange ermöglicht es dem Spieler, alle aktuellen Aufträge zu sehen und das Standardverhalten für ein Schiff (wenn es nicht das Spielerschiff ist) einzustellen, was der Auftrag ist, wenn keine zusätzlichen Aufträge vom Spieler erteilt werden (z.B. ungenutzte Handelsschiffe zum Autohandel bringen). Ändern Sie das Standardverhalten, indem Sie auf das Bleistiftsymbol rechts neben der Bestellung klicken, während das Symbol * bestimmt, mit welchen Waffensystemen das Schiff während der Ausführung der Bestellung kämpfen wird.

Um eine Auftragswarteschlange zu erstellen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Punkt oder ein Objekt auf der Karte und wählen Sie eine Bestellung aus der Liste aus. Die Pfeile rechts können verwendet werden, um die Position des Auftrags in der Warteschlange zu verschieben. Jeder Auftrag hat mehrere Parameter, die angepasst werden können, in der Regel durch Rechtsklick auf Objekte in der Objektliste, die erscheinen, wenn der Parameter ausgewählt ist, oder durch Umschalt+Linksklick auf einen 2D-Punkt im Raum. Wenn das Schiff kein Standardverhalten hat, wird der Spieler benachrichtigt, wenn das Schiff die Liste der Bestellungen vervollständigt.



Stationsplätze/Grundstücke verwalten

Öffnet die Ansicht, um Plätze für Stationen im ausgewählten Sektor anzuzeigen. Um den betrachteten Sektor zu ändern, verwenden Sie die Objektliste, um eine Station in einem anderen Sektor auszuwählen. Freundliche Grundstücke von NSCs sind blau, während feindliche rot sind. Die Grundstücke können von 1x1x1km bis 20x20x20x20km reichen. Oben befindet sich die Liste der Plots, die der Spieler bereits hat, und mit einem Linksklick wird die Karte in der Grundstücksansicht auf das ausgewählte Grundstück zentriert, während am unteren Rand der Liste die Möglichkeit besteht, ein neues Grundstück zu erstellen.

Filter

Oben rechts auf der Karte befinden sich die Optionen für die Filtereinstellung, um die Menge der auf der Karte angezeigten Informationen auszuwählen. Dies kann nützlich sein, um sich auf den Handel mit bestimmten Waren zu konzentrieren (wie Claytronics und Hüllenteile für den Stationsmodulbau). Waren können dem Filter hinzugefügt werden, indem man mit der rechten Maustaste auf die Ware klickt, die für eine Station oder Gruppe von Stationen aufgelistet ist, und sie durch Linksklick entfernt. Alternativ können Sie auch die Schaltfläche Filtereinstellungen verwenden, um Waren zum Filter hinzuzufügen und zu entfernen.

Die Enzyklopädie

Die Enzyklopädie im Spiel enthält eine riesige Fülle von Informationen und Wissenswertes über Sektoren, Fraktionen, Stationsmodule, Schiffe, Verbrauchsmaterialien, Waffen und Türme, Ausrüstung, Lizenzen, Waren und Überlieferungen des X-Universums. Sektoren, Schiffe, Fraktionen und Waren werden ihre Einträge erscheinen lassen, wenn der Spieler auf sie trifft, wohingegen Verbrauchsmaterialien, Waffen und Türme, Ausrüstung und Lizenzen erfordern, dass der Spieler an einer Station angedockt hat, die sie verkauft. Stationsmodule werden nur angezeigt, wenn der Spieler die Blaupausen für dieses Modul erhalten hat. Enzyklopädie-Einträge listen die wichtigsten Statistiken sowie die Arten von Waren auf, die für die Produktion/Bau der Ware benötigt werden.

Stations Basics

- Einführung
- Stations IDs
- Plattformen
- Aufzüge und Transporter
- NSCs
- Module
- Scannen
- Audiosignale und Datenlecks
- Massenverkehr
- Docks
- Verborgene Kisten
- An Bord eines Schiffes klettern
- Abdocken
- Sabotage
- Forschung

Einführung

Im gesamten X-Universum sind zahlreiche Stationen zu finden, und weitere werden gebaut, während andere im Laufe des Spiels zerstört werden. Stationen verbrauchen Waren, um andere Waren herzustellen oder Schiffe zu bauen und auszustatten. Handelsstationen sind insofern etwas Besonderes, als sie eine Reihe von Waren kaufen und verkaufen. Verteidigungsplattformen bieten einer Fraktion die Möglichkeit, das Eigentum an einem Sektor zu behalten.

Zu diesem Zeitpunkt (v1.50) ist es Spielern möglich, **Produktionsstationen** und **Verteidigungsplattformen** zu bauen. Handelsangebote von Stationen sind verfügbar, wenn der Spieler diese Informationen gesammelt hat (siehe Seite [Handel und Bergbau](#)).

Stations IDs

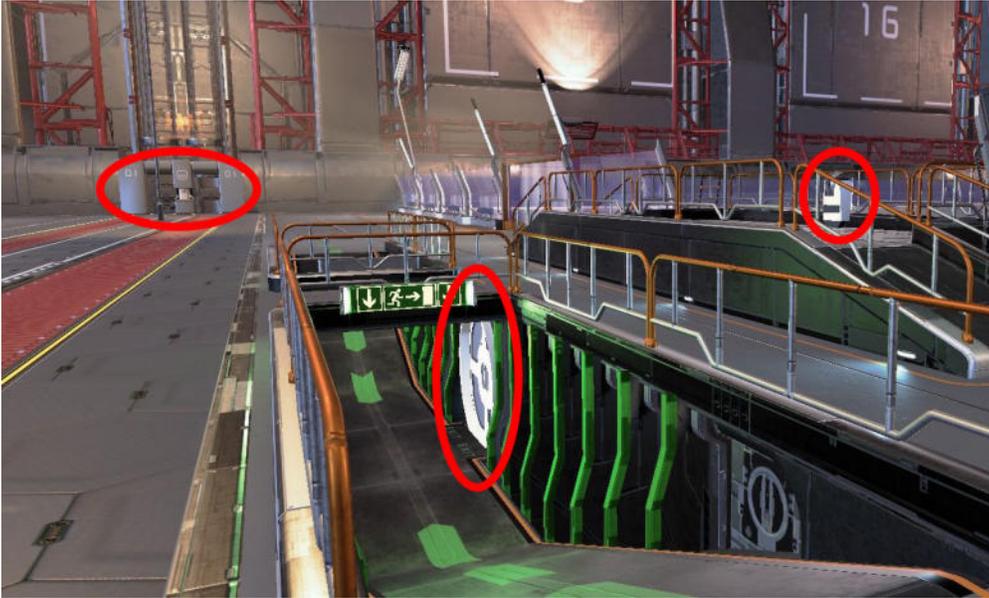
Stationen haben eindeutige IDs, die in Menüs angezeigt werden. Die Generierung von IDs ist völlig zufällig.

Plattformen

Andockmodule, die aus dem Weltraum betrachtet klein aussehen, erscheinen riesig, wenn sie zu Fuß erkundet werden. Jedes Andockmodul hat ein einzigartiges Layout, von dem aus der Spieler sehen kann, wie Schiffe starten und landen. Automatisierte Sicherheitssysteme verhindern, dass unbesetzte Landeplätze betreten werden (sind Sie in einer Bucht gefangen, suchen Sie nach Rettungsleitern in der Nähe von regulären Ausgängen). Spielereigene Schiffe zeigen ihre Schiffsoptionen durch Interaktion mit dem Panel am Rand des Landeplatzes vor dem Schiff an. Zusätzlich zu den Docks verfügen alle Stationen über eine Technikbucht, ein Managerbüro und eine durch Missionen freigeschaltete Bar.

Aufzüge und Transporter

Während Reisende an größeren Docks unterwegs sind, sind nicht alle Bereiche aller Stationen zu Fuß erreichbar. Möglicherweise ist es erforderlich, dass der Spieler mit einem Aufzug oder Transporter in andere Bereiche gelangt. Aufzüge und Transporter werden im Zusammenspiel mit den Steuertafeln auf der linken Innenseite eingesetzt. Von links nach rechts sind im unteren Bild Aufzüge, Transporter und das Panel am Rand der Landeplätze eingekreist.



NSCs

Sprich mit den Bewohnern der Stationen, um nach Wegbeschreibungen, Fortschrittsmissionen, Handel zu fragen und neues Personal für Schiffe und Stationen einzustellen.

Module

Die Stationen bestehen aus mehreren miteinander verbundenen Modulen. Jedes Modul funktioniert unabhängig vom Rest und weist eine unterschiedliche Anzahl von Rumpf- und Oberflächenelementen auf. NPC-Module können gescannt werden, um Informationen über das Modul zu erhalten, während die spielereigene Station dies standardmäßig anzeigt. Die Module werden in die Kategorien Produktion, Bau, Lagerung, Wohnen, Verteidigung, Dock und Sonstige eingeteilt.

- Produktion: Herstellen von Waren unter Verwendung anderer Waren als Ressourcen.
- Bauen: Produziert, verbessert und repariert Schiffe.
- Lagerung: Lagert überschüssige Ressourcen und Produktwaren.
- Wohnen: Unterbringung der Mitarbeiter der Station.
- Verteidigung: Schwer bewaffnete und robuste Module zur Abwehr von Angreifern.
- Dock: Bietet Andockmöglichkeiten, die es Schiffen ermöglichen, an der Station anzulegen.
- Andere: Streben und andere Verbinder zur Verbindung von Modulen untereinander,

Scannen

Module, Audiosignale und Datenlecks werden gescannt, indem das Spielerschiff oder der Raumanzug in den Scan-Modus versetzt wird und dem zu scannenden Objekt zugewandt ist, bevor man nahe genug heranfliegt. Bei Audiosignalen und Datenlecks muss der Spieler auf die Mitte des leuchtenden roten Teils zielen, während Stationsmodule von jeder Stelle des Moduls aus gescannt werden können.

Audiosignale und Datenlecks

Bei der Annäherung an eine Station besteht die Möglichkeit, dass Audiosignale und Datenlecks an bestimmten Stellen auf Modulen entstehen. Sie haben einen 'statischen' Ton, und ihre visuelle Position ist leichter zu erkennen, wenn sich Ihr Schiff im [Scan-Modus](#) befindet.

Diese können mit dem Reparaturlaser des Raumanzugs repariert werden, um bei der Fraktion, der die Station gehört, Bekanntheit zu erlangen oder um nach anderen Vorteilen zu suchen. Audiosignale zeigen versteckte Missionen beim Scannen an, während Datenlecks temporäre Rabatte oder Provisionen für bestimmte Waren gewähren können. Es besteht sogar die Möglichkeit, beim Scannen eine kostenlose Blaupause für das Modul mit dem Datenleck zu erhalten. Die Wahrscheinlichkeit, beim Scannen von Datenlecks Belohnungen zu erhalten, hängt von der Art des Datenlecks und dem Typ des Scanners ab, mit dem es gescannt wird. Das bedeutet, dass nicht alle Blaupausen mit Schiffen erfasst werden können, um die Datenlecks zu scannen, und dass der Einsatz des Spacesuit-Scanners die besten Ergebnisse liefert.

Massenverkehr

Wenn die Stationen groß genug sind, werden sie beginnen, den Massenverkehr von kleineren NSC-Schiffen zu erzeugen, die die Station entlang

bestimmter Routen befliegen. Einige dieser Schiffe werden Polizeischiffe sein, die von den Flugrouten des Massenverkehrs abweichen werden, um zufällige Schiffe in der Nähe nach Waren zu durchsuchen, die für die Fraktion, der der Sektor gehört, illegal sind. Bei Nichteinhaltung wird das Polizeischiff feindselig und greift das betreffende Schiff an und dies kann sogar dazu führen, dass die gesamte Station das Schiff angreift. Das Töten des Massenverkehrs wird von der Eigentümerfraktion als feindseliger Akt angesehen. Der Massenverkehr wird gelegentlich kriminelle Fahrzeuge hervorbringen, welche ohne Strafe getötet werden können mit dem Ergebnis, dass sie sogar bei der Fraktion, der die Station gehört, Bekanntheit erlangen.

Docks

Diese ermöglichen es Schiffen, an Stationen anzulegen. Es gibt normalerweise eine Mischung aus Landeplätzen der Größe S und M auf den gleichen Docking-Modulen, während L- und XL-Schiffe Piers verwenden müssen. Die Verfügbarkeit von Andockmöglichkeiten kann einschränken, welche Schiffe mit einer Station handeln können.

Verborgene Kisten

Bestimmte Missionen erfordern, dass Kisten, die auf den Stationen versteckt sind, vom Spieler gefunden und gesammelt werden. Diese Kisten enthalten in der Regel Waren, um die Mission fortzusetzen.

An Bord eines Schiffes klettern

Der Spieler kann eigene und freundliche angedockte Schiffe betreten. Wenn der Spieler das Schiff besitzt, ist es möglich, mit dem Pilotensitz zu interagieren und den Piloten zu bitten, seinen Platz zu räumen und es dem Spieler überlassen, das Schiff zu fliegen, während die Schiffe der NSC es dem Spieler erlauben, ein Passagier zu sein, während er sein Business ausübt.

Abdocken

Öffnen Sie das Menü Schiffsinteraktionen und klicken Sie auf Abdocken, um Ihre Reise ins All zu beginnen.

Sabotage

Eine Reihe von ruchlosen Inventargegenständen (Sicherheitsbypasssysteme, Entschlüsselungssysteme und Schneidemaschinen) können verwendet werden, um eine Station zu sabotieren. Der Spieler kann die Verteidigung der Station lahmlegen, abschirmen, reparieren, produzieren, bauen, handeln, Rabatte erhalten oder eingelagerte Waren freigeben, indem er sie auf den Tafeln der Station (z.B. der Engineering Bay) verwendet.

Forschung

Um der Konkurrenz einen Schritt voraus zu sein, kann ein Spieler mit einem Spielerhauptquartier Forschung betreiben, um Upgrades und Vergünstigungen freizuschalten, um sein wachsendes Imperium effektiver zu machen. Um ein Upgrade zu erforschen, klicken Sie auf das Research-Menü (wenn es im Player-Hauptquartier freigeschaltet ist) und wählen Sie eine Technologie aus, die Sie erforschen möchten, bevor Sie auf die Schaltfläche Start Research klicken. Verfügt der Spieler über die erforderlichen Waren in der Forschungseinrichtung, wird das Upgrade innerhalb der angegebenen Zeit abgeschlossen.

Combat And Weapons

- Kämpfen
- Kampf
- Waffentypen
- Ziel der Hauptwaffe (Geschütze)
- Ziel der Hauptwaffe (Raketen)
- Hauptwaffen-Feuergruppen
- Hauptwaffen-Hitze
- Turm-Einstellungen
 - Order für Türme:
 - HUD-Kontrollen für Türme auf mittelgroßen Schiffen:
 - Volle Kontrolle für alle Schiffe:
- Verteidigungsdrohnen
- Beute
- Flottenmanagement

Kämpfen

Geschichte ist immer vom Sieger geschrieben worden, und große Schätze warten auf diejenigen, die bereit sind, sie gewaltsam zu nehmen. Ob es darum geht, spieler eigene Händler vor marodierenden Piraten oder galaktischen Eroberungen zu schützen, es wird immer viele Gründe geben, bewaffnet und gefürchtet zu sein. Einige Kämpfe enden in der Zerstörung, andere führen dazu, [Schiffe zu übernehmen](#) oder [Sektoren zu erobern](#).

Kampf

[Schiffe](#), die mit Frontwaffen, Türmen und Verteidigungsdrohnen ausgerüstet sind, können andere Schiffe angreifen, um ihnen Schaden zuzufügen. Schilde absorbieren den erlittenen Schaden, bis sie aufgebraucht sind, beginnen sich aber wieder aufzuladen, nachdem sie über einen längeren Zeitraum keinen Schaden erlitten haben. Einige Schilde schützen Schiffsrümpfe, während andere die nahegelegenen Schiffssysteme auf größeren Schiffen schützen können.

Einzelne Oberflächenelemente auf [großen und extra großen Schiffen](#) können gezielt deaktiviert werden, wobei diese jedoch auch eine eigene unabhängige Abschirmung haben können. Sobald die Schilde aufgebraucht sind, beginnt das Schiff oder Oberflächenelement, Rumpfschäden durch gelandete Treffer zu erleiden. Wenn der Rumpf-Hitpunkt eines Oberflächenelements 0 erreicht, wird er bis zur Reparatur deaktiviert; erreicht der Rumpf HP 0, explodiert dieser und zerstört das Schiff (und wenn der Spieler an Bord war, führt dies zu einem Game Over).

Der Spieler kann die Türme aller Schiffe und die Hauptwaffen von kleinen und mittleren Schiffen individuell anpassen (siehe Waffenkonfiguration im [Menü Schiffsinteraktionen](#)). Dies ermöglicht es dem Spieler, Schiffe oder Teilabschnitte von Schiffen auf bestimmte Rollen zuzuschneiden (z.B. hohe Schäden und lange Reichweite oder genaue Kurzstreckenwaffen). Die meisten Schiffe haben blinde Flecken, von denen aus sie nicht angreifen können, was ideale Plätze für ihre Feinde bietet, in die diese manövrieren können. Obwohl ein einzelnes Schiff gut im Duell mit Gegnern sein kann, ist eine Übermacht eine weitere Möglichkeit, Schlachten zu gewinnen.

Waffentypen

Waffen lassen sich in 5 allgemeine Kategorien einteilen :

- **Hauptwaffen:**
 - **Primärwaffen** (nach vorne gerichtete Waffen auf [S-, M- und L-Schiffen](#))
 - **Sekundäre Abschussrampe** (nach vorne gerichtete Waffen auf [S- und M-Schiffen](#))
- **Geschütztürme** (verfügbar auf [M-, L- und XL-Schiffen](#))
- **Raketentürme** (verfügbar auf [L- und XL-Schiffen](#))
- **Verteidigungsdrohnen** (einsetzbar von einigen [M-, L- und XL-Schiffen](#))

Hauptwaffen werden vom Spieler kontrolliert, wenn er sein Schiff führt. Die Geschütztürme werden vom Servicepersonal gesteuert, und die Verteidigungsdrohnen werden automatisch eingesetzt, um ihr Mutterschiff zu schützen.

Ziel der Hauptwaffe (Geschütze)

Die Spieleinstellungen enthalten eine Option namens **Spielerassistenzmodus "Zielziel"** (standardmäßig aktiviert). Wenn aktiviert, feuern spielergesteuerte Hauptgeschütze automatisch auf einen Führungspunkt, um die Position abzufangen, auf die das Ziel fliegt. Die gleiche Vorgehensweise wird automatisch von schiffsgesteuerten Geschütztürmen übernommen. Wenn der Zielzielmodus nicht aktiviert ist oder wenn Sie manuell zielen, feuern die Hauptgeschütze auf die Position des Cursors.

Ziel der Hauptwaffe (Raketen)

Spielergesteuerte (nach vorne gerichtete), sekundäre Abschussrampen, die mit Kurzfeuerraketen ausgestattet sind, feuern an der Cursorposition. Wenn sie mit Zielsuchraketen ausgestattet sind, verwenden sekundäre Trägerraketen einen missile lock HUD-Marker, um automatisch zu versuchen, das Ziel des Spielers zu erfassen. Sekundäre Trägerraketen werden mit der Taste "L" abgefeuert.

Hauptwaffen-Feuergruppen

Unter Schiffsinformationen, "**Waffenkonfiguration**", Waffe (z.B. S Pulslaser Mk1), gibt es 2 Sets von 4 Boxen. Diese sind mit den Bezeichnungen Primary und Secondary gekennzeichnet (siehe oben).

In diesen vier Feldern kannst du die primären und sekundären Feuergruppen der Hauptwaffe einrichten. Du kannst eine Waffe in alle 8 Feuergruppen einsetzen, wenn du willst.

Die Umschaltung der Firegroups erfolgt über **Hotkeys**:

- Ändern der primären Feuergruppe: **1/2/3/4**
- Ändern der sekundären Feuergruppe: **5/6/7/8**

Hauptwaffen-Hitze

Werden Primärkanonen abgefeuert, erzeugen diese Wärme, die das Schiff ableiten muss, um die Kampfkraft aufrechtzuerhalten. Wenn mehrere Waffen gleichzeitig eingebaut und eingesetzt werden, werden größere Mengen an Wärme angesammelt und das Schiff braucht länger, um diese abzuführen. Die Auswirkung des Abfeuerns mehrerer Geschütze wird durch den Hitzebalken rechts neben jedem Geschützsymbol auf dem HUD visualisiert (siehe Bilder unten).

Beim Schießen für kurze Zeiträume ist Wärmeentwicklung in der Regel kein Thema, und Primärkanonen DPS ist der "Burst Weapon Output", der in den **Schiffskauf-/Upgrade-Menüs** aufgeführt ist. Bei längerem Feuern, insbesondere wenn mehrere zusammen abgefeuert werden, kann Hitze die Primärkanonen zwingen, sich vorübergehend abzuschalten. Beim Schiessen über längere Zeiträume, die zu Überhitzung (*und Waffenabschaltungen*) führen, werden die *Primärkanonen DPS auf den "konstanten Waffenausstoß" reduziert (bitte beachten Sie, dass zu diesem Zeitpunkt im Menü Schiffskauf/Upgrade falsche MW-Werte aufgelistet sind)*.

Geringe Erwärmung (Balken rechts ist kurz)



Starke Hitzeentwicklung (Balken ist lang und orange)



Überhitzt (Balken ist rot, und Waffen haben sich abgeschaltet)



Turm-Einstellungen

Order für Türme:

- Turm offline  : Wird keine Maßnahmen ergreifen.
- Turm online  : Trifft die folgenden Maßnahmen:
 - Feinde angreifen  : Angriffe auf alle Feinde durchführen
 - Ziel-Ziel  : Greift das ausgewählte Ziel nur an, wenn es feindlich ist.
 - Schiff verteidigen  : Schiesst auf Objekte zurück, die das Schiff angreifen (keine Raketen).
 - Raketenabwehr  : Versucht nur, ankommende Raketen abzufangen (keine Schiffe) -[X3 'Nur Raketen' Modus].
 - Asteroiden brechen  : Unterstützt den [Abbau von festen Materialien](#).

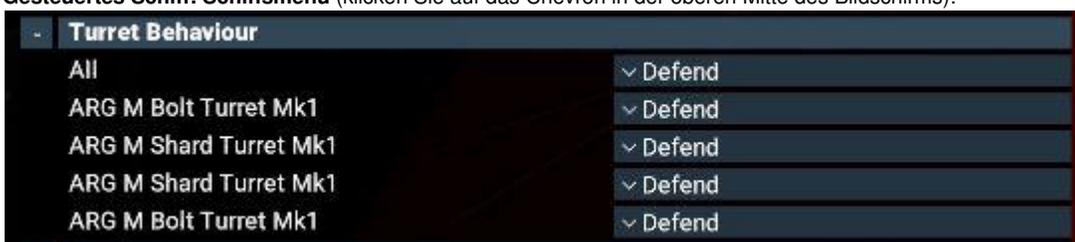
HUD-Kontrollen für Türme auf mittelgroßen Schiffen:

- Je nach Schiffsmodell können 2-4 Türme vorhanden sein.
- Die Symbole für die Einstellungen pro Turm befinden sich in der oberen Mitte des Bildschirms:



Volle Kontrolle für alle Schiffe:

- Anpassbare Turmsteuerungen für alle Schiffe
- Jeder Turm oder jede Turmgruppe (pairs of Mediums), hat Einstellungen:
 - Jede Einstellung bietet die gleichen Optionen wie die oben genannten HUD-Steurelemente.
 - Zusätzlich gibt es eine Einstellung, die es erlaubt, **eine Option auf alle Türme anzuwenden**.
- An zwei Stellen über Dropdown-Menüs verfügbar:
 - **Gesteuertes Schiff: Schiffsmenü** (klicken Sie auf das Chevron in der oberen Mitte des Bildschirms):



- **Alle Schiffe im Besitz: Schiffsinfo-Menü** (die Konfigurationseinstellungen für das Turmverhalten befinden sich in der Nähe des unteren Bereichs):

Turret Behaviour	
All	▼ Defend
ARG M Bolt Turret Mk1	▼ Defend
ARG M Shard Turret Mk1	▼ Defend
ARG M Shard Turret Mk1	▼ Defend
ARG M Bolt Turret Mk1	▼ Defend

Verteidigungsdrohnen

Diese kleinen Drohnen können für Schiffe mit kleinen Docks (Fregatten, L und XL-Schiffe) ausgerüstet und von diesen eingesetzt werden.

Zusammenfassung der Fähigkeiten:

- Billig (~15.000 Cr)
- Ausgestattet mit einem Puls laser Mk1
- Rumpfindegrität auf Scout-Level (1.900 MJ)
- Keine Schutzschilde vorhanden
- Automatisch repariert von ihren Mutterschiffen nach dem Andocken.

Beute

Das Hacken oder Zerstören von Schiffen und Stationsspeichermodulen führt dazu, dass sie einen Teil ihrer Ladung für andere Schiffe zum Sammeln freigeben. Das Sammeln von Waren, die von einer Station fallen gelassen werden, gilt als Diebstahl, so dass die Station für alle Schiffe, die dies tun, feindselig werden kann. NSC-Schiffe haben auch die Möglichkeit, Waren für das Spielerinventar fallen zu lassen, abhängig von der Art und Fraktion des getöteten Schiffes.

Flottenmanagement

Schiffe können hierarchische Gruppen bilden. Ein Anführer gefolgt von mehreren "Wingmen", oft auch als Squad(ron) bezeichnet, aber auch mehrere Ebenen tief, sobald ein Anführer einer Gruppe selbst den Anweisungen eines anderen Anführers folgt.

Die Einrichtung einer solchen Flotte erfolgt am einfachsten, indem Sie ein oder mehrere Schiffe auswählen, die die Wingmen auf der Karte sein sollen, und dann mit der rechten Maustaste auf das neue Führungsschiff klicken. Das Kontextmenü zeigt nun Optionen zur Zuweisung, wie z.B. das neue Verhalten, um dieses Führungsschiff zu VERTEIDIGEN. Wenn Sie diese Option wählen, werden alle diese Schiffe in die Hierarchie dieses Anführers verschoben. Ein Plus + Symbol erscheint nun vor dem Führungsschiff in der OBJEKTLISTE sowie in den Menüs IM BESITZ am Rand der Karte.

Schiffe, die sich in einem solchen Squad oder einer solchen Flotte befinden, können weiterhin explizite Spieleraufträge erhalten und ausführen. Diese Befehle überschreiben ihr aktuelles Verhalten, um ihrem "Vorgesetzten" für ihre Dauer zu folgen. Auf diese Weise kann ein Spieler jedes Schiff für einen Handel nutzen oder die Ziele während eines Kampfes überschreiben.

Wenn sich Schiffe in einem Squad oder einer Flotte befinden, können sie auch in Formationen fliegen. Das Befehlsmenü des Anführers erlaubt die Auswahl der aktuell verwendeten Formation.

The Spacesuit

- Werkzeuge und Waffen
- Fähigkeiten
- Rückkehr zum Schiff
- Sauerstoffgehalt

Wenn der Spieler nur in einem Raumanzug in die Weiten des Weltraums hinausgeht, ist er vergleichsweise langsam und verletzlich, kann aber Aktionen ausführen, die kein Schiff ausführen kann. Der Raumanzug kann verwendet werden, um Schaden durch Kampf zu reparieren, Konkurrenten zu sabotieren oder Informationen zu erhalten. Um Ihnen zu helfen, sich zurechtzufinden, sitzen Sie in einem mit Triebwerken ausgestatteten EVA-Stuhl.

Werkzeuge und Waffen

Der Raumanzug kann mit einer Vielzahl von Werkzeugen ausgestattet werden. Sie werden von Item Traders an jeder Station verkauft und ähnlich wie bei Schiffswaffen (Hotkeys 1-4) ausgewählt.

- Reparaturlaser (für alle Raumanzüge erhältlich):
 - Ein Werkzeug zur kostenlosen Reparatur von Rumpfschäden in einer Entfernung von bis zu 25 Metern.
- Handlaser:
 - Eine Waffe mit schwachem Strahl, die zum zerschießen von Schlössern und Oberflächenkomponenten verwendet wird.
- Bombenwerfer:
 - Startet magnetische Spreng- und oberflächenelementstörende EMP-Bomben. Projektile sind Verbrauchsmaterialien und müssen in Handarbeit hergestellt werden. Raumanzug-Bomben werden ferngesteuert detoniert, indem man die angehängte Bombe auswählt und die Detonationsreihenfolge mit der rechten Maustaste auswählt, um in einem Bereich um die Bombe herum schweren Schaden anzurichten, der dem Spieler bei Einsatz aus nächster Nähe schaden kann. Der Auftreffpunkt des Raumanzug-EMP erzeugt auch mehrere kleine Datenlecks, die gescannt werden können.

Fähigkeiten

- Raumanzug-Scanner:
 - Der Spacesuit-Scanner ist in der Lage, die tiefsten Scans von Schiffen und Stationsmodulen durchzuführen, um vollständige Informationen über das gescannte Objekt zu erhalten. Das Scannen eines Datenlecks mit dem Spacesuit Scanner hat auch eine höhere Chance, Blaupausen zu erhalten, und Datenlecks der Stufe 2 können nur auf diese Weise gescannt werden.

Rückkehr zum Schiff

- Man kann zurück in seine Schiffe steuern, indem man um eine Docking-Erlaubnis bittet, die die Luke öffnet, in die manövriert werden kann. Wenn man die Luke betritt, gelangt man in den Transporterraum des Schiffes.

Sauerstoffgehalt

Der Raumanzug hat eine endliche Menge an Sauerstoff. Nach 25 Minuten wird es schwieriger zu atmen, wie durch wechselnde Atemgeräusche angezeigt. Wenn der Spieler nicht innerhalb von 30 Minuten nach dem Aufbruch zu einem EVA auf ein Schiff zurückgekehrt oder zu einer Station teleportiert ist, wird er sterben.

Missions And Collectable Loot

- Einführung
- Orientierungsmissionen
- Generische Missionen
- Instandhaltungsmissionen
- Gilde missionen
- Mehrere Missionen gleichzeitig spielen
- Kristallcluster
- Lockboxen
- Datentresore

Einführung

Das X-Universum ist voll von Leuten, die Hilfe in Form von Missionen benötigen. Missionen können akzeptiert werden, um bei der missionsgebenden Fraktion Bekanntheit zu erlangen, zusammen mit Credits und gelegentlich anderen Belohnungen.

Verfügbare Missionen sind auf der Karte in der Registerkarte Missionsangebote aufgeführt:



Akzeptierte Missionen sind auf der Karte in der Registerkarte Missionsangebote aufgeführt:



Orientierungsmissionen



Diese sind vom Spieler selbst festgelegt und gelten nur für das Spielerschiff. Diese sind vom Spieler selbst festgelegt und gelten nur für die Spielerschaft. Objekte wie Schiffe, Stationen, Tore und Lockboxen können über HUD, Radar oder Karte als Ziele ausgewählt werden und die Orientierung weist den Weg zu ihnen. Es ist auch möglich, eine Position im freien Raum als Ziel über die Karte auszuwählen.

Generische Missionen



"Wer sich heute in der Welt durchsetzen will, braucht alles, was er hat". Bis du deinen Platz in der galaktischen Gesellschaft gefunden hast, oder sogar danach, kannst du mit "allgemeinen" Missionen deine Bemühungen gegen kaltes, hartes Geld tauschen.

Es gibt eine Vielzahl von ihnen:

- Attentat
- Beseitigung von militärischen Objekten
- Beseitigung Krimineller
- Bereitstellung von Crew
- Bereitstellen von Objekten
- Spionage
- Artikel- oder Warenlieferungen
- Wiederherstellung von verlorenen Gegenständen
- Personenbeförderung
- Reparieren von Satelliten
- Rettung gefangener Schiffe
- **geheime Missionen**
- Stationsbau

- Diebstahlrückgewinnung

Es gibt mehrere Möglichkeiten, diese Missionen zu finden und zu akzeptieren. Wenn der Spieler innerhalb der Radarreichweite von Stationen vorbeikommt, sind alle generischen Missionen, die von der jeweiligen Bevölkerung angeboten werden, durch Symbole auf dem HUD, Radar und der Karte sichtbar und werden auf der Registerkarte Verfügbare Missionen aufgelistet. Die Missionsdetails sind über das Menü "Briefing öffnen" verfügbar, das über die Registerkarte Verfügbare Missionen oder einen Rechtsklick auf das Kartensymbol angeboten wird. Sobald die Mission der Registerkarte Missionsangebote und der Karte hinzugefügt wird, blinken diese Symbole ebenfalls für einen Moment.

Im Gegensatz zu den meisten allgemeinen, öffentlich zugänglichen Missionen sind einige **geheime** und oft illegale Missionen. Die ruchlosen Individuen, die diese Missionen anbieten, veröffentlichen sie nicht offen. Stattdessen versuchen sie, vertrauenswürdige Piloten mit Audiosignalen zu kontaktieren. Verwenden Sie den SCAN-MODUS in der Nähe von Stationen, um Signallecks zu finden, die geheime Missionen ermöglichen können. Oftmals sind die Belohnungen für diese Art von Missionen deutlich höher als bei normalen Missionen.

Instandhaltungsmissionen



Die Kategorie Instandhaltungsmissionen enthält kleine Aufgaben im Zusammenhang mit dem Eigentum des Spielers. Ein Schiff, das keinen Lotsen hat, eine Station, die dringend einen Manager braucht und ähnliche Aufgaben, um die Funktionalität im Spielerimperium wiederzuerlangen. Die Erfüllung dieser Missionen bringt keine Belohnungen, sondern trägt dazu bei, dass die Dinge reibungslos laufen.

Gildenmissionen



Fraktionsmissionen sind die höchste und wichtigste Stufe. Ein Spieler muss zuerst ein sehr gutes Ansehen bei einer Fraktion erlangen und zum Vertreter der Fraktion eingeladen werden, um Zugang zu erhalten. Während des Besuchs des Fraktionsvertreters (z.B. bei einem Ruf von +10) kann ein Angebot zur Teilnahme an einer Fraktionsmission gemacht werden. Das prominenteste, aber auch gefährlichste Beispiel sind die Missionen zum Kriegseinsatz. Mehrere große Kriege finden im Universum statt und der Spieler kann auf beiden Seiten beitreten.

Nach dem Beitritt zu einer Fraktions-Mission zum Kriegseinsatz funktioniert diese Mission wie ein Abonnement für viele Aufgaben. Der Spieler kann aus einer Liste von Angeboten wählen, welche er auswählen möchte.

Mehrere Missionen gleichzeitig spielen

Es gibt keine Begrenzung, wie viele Missionen gleichzeitig angenommen werden können. Während es nur eine aktive Mission geben kann, können viele weitere akzeptiert werden. Das Scheitern oder Abbrechen von Missionen hat in der Regel keine Folgen, kann aber in einigen Fällen, insbesondere bei Fraktionsmissionen, bestraft werden.

Kristallcluster

In den Tiefen des Weltraums gibt es Schätze zu finden und zu sammeln. Wenn der Spieler durch Asteroidenfelder reist, kann er kleine Lichtschimmer bemerken, die von Asteroiden kommen. Diese Schimmer werden durch Kristallcluster verursacht, auf die geschossen werden kann, bis sie ihren Inhalt freigeben. Der Wert der gesammelten Kristalle kann zwischen 1.000 und 250.000 Credits liegen, je nach Art und Material.

Lockboxen

Die Verwendung des Langstreckenscanners oder das Fliegen am richtigen Ort zur richtigen Zeit wird Lockboxes im Raum aufdecken. Lockboxen erfordern, dass der Spieler genau zwischen 1-16 leuchtende rote Schlösser aus der drehenden Box schießt, um sie zu öffnen, ohne dabei so viel Schaden anzurichten, dass die Box zusammen mit dem Inhalt zerstört wird. Lockboxen werden üblicherweise Gegenstände für das Spielerinventar fallen lassen, wobei die Anzahl der fallen gelassenen Waren proportional zur Anzahl der Schlösser ist.

Datentresore

Gelegentlich trifft der Spieler auf große satellitenförmige Datentresore, die im Weltraum schweben. Diese Rätsel erfordern, dass der Spieler eine Kombination von Techniken zum Öffnen verwendet, einschließlich Beschädigung, Reparatur und Scannen.

NPC Behaviours

- Einführung
- Auswirkungen des Befehls "Alle Aufträge entfernen"
- Einstellen von Verhaltensweisen
- Verfügbare Verhaltensweisen
- Bilder, die die Position der üblichen Bestätigungstasten zeigen

Einführung

Verhaltensweisen stellen die **Standardaktionen** der vom Spieler eingesetzten **NSC-Kapitäne** dar. Mit anderen Worten, wenn ein Schiff jetzt aktuelle Aufträge hat oder gerade einen Auftrag ausgeführt hat, folgt es seinem Verhalten, bis es anders angegeben wird.

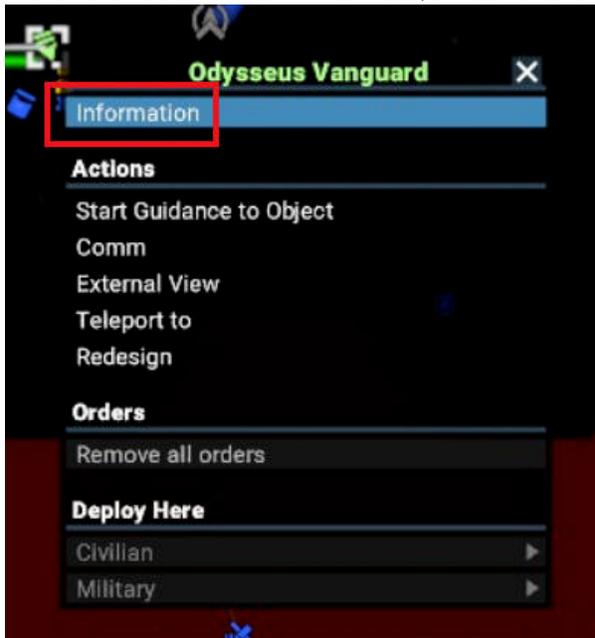
Bitte beachten Sie, dass, wenn ein Spieler die Kontrolle über eine Mid-Order eines Schiffes übernimmt, der Kapitän die vorherige Order wieder einleitet, nachdem der Spieler die Kontrolle abgegeben hat (anstatt zu seinem Standardverhalten zurückzukehren). Dies ermöglicht es dem Spieler, die Kontrolle über alle Schiffe fließend zu übernehmen, ohne dass er nach der Abreise wiederholt Aufträge neu in Auftrag geben muss, was besonders im mittleren bis späten Spiel nach der Realisierung der Spielerteleportation hilfreich sein kann.

Auswirkungen des Befehls "Alle Aufträge entfernen"

Zu diesem Zeitpunkt (v1.50) setzt der Befehl "**Alle Aufträge entfernen**" das Standardverhalten zurück. Daher sollte bei der Entscheidung, ob dieser Befehl verwendet oder einzelne Aufträge entfernt werden sollen, Vorsicht geboten sein.

Einstellen von Verhaltensweisen

1. Öffnen Sie die Karte und suchen Sie das Schiff, dessen Verhalten Sie anpassen möchten.
2. Rechtsklicken Sie auf das Schiff in der Karte, um das Kontextmenü aufzurufen, und linksklicken Sie auf die Option "Information":



3. Bleiben Sie auf der Karte und wechseln Sie im oberen linken Bereich die Ansicht auf die Registerkarte Verhaltensweisen, indem Sie mit der linken Maustaste auf die hervorgehobene Schaltfläche klicken:

Selaia Tarren
825-02-09 03:36
405,890 Cr

Grand Exchange I

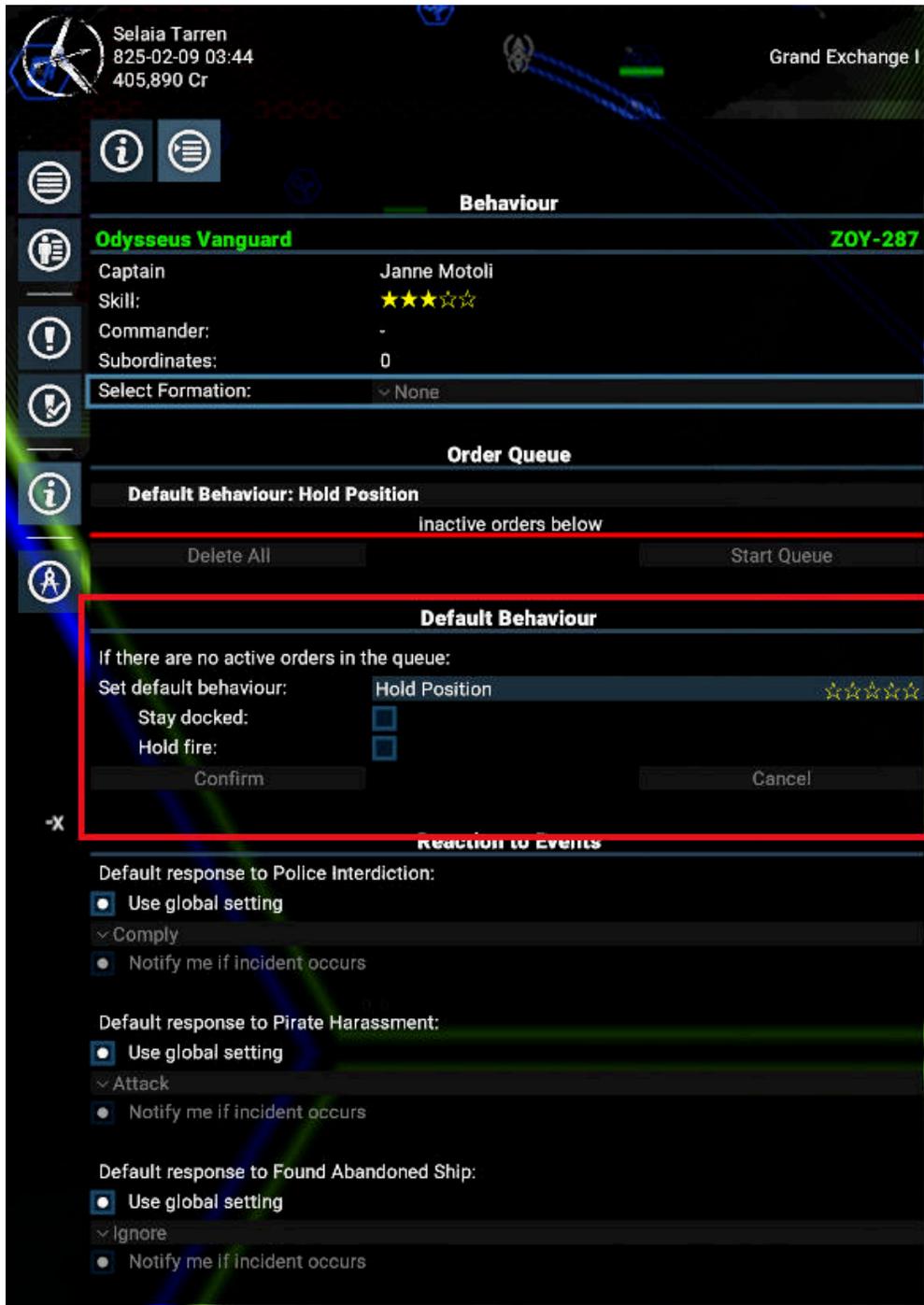
Information

Odysseus Vanguard **ZOY-287**

- + General Information
- Personnel

+ Captain:	Hold Position	Grand Exchange I	0 Orders queued
+ Crew			47 / 48
- + Storage (0 Wares) Filled Capacity: 0 / 1,700 m³
- + Docked Ships
- + Ammunition 184 / 560
- + Countermeasures 5 / 5
- + Deployables 0 / 250
- + Drones 10 / 10
- + Weapon Configuration
- + Turret Behaviour
- + Loadout
- + Modifications

4. Im hervorgehobenen Abschnitt unten mit der linken Maustaste auf "Position halten" klicken, um das Standardverhalten anzuzeigen und auszuwählen (in der Tabelle unten aufgeführt):



5. Innerhalb des oben markierten Abschnitts gibt es auch zusätzliche Linksklick-Optionen (nur nicht zugeordnete Schiffe):
 - "Angedockt bleiben"
 - "Nicht schießen"
6. Unterhalb des oben hervorgehobenen Abschnitts können wir einstellen, wie der Kapitän auf Szenarien reagiert (und wählen, ob wir Benachrichtigungen wünschen oder nicht):
 - **Polizeiscan** (wo ein Polizei-Scan illegale Waren gefunden hat):
 - Angriff
 - Befolgen (Abwurf der angeforderten Ware; Standardeinstellung)
 - Flucht
 - Warten
 - **Piraten-Belästigung:**
 - Angriff (Standardeinstellung)
 - Befolgen (Abwurf der angeforderten Waren)
 - Flucht
 - Warten
 - **Auffinden von verlassenen Schiffen:**
 - Beanspruchung, wenn möglich (ein Marine wird zum Einsteigen in das Schiff verwendet)

- Ignorieren (Standardeinstellung)
- Markieren
- Beschützen

Verfügbare Verhaltensweisen

Verhaltenstyp	Verhalten	Qualifikationsanforderung	Setup-Schritte für das Menü Standardverhalten in der Karte
Kampf	Patrouille	0	<ol style="list-style-type: none"> 1. Linksklick auf den Bereich rechts von "Gebiet für Patrouille". 2. Linksklick auf den Sektor in dem der Kapitän patrouillieren soll 3. Linksklick auf die "OK" Schaltfläche oben im Menü Standardverhalten (siehe Bilder unten). 4. Linksklicken auf die Schaltfläche "Bestätigen" im Menü Standard-Verhalten (siehe Bilder unten).
Kampf	Position beschützen	0	<ol style="list-style-type: none"> 1. Linksklick auf den Bereich rechts von "zu beschützendes Gebiet". 2. Linksklick auf die Position in einem Sektor die der Kapitän schützen soll 3. Linksklicken auf die Schaltfläche "Bestätigen" im Menü Standard-Verhalten.
Kampf	Schiff beschützen	0	<ol style="list-style-type: none"> 1. Linksklick auf den Bereich rechts von "zu beschützende Schiff". 2. Rechtsklick auf das Schiff was geschützt werden soll (kann zu einer anderen Fraktion gehören). 3. Linksklicken auf die kontextbezogene Option "Auswählen". 4. Linksklicken auf die Schaltfläche "Bestätigen" im Menü Standard-Verhalten.
Kampf	Station beschützen	0	<ol style="list-style-type: none"> 1. Linksklick auf den Bereich rechts von "zu beschützende Station". 2. Rechtsklick auf die Station, die geschützt werden soll (kann zu einer anderen Fraktion gehören). 3. Linksklicken auf die kontextbezogene Option "Auswählen". 4. Linksklicken auf die Schaltfläche "Bestätigen" im Menü Standard-Verhalten.
Bergbau	Automatischer Bergbau	1	Bergbau Schiffsspezifisch
Navigation	Andocken und Warten	0	
Navigation	Erkunden	3	
Navigation	Schiff folgen	0	
Navigation	Fliege zum Objekt	0	
Navigation	Fliegen und Warten	0	
Navigation	Position halten	0	
Handel	Überprüfen bekannter Stationen	1	
Handel	Finden Sie Bau-Aufgaben	0	Builder Schiffsspezifisch
Handel	Verteilen von Waren	2	
Handel	Plündern	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Schiff <u>Hex</u> ist der Standardstandort (alle Sektoren durch Super Highways verbunden). 2. Um einen bestimmten Sektor auszuwählen, linksklicken Sie auf den Bereich rechts neben "Space". 3. Linksklick auf den Sektor, den der Kapitän plündern soll. 4. Linksklick auf die "OK" Schaltfläche oben im Menü Standardverhalten. 5. Linksklicken auf die Schaltfläche "Bestätigen" im Menü Standard-Verhalten.
Trade	Automatischer Handel	3	

Bilder, die die Position der üblichen Bestätigungstasten zeigen

Selaia Tarren
825-02-09 03:52
405,890 Cr

Grand Exchange I

Sector: Grand Exchange I OK

Feladi Company

Owned stations

- Grand Exchange I Headquarters (KJE-875)

Owned ships

- Cerberus Vanguard (KCA-093)
- Eclipse Vanguard (PAF-496)
- Odysseus Vanguard (ZOY-287)

Other stations

- ABG Argo Trading Station (KMO-609)

Default Behaviour

Set up a new default behaviour and confirm:

Default Behaviour: Patrol ☆☆☆☆☆

Area to patrol: Grand Exchange / Grand Exchange I

Confirm Cancel

Purchasing And Upgrading Ships

- Schiffsbezogene Stationen
 - Schiffbau-Standorte:
 - Standorte für Upgrades/Reparaturen von Schiffen:
- Allgemeine Schiffsmöglichkeiten nach Größenklasse
- Das Menü "Schiffe kaufen" / "Upgrade/Reparatur"
- Der Kaufen/Aufrüsten/Reparieren Prozess
- Verstehen von Verzögerungen und Lagerengpässen
 - Warenengpässe
 - Verfügbare Bauplätze
- Stornierung eines Kaufs, Upgrades oder einer Reparatur
- Loadoutoptionen
- Raketen-Munition
- Crafting
- Personal
- Jeder kann ein Captain sein (wenn er nur an sich selbst glauben muss).
- Skills
- Ausbildung von Besatzungen oder Marinesoldaten
- Digitale Seminare

Schiffsbezogene Stationen

Schiffe werden auf Bestellung hergestellt und von Schiffshändlern verkauft, die sich auf Werften und Shipyards befinden. Der Schiffshändler kann kontaktiert werden, indem man mit der rechten Maustaste auf die Werft/Shipyards in der Karte klickt (Option Schiff kaufen), oder persönlich in der Wartungsstation für Fertigungsmodule (ihre Büros haben auch Transporterräume für Schnellreisen). Ausrüstungsdocks sind die andere schiffsbezogene Station.

Werften, Ausrüstungsdocks, können Schiffe auf verschiedene Weise unterstützen:

Station	Verkaufen	Kaufen	Reparieren	Upgrade ¹⁻²	Verbrauchsmaterial auffüllen	Unterstützte Schiffsklassen
Werft						Kleine und Mittlere
Schiffswerft						Groß und extra Groß
Ausrüstungsdock						Alle ³

1. *Software, Besatzung und Ausrüstung*
2. *Zur Zeit (v1.50) ist es nicht möglich, einen Kapitän über das Buy/Upgrade/Repair Menu (siehe unten) direkt zu einem bestehenden Schiff hinzuzufügen.*
3. *Zu diesem Zeitpunkt (v1.50) gibt es ein Piraten-Ausrüstungsdock, das nur große und extra große Schiffe bedienen kann.*

Um Nicht-Kauf-Aufgaben zu initiieren, wählen Sie das entsprechende Schiff (linker Mausklick), öffnen Sie das Kontextmenü für eine obige Station (rechter Mausklick) und wählen Sie die Option "Upgrade / Reparieren bei....".

Schiffbau-Standorte:

- Kleine und mittlere Schiffe werden auf ihren Landeplätzen gebaut.
- Große und extra große Schiffe werden in riesigen Dockstationen an den Seiten der Stationen gebaut.

Standorte für Upgrades/Reparaturen von Schiffen:

- Kleine und mittlere Schiffe werden auf ihren Landeplätzen aufgerüstet bzw. repariert.
- Große und extra große Schiffe:
 - Kapitäne, die zur Nachrüstung/Reparatur angewiesen wurden, verwenden die Andockhalterungen.
 - Spielergesteuerte Schiffe, die manuell angedockt sind, werden an ihrem Pier aufgerüstet bzw. repariert.

Allgemeine Schiffsmöglichkeiten nach Größenklasse

Rolle des Schiffes	Schiffstyp	Schiffsgröße	Vordere Waffen ₁₋₂	Geschütztürme ₃	Raketentürme	Landeplatz ₄
Alle	Fighter/Scout/Abfangjäger/Trader/Miner	Small				
Alle	Korvette/Bomber/Trader/Miner	Medium				

Kampf	Fregatte	Medium			
Kampf	Zerstörer	Large			
Trade/Mine	Trader/Miner	Large			
Kampf	Träger	XL			

1. Einige Kleinhandelsschiffe (und Xenon-Großschiffe) haben keine vorderen Waffen.
2. Kleine und mittlere Mining-Schiffe können Mining-Laser montieren.
3. Mittlere und große Mining-Schiffe können Mining-Türme montieren.
4. Kann eine Vielzahl von Drohnen und 1 oder mehr Schiffe mit kleineren Größenklassen unterstützen.

Das Menü "Schiffe kaufen" / "Upgrade/Reparatur"

Hierfür wird ein einziges, universelles Menü verwendet, das im Folgenden beschrieben wird. Nach der Erstellung eines Schiffsdesigns ist es möglich, einzelne oder mehrere Kopien des zu bauenden Schiffes zu bestellen. Schiffsentwürfe können für die zukünftige Verwendung gespeichert werden. Bestimmte fortschrittliche Schiffe und Ausrüstungen erfordern den Erwerb entsprechender [Fraktionslizenzen](#).

Dieses Menü wird im unteren Bild angezeigt.

Innerhalb des Menüs sehen Sie:

- Modell des ausgewählten **Schiffes** (Zentralbereich):
 - Diese kann **gedreht** und **vergrößert und verkleinert** werden.
 - Auswählbare **Slots** für Hauptausrüstung / **Oberflächenelemente**:
 - Weiße Füllung = leer
 - Grüne Füllung = aktuell ausgewählter Eintrag im Tab-Menü links (siehe unten)
 - Gelber Rand = voll
- Optionen für den oberen mittleren Bereich:
 - **Schiffsklasse**
 - **Schiffstyp**
 - Halbzufällige **Default Loadouts**
 - **Speicheroption** für spielerdefinierte Loadouts
 - Eine **Reset**-Taste zum Abbrechen jeder Drehung, die auf das Schiffsmodell angewendet wird.
 - **Undo** und **Redo** Tasten
- Tab-basiertes Menü unten links für Kaufoptionen:
 - **Hauptausrüstung** (Small / Medium Schiffe) / **Oberflächenelemente** (Large/XL Ships):
 - Motoren (kleine und große):
 - Performance in straight lines (all ships)
 - Einige kleine Schiffe (Nova, Falcon und Guillemot) können sie so einstellen, dass sie die Manövrierfähigkeit unterstützen.
 - **Schilder**
 - **Nach vorne gerichtete Waffen**
 - **Geschütztürme**
 - **Triebwerke** (viele und kleine):
 - Manövrierfähigkeit (Gier-, Neigungs-, Roll- und Strafeleistung)
 - **Software**
 - **Consumables** (Raketen, Drohnen, Deployables und Gegenmaßnahmen)
 - **Crew** (Captain und Service Personal, die die Effizienz des Schiffes verbessern)
 - **Reparieren** (bei Beschädigung)
 - Wenn eine Registerkarte ein **rotes Symbol** hat, enthält sie **Pflichtfelder** (rot markiert).
- Eine Einkaufsliste mit ausgewählten Kaufoptionen oben rechts.
- Schiffsstatistiken, basierend auf ausgewählten Kaufoptionen in der unteren Mitte.
- Infos zu Ihrem bestehenden Kontostand und zu fehlenden Komponenten unten rechts.

Small Engines

Size S

-
-
-
-
-
-
-
-

 All-round Mk1 ARG - 5,265 Cr	 All-round Mk2 ARG - 25,688 Cr	 All-round Mk3 ARG - 120,424 Cr
 Combat Mk1 ARG - 7,746 Cr	 Combat Mk2 ARG - 39,470 Cr	 Combat Mk3 ARG - 176,930 Cr
 Travel Mk1 ARG - 6,506 Cr	 Travel Mk2 ARG - 33,819 Cr	 Travel Mk3 ARG - 162,804 Cr

- Hull (MJ)
- Shield (MJ)
- Radar Range (km)
- Burst Weapon Output (MW)
- Sustained Weapon Output (MW)
- Speed (m/s)



Der Kaufen/Aufrüsten/Reparieren Prozess

Bitte beachten Sie, dass es zu diesem Zeitpunkt (v1.50) nicht möglich ist, über das Kaufen / Aufrüsten / Reparieren Menü einen Kapitän direkt zu einem bestehenden Schiff hinzuzufügen. Möglich ist dies jedoch, indem man einen NSC auf der gleichen Station wie das Schiff manuell einstellt oder aus der Ferne ein anderes Mitglied der Besatzung zum Kapitän befördert.

Schritte zum Kauf, zur Reparatur oder zum Aufrüsten von Schiffen:

- Wenn Sie ein neues Schiff **kaufen**, wählen Sie zuerst eine Schiffsgröße und dann ein Schiff, um es im Hauptbildschirm anzuzeigen.
- Wählen Sie die gewünschten Optionen für Ausrüstung, Software, Verbrauchsmaterial, Besatzung und Reparatur:
 - Von den **Registerkarten** links unten (alle Ausstattungsoptionen)
 - Über **Kontextmenüs** am Schiffsmodell (nur für Grundausstattung / **Oberflächenelemente**)
- **Rote Tabs** enthalten ein oder mehrere Pflichtfelder (rot markiert).
- Die verfügbaren Ausstattungsoptionen sind kontextabhängig:
 - Raketentürme und Bergbauwaffen werden nur für Schiffe aufgeführt, die sie montieren können.
 - Raketen werden nur für Schiffe aufgelistet, bei denen dem Design ein Raketenwerfer hinzugefügt wurde.
 - Drohnen werden nur für Schiffe gelistet, die sie unterstützen können.
- Einige der aufgeführten Schiffe und Ausrüstungen erfordern eine **Fraktionslizenz**:
 - Ist die Lizenz nicht im Besitz, ist der Artikel ausgegraut und mit einem Stern gekennzeichnet.
 - **Fortgeschrittene Waffen** erfordern eine Militärausrüstungslizenz (erhältlich ab Rang 10).
 - **Große / Extra große Militärschiffe** benötigen eine Kapitalschiffslizenz (verfügbar ab Rang 20).
- Die aktuell ausgewählten Elemente (All-Round Mk1 im Bild oben) werden **hervorgehoben**:
 - In hellblau innerhalb der zugehörigen **Registerkarte** (Motoren im obigen Bild; auch hellblau markiert).
 - Im **Schiffsmodell** (nur Motoren, Schilde und Waffen; siehe oben)
- Einige Schiffe können **mehrere** Versionen unterschiedlicher Ausstattung in mehreren Registerkarten einbauen.

Einmal zufrieden mit dem Schiffsdesign:

- Wählen Sie "**Zur Einkaufsliste hinzufügen**" (Einkaufsliste oben rechts).
- Um **mehrere Schiffe** dieses Designs zu bestellen, passen Sie die **Symbole -/+** (Einkaufsliste oben rechts) an.
- Um zu kaufen, klicken Sie auf "**Bestellung bestätigen**" (unten links).
- Die Schiffe werden dann in den nächsten Minuten gebaut, wenn die Station über genügend Ressourcen verfügt.

Verstehen von Verzögerungen und Lagerengpässen

Werften, Shipyards und Ausrüstungsdocks werden von den wichtigsten **Fraktionen**. Sie produzieren Schiffe und Ausrüstungen aus **Waren**, die in **Produktionsstationen** hergestellt werden. Die Produktionsprozesse finden **in den selben Bereichen statt, in denen Schiffe anlegen**, was bedeutet, dass der Spieler den **claytronic**-basierten Bauprozess auf Wunsch beobachten kann (der gleiche visuelle Prozess ist bei der **Stations-Modul-Konstruktion** zu sehen).

Verzögerungen beim Schiffsbau/-veränderung können auftreten, wenn:

- Spieler-eigene Schiffe blockieren verfügbare Docks.
- Die Station leidet unter relevanten Warenengpässen.
- Alle Bauplätze sind besetzt.

Warenengpässe

Wenn eine dieser Stationen bereits **einige Waren vermisst**, die zum Bau/Modifikation eines Schiffes benötigt werden, werden die fehlenden Waren auf der rechten unteren Seite des Menüs aufgelistet. Wenn Ihr Bau/Änderungsplan einige Waren benötigt, von denen **die Station nicht genug hat**, werden sie der bestehenden Liste **hinzugefügt, oder die Liste wird angezeigt**, bevor Sie "Bestellung bestätigen" auswählen können. Im folgenden Bild sind Engpässe für 3 Waren zu sehen:

Missing Resources	
Hull Parts	1,613
Antimatter Converters	818
Engine Parts	2,765
Order Status	
Number of ships in construction	8
Number of ships in queue	0
Queue Position and Total Time	#1 - --
Total Price	237,973 Cr
Current Balance	2,229,204 Cr
Final Balance	1,991,231 Cr
Not enough resources on the station, order may take a long time.	
Confirm Order	Cancel Order

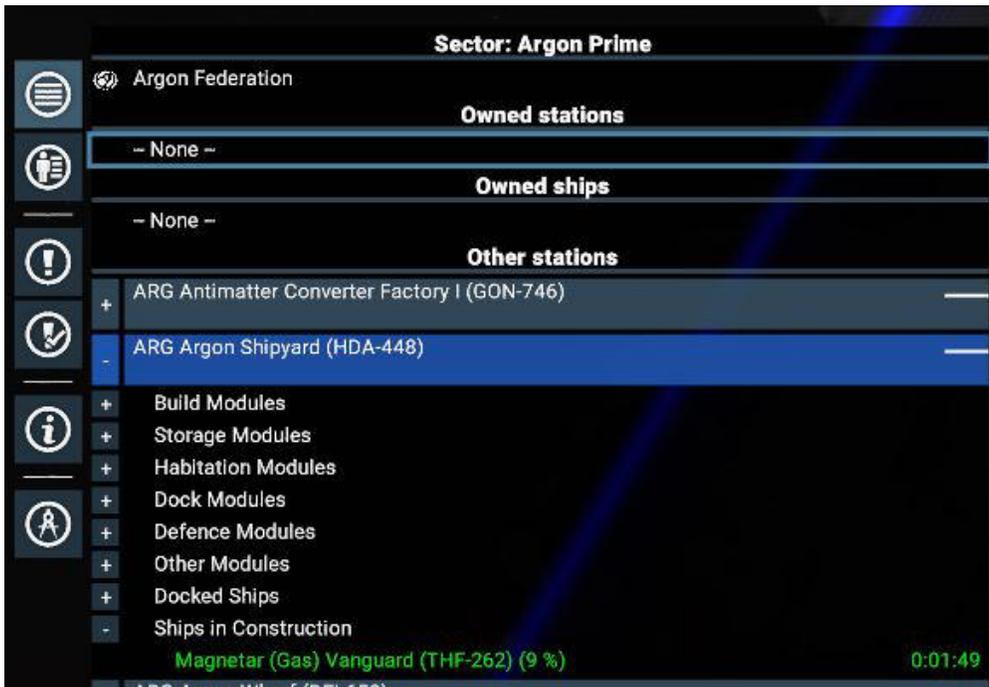
Wie auch im obigen Bild zu sehen ist, wird die Warnung "**Nicht genügend Ressourcen auf der Station, Auftrag kann lange dauern**" angezeigt.

Verfügbare Bauplätze

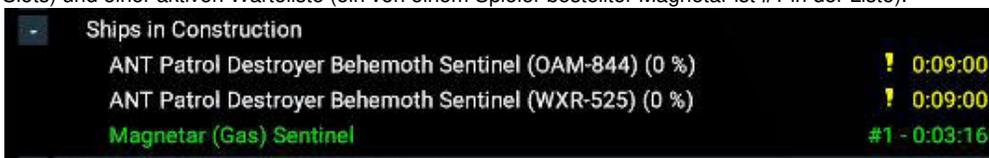
Werften, Shipyards und Ausrüstungsdocks haben **endliche** Bauplätze:

- Kleine und mittlere Schiffslots:
 - 8 an den Werften
 - 8 an den Ausrüstungsdocks
- Große Schiffslots:
 - 2 auf den meisten Werften
 - Keine auf der Allianz der Welten Shipyard
 - 2 auf den meisten Ausrüstungsdocks
 - Keine auf einem Piraten-Ausrüstungsdock
- Extra große Slots:
 - 1 auf Werften
 - 2 auf den Ausrüstungsdocks

Wenn alle Bauplätze **voll** sind, werden neue Schiffbau- und Änderungsaufträge auf eine **Warteliste** gesetzt. Um festzustellen, ob die Slots voll sind, erweitern Sie die Informationen der Station "**Schiffe im Bau**" in der Karte. Dies wird im folgenden Bild veranschaulicht, wo nur ein großes Schiff aufgeführt ist (im Besitz des Spielers), was bedeutet, dass die Werft ein zusätzliches großes Schiff und ein extra großes Schiff bauen/modifizieren könnte.



Das nächste Bild veranschaulicht, wie das obige Bild mit Warenmängeln aussehen würde (zwei NSC-Fraktionszerstörer blockieren die großen Slots) und einer aktiven Warteliste (ein von einem Spieler bestellter Magnetar ist #1 in der Liste).



Stornierung eines Kaufs, Upgrades oder einer Reparatur

Schiffskäufe:

- Befindet sich ein Schiff bereits im Bau, ist es **nicht möglich**, den Prozess zu stoppen.
- Ist mit dem Bau eines Schiffes noch nicht begonnen worden (z.B. aufgrund von Warenmangel oder auf einer Warteliste), **ist es möglich**, den Prozess zu stoppen und die Gutschriften zurückzuerstatten:
 - Öffnen Sie die Info "Schiffe im Bau" der Station (siehe Bilder oben), klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das betreffende Schiff und wählen Sie die verfügbare Option.

Schiffs-Upgrades:

- Hat ein Schiff mit dem Upgrade begonnen, ist es **nicht möglich**, den Prozess zu stoppen.
- Wartet der Spieler auf ein verzögertes Upgrade (aufgrund von Warenmangel / Warteliste), kann es durch **Abheben** storniert werden (Shift+D).
- Wenn ein spielereigenes Schiff, das von einem Kapitän gesteuert wird, auf ein verzögertes Upgrade wartet, ist es **nicht möglich**, das Upgrade abzubrechen.
 - Unter diesen Umständen ist es dem Spieler **nicht möglich**, die Kontrolle über das Schiff zu übernehmen, um das Upgrade abzubrechen.

Loadoutoptionen

- **Engines** (bestimmt die maximale Geschwindigkeit und Beschleunigung des Schiffes):
 - All-Round: Verfügbar für alle Schiffe ohne Schwächen.
 - Combat: Verfügbar für S- und M-Schiffe, wobei die Geschwindigkeit im Reisemodus für eine verbesserte Standard- und Boost-Geschwindigkeit reduziert wird.
 - Travel: Verfügbar für S- und M-Schiffe, wodurch die Boost-Geschwindigkeit für die Geschwindigkeit im Reisemodus reduziert wird.
- **Schubdüsen** (bestimmt, wie schnell ein Schiff giert / dreht, neigt, rollt und straft):
 - All-Round: Verfügbar für alle Schiffe ohne Schwächen.
 - Combat: Verfügbar für S- und M-Schiffe, die Gieren/Drehen für besseres Pitching und Rollen opfern. Das Gieren ist eine seitliche Bewegung (Ruder in einem Flugzeug); die Neigung ist eine Auf-/Abbewegung; die Rolle ist eine Drehung, die alle auf die Hauptachse des Schiffes ausgerichtet ist (normalerweise in Längsrichtung). Diese können mit Strafe für hocheffektives Kampfmanöver kombiniert werden

- **Schildgeneratoren** (bestimmen Sie die Schildkapazität und die Regenerationsrate zum Schutz des Rumpfes):
 - Einige Motoren, Waffen und Geschütztürme können mit Schilden gruppiert werden, die sie schützen.
- **Hauptwaffen und Geschütztürme**
 - Beam: Geringer DPS-Schaden, aber präziser Strahl
 - Bolt Repeater: Schnellfeuerwaffe, die hohen Burst-Schaden verursacht, aber ein schlechtes Wärmemanagement aufweist.
 - Ion Blaster: Argonwaffe zum Entfernen von Schilden ohne großen Rumpfschaden.
 - Plasmakanone: Langstreckenwaffe mit langsamer Projektilgeschwindigkeit
 - Pulse Laser: Allrounder mit einer guten Balance aus Schaden, Reichweite, Feuerrate, Genauigkeit und Wärmemanagement.
 - Shard Battery: Startet einen Kurzstreckenausstoß von mehreren hochschädigenden Projektilen, die sich mäßig über größere Entfernungen verteilen.
- **Hauptraketenwerfer und Raketentürme**
 - Dumbfire Launcher: Startet Dumbfire und Cluster-Consumables als Raketengeschosse.
 - Torpedo-Launcher: Startet Torpedo-Consumables als Raketengeschosse.
 - Tracking Launcher: Startet EMP, Guided, Heatseeker, Smart und Swarm Consumables als Raketengeschosse.
- **Andere Waffen**
 - Bergbau-Bohrer: Schwacher Strahl, der den Asteroiden (Hauptgeschütz und Turm) zusätzlichen Schaden zufügt.
 - Hauptbatterie: Langreichende Zerstörerwaffen (nur die Rassenvariante kann auf dem Zerstörer der Rasse verwendet werden)
- **Software**
 - Docking Computer: Erleichtert die Landung ([weitere Informationen finden Sie hier](#))
 - Flugassistenz-Software: Obligatorisches Upgrade (unterstützt durch automatische Driftkompensation im Flight Assist Mode)
 - Langstrecken-Scanner-Software: Obligatorisches Upgrade (siehe unten)
 - Objektscanner: Obligatorisches Upgrade mit Scan-Modus (Basis Scanner erhält Informationen über Schiffe und Module sowie Rabatte und Provisionen bei Datenlecks; Polizei Scanner erhält weitere Informationen über Objekte und man kann Blueprints bei einigen Datenlecks erhalten).
 - Targeting Computer Erweiterung: Ermöglicht das Zielen von kleinen Objekten (z.B. Trümmern und Containern) über HUD und Radar.
 - Handels-Computer-Erweiterung: Hält einen Link zu Fachinformationen aufrecht, die von kürzlich besuchten Stationen für einen begrenzten Zeitraum angeboten werden.

Raketen-Munition

Schiffe können eine begrenzte Anzahl von verbrauchbaren Raketen für ihre Raketenwerfer und Raketentürme tragen. Die maximale Anzahl davon ist im Benutzerinterface des Schiffsbaus und im Menü Schiffsinfo aufgeführt. Raketen können in Ausrüstungsdocks und, je nach Schiffsgröße, Werften und Schiffswerften nachgefüllt werden. Sobald die Raketenspeicher aufgebraucht sind, werden wir von der Warnung "Keine Munition mehr" erfreut sein. Informationen über Raketen sind auf der Seite [Missiles](#) zu finden.

Crafting

Einige gesammelte Waren gehen nicht in das Lager des geflogenen Schiffes, sondern in ein separates Inventar für den Avatar des Spielers. Diese Waren werden für die Durchführung von Missionen, Sonderaktionen und die Herstellung einer Reihe von Werkzeugen verwendet, um dem Spieler einen zusätzlichen Vorteil zu verschaffen. Das Spielerinventar befindet sich auf der Registerkarte Inventar im Menü Spielerinformationen.

In der Nähe von **Händlern** und **Schwarzmarkthändlern** gibt es in der Regel eine **Crafting Bench**, mit der mit dem Öffnen eines **Crafting Menüs** interagiert werden kann. Die zu fertigenden Gegenstände erscheinen erst, wenn der Spieler eine der Komponenten für das Rezept gesammelt hat. Wählen Sie eine zu fertigende Ware aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Handwerksartikel, bevor Sie mit dem Schieberegler, der erscheint, die zu fertigende Nummer auswählen und dann durch erneutes Klicken auf die Schaltfläche Handwerksartikel bestätigen. Einige Handwerkskomponenten können nur durch die Ausführung bestimmter Aufgaben wie Bergbau oder Kampf erworben werden.

Es ist auch möglich, die **bevorzugten Schiffe weiter anzupassen**, indem man **Schiffsmodifikationen** auf sie anwendet. Schiffsmodifikationen gibt es in 3 Stufen: **Basis**, mit einem bescheidenen Bonus, **verbessert** mit einem größeren Bonus auf Kosten einer Strafe für einen verwandten Parameter, und **außergewöhnlich** mit einem viel größeren Bonus, aber Sanktion für verwandte Parameter. Bei der Erstellung wird die Größe, ob jeder Bonus oder jede Sanktion zufällig ist, innerhalb definierter Bereiche festgelegt.

Um einen Schiffsmod anwenden zu können, muss das Schiff an einer Station angedockt sein. **Schiffsmodifikationen** können von zerstörten Schiffen fallen gelassen werden, und wenn dies der Fall ist, können sie über das **Redesign-Menü** in den Bedienfeldern auf den Landeplätzen installiert werden. Alternativ können sie mit einer Werkbank in der Nähe der meisten Schiffshändler hergestellt und installiert werden, wobei Designs verwendet werden, die durch Forschung freigeschaltet werden müssen (Spielerzentrale erforderlich). Installierte Schiffsmodifikationen können geborgen werden, um ihre Bestandteile zurückzugewinnen.

Personal

Jedes Schiff hat eine begrenzte Kapazität, um die Besatzung aufzunehmen. Die Crew besteht aus 3 Arten von NSCs:

- Kapitän (Pilot für kleinere Schiffe): Ermöglicht es, dass einem Schiff aus der Ferne Befehle erteilt werden. Skillpunkte tragen am meisten zur Effizienz des Schiffes bei.
- Crewman: Skillpunkte tragen leicht zur Effizienz des Schiffes bei.
- Marines: Wird verwendet, um verlassene Schiffe zu beanspruchen und andere Schiffe und Stationen zu entern oder um gegnerische Enterversuche abzuwehren.

Auf den Stationen gibt es auch:

- Manager: Erteilen von Befehlen an untergeordnete Schiffe

Ein erfahrener Kapitän wird mehr Manöver freischalten, besser kämpfen und handeln und neue Optionen für das Standardverhalten des Schiffes eröffnen.

Das Management der Schiffsbesatzung ist ein wesentlicher Bestandteil der Verbesserung der Fähigkeiten Ihrer Flotte. Die Fähigkeit der Servicecrew wird auch die Rate der Schiffsaktionen und die Qualität des Steuerns, Reparierens, Zielen, Handelns und Kämpfens verbessern (Alles wird mit einer guten Crew besser!), obwohl ihre Fähigkeiten nicht so viel zählen wie die des Kapitäns/Piloten. Die Gesamtqualität einer Schiffsbesatzung wird mit der Anzahl der Personen und mit der **Qualifikation** jedes Einzelnen erhöht.

Passagiere aus Missionen gelten auch als temporäre Besatzung und benötigen (Besatzungs-)Platz auf dem Transportschiff, um die Anforderungen an die Auftragsannahme zu erfüllen: Wenn Sie Ihr Schiff mit Besatzung gefüllt haben, weigern sie sich, an Bord zu gehen, und behaupten, "kein Platz für mich" oder ähnliches. Feuern/versetzen Sie ein Besatzungsmitglied auf ein anderes Schiff oder wechseln Sie das Schiff auf eines mit einem freien Crewplatz, um dem Passagier seinen Komfort zu ermöglichen.

Jeder kann ein Captain sein (wenn er nur an sich selbst glauben muss).

Jede Person, die Sie einstellen, sei es über die Schnittstelle "**UPGRADE SHIP**" im Shipyard oder der Werft oder durch die Einstellung einzelner Personen auf Plattformen, kann einer der drei Kategorien zugeordnet werden, sofern ein freier Platz auf dem ausgewählten Schiff vorhanden ist. Das bedeutet auch, dass Sie jedem Marine- oder Besatzungsmitglied einen Kapitän oder Manager zuweisen können.

HINWEIS: NSCs mit nicht angeheuerten Stationscrews werden trotz ihrer individuellen Fähigkeiten meist als "Crewmitglied" bezeichnet (Sie können über eine anstellbare Marine usw. stolpern, obwohl diese selten sind). Öffnen Sie das Dialogfeld "Einstellen", während Sie mit ihnen chatten, um ihre gesamten Fähigkeiten zu sehen, so dass Sie sie entsprechend zuordnen können. **Alle "Besatzungsmitglieder" können jedem Job** zugeordnet werden. Wenn Sie also eine Station haben, die einen Manager benötigt, oder ein Schiff, das einen Lotsen/Kapitän/Marine usw. benötigt, können Sie jeden NSC (Ihren eigenen oder einen neuen Mitarbeiter) diesem Job zuordnen. Diese sind vielleicht nicht gut darin, aber sie besetzen die Position, wenn es dringend erforderlich ist....

Skills

Die Qualität der Mitarbeiter in Ihrer Crew ist nach Fähigkeiten gegliedert. Diese Fertigkeiten werden immer mit Sternen von 0 bis 5 Sternen angezeigt. Wenn Sie die Detailansicht eines einzelnen Besatzungsmitglieds öffnen, werden Sie feststellen, dass sich seine Gesamtfähigkeit aus einzelnen Arten von Fähigkeiten zusammensetzt, wie z.B.:

- Pilot
- Moral
- Management
- Ingenieurwesen
- Entern

Wie gut ein NSC dann in jeder Aufgabe ist, hängt von diesen Fähigkeiten ab. Während die Gesamtleistung eines KAPITÄNs hauptsächlich vom PILOTEN abhängt, hängt ein Marine mehr von seiner Boardingstärke ab.

Skill Name	Pilot / Kapitän	Manager	Servicepersonal	Marine
Management				
Piloten				
Entern				
Ingenieur				
Moral				

Alle NSCs verbessern sich jedoch durch ihre MORAL.

Ausbildung von Besatzungen oder Marinesoldaten

Die Crew verbessert ihre Fähigkeiten durch Lernen durch Handeln. So werden sie alle umso besser, je länger sie überleben.

Marines verbessern ihre Hauptfähigkeiten beim Entern am meisten, während die normale Crew bei normalem Schiffsbetrieb wie dem Handel besser wird. Das Überleben im Kampf kann auch die Fähigkeiten in vielen Bereichen verbessern.

Digitale Seminare

Digitale Seminare können als Beute gefunden und bei/an Item Händler verkauft werden. Zur Zeit (v1.50) können sie nicht zur Schulung des Personals verwendet werden.

Resupply Ships

- In Kürze
 - Dein Nachschubschiff einrichten:
 - Ressourcen erhalten:
 - Automatischen Nachschub aktivieren:
- Nachschubschiffe und ihre Fähigkeiten
- Flotten-Unterstützungsschiffe aktivieren
- Nachschubschiffe versorgen
 - Herausfinden, was Nachschubschiffe benötigen:
 - Nachschubschiffe versorgen:
- Nachschub an Nachschubschiffen besorgen

Seit Version 2.50 ist es Schiffen möglich, Reparaturen, Munition, Einheiten und andere Liefergegenstände von Nachschubschiffen ihrer eigenen Fraktion zu erhalten.

In Kürze

Im einfachsten Fall musst du nur dein Nachschubschiff einrichten, sicherstellen, dass es Ressourcen hat und den **Automatischen Nachschub** aktivieren.

Dein Nachschubschiff einrichten:

- Ist dein Nachschubschiff ein Träger, so weise es einer Flotte zu.
- Ist dein Nachschubschiff ein Flotten-Unterstützungsschiff, so gib ihm an einem Punkt im Weltraum mittels eines Verhaltens den Befehl **Flotte versorgen**. Alternativ kannst du dein Nachschubschiff auch einer Flotte zuweisen. Dies ist weiter unten im Kapitel [Flotten-Unterstützungsschiffe aktivieren](#) beschrieben.

Ressourcen erhalten:

Rechtsklicke auf dein Nachschubschiff und gib den Befehl **Besorge Nachschub**. Beachte, dass Flotten-Unterstützungsschiffe auch Ressourcen von Freien Händlern kaufen.

Automatischen Nachschub aktivieren:

Navigiere zum Abschnitt *Globale Befehle* des *Imperiums*-Menü (unter Spielerinformation) und aktiviere den **Automatischen Nachschub**.

Wünschst du dir mehr Einstellungsmöglichkeiten oder möchtest du einfach nur mehr über die Funktionsweise von Nachschubschiffen erfahren, so lies gerne weiter.

Nachschubschiffe und ihre Fähigkeiten

Zwei Schiffsarten können genutzt werden, um andere Schiffe mit Nachschub zu versorgen:

Träger:

und **Flotten-Unterstützungsschiffe:**



Träger können S- und M-Schiffe reparieren und neubewaffnen.

Flotten-Unterstützungsschiffe können Schiffe aller Klassen reparieren und neubewaffnen, einschließlich Träger und andere Flotten-Unterstützungsschiffe. Unterstützungsschiffe erstellen ihre eigenen Handelsangebote, solange sie Ressourcen für ihre aktuellen Aufgaben benötigen.

Um es noch einmal zu verdeutlichen: Der Begriff "Nachschubschiffe" bezieht sich sowohl auf Träger als auch auf Flotten-Unterstützungsschiffe.

Flotten-Unterstützungsschiffe aktivieren

Während Träger ihnen untergeordnete Jäger sobald nötig immer reparieren und neubewaffnen, müssen Flotten-Unterstützungsschiffe aktiviert werden, damit sie von anderen Schiffen genutzt werden können. Durch die Aktivierung erhalten Sie auch den Befehl, Ressourcen zu beschaffen, um Schiffe neuzubewaffnen. Um Flotten-Unterstützungsschiffe zu aktivieren, gibt es verschiedene Möglichkeiten:

1. Weise das Schiff als Untergeordnetem einem anderen Schiff zu und gib ihm die Rolle **Versorge diese Flotte**.



2. Weise dem Schiff das Verhalten **Versorge Flotte** zu und gib einen Standort an.

Behaviour

Nomad Vanguard YKB-501

Captain: Talleo Mellerd

Skill: ★★★★★

Commander: -

Subordinates: 0

Select Formation: None ★★★★★

Order Queue

Default Behaviour: Hold Position

inactive orders below

Delete All Start Queue

Default Behaviour

If there are no active orders in the queue:

Set default behaviour: Hold Position ★★★★★

Stay docked:

Hold fire:

Confirm Cancel

Reaction to Events

Default response to Police Interdiction:

- Use global setting
- Comply
- Notify me if incident occurs

Default response to Pirate Harassment:

- Use global setting
- Attack
- Notify me if incident occurs

Default response to Found Abandoned Ship:

- Use global setting
- Ignore
- Notify me if incident occurs

Default response to Found Lockbox:

- Use global setting
- Ignore
- Notify me if incident occurs

New Default Behaviour

Combat

- Patrol ★★★★★
- Police ★★★★★
- Protect Position ★★★★★
- Protect Ship ★★★★★
- Protect Station ★★★★★

Mining

- Sector AutoMine ★★★★★
- Advanced AutoMine ★★★★★
- Expert AutoMine ★★★★★

Navigation

- Dock and Wait ★★★★★
- Explore ★★★★★
- Fly and Wait ★★★★★
- Fly to Object ★★★★★
- Follow Ship ★★★★★
- Hold Position ★★★★★

Trade

- AutoTrade ★★★★★
- Distribute Wares ★★★★★
- Find Build Tasks ★★★★★
- Revisit known stations ★★★★★
- Supply Fleet ★★★★★

Selected Object

x1

-2

Default Behaviour

Set up a new default behaviour and confirm:

Default Behaviour: Supply Fleet ★★★★★

Commander: _____

Destination: _____

Confirm Cancel

Klicke auf das Feld **Ziel:** und wähle anschließend über die Karte den gewählten Standort aus.

Default Behaviour

If there are no active orders in the queue:

Set default behaviour: Supply Fleet ★★★★★

Commander: _____

Destination: Argon Prime

Confirm Cancel

Klicke abschließend auf **Bestätigen**, um das neue Verhalten festzulegen.

Nun werden deine Flotten-Unterstützungsschiffe damit beginnen, Ressourcen zu besorgen, um damit anschließend andere deiner Schiff zu versorgen.

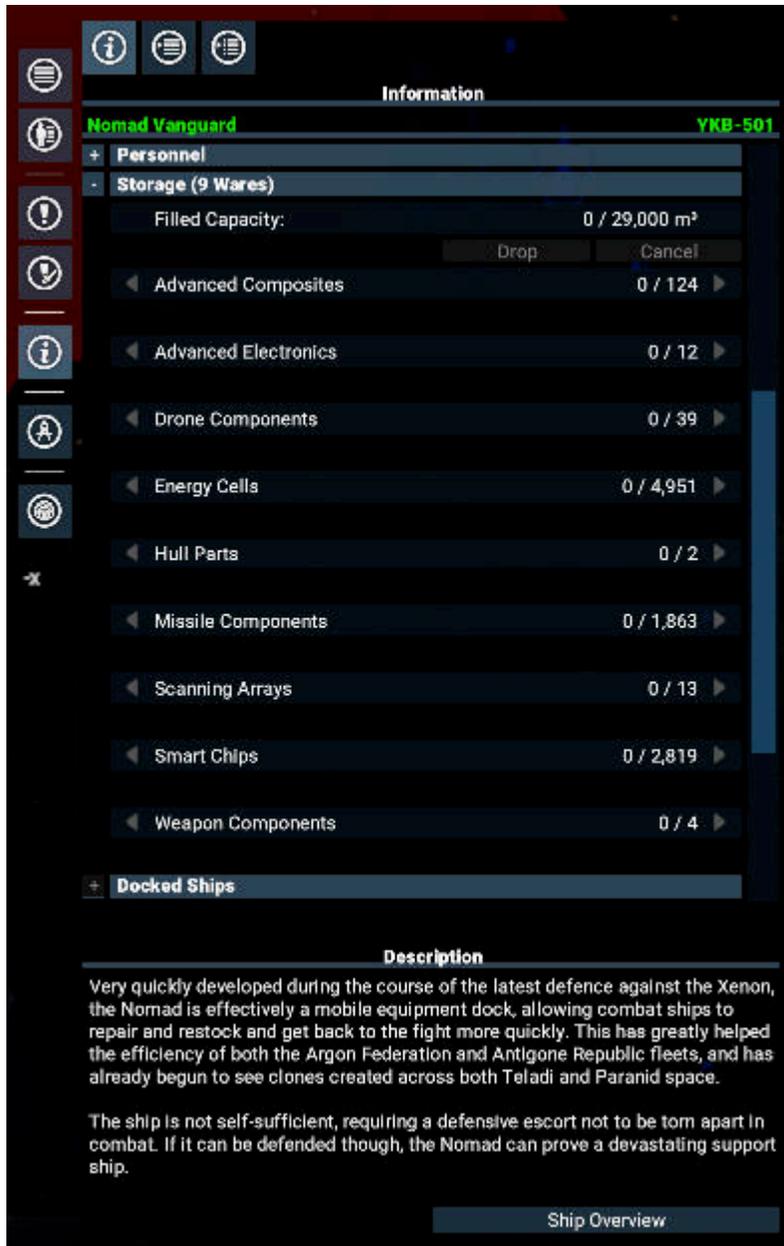
Beachte bitte, dass Träger nicht aktiviert werden müssen und daher die beschriebenen Schritte für sie nicht verfügbar sind!

Nachschubschiffe versorgen

Während für Reparaturen keine Ressourcen benötigt werden, werden Munition, Einheiten und andere Liefergegenstände gebaut. Damit dies funktionieren und ein Nachschubschiff andere Schiffe versorgen kann, werden Ressourcen benötigt.

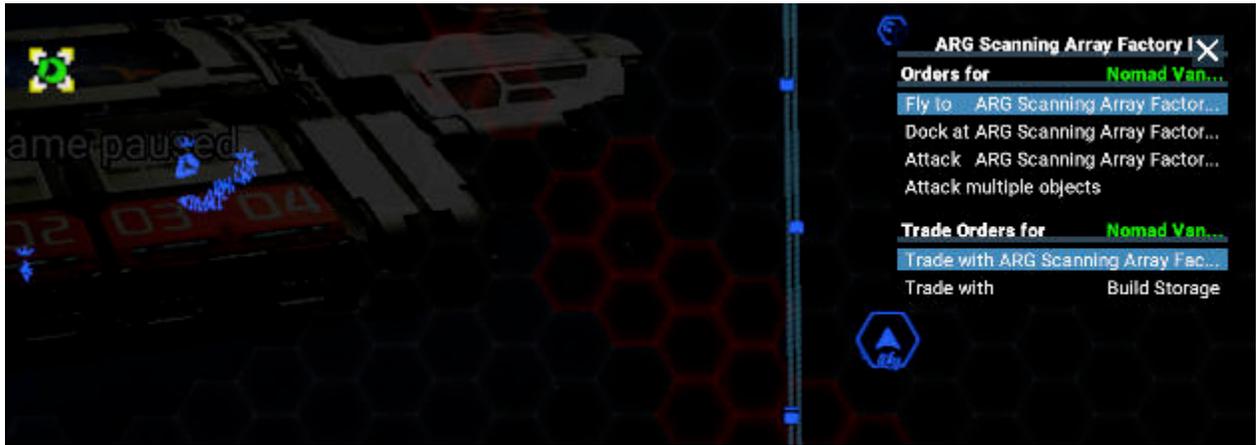
Herausfinden, was Nachschubschiffe benötigen:

Um herauszufinden, was ein Nachschubschiff benötigt, rechtsklicke auf das Schiff und klicke anschließend auf **Information**. Die benötigten Waren und Mengen können im Lagerabschnitt eingesehen werden:



Nachschubschiffe versorgen:

1. Du kannst dem Nachschubschiff manuell den Befehl erteilen, benötigte Ressourcen zu kaufen.



Nomad Vanguard (YKB-501)			ARG Scanning Array Factory I (BPJ-597)	
Ware	Price	Ship (Wanted)	Sell offer	Buy offer
Scanning Arrays	1,207.29 Cr	0 (13)		209
Energy Cells	21.52 Cr	0 (4,951)		
Refined Metals	178.66 Cr	0		1
Silicon Wafers	419.00 Cr	0		1

Ship storage details		Transaction Details	
Container	0 / 29,000 m³	Profits from sales:	
		Transaction Value:	

Beachte, dass die benötigte Menge an Sensorbündeln im Handelsmenü in runden Klammern angegeben ist.

2. Du kannst einem oder mehrere deiner Frachter befehlen, Ressourcen zum Nachschubschiff zu liefern.



Magpie Sentinel (FPU-121)		Nomad Vanguard (YKB-501)	
Ware	Ship	Ship (Wanted)	
Scanning Arrays	83	0 (13)	
Flares	0	40	
Cargo Drone	0	26	
Defence Drone	0	6	
Repair Drone	0	68	
Laser Tower Mk1	2	300	
Ship storage details		Ship storage details	
Container	3,154 / 3,156 m ³	Container	0 / 29,000 m ³
Missiles	0 / 10	Missiles	0 / 40
Countermeasures	0 / 4	Countermeasures	40 / 40
Drones	0 / 0	Drones	100 / 100
Deployables	14 / 50	Deployables	450 / 450

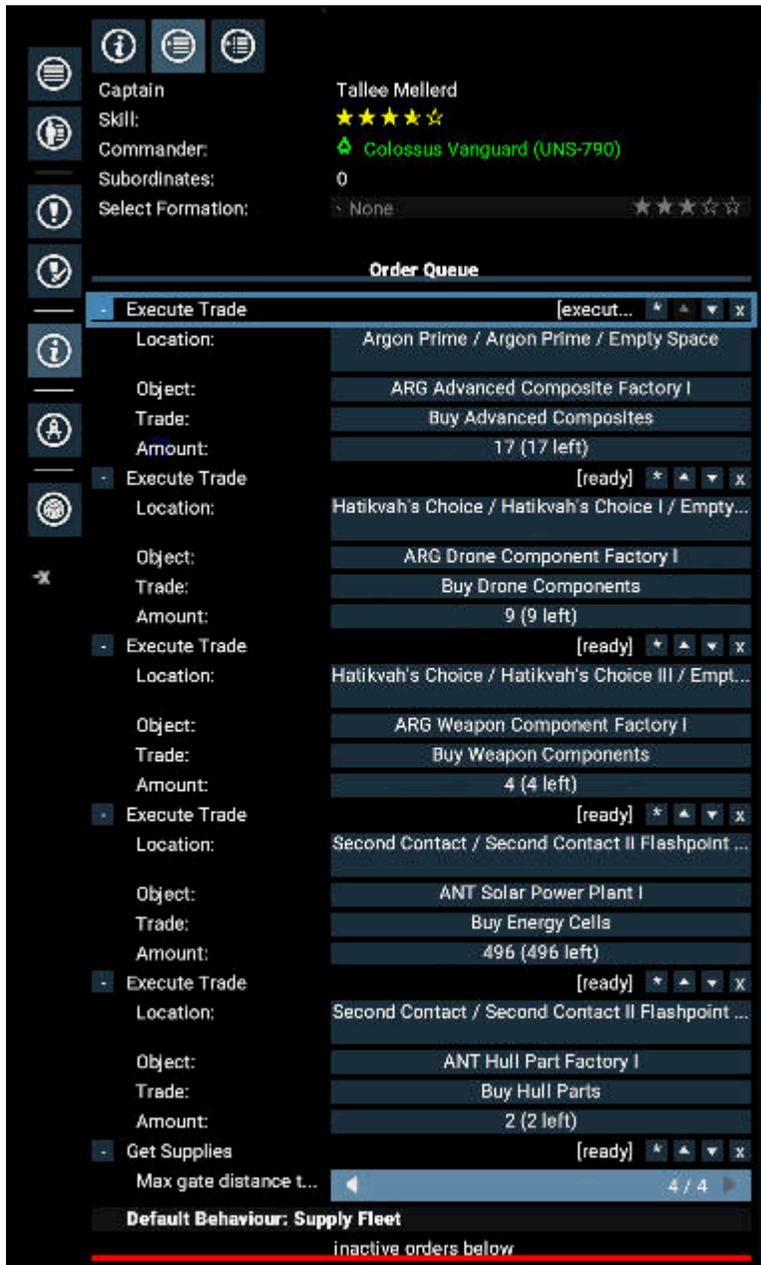
Confirm Cancel

Beachte, dass die benötigte Menge an Sensorbündeln im Handelsmenü in runden Klammern angegeben ist.

- Du kannst deinem Nachschubschiff auch den Befehl **Besorge Nachschub** geben.



Hierdurch wird das Schiff selbstständig nach passenden Handelsmöglichkeiten für die benötigten Ressourcen suchen. Werden die Ressourcen in einer Reichweite von einigen Sektoren zum Schiff angeboten, wird eine Reihe an Handelsbefehlen erstellt, um diese Ressourcen zu kaufen. Durch einen Blick in die **Befehlsliste** des Schiffs kannst du sicherstellen, dass diese Handelsbefehle richtig erstellt wurden und sich das Schiff auf den Weg macht.



Beachte die *Maximale Anzahl an Sprüngen* am unteren Ende dieses Bildes. Sie ist von den Piloten-Fähigkeiten des Schiffs-Captains abhängig.

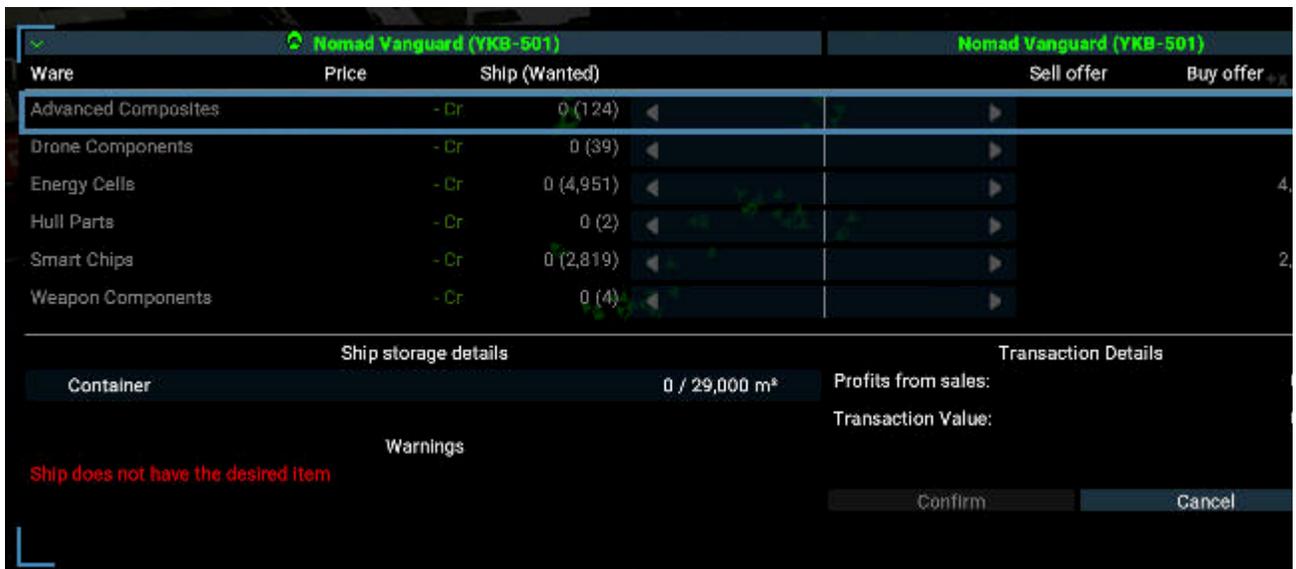
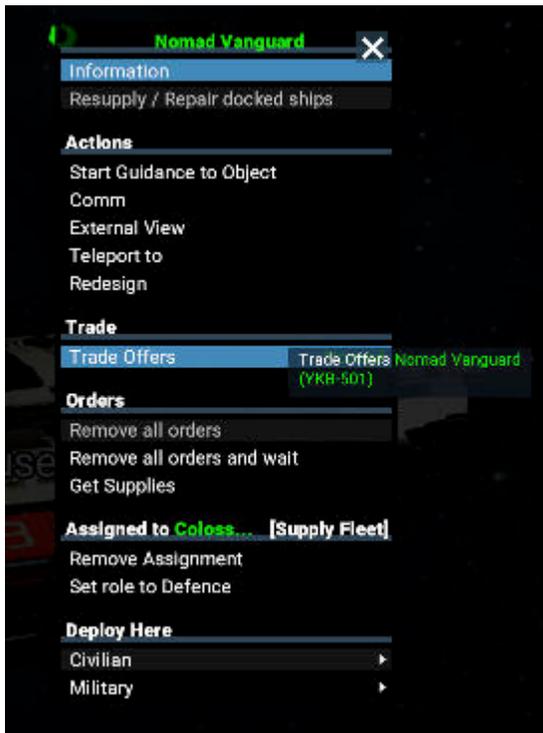
Bei der hierbei beschriebenen Methode handelt es sich um die schnellste aber auch um die teuerste, um Ressourcen automatisch zu besorgen.

4. Du kannst dem Nachschubschiff erlauben, selbst Ressourcen zu besorgen. (Beachte, dass dies nur mit *Flotten-Unterstützungsschiffen* funktioniert.)

Flotten-Unterstützungsschiffe erstellen eigene Handelsangebote für benötigte Ressourcen. Freie Händler werden hin und wieder auf diese Handelsangebote antworten und zu Unterstützungsschiffen fliegen, um sie mit Ressourcen zu beliefern. Beachte jedoch, dass die Handelsangebote deaktiviert werden, wenn die Unterstützungsschiffe bestimmte Aktionen, wie Kampfhandlungen, ausführen.

Um Ressourcen selbst zu besorgen, musst du deinem Flotten-Unterstützungsschiff den Befehl **Versorge Flotte** geben. Dies wird im obigen Abschnitt [Flotten-Unterstützungsschiffe aktivieren](#) genauer erklärt.

Um sicherzustellen, dass Handelsangebote aktiv sind, rechtklicke auf das Schiffs-Icon auf der Karte und wähle **Handelsangebote**.



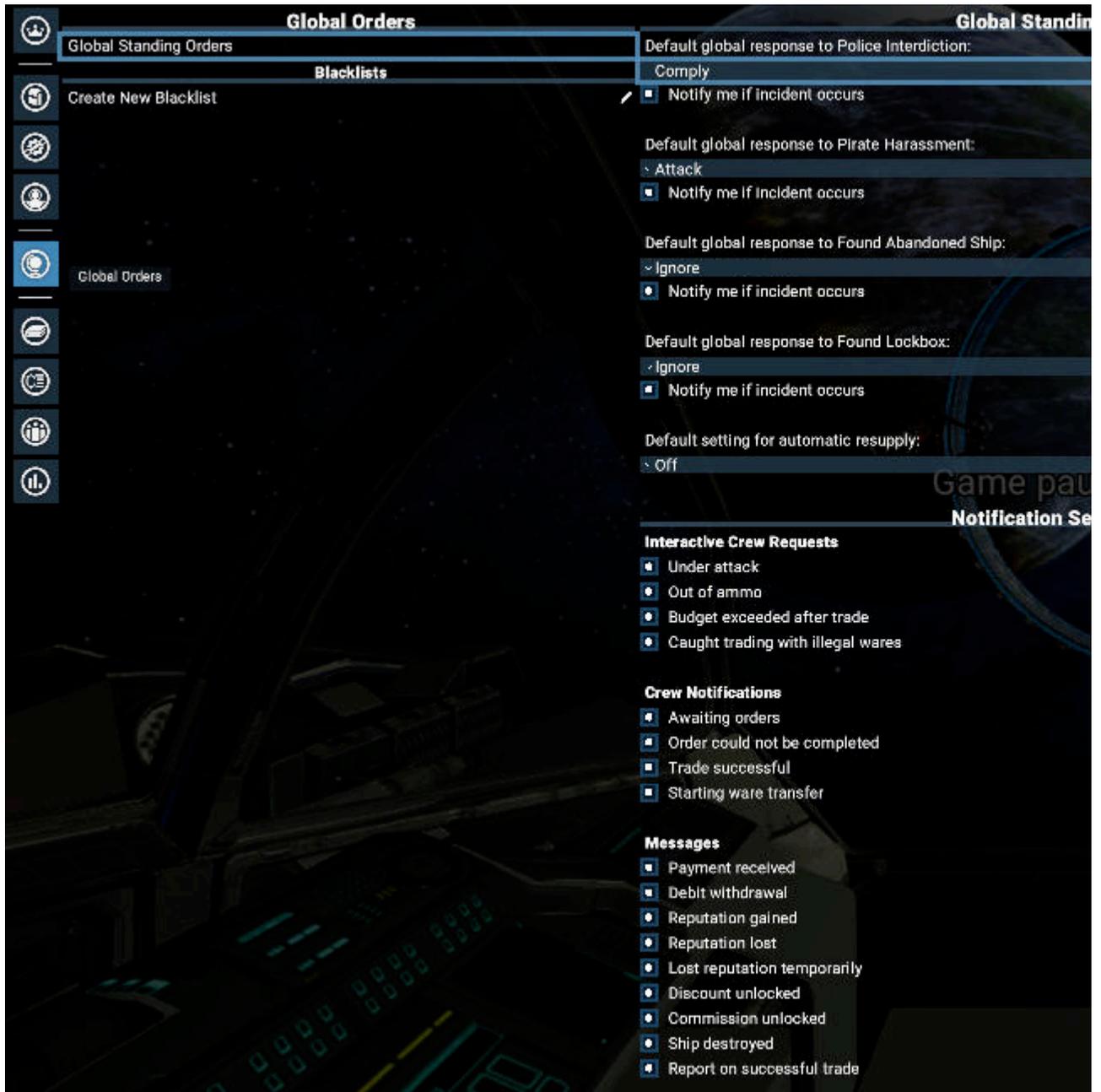
In diesem Menü siehst du, welche Waren in welchen Mengen von deinem Nachschubschiff gekauft werden. Bei der hier beschriebenen handelt es sich um die einfachste Methode, dafür aber auch um die langsamste.

Nachschub an Nachschubschiffen besorgen

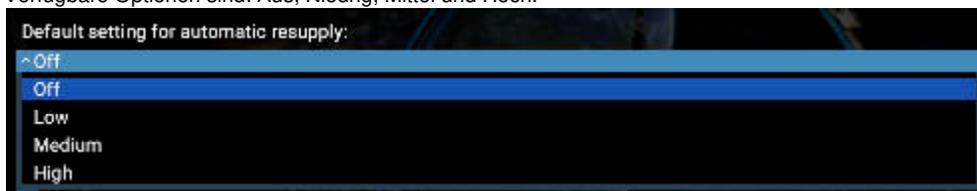
Es gibt drei Möglichkeiten, um Schiffe dazu zu bringen, sich neue Ausrüstung und Reparaturen an Nachschubschiffen zu besorgen: Automatischer Nachschub, dem Nachschubschiff befehlen alle angedockten Schiffe zu versorgen oder einem Schiff (oder einer Gruppe von Schiffen) befehlen, sich an einem Nachschubschiff wiederzuversorgen.

1. **Automatisch:** Standardmäßig prüfen alle Schiffe regelmäßig, ob sie Reparaturen oder Nachschub benötigen. Finden Sie ein Nachschubschiff, das zu ihrer eigenen Fraktion gehört, werden sie dorthin fliegen, um die notwendigen Reparaturen und den Nachschub zu erhalten. Dabei werden sich die Schiffe bevorzugt an Nachschubschiffe in ihrer Flotte bzw. sogar an solche wenden, an die sie bereits angedockt sind, wenn sie die Überprüfung durchführen.

Besorgen sich Schiffe auf diese Weise Nachschub, bestimmt das gewählte Nachschub-Level die Ausrüstung, die sie erhalten. Siehe hierzu die Option **Automatischer Nachschub** im Abschnitt *Globale Befehle* des *Imperiums*-Menüs:



Verfügbare Optionen sind: Aus, Niedrig, Mittel und Hoch.



Diese Option bestimmt die Anzahl und Qualität der Munition und anderer Liefergegenstände, die dein Schiff als Nachschub erhält. Die Standardoption "Aus" sorgt dafür, dass der automatische Nachschub deaktiviert ist.

Diese globale Einstellung kann für jedes Schiff in dessen **Befehlsliste** einzeln geändert werden:

⋮
ℹ️
☰
☰

Behaviour

👤

Eclipse Vanguard
 Captain: Vendy Yency
 Skill: ★★☆☆☆
 Commander: ▲ Minotaur Vanguard (JXN-194)
 Subordinates: 0

PLB-202

📁

Select Formation:

▼ None

★★☆☆☆

Order Queue

Default Behaviour: Escort Ship

inactive orders below

Delete All

Start Queue

Default Behaviour

If there are no active orders in the queue:

Set default behaviour:

Escort Ship

☆☆☆☆☆

Commander:

Minotaur Vanguard

Confirm

Cancel

Assigned to ▲ Minotaur Vanguard (JXN-194)

Current Role:

▼ —

Remove Assignment:

Confirm

Reaction to Events

Default response to Police Interdiction:

- Use global setting
- Comply
- Notify me if incident occurs

Default response to Pirate Harassment:

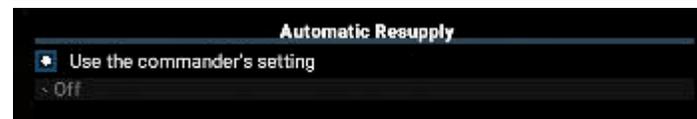
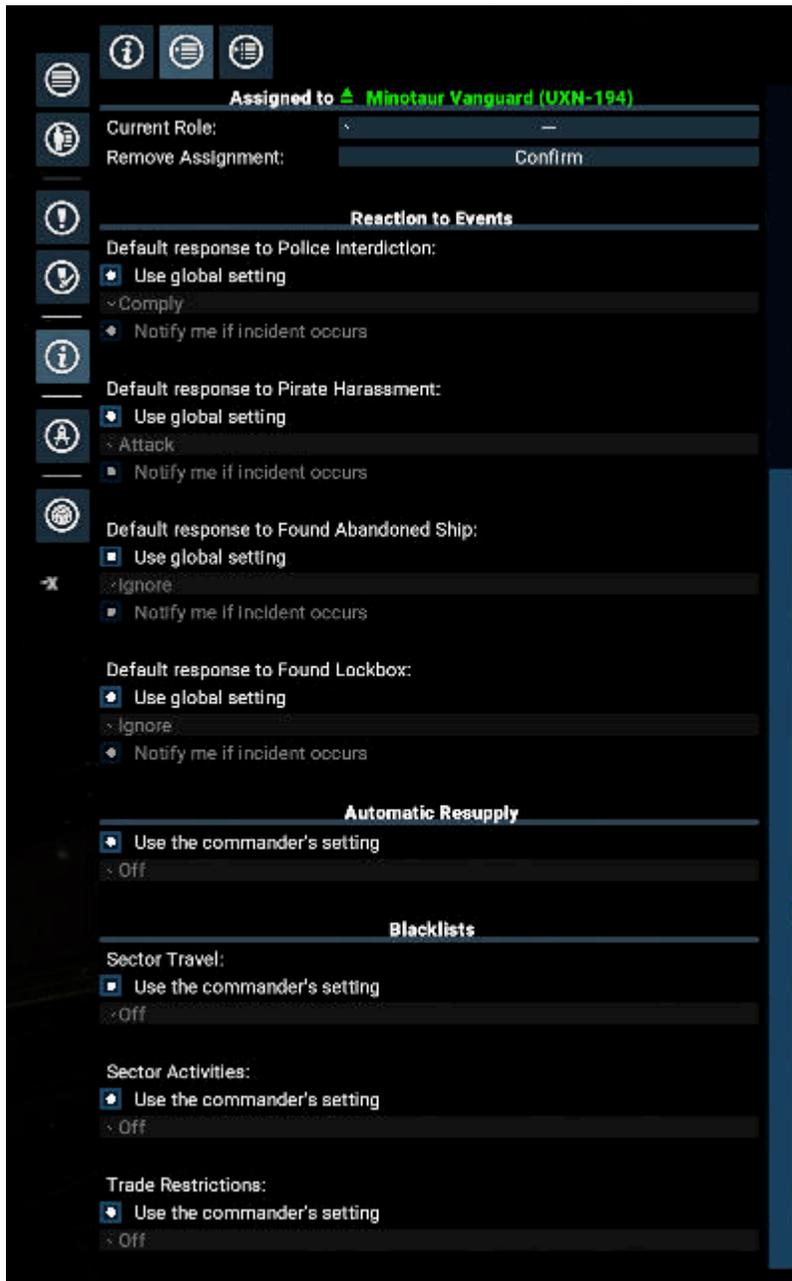
- Use global setting
- Attack
- Notify me if incident occurs

Default response to Found Abandoned Ship:

- Use global setting
- Ignore
- Notify me if incident occurs

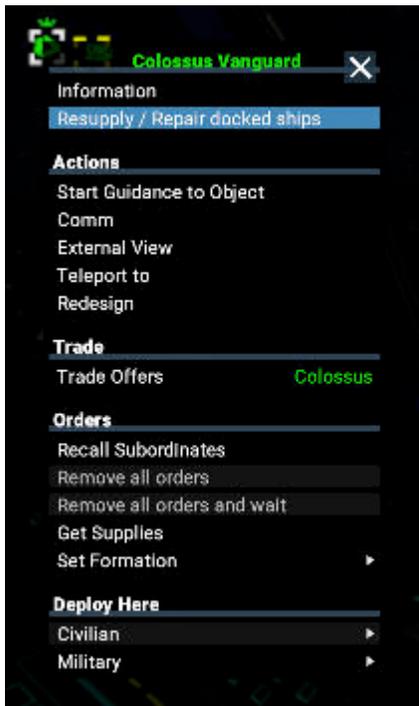
Default response to Found Lockbox:

Bis zum Ende herunterscrollen



Die Standardoption hier ist **Einstellung des Kommandanten nutzen**. Damit kannst du das Nachschublevel einer gesamten Flotte durch Änderung des Nachschublevels des kommandierenden Schiffes anpassen.

2. **Angedockte Schiffe wiederversorgen:** Befehle einem Nachschubschiff alle angedockten Schiffe wiederzuversorgen. Hierzu benötigst du ein Nachschubschiff, an dem Schiffe angedockt sind. Durch einen Rechtsklick auf das Nachschubschiff erhältst du die Option **Versorge/Repariere angedockte Schiffe**.



Ein Klick auf diese Option öffnet das Schiffkonfigurationsmenü in einem Modus, der es dir erlaubt jedes der an dein Nachschubschiff andockten Schiffe auszuwählen. Auf diese Weise kannst du beliebige Kombinationen von Munition und anderer Liefergegenstände bestellen und auch Reparaturen vornehmen.

Software

X

Docking Software

- Docking Computer Mk1
- Docking Computer Mk2

Flight Assist Software Mandatory

- Flight Assist Software Mk1

Long-Range Scanner Software Mandatory

- Long-range Scanner Software Mk1
- Long-range Scanner Software Mk2

Object Scanner Software Mandatory

- Basic Scanner
- Police Scanner

Targeting Software Mandatory

- Targeting Computer Extension Mk1

Trading Software

- Trading Computer Extension Mk1

Size S
^ Eclipse Vanguard (BVC-744)

Eclipse Vanguard (BVC-744)

- Eclipse Vanguard (DOS-689)
- Eclipse Vanguard (TOF-116)
- Elite Vanguard (HSP-999)
- Elite Vanguard (MAU-351)
- Elite Vanguard (VDN-031)
- Nova Vanguard (RSU-259)
- Quasar (KZA-696)



Hull (MJ)	4,000	<div style="width: 100%;"></div>	Cor
Shield (MJ)	1,654	<div style="width: 41%;"></div>	Sol
Radar Range (km)	40	<div style="width: 100%;"></div>	Liq
Burst Weapon Output (M...	182	<div style="width: 100%;"></div>	Nur
Sustained Weapon Outpu...	177	<div style="width: 100%;"></div>	Nur
Speed (m/s)	167	<div style="width: 100%;"></div>	M S
Acceleration (m/s²)	99	<div style="width: 100%;"></div>	S S
Boost Speed (m/s)	1,339	<div style="width: 100%;"></div>	
Travel Speed (m/s)	2,009	<div style="width: 100%;"></div>	Cre
Yaw (°/s)	35.9	<div style="width: 100%;"></div>	Unif
Pitch (°/s)	72.7	<div style="width: 100%;"></div>	Mis
Roll (°/s)	84.7	<div style="width: 100%;"></div>	Dep
			Cou

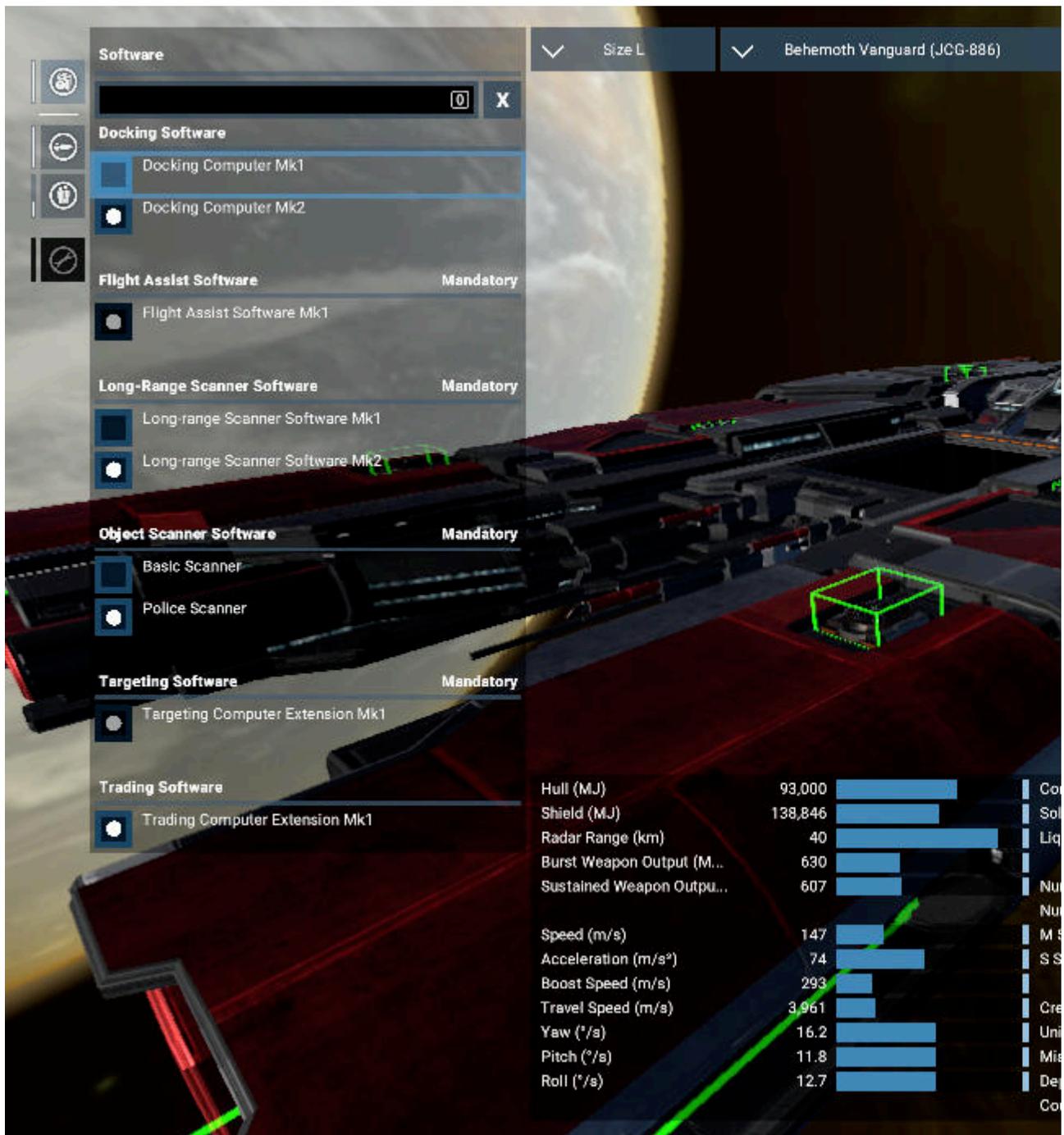


Für mehr Informationen zu diesem Menü und was du damit machen kannst, lies dir bitte den Abschnitt [Das Menü "Schiffe kaufen" / "Upgrade/Reparatur"](#) im Kapitel [Kauf und Aufwertung eines Schiffes](#) durch.

3. **Befehl Schiffen den Nachschub an einem Nachschubschiff:** Wähle hierzu eines oder mehrere deiner Schiffe aus und rechtsklicke auf eines deiner Nachschubschiffe.

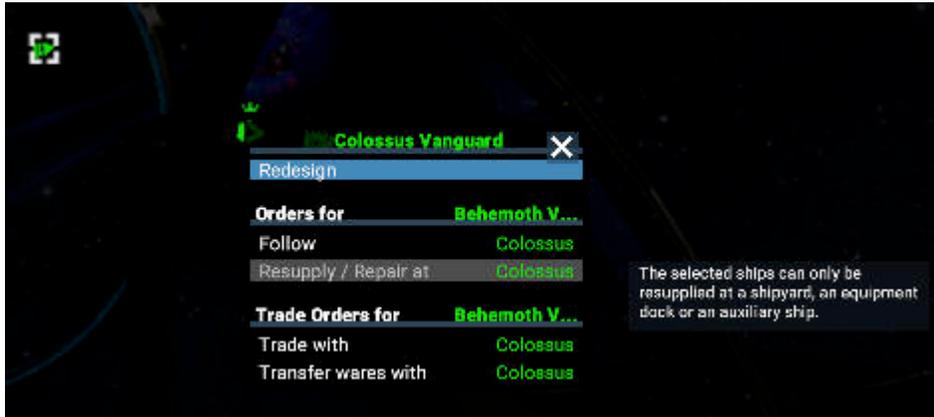


Hierdurch erhältst du die Option **Versorge / Repariere an** dem Nachschubschiff. Wählst du diese Option, so öffnet sich das Schiffskonfigurationsmenü, in dem du die ausgewählten Schiffe konfigurieren kannst. Nimm alle gewünschten Änderungen am ausgewählte Schiff vor und klicke auf die "Zur Einkaufsliste hinzufügen"-Schaltfläche. Fahre mit den anderen Schiffe genauso fort, indem du sie über das mittlere Auswahlmü auswählst.



Für mehr Informationen zu diesem Menü und was du damit machen kannst, lies dir bitte den Abschnitt [Das Menü "Schiffe kaufen" / "Upgrade/Reparatur"](#) im Kapitel [Kauf und Aufwertung eines Schiffes](#) durch.

Beachte, dass Großschiffe nicht an Trägern wiederversorgt werden können.



Großschiffe benötigen entweder ein Flotten-Unterstützungsschiff, eine Schiffswerft oder ein Ausrüstungsdock.

Trading And Mining

- Items versus Waren
- Natürliche Ressourcen
- Handel
 - Preisentwicklung
 - Informationen über Handelsangebote erhalten
 - Wie man Gegenstände kauft und verkauft - Stationshändler
 - Wie man Waren kauft und verkauft - Schiffshandel
 - Wie man Waren zwischen spielereigenen Schiffen transferiert - Warenaustausch
 - Autohandel und Auto-Bergbau
- Bergbau
 - Einführung
 - Bergbau Türme
 - Minenschiffe, die von Kapitänen gesteuert werden.
 - Kleine und mittlere Minenschiffe:
 - Große Minenschiffe:
 - Anweisen von Schiffen zum Bergbau
 - Manuelle Asteroidengewinnung für feste Ressourcen
 - Manueller Nebelabbau für flüssige Ressourcen

Items versus Waren

Es ist wichtig, den Unterschied zwischen Inventar (auch bekannt als Items) und Fracht (meist als Ware bezeichnet) zu verstehen. Die Fracht ist in deinem Schiff, während das Inventar bei dir ist. Das Inventar wird im SHIFT+I-Menü unter Spielerinformationen aufgelistet. Es bewegt sich mit dir, wenn du von Schiff zu Schiff gehst (oder dich später teleportierst!). Die Fracht ist im Laderaum des Schiffes aufgelistet und kann im Menü Schiffsinfo (Shift+Enter für das aktuelle Schiff oder INFO-Option in der Karte) angezeigt werden.

Handels- und Kampfschiffe verfügen über einen Frachtraum der CONTAINER-Klasse, der alle handelbaren Waren umfasst, die hergestellt werden. Mining-Schiffe können über einen flüssigen oder festen Frachtraum verfügen, der alle Materialien umfasst, die aus dem Weltraum gesammelt werden können. Der Handel mit Schiffsfracht erfolgt über das HANDELSmenü beim Andocken, während der Handel mit Inventar persönlich mit dem auf einer Plattform befindlichen Händler stattfindet (achten Sie auf das Ladenschild über dem Gebäude).

Natürliche Ressourcen

Am Anfang der Produktionsketten von Waren stehen natürliche Ressourcen, die es zu gewinnen und zu nützlichen Produkten zu veredeln gilt. Solarenergie wird durch Module der Energiezellenproduktion direkt in Energiezellen umgewandelt, während andere feste und flüssige Ressourcen von spezialisierten Minerschiffen gesammelt werden müssen. Flüssige Ressourcen werden durch das Fliegen in Nebeln gesammelt, während Feststoffe erfordern, dass Asteroiden aufgebrochen und die Fragmente gesammelt werden. Die Intensität der Sonnenenergie in einem Sektor ist unter dem Eintrag für den Sektor in der Kategorie Galaxie der Enzyklopädie zu sehen.

- **Energieressourcen** (von Sonnen): Energiezellen aus Solarkraftwerken
- **Flüssige Ressourcen** (aus Nebeln): Helium, Wasserstoff und Methan (auch Gase genannt)
- **Feste Ressourcen** (aus Asteroiden): Eis, Erz, Nividium und Silizium (auch bekannt als Mineralien)

Handel

Preisentwicklung

Die Produktion und der Austausch von Waren ist der Schlüssel zu einer gesunden Wirtschaft, und das X-Universum ist nicht anders. Trotz des harten Wettbewerbs durch NSC-Händler gibt es immer wieder Marktlücken, so dass der Spieler seine Tasche mit Credits füllen kann, egal ob er einen kleinen Kurier oder einen riesigen Fertigungskomplex verwendet.

Die Preise für Waren variieren stark je nach Menge der Ware, die die Station in ihren Lagerbeständen hat. Referenzmenüs zeigen oft den Durchschnittspreis einer Ware, um einem Händler eine Vorstellung davon zu vermitteln, wie gut ein Preis ist.

Informationen über Handelsangebote erhalten

Handelsangebote beschreiben, welche **Waren** eine **Station**, oder ihr Bauspeichermodul derzeit kaufen oder verkaufen möchte. Sobald Handelsangebote für eine Station bekannt sind, werden sie im Laufe der Zeit unaktuell, wenn die von ihnen gewährten Kenntnisse nicht mehr

zutreffen. Wenn das Spielerschiff über eine **Handelscomputer-Erweiterung** verfügt, wird die Zeit verschoben, bevor die Kenntnis der Handelsangebote zu verfallen beginnt.

Möglichkeiten, Handelsangebote von Stationen zu erhalten:

- Wenn sich das Spielerschiff oder andere Schiffe in der Nähe befinden.
- Wenn sich die Station in Radarreichweite eines spielereigenen **Satelliten** oder einer Station befindet.
- Wenn der Spieler genügend Rang und Geld erlangt hat, um das Handelsabonnement einer **Fraktion** zu kaufen.

Stationsmodule zu scannen liefert Informationen darüber, welche Waren sie verwenden und herstellen.

Wie man Gegenstände kauft und verkauft - Stationshändler

Gegenstände werden oft im Weltraum als Beute (von anderen Schiffen fallen gelassen), oder in Lockboxen und anderen Behältern gefunden. Einige Gegenstände können nützlich sein, um spezielle Upgrades oder nützliche Gegenstände wie die EMP-Bomben, die in einem Raumanzug verwendet werden, herzustellen. Die meisten können jedoch mit einem guten Gewinn verkauft werden. Wenn der Spieler auf den Stationen mit den Händlern interagiert und diese mittels, "**Zeig mir deine Waren**" auffordert, öffnet er das Handelsmenü für Waren aus dem persönlichen Inventar. Verwenden Sie die Schieberegler, um Artikel zu kaufen oder zu verkaufen, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Bestätigen, um die Transaktion abzuschließen.

Wie man Waren kauft und verkauft - Schiffshandel

Wenn Sie sich auf dem Pilotensitz des Spielerschiffes befinden, hat das Menü Schiffsinteraktionen die Option Handel in der Mitte, so dass das Schiff mit der Station handeln kann, an der es gerade angedockt ist. Das Handelsmenü funktioniert ähnlich wie das Item Händlermenü, außer dass das Schiff und die Station Waren aus ihrem Lager handeln, wobei die Art der austauschbaren Waren durch den Lagertyp begrenzt ist. Andere Spielerressourcen (bspw. Schiffe) können angewiesen werden, ferngesteuert zu handeln, indem man mit der linken Maustaste auf sie im Menü Objektliste oder Eigentumsbesitz klickt, dann mit der rechten Maustaste auf eine Zielstation klickt und **Handel mit** wählt, um entweder mit der Station oder ihrem Bauspeicher zu handeln (nur bei expandierenden Stationen vorhanden). Alternativ kann nach der Auswahl eines spielereigenen Schiffes die vom Filter angezeigte Ware mit der rechten Maustaste angeklickt werden, um ein Handelsmenü zu öffnen und das Schiff anzuweisen, die Ware zum besten Preis innerhalb des betrachteten Raumes zu kaufen/verkaufen. Waren auf Stationen werden vom Manager oder von spielereigenen Schiffen, die als Untergebene der Station fungieren, automatisch an interessierte NSC-Händler verkauft.

Wie man Waren zwischen spielereigenen Schiffen transferiert - Warenaustausch

Es wird Momente geben, in denen es vorzuziehen ist, dass sich Waren oder Verbrauchsmaterialien auf einem anderen Schiff oder einer anderen Station befinden. Dies kann sein, um Laderaum für andere Zwecke freizumachen, ein Reserveschiff für die Erkundung einzurichten, Missionsanforderungen zu erfüllen oder die Flotten zu versorgen. Um Waren zwischen Schiffen oder Stationen zu transferieren, muss einer der Beteiligten Frachtdrohnen haben, bevor man mit der linken Maustaste auf die zu transferierende Ware im Objektliste- oder Eigentumsmenü klickt, und dann mit der rechten Maustaste auf eine zu transferierende Ware in der Karte klicken und die Option **Waren transferieren mit Aktion** auswählen, um ein Handelsmenü zu öffnen, das es ermöglicht, Waren zwischen den beiden Schiffen bis zu ihren jeweiligen Kapazitäten für die Ware zu transferieren.

Autohandel und Auto-Bergbau

Spielereigene Schiffe, die Kapitäne mit genügend Skillsternen haben, können so eingestellt werden, dass sie automatisch profitable Transaktionen finden oder Ressourcen abbauen und an nahe gelegenen NSC-Stationen verkaufen. Das Verhalten von **AutoHandel** und **AutoBergbau** wird im Menü Verhalten als Standardverhalten eingestellt (siehe unten für Informationen zum Bergbau). Im Gegensatz zu einem Befehl ist ein Verhalten eine dauerhafte Aufgabe für ein Schiff, bis diese widerrufen wird. Für AutoHandel und AutoBergbau gibt der Spieler eine Positivliste der zu handelnden Waren an, und passt anschließend den Bereich so weit an, dass der Kapitän nach Stationen sucht, an denen er kaufen und verkaufen kann. Die Schiffe werden dann vollständig automatisiert, so dass der Spieler die Aufmerksamkeit auf andere Aufgaben lenken kann.

Bergbau

Einführung

Schiffe mit **festen** oder **flüssigen** Lagertypen können **Asteroiden** bzw. **Nebel** ernten. Dadurch entstehen Ressourcen (siehe oben), die an NSC-Stationen als Einnahmequelle verkauft werden können, die keine Betriebskosten erfordern. Alternativ kann es in spielereigene Stationen eingespeist werden, um als Grundlage für Fertigungsketten zu dienen.

Ressourcensonden Ressourcensonden können in zukünftigen Abbaugebieten eingesetzt werden, um mehr über den Reichtum an natürlichen Ressourcen zu erfahren. Um feste natürliche Ressourcen zu lokalisieren, kann das Spielerschiff den Scan-Modus verwenden, um Asteroiden visuell zu erkennen. Nebel werden als blaue Kacheln, Asteroidenfelder als rote Kacheln und gemischte Sammelpätze als violette Kacheln auf der

Karte dargestellt. Nach Gebrauch können Deployables wie Ressourcen-Sonden über das HUD-Menü deaktiviert und durch Überfliegen gesammelt werden.

Bergbau Türme

- Wird verwendet, um **Asteroiden** in kleine, sammelbare Mineralfragmente zu zerlegen (Verkaufte Ladung).
- Die **Turmeinstellungen** werden auf der Seite [Kampf und Waffen](#) erklärt.
- Sobald sie in Reichweite sind, eröffnen **Bergbau-Türme** automatisch das Feuer auf Asteroiden innerhalb der Sichtlinie.

Minenschiffe, die von Kapitänen gesteuert werden.

Kleine und mittlere Minenschiffe:

- Diese Schiffe sammeln Gase oder Mineralien **wie andere Gegenstände und Waren im Weltraum** (bei Kontakt mit dem Schiff).

Große Minenschiffe:

- Diese Schiffskörper sammeln Gase oder Mineralien durch den Einsatz von **Spezialdrohnen**.

Anweisen von Schiffen zum Bergbau

Alle spielereigenen Bergbauschiffe können angewiesen werden, die Mine order zu nutzen, indem man mit der rechten Maustaste auf einen Ressourcenbereich auf der Karte klickt und die Mine order auswählt, bevor man mit der linken Maustaste auf eine Ressource klickt, die man sammeln möchte. Sie können dann angewiesen werden, ihre Waren an Stationen zu verkaufen. Spielereigene Bergbauschiffe, die Kapitäne mit genügend Fertigkeitsternen haben, können so eingestellt werden, dass sie automatisch Ressourcen abbauen und an nahegelegenen NSC-Stationen verkaufen (siehe Abschnitt "Auto Handel und Auto Bergbau" oben).

Manuelle Asteroidengewinnung für feste Ressourcen

Mineralienabbau mit kleinen und mittleren Schiffen:

- Der Behältermagnet (halten Sie den Hotkey O gedrückt) kann verwendet werden, um die Sammlung von Mineralfragmenten zu beschleunigen.

Mineralienabbau mit großen Schiffen:

- Zu diesem Zeitpunkt werden nur NSC-gelenkte große Minenschiffe ihre Drohnen einsetzen und benutzen, um Mineralfragmente zu sammeln.
 - Die Übergabe der Kontrolle über das Schiff an den Kapitän und der Befehl, vor Ort zu bergen, könnte dies umgehen (unbestätigt).
 - Wenn die Fragmente klein genug sind, können sie bei Schiffskontakt wie bei kleinen/mittleren Schiffen (unbestätigt) gesammelt werden.

Kristallbergbau:

- Einige Asteroiden haben Oberflächenpunkte, die einzeln abgebaut werden können, um verschiedene Arten von Kristallen freizusetzen.
- Je nach Seltenheit können Kristalle sehr wertvoll sein, wenn sie an Item- Händler verkauft werden (siehe Abschnitt "Items versus Waren" oben).
- Wie bei mineralischen Fragmenten kann der Behältermagnet die Sammlung beschleunigen.

Manueller Nebelabbau für flüssige Ressourcen

Derzeit ist es noch nicht möglich, Ressourcen aus Nebeln zu sammeln, während der Spieler das Schiff steuert.

Station Building

- Stationen bauen
- Sehr einfache Übersicht über das Bauen in freundlichem Raum
- Inanspruchnahme eines Bauplatzes
- Bauplanung
- Stationsmodul Blaupausen
- Anleitung zur Konstruktion
- Versorgung des Baulagers mit Baumaterialien
 - Automatische Warenversorgung
 - Warenumschlag Lieferung
 - Manuelle Warenlieferung
- Zuweisung von Mitarbeitern und Untergebenen
- Verwalten von Stationen
 - Kartenbasiertes Informationsmenü
 - Menü Logische Übersicht
- Stationsverteidigung
- Drohnenmanagement

Stationen bauen

Stationen, die besucht werden können, beschränken sich nicht nur auf das Eigentum der NSCs; der Spieler kann auch eigene Stationen von kleinen Fabriken bauen, um eine lokale Nische zu versorgen, autarke Mega-Komplexe und Festungen zur Kontrolle von Raumregionen. Die Stationskosten können anhand von Blaupausen geschätzt werden. Eine einfache Station mit nur einem einfachen Dock und einer kleinen Plattform wird 2-3 Millionen kosten.

Sehr einfache Übersicht über das Bauen in freundlichem Raum

Die folgende Liste ist kein empfohlener Ansatz. Es ist ein grundlegender Überblick über die minimalen Schritte, die zum Bau einer einfachen Station erforderlich sind, auf die der Rest der Seite näher eingeht.

1. Öffnen Sie Map und wählen Sie die Registerkarte Bauplätze verwalten. ([Stationsbau-Guide](#) für mehr Details und Bilder)
2. Entscheiden Sie, wie groß Ihr Bauplatz sein soll (oberer linker Bereich).
3. Klicken Sie auf "Erstelle neuen Bauplatz".
4. Ist die Gebühr zu hoch, kehren Sie zur Registerkarte Bauplätze verwalten zurück und klicken Sie auf das "rote x", um den Bauplatz zu löschen (oberer linker Bereich).
5. Wählen Sie eine Position auf der Karte aus (nur z/x-Achse).
6. Klicken Sie mit der linken Maustaste und entscheiden Sie, ob Sie eine Lizenz kaufen möchten.
7. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf "Weiter".
8. Platzieren Sie ein Dock, dann alles andere in Folge.
9. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf "Modulplatzierung bestätigen".
10. Auf der Karte, 'rechte Maustaste' auf den Bauplatz drücken und wählen Sie "Geldmittel verwalten".
11. Stellen Sie Mittel zur Verfügung, um Waren zu bezahlen, die Sie nicht selbst liefern werden.
12. Wählen Sie auf der Karte den Bauplatz, rechte Maustaste auf ein NSC Builder Schiff, mieten und warten.



Inanspruchnahme eines Bauplatzes

Öffnen Sie die Registerkarte Bauplätze verwalten in der Karte und wählen Sie eine neuen Bauplatz aus der Liste oben aus. In der Mitte befinden sich Schieberegler zum Einstellen der Größe der Darstellung relativ zur Mitte, wobei die Summe der Richtungen entlang einer Achse im Bereich von 1-20 liegen kann. Klicken Sie auf die Schaltfläche Erstelle neuen Bauplatz, um einen Bauplatz der ausgewählten Größe mit einem Linksklick auf der Karte entlang der Ekliptik zu platzieren. Der Spieler hat dann die Wahl, die Grunderwerbsteuer für den Bauplatz zu zahlen oder zu ignorieren. Die Steuer kostet zwischen 1.000 und 7.000 Credits pro km³, je nach Standort und Bekanntheitsgrad bei der Fraktion, der der Sektor gehört. Wenn der Spieler die Steuer ignoriert, greift die Eigentümerfraktion des Sektors alle in diesem Bauplatz eingebauten Stationsmodule an. Bauplätze, die in Xenon oder anderen Sektoren liegen, müssen nicht bezahlt werden. Der Spieler kann dann auf Weiter klicken, um zu der Benutzeroberfläche für den Stationsbau zu gelangen.

Bauplanung

Der Bau einer Station erfordert eine gewisse Planung. Es ist nur möglich, Stationen mit Blaupausen zu planen, die der Spieler bereits erhalten hat (siehe unten). Beachten Sie, dass die Module in der Reihenfolge ihrer Platzierung aufgebaut werden, d.h. Prioritätsmodule sollten zuerst platziert werden. Der eigentliche Bau (d.h. die Anmietung eines Bauschiffes) sollte beginnen, nachdem alle Module platziert und mit Türmen und Schild ausgestattet wurden, da jede Änderung an einem bereits gebauten Modul dieses Modul auf Kosten eines Teils der benötigten Ressourcen recycelt. Eine der oberen rechten Schaltflächen des Konstruktionsbildschirms bietet die Möglichkeit, die aktuelle Konstruktion zu speichern, und der Spieler wird ermutigt, diese Option während der Konstruktion häufig zu verwenden.

Stationsmodul Blaupausen

Zu Beginn des Spiels hat der Spieler Zugriff auf mehrere grundlegende Blaupausen (BPs), die es ermöglichen, rudimentäre Stationen aufzubauen. Um komplexere Stationen und Stationsverteidigungen zu bauen (siehe Abschnitt "Stationsverteidigung" unten), können weitere Blaupausen erworben werden (z.B. für Wohnraum, bessere Docks oder zusätzlich [Produktionsmodule](#)). Blaupausen können von Fraktionsvertretern, [Datenlecks](#) und [Raumanzug-EMPs](#) erhalten werden. Wenn zusätzliche Blaupausen freigeschaltet werden, werden sie in der Enzyklopädie des Spielers aufgeführt.

Für einen bestimmten Spielstart finden Sie die verfügbaren BPs in der Enzyklopädie:



Die Fraktionsvertreter werden dir die vollständige Liste der Station Module Blaupausen ihrer Fraktion zeigen. Der Sektor, in dem ein Fraktionsvertreter seinen Sitz hat, ist im Eintrag der Fraktion in der Enzyklopädie im Spiel aufgeführt (erweitern Sie die Gruppe " Fraktionen " im Bild oben). Wenn Sie sich nicht sicher sind, auf welcher Station sie sich befinden, können Sie die lokalen NSCs nach dem Weg fragen.

Die vollständige Liste der für **Argon-** und **Paranidenstationen** verfügbaren Module ist in den folgenden Bildern zu sehen. Da die **Teladi** Teladiani um-basierte Geräte produzieren, bieten sie ein Teladianium-Produktionsmodul anstelle eines Raffinerie-Metall-Produktionsmoduls an. Ebenso bieten Teladi-Vertreter mehrere Module an, die Teladianium anstelle von Raffineriemetallen verwenden, aber den gleichen Namen wie ihre Argon- und Paranid-Module haben.

Blueprints	
Blueprint	Price
Modules	
1M6S Luxury Dock Area	426,618 Cr
1M6S Standard Dock Area	397,564 Cr
3M6S Basic Dock Area	551,579 Cr
3M6S Luxury Dock Area	589,398 Cr
3M6S Standard Dock Area	573,054 Cr
Advanced Composite Production	4,768,990 Cr
Advanced Electronics Production	3,548,449 Cr
Antimatter Cell Production	507,999 Cr
Antimatter Converter Production	13,098,564 Cr
Engine Part Production	2,863,755 Cr
Field Coil Production	12,767,261 Cr
Graphene Production	206,954 Cr
Hull Part Production	4,519,086 Cr
Maja Snail Production	1,826,264 Cr
Microchip Production	5,577,459 Cr
Missile Component Production	259,281 Cr
Paranid 1-Dock Pier	2,390,572 Cr
Paranid 3-Dock T Pier	4,141,198 Cr
Paranid Administrative Centre	1,029,319 Cr
Paranid Base Connection Structure 01	87,142 Cr
Paranid Base Connection Structure 02	124,368 Cr
Paranid Base Connection Structure 03	155,220 Cr
Paranid Bridge Defence Platform	625,993 Cr
Paranid Cross Connection Structure 01	74,433 Cr
Paranid Cross Connection Structure 02	155,220 Cr
Paranid Cross Connection Structure 03	124,368 Cr
Paranid Disc Defence Platform	721,308 Cr
Paranid L Container Storage	911,918 Cr
Paranid L Dome	24,708,550 Cr
Paranid L Liquid Storage	911,918 Cr
Paranid L Solid Storage	911,918 Cr
Paranid M Container Storage	619,045 Cr

Paranid M Dome	15,902,862 Cr
Paranid M Liquid Storage	619,045 Cr
Paranid M Solid Storage	619,045 Cr
Paranid Medical Supply Production	1,662,872 Cr
Paranid S Container Storage	411,498 Cr
Paranid S Dome	11,057,075 Cr
Paranid S Liquid Storage	411,498 Cr
Paranid S Solid Storage	411,498 Cr
Paranid Vertical Connection Structure 01	73,227 Cr
Paranid Vertical Connection Structure 02	95,908 Cr
Plasma Conductor Production	3,480,983 Cr
Quantum Tube Production	2,798,088 Cr
Refined Metal Production	266,841 Cr
Scanning Array Production	4,630,114 Cr
Shield Component Production	3,179,939 Cr
Silicon Wafer Production	545,818 Cr
Smart Chip Production	928,855 Cr
Soja Bean Production	2,178,450 Cr
Soja Husk Production	2,326,703 Cr
Spice Production	1,023,558 Cr
Superfluid Coolant Production	185,461 Cr
Turret Component Production	3,496,715 Cr
Water Production	265,043 Cr

Anleitung zur Konstruktion

Kontrollen

- Die linke Maustaste schwenkt den Bildschirm.
- Das Scrollrad vergrößert und verkleinert den Blick.
- Ein Rechtsklick auf ein Modul öffnet ein Kontextfenster mit der Option zum Entfernen oder Kopieren(*)
- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Modul, um es auszuwählen, und halten Sie dann die rechte Maustaste gedrückt, um das Modul horizontal zu drehen (Hinweis: Eine vertikale Drehung ist nicht möglich).

Platzierung der Module

Es wird empfohlen, das zuerst platzierte Modul aus der Kategorie Dockmodule zu verwenden, damit ein Manager frühzeitig zugewiesen werden kann, die Station Drohnen benutzt (siehe **Abschnitt Drohnenmanagement** unten) und der Spieler seine Schiffe andocken kann. Der Spieler kann ein Modul auswählen, das er bauen möchte, indem er das linke obere Fenster benutzt und es dann auf dem Bauplatz platziert.

Das zuerst platzierte Modul hat die Standardhöhe der Ekliptik, während nachfolgende Module über vertikale Verbindungspunkte höhenverstellbar sind. Verfügbare Anschlusspunkte eines platzierten Moduls werden durch weiße Pfeile dargestellt, die sich grün färben bei Kontakt mit kompatiblen Anschlusspunkten des zur Platzierung ausgewählten Moduls.

Viele Produktions-, Lager- und Wohnmodule benötigen Anschlusspunkte in eine bestimmte Richtung, so dass Querverbindungsmodule sehr nützlich sind, um ein Grundgerüst für die Befestigung anderer Module zu bilden.

Ankermodule

Wenn Sie einen Anker auswählen und verschieben (mit der linken Maustaste anklicken und halten), wird auch die Reihenfolge aller daran angeschlossenen Module verschoben. Dies ist in Kombination mit der Option Kopierreihenfolge (siehe * oben) sinnvoll. Das Ankermodul einer Konstruktion ist in der Regel das zuerst platzierte, d.h. das oberste Modul der Liste(**).

Getrennte Module

Module werden auch dann gebaut, wenn sie von einem anderen Modul getrennt oder nur mit anderen Modulen, aber mit der gesamten Konstruktion verbunden sind. Das kann nützlich sein, z.B. ein Verteidigungsmodul, das weit draußen am Rand des Bauplatzes platziert ist, aber auch von großem Nachteil oder auch Vorteil sein, z.B. eine Ressourcenproduktion oder ein Lagermodul, da die Ware nicht transportiert wird. Um getrennte Module zu erkennen, bewegen Sie das Ankermodul (siehe ** oben).

Zusammenführen/Überlappen von Modulen

Es ist möglich, Module zusammenzuführen oder zu überlappen, wenn die Haltepunkte es zulassen. Dies hat keinen Einfluss auf die Funktionalität.

Stationsverteidigung

Einige Module können mit Türmen und Schild ausgestattet werden. Sie sind durch ein Pluszeichen "+" hinter ihrem Namen gekennzeichnet. Um Geschütztürme und Schilde hinzuzufügen, klicken Sie auf dieses Symbol, um das Menü Ausrüstung zu öffnen. Ähnlich wie im Ausrüstungsmenü von Schiffen gibt es in der oberen rechten Ecke des Bildschirms optionale voreingestellte Loadouts. Dadurch kann auch ein manuell gestaltetes Loadout gespeichert werden.

Baubeginn

Sobald der Spieler mit seinem Design zufrieden ist, sollte es gespeichert werden, und ein Schiff vom Typ Builder muss gemietet oder der Baustelle zugewiesen werden. Klicken Sie auf die Schaltfläche Zuweisen oder mieten eines Builders, um die Objektliste der Karte zu öffnen, verwenden Sie dieses oder das Eigenschaftenmenü, um einen nicht beschäftigten NSC Builder zu finden, und klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Liste darauf, um auf die Option Auswählen zu klicken. NSC-Builder berechnen 50.000 Credits für ihren Service.

Versorgung des Baulagers mit Baumaterialien

Die Konstruktionsgeschwindigkeit ist abhängig von den verfügbaren Baumaterialien und der Anzahl der Baudrohnen, die das Builder-Schiff hat.

Es gibt 3 Möglichkeiten, Waren an das Baustorage-Modul zu liefern:

1. Überlassen Sie es Ihrem Stationsmanager, sich **automatisch** darum zu kümmern.
2. Weisen Sie Ihre Kapitäne an, diese per **Warentransfer** zu liefern (jede Schiffsgröße).
3. Manuell persönlich in einem **kleinen oder mittleren Schiff** liefern.

Automatische Warenversorgung

Im Menü **Baumaterialien** befindet sich die Registerkarte "**Verwalte Kaufaufträge für benötigte Materialien**", die eine Option zum Übertragen von Credits auf die Station Baulager mit dem Schieberegler "**Verfügbare Geldmittel für den Bau**" bietet. Der angebotene Kaufpreis für die Baumaterialien kann in den Reglern "**Kaufangebote verwalten**" festgelegt werden, um festzulegen, wie viel des Geldes für die einzelnen Ressourcen ausgegeben wird. Wenn der Baulager über Gelder verfügt, wird er mit NSC-Händlern mit den notwendigen Ressourcen handeln, bis der Bau abgeschlossen ist oder ihm die Credits ausgehen.

Warenumsatz Lieferung

Zusätzlich ist es über das Menü "**Warenaustausch**" möglich, Ressourcen direkt in das Baulager zu verschieben. Der Spieler kann manuell "**Handelsaufträge ausführen**" von der Karte aus verwenden, um Baumaterialien zu einem günstigeren Preis zu kaufen, und dann die Befehle "**Handeln mit und Übertragen von Waren an...**" verwenden, um die Waren an das Baulager für die Station zu liefern.

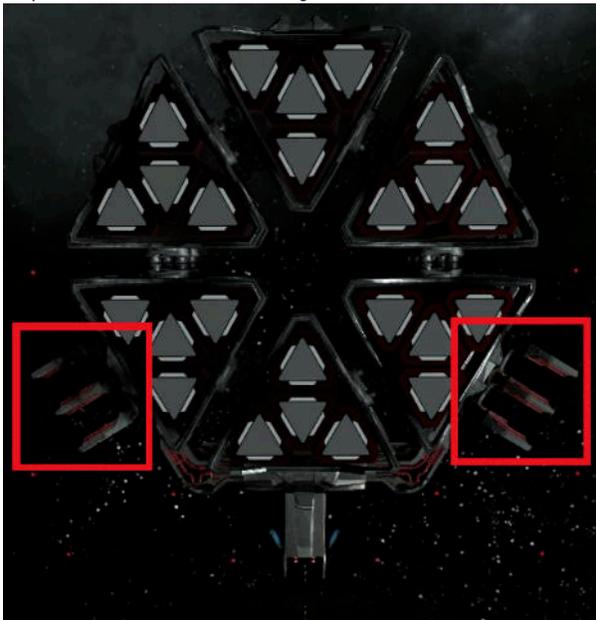
Wählen Sie einen Transporter mit einer nützlichen Bauressource (z.B. Energiezellen) und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf die Station. Wählen Sie die Warenaustauschaktion für das Baulager aus. So können Waren direkt vom Schiff in den Lagerraum transportiert werden. Diese Methode ermöglicht es auch, mehr Ressourcen in einem Baulager zu lagern, als derzeit benötigt werden, wo sie für zukünftige Baupläne verfügbar bleiben. Dieser Prozess kann mit Schiffen jeder Größenklasse durchgeführt werden.

Manuelle Warenlieferung

Obwohl das Baulager **kein Kartensymbol** hat, befinden sie sich in der Nähe der Baustelle. Jedes Baulager verfügt über 2 Andockstationen, mit denen **kleine** und **mittlere** Schiffe zum andocken eingesetzt werden können.

Der Docking-Prozess besteht wie üblich darin, sich dem Baulager Modul zu nähern und die Erlaubnis zum Andocken einzuholen. Baulager Module haben jedoch keine HUD-Symbole und Andockanforderungen können nur in der Nähe der Laderampen initiiert werden. Dieser Prozess ist in den folgenden Bildern dargestellt.

1. Top-Down-Ansicht eines Baulager Moduls mit kleinem/mittlerem Schiff Andockbereich hervorgehoben:



2. Nähern Sie sich dem mittleren Bereich einer Andockklammer in Ihrem kleinen oder mittleren Schiff:



3. Nähern Sie sich der orangefarbenen Hervorhebung und fragen Sie nach der Andockgenehmigung, wenn der rechte Monitor Details zum Baulager Modul anzeigt:



4. Befolgen Sie die Andockanleitung wie gewohnt:



Zuweisung von Mitarbeitern und Untergebenen

Um einen Manager einer Station zuzuweisen, muss der Spieler einen Crewman/Crewwoman von einer Plattform aus einstellen und mit der rechten Maustaste auf ein an der aktuellen Station angedocktes spielereigenes Schiff im Menü Eigentumsbesitz klicken, bevor er sie einer Rolle als Service Crew oder Marine in der Registerkarte Selected Role auf der rechten Seite zuweist und auf Anheuern klickt. Alternativ kann die Besatzung mit dem Upgrade-Schiffsauftrag an einer Werft, Schiffswerft oder einem Ausrüstungsdock angeheuert werden. Das Schiff mit der Besatzung muss dann zur spielereigenen Station fliegen. Und das Besatzungsmitglied, das mit der rechten Maustaste unter der Registerkarte Information angeklickt wurde, kann über das Comm angerufen werden, bevor man auf "An einem anderen Ort für mich arbeiten" klickt und die spielereigene Station im Menü Eigentumsbesitz auswählt, um sie der Rolle des Managers unter der Registerkarte Ausgewählte Rolle zuzuordnen. Um einen Manager zuzuweisen, muss die Station über mindestens ein Dock- und Produktionsmodul verfügen.

Jedes Besatzungsmitglied kann in jede beliebige Rolle eingeteilt werden, solange die Schiffe, zu denen es geht oder von denen es kommt, gerade angedockt sind. Natürlich ist ein Marine vielleicht nicht der beste Manager, es sei denn, er erlernt die richtigen Fähigkeiten.

Wenn Sie ein untergeordnetes Schiff zu einer Station hinzufügen möchten, wählen Sie einfach das Schiff aus, klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf die Station im Menü Eigentumsbesitz und wählen Sie eine Rollenzuweisung für Optionen.

Verwalten von Stationen

Die meisten Aspekte des Stationsbetriebs werden automatisch vom Manager durchgeführt, der untergeordnete Schiffe zum Bergbau und Handel für die Station anordnet und automatisch das Volumen des Speicherplatzes für jede Ware zuweist. Bis auf wenige Ausnahmen werden Produktionsmodule immer mit Gewinn arbeiten. Die Verwaltung der Stationen erfolgt über Einstellungen auf der **Karte** und in der **Logischen Übersicht** (siehe unten).

Kartenbasiertes Informationsmenü

- Ermöglicht das Hinzufügen oder Entfernen von Stationsguthaben:

- Das **Stationskonto** wird für den Handel und das Drohnenmanagement verwendet (Kauf und Austausch).
- Die **Fonds für den Stationsbau** umfassen Handelsangebote für Waren, die für den Bau neuer Module benötigt werden.
- Erweitern Sie die **Managerinformationen**, um die Checkbox "**Handel mit anderen Fraktionen beschränken**" zu finden, wenn Sie den Handel mit NSC-Schiffen verhindern möchten.

Information

Grand Exchange I Headquarters **KJE-875**

Station Account	100,000 / 1,000,829 Cr
Funds for Station Construction	199,927 / 1,100,756 Cr

General Information

Name	Grand Exchange I Headquarters
Owner	Selaia Tarren
Location	Grand Exchange I
Hull	2,558,822 / 2,563,420 MJ (99%)
Radar Range	40 km
Updating Trade Offers	Yes

Personnel

Manager

Leann Asuni

Management	☆☆☆☆☆
Morale	☆☆☆☆☆
Boarding	☆☆☆☆☆
Engineering	☆☆☆☆☆
Piloting	☆☆☆☆☆

Expected operating budget: 0 Cr

Restrict trade to other factions

Workforce 0 / 0

Player Employees On Board 1

Leann Asuni Selaia Tarren

Build Storage

Production

Storage (0 Wares) Filled Capacity: 0 / 0 m³

Docked Ships

▲ SparkyCorp ArgNugget Deliveries (RCM-453)

Ammunition 0 / 0

Drones 0 / 25

Loadout

Economy Statistics

Menü Logische Übersicht

- Stellt sicher, dass der Spieler eine Zusammenfassung der Produktionslinien der Stationen sieht und wie viel des zugewiesenen Lagerplatzes von jeder Ware belegt ist.
- Ermöglicht die Anpassung der Handelsparameter:
 - Linksklicken Sie auf einzelne Waren, um die eingehenden Schiffe zu sehen, die diese Ware handeln.
 - Anpassung der Kauf- und Verkaufspreise für die Ware, wenn das Kontrollkästchen Automatische Preisfindung deaktiviert ist.
 - Schalte das Kontrollkästchen Handel mit anderen Fraktionen einschränken ein, um zu verhindern, dass die Ware mit NSC-Schiffen gehandelt wird.

Stationsverteidigung

Stationen können mit **Waffentürmen** gebaut und mit **Verteidigungsdrohnen** ausgestattet werden. Ihre Blaupausen müssen jedoch vorher erworben werden (siehe Abschnitt "Stationsmodul Blaupausen" oben).

Zu diesem Zeitpunkt (v1.50) ist es **nicht möglich, Stationen mit Raketen zu versorgen**, so dass diese Geschütztürme derzeit nicht für den Einsatz empfohlen werden.

Drohnenmanagement

Die Lieferung und der Ersatz von verlorenen Drohnen kann auf zwei Arten erfolgen:

- Ein spielereigener CV kann verwendet werden, um Drohnen **manuell** an eine Station zu übertragen.
- Die Logische Übersicht kann so eingestellt werden, dass der Manager beauftragt wird, verlorene Drohnen **automatisch** zu produzieren und zu ersetzen (siehe unten).

Drohnenmanagement mit der logischen Übersicht:

1. Stellen Sie sicher, dass ein Manager an der Station arbeitet.
2. Lokalisieren Sie den Abschnitt "Drohnen":



3. Erweitern Sie den Abschnitt "Drohnen":



4. Benutze die Schieberegler "Zielmenge", um die Anzahl der Drohnen einzustellen, die du aufrechterhalten möchtest:
 - Alternativ können Sie auch mit der **linken Maustaste** auf den Schieberegler klicken und dann die **Eingabetaste** drücken, um die Anzahl der Credits einzugeben.
5. Aktivieren Sie die entsprechenden Schaltflächen "Auffüllen....automatisch".
6. Kehren Sie zur logischen Übersicht zurück und erweitern Sie den Abschnitt "Stationskonto":

Station Account	0/0 Cr
Minimum recommended budget:	
	0 Cr
Station Account	0 Cr
Confirm	

- Bieten Sie angemessene Mittel für den Kauf von Drohnenkomponenten an (gemäß Punkt 4).
- Die Station sollte nun Kaufaufträge für die benötigten Drohnenteile, Energiezellen und Smart Chips anbieten:

Eclipse Vanguard (PAF-496)			Grand Exchange 1 Headquarters (KJE-875)	
Ware	Price	Ship	Sell offer	Buy offer
Drone Components	- Cr	0		25
Energy Cells	- Cr	0		1,250
Smart Chips	- Cr	0		450
Ship storage details		318 / 320 m³	Transaction Details	
Container			Profits from sales:	0 Cr
			Transaction Value:	0 Cr
Warnings				
Ship does not have the desired item				
			Confirm	Cancel

Capturing Ships And Sectors

- Beanspruchen kleinerer Schiffe
- Entern größerer Schiffe
 - Auswahl des Verhaltens für das Entern von Schiffen:
 - Einstiegsphasen:
- Sektorenkontrolle

Beanspruchen kleinerer Schiffe

Im Kampf haben Schiffe der Größen S und M die Chance, das Schiff zu verlassen und von einer anderen Fraktion oder dem Spieler in Anspruch genommen werden zu können. Um geborgene Schiffe zu beanspruchen, kann der Spieler sie entweder von seinem Raumanzug beanspruchen oder eine Marine damit beauftragen. Um persönlich ein verlassenes Schiff zu beanspruchen, kann der Spieler **im Weltraum zu ihm navigieren**, ein Signalleck lokalisieren und scannen. Sobald das Schiff Spielereigentum erlangt hat, hat der Spieler die Möglichkeit, an das Schiff anzudocken und es wegzufiegen.

Alternativ wählen Sie das verlassene Schiff aus und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste darauf, um einen Marine an Bord des Spielschiffes zu beauftragen, das Schiff mit einer Enterkapsel in Besitz zu nehmen (Spielschiff Crew muss mindestens 1 Marine zugewiesen haben, um diese Option zu nutzen); der Marine wird der Pilot des neuen Schiffes, sobald der Besitz übertragen wurde. Wenn Sie beabsichtigen, das Schiff zu behalten, wird empfohlen diesen Zufallsmarine durch mindestens einen Ein-Sterne-Piloten zu ersetzen.... oder Sie könnten ihn dazu anweisen, mehrere Stunden lang zu "erforschen", um seine Steuerungsfähigkeiten zu verbessern....

Marines werden Schäden an den Bordsystemen während des Enterns verursachen, also erwarten Sie Verluste von (z.B. Waffen, Schilden usw. auf dem Ziel, sobald sie über die Marine beansprucht werden. Persönliches <Player> Boarding über 'Hacken' des Signallecks darf nicht (so viel) Schaden anrichten...[muss weiter getestet werden, um festzustellen, welche Fähigkeiten erforderlich sind, um Remote- und persönliche dmg auf welche Systeme zu minimieren - Snafu].

Entern größerer Schiffe

Große und XL-Schiffe müssen geentert werden, um sie einzunehmen. Das Entern erfordert eine ausreichende Schiffsbesatzung auf allen an der Aktion beteiligten spielereigenen Schiffen. Das Entern beinhaltet das **Scannen des Ziels**, um Informationen zu erhalten, das **Planen** (unter Verwendung der Informationen), das Auswählen eines **Verhaltens** für Ihr(e) Enterschiff(e) und das Einleiten des **3-stufigen Vorgangs**.

Entweder vor oder während des Einsatzes (via **Verhaltensregeln**) muss das Ziel neutralisiert werden (das Entfernen der Triebwerke, Türme und Schilde; die Reduzierung der Besatzung durch Rumpfschäden). Um das Entern einzuleiten, wählen Sie das/die gewünschte(n) spielereigene(n) Schiff(e) aus, klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf das Ziel und befehlen Sie Marines, das Ziel zu **entern**.

Innerhalb des Enter-Menüs (siehe unten), planen Sie:

- Wählen Sie jedes Enter-Schiff (oben auf dem Bildschirm), um die Anzahl der Marines für jedes Schiff festzulegen (unten links auf dem Bildschirm).
- Das Scannen hat es Ihrem Schiffscomputer ermöglicht, Rückmeldungen über die Erfolgsaussichten in allen Phasen zu geben (unten auf dem Bildschirm).

Auswahl des Verhaltens für das Entern von Schiffen:

1. Angriffs-Eskorte
2. Zieltriebwerke
3. Zieltürme
4. Ausschalten des Ziels
5. Abstand aufrechterhalten

Einstiegsphasen:

1. Vorgehensweise (Enterkapseln sicher ans Ziel bringen)
2. Infiltration (Durchdringung des Rumpfes)
3. Angriff (Besatzung besiegen)

Die **Optionen der Stufe 1** weisen ihr(e) Boarding-Schiff(e) an, mit welcher Stärke das Ziel vor dem Start der Enterkapseln verteidigt wird. **Stufe 2 Optionen** weisen ihre Marines an, wie stark der Zielrumpf vor dem Durchbruch sein sollte (geschwächte Rumpfe reduzieren das Risiko für Marinesoldaten, erhöhen aber das Risiko, das Ziel zu zerstören). Schließlich werden alle überlebenden Marines in **Stufe 3** versuchen, die Besatzung des Ziels zu besiegen.

Versuchen Sie, die Subsysteme zerstört zu behalten und arbeiten Sie daran, die Rumpfwerte zu reduzieren, aber nicht in dem Maße, dass die an Bord gehenden Marines das Schiff zerstören werden. Sobald der Zielrumpf niedrig genug ist, um den Enterwiderstand unter die Enterstärke der Spielerkräfte zu reduzieren (20 oder mehr ist gut), ist das Schiff so gut wie erobert. Bei Erfolg kann ein Marine als Kapitän für das Schiff eingesetzt werden oder der Spieler kann persönlich auf das Schiff wechseln.

Boarding

Ships assigned to boarding operation		
Odysseus Vanguard	20	x Ship:
Pulsar	1	x Faction:
		Turrets:
		Hull:
		Crew:

Configuring:

Ship behaviour while engaging the target:

▼ Target engines

Select marines to board with:

- ◀ Recruit 0 / 20 ▶
- ◀ Veteran 0 / 0 ▶
- ◀ Elite 0 / 0 ▶

Boarding strength: 0

Odysseus Vanguard

Captain: Libaras Libaras Gantellos III

Passengers: 48 / 47

Service crew: Val Selc 27

Marines: captain: vana Tekdy

Passengers: 4 / 3

Service crew: 2

Marines: 1

Boarding Plan

Sektorenkontrolle

Verwaltungszentrumsmodule, wenn sie an einer Spielerstation fertiggestellt sind, gewähren das Eigentum an einem nicht in ihrem Besitz befindlichen Sektor auf der Grundlage des Prinzip des First come first served, wobei alle Schiffe und Stationen des Sektors offengelegt und die Liste der illegalen Waren der Eigentümerfraktion festgelegt wird.

Wenn das Verwaltungszentrumsmodul zerstört wird, geht der Sektorbesitz auf die nächste Fraktion mit einem Verwaltungszentrum über. Kämpfende NSC-Fraktionen führen einen ständigen Territorialkrieg, um die Verteidigungsplattformen ihres Feindes durch eine ihrer eigenen zu ersetzen. Hat der Spieler einmal Pläne für ein Verwaltungszentrum erworben, kann auch er ganze Sektoren erobern, wenn er bereit ist, diese zu verteidigen.

Ist eine Fraktion im Begriff, um das Bestehen des Eigentums zu ringen, dann wird es eine Warnung "(Umstritten)" hinter dem Namen Ihres

Systems geben, die darauf hinweist, dass der Bau einer Station mit einem Admin-Modul begonnen hat.

Online Login

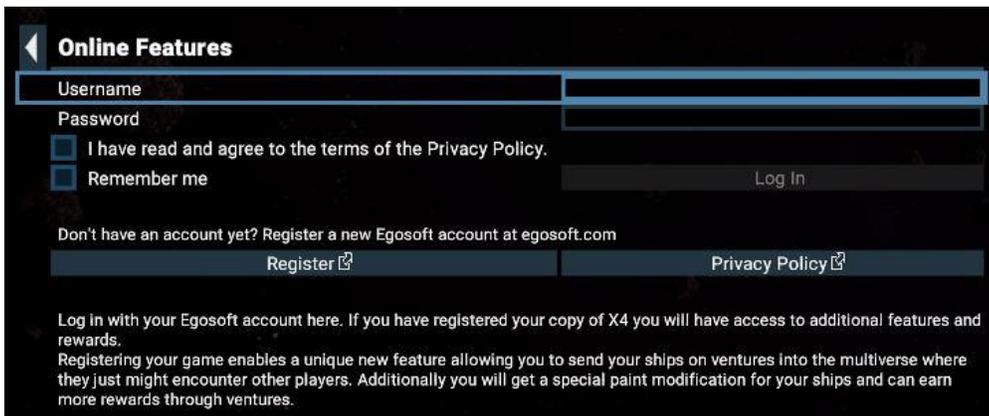
- Egosoft Community Account
- Wie man sich registriert
- Paint Mods
 - Foundation X Paint Mod
 - Obsidian X Paint Mod (vorbestellte Collectors Edition)
- Wie man einen Paint Mod anwendet
- Kannst du keine Paint Mods im Spiel finden?

Egosoft Community Account

Um alle Online-Features des Spiels nutzen zu können, wie z.B. den Bonus paintmod, den ein Kunde kostenlos erhält, wenn er sein Spiel nur registriert, und das [Venture Feature als Beta in v1.50 veröffentlicht](#), veröffentlicht wurde, müssen Sie einen Account auf www.egosoft.com für die Online-Community einrichten (gleich Ihrem Forum-Account!).

Wie man sich registriert

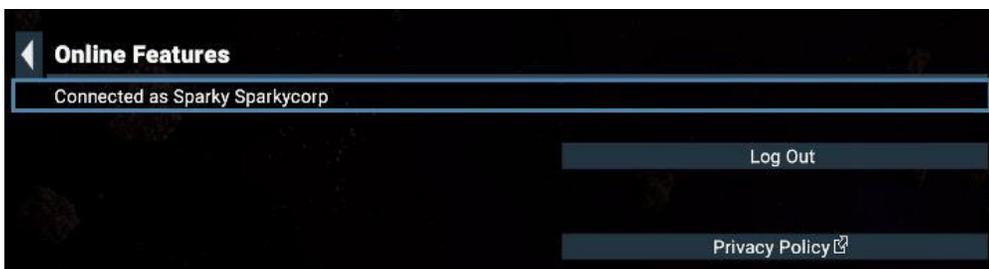
- Das Spiel starten
- Öffnen Sie das Menü **Online Features**:



The screenshot shows the 'Online Features' menu with a login form. The form includes fields for 'Username' and 'Password', a checkbox for 'I have read and agree to the terms of the Privacy Policy', and a 'Remember me' checkbox. A 'Log In' button is located to the right of the checkboxes. Below the form, there is a link to 'Register a new Egosoft account at egosoft.com' and a 'Privacy Policy' link. At the bottom, there is a paragraph of text explaining the benefits of logging in with an Egosoft account.

- Melden Sie sich mit dem Kontonamen und dem Passwort aus dem Egosoft Forum an.
 - Es ist notwendig, der [Egosoft's Privacy Policy](#) zuzustimmen.
 - Sie können das Menü so einstellen, dass es sich an Sie erinnert.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche Registrieren, die Ihr [Egosoft Forum User Control Panel](#) öffnet.
 - **Steam:**
 - Im [Egosoft Forum User Control Panel](#)
 - Klicken Sie auf "Update via Steam".
 - Schließen und neu starten des Spiels
 - **Nicht-Steam::**
 - Im [Egosoft Forum User Control Panel](#)
 - Geben Sie Ihren GOG-Serienschlüssel ein
 - Sie finden den GOG-Serienschlüssel unter GOG Account -> Library -> X4 -> More -> Serial keys.

Sobald Sie eingeloggt und registriert sind, sollte das Menü Online Features so aussehen:



The screenshot shows the 'Online Features' menu after logging in. The top bar now displays 'Connected as Sparky Sparkycorp'. A 'Log Out' button is visible in the center, and a 'Privacy Policy' link is at the bottom.

Die zusätzlichen Optionen am unteren Rand des Menüs Online-Funktionen (in den obigen Bildern nicht sichtbar) beziehen sich auf die Funktion Online-Ventures. Diese zusätzlichen Optionen werden auf der Seite [Venture Feature](#) erläutert.

Paint Mods

Paint Mods sind in jedem neu gestarteten Spiel verfügbar:

- 50 Foundation X (Bonus aus der Registrierung wie oben)
- 10 Obsidian X (Teil der [Collectors Edition](#), wenn sie vorbestellt wurde)

Foundation X Paint Mod



Obsidian X Paint Mod (vorbestellte Collectors Edition)



Wie man einen Paint Mod anwendet

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der Schiffe, auf das Sie den Paint Mod anwenden möchten, und wählen Sie "REDESIGN" aus der Liste der Aktionen (oder wählen Sie die Option "REDESIGN" im Computerfenster vor angedockten Schiffen). Es wird drei Registerkarten mit den seltenen Kategorien von Mods geben. Der Foundation X Malmodus befindet sich auf der Registerkarte VERBESSERT, und der seltenere Obsidian X Paint Mod auf der Registerkarte AUSSERGEWÖHNLICH.

Kannst du keine Paint Mods im Spiel finden?

Wenn du deine Mods in der REDESIGN-Aktion eines deiner Schiffe nicht im Spiel siehst, versuche dich nach der Aktivierung des Spiels in der Online-Community erneut aus- und anzumelden (oder einfach das Spiel neu zu starten, gleicher Effekt).

Wenn Sie das Upgrade "Foundations Collector's Edition Content" erworben haben, muss es installiert werden, bevor der Obsidian X Paint Mod im Spiel erscheint.

Online Venture Feature

- Die Online-Venture-Funktion
- Ein und Ausschalten der Ventures-Funktion
- Was sind Ventures?
- Schiffssicherheit
- Aufbau einer Venture-Plattform
- Versenden von Schiffen auf Ventures
- Venture-Belohnungen
- Über Ihre Schiffe
- Was passiert, wenn das Spiel modifiziert wird?

Die Online-Venture-Funktion

Update 1.50 auf X4: Foundations stellt das **Venture Feature** vor. Das Venture Feature ist ein **optionales Online Feature**, das mit Ihrem Egosoft Community-Forum-Konto verknüpft ist.

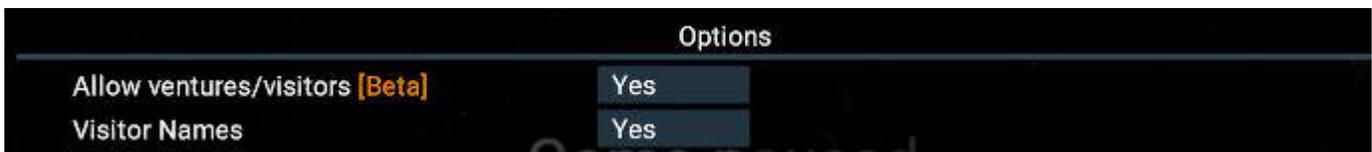
Bitte beachten Sie, dass diese neue Funktion derzeit als in der **Beta-Phase** betrachtet wird, mit Plänen für zukünftige Iterationen. In diesem Fall bezieht sich das "beta"-Tag auf die Art und Weise, wie die Ventures online hinter den Kulissen agieren - es ist **kein Risiko für Spielstände** diese so zu speichern, wie es die Teilnahme an einer Beta für Spiel-Updates sein könnte.

Teilnehmende Spieler sind in der Lage, ein Stationsmodul zu bauen, das Schiffe in die Spielwelten anderer teilnehmender Spieler schickt, und sie natürlich in ihren Spielwelten nach eigenem Ermessen zu "begrüßen".

Ein und Ausschalten der Ventures-Funktion

Dies geschieht über das Menü der Online-Features im Spiel. Nachdem Sie sich eingeloggt und Ihr Spiel registriert haben (siehe Seite Online Features), sind die beiden Optionen am unteren Rand des Menüs anwendbar (siehe folgendes Bild).

Die erste Option ist die Möglichkeit, die Funktion ein- oder auszuschalten. Die zweite ermöglicht es Ihnen, zu wählen, ob Sie die Foren-Accountnamen der Eigentümer von Schiffen sehen möchten, die Ihr Universum besuchen.



Was sind Ventures?

Die Venture-Funktion kann ein- oder ausgeschaltet werden. Wenn sie eingeschaltet ist, können wir Schiffe senden und empfangen.

Diese Funktion ermöglicht es, Kapitäne ins Multiversum zu befördern, um es zu erforschen und mit dem zu interagieren, was sie in der Umgebung anderer Spieler finden. Ihre Kapitäne werden sich bemühen, friedlich zu reisen, aber ihre Schiffe sollten auf Feindseligkeiten vorbereitet sein.

Jedes Venture wird voraussichtlich einen bestimmten Zeitraum in Anspruch nehmen. Aus unbekanntem Gründen wird die Dauer durch die Zeitbeschleunigungstechnologie nicht beeinflusst. Der Einstieg ist mit Unsicherheit verbunden, aber Ihre Kapitäne sind zuversichtlich, eine handelbare Währung oder Technologie zu finden.

Schiffssicherheit

In v1.50 von X4: Foundations sollen alle Ventures für Schiffe und ihre Besatzung völlig sicher sein (siehe [intro video from 05:03](#)). Wie auch im Intro-Video gewarnt (siehe ab 02:06), ist dies jedoch eine Beta und leider wurden einige Schiffe auf einem Venture zerstört. Egosoft ist sich dieses Problems bewusst.

Katastrophal, da einige Reisen in anderen Realitäten stattgefunden haben, sind alle Kapitäne überraschenderweise nach dem erwarteten Abschluss ihrer Mission in ihre frühere Realität zurückgekehrt.

Aufbau einer Venture-Plattform

Spieler können eine Venture-Plattform [aufbauen](#) und [betreiben](#):

1. Wählen Sie die favorisierte Station und fügen hinzu

2. Aufbau einer **Venture Plattform**

3. Bauen Sie ein **S/M Venture Sendoff Dock*** das mit der Venture Plattform verbunden ist.

* Diese beiden Module müssen in dieser Reihenfolge gebaut werden.

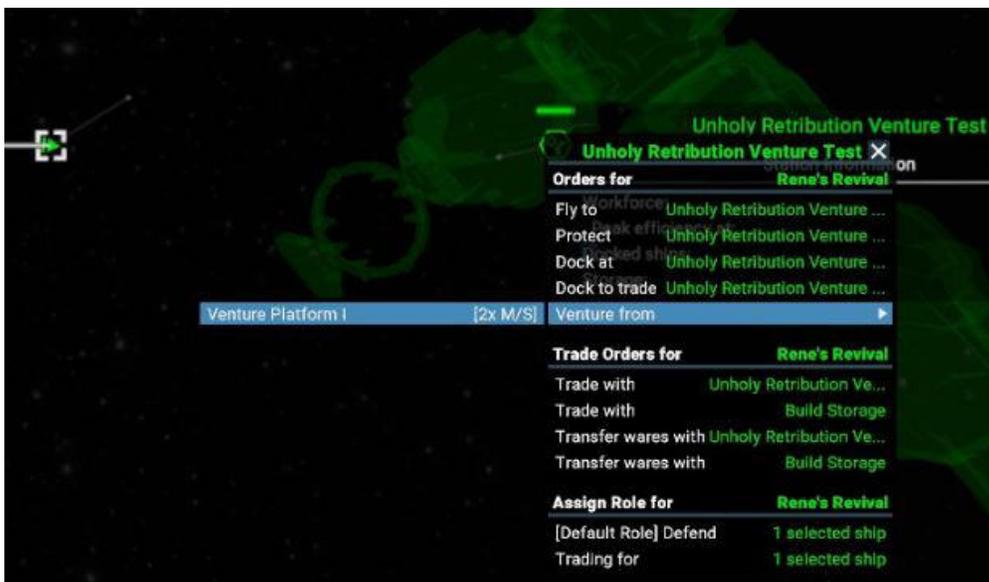
Das Blueprint-Wissen wird bestehenden und neuen Spielen hinzugefügt. Der Baubeginn dieser Module ist nur möglich, wenn Ihr Spiel registriert und Sie eingeloggt sind (siehe Seite [Online Funktionen](#)).

Versenden von Schiffen auf Ventures

Die folgenden Schritte erklären, wie Sie Ihre Captains mutig in den Multiversum schicken können:

1. Öffnen Sie die **Karte**, wählen Sie ein Captained **Ship** Ihrer Wahl und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Ihre Venture Station:
 - Wählen Sie die Reihenfolge "**Venture von....**" und wählen Sie die Station aus.
2. Auf der Station nehmen Sie einen **Transporter** zur **Venture Plattform**.
3. Nähern Sie sich dem Fenster, in dem Sie Ihr Schiff und die Steuerkonsole finden.
4. Verwenden Sie die **Steuerkonsole**, um ein **Venture** für Ihr Schiff auf der Registerkarte **Venture Missions** auszuwählen:
 - Gyroskopische Geräte bilden ein Feld um das Schiff herum und nehmen es während der Venture in den Limbo auf.
5. Nachdem Ihr Schiff zurückgekehrt ist, verwenden Sie die **Steuerkonsole** und öffnen Sie die Registerkarte **Venture Results**:
 - Alle laufenden und abgeschlossenen Missionen sind aufgelistet.
 - Überprüfen Sie die "Venture Completed"-Einträge, um sich über ihre Ergebnisse und Belohnungen zu informieren.

Die obigen Schritte sind in den folgenden Bildern dargestellt.





✕

Venture Missions

Venture Branches

✓ Venture Platform I ▲ x 1
Ready

Ships in selected branch

▲ Rene's Revival (QIZ-646)

Available ventures in parallel universes

	A Multiversal Problem	1 h 00	
	Recommended ship type:	1x Fighter	
	Multi-Verse Voyage	0 h 02	
	Recommended ship type:	1x Any ship	
	Parallel Distribution	2 h 00	
	Recommended ship type:	1x Courier	
	Resource Acquisition	64 h 00	
	Recommended ship type:	1x Transporter	
	Travelling Salesman	20 h 00	
	Recommended ship type:	1x Transporter	
	Venture	8 h 00	
	Recommended ship type:	1x Fighter	

Description

If we can seek out a universe in which there is intelligent life and a legal system, then it is almost certain that we will find piracy too. Perhaps we can lend a helping hand here; send ... out to patrol against these pirates - not only will it help the other universes that we come across, but is also likely to be lucrative for us. I am sure local authorities will be pleased by ...

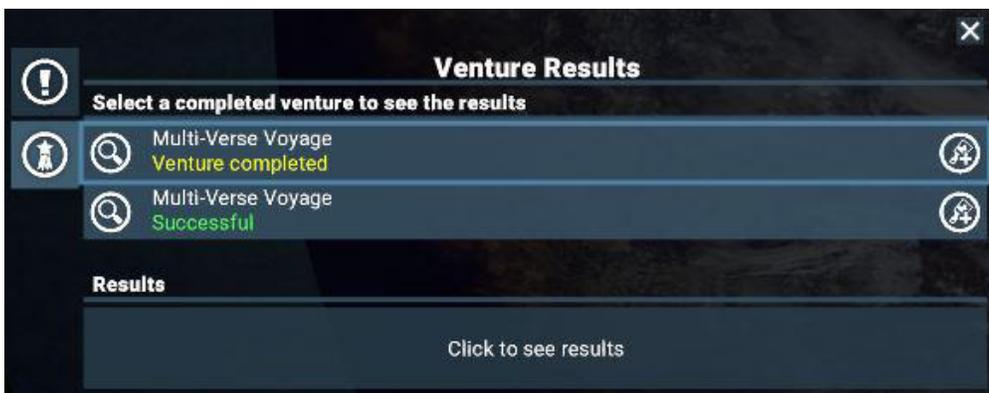
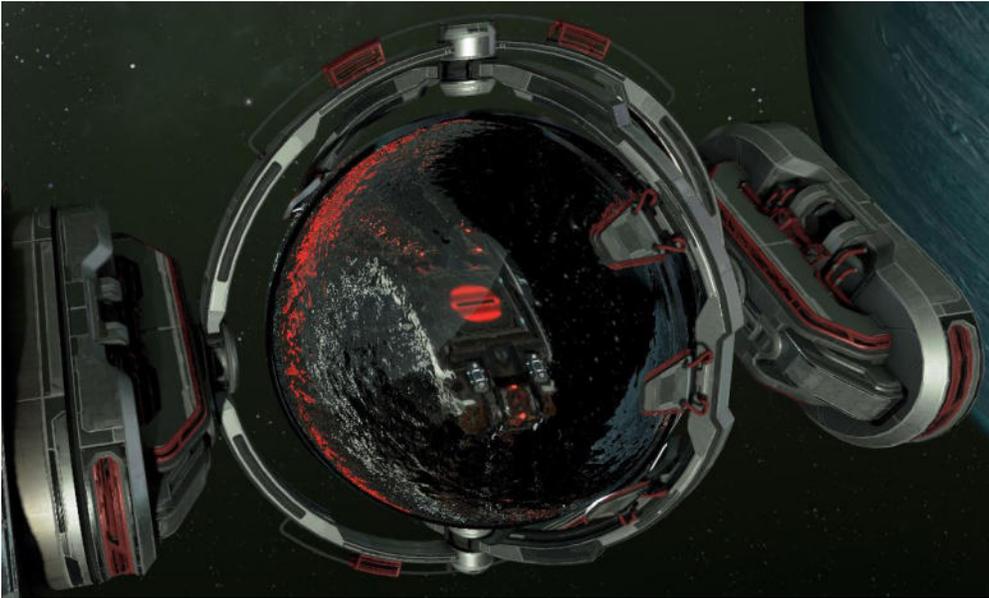
Rewards

Mods

Success Chance

Low

Start Venture



Venture-Belohnungen

Kapitäne haben die Möglichkeit, mit den folgenden Belohnungen zurückzukehren:

- Schiffslackierungen
- Außergewöhnliche Ausrüstungsmodifikationen Teile
- Credits
- Crew Schulungen (*noch nicht implementiert*)
- EgoCredits (ECs), zur zukünftigen Verwendung

Die Belohnungen von Ventures werden in Ihrem Online-Venture-Inventar gespeichert, das sich im Spieler-Inventar befindet. Etwas, das Sie in einem Savegame freischalten, kann auch in einem neuen Spiel verfügbar sein. Wenn Sie eingeloggt sind, sieht das Venture Inventory beim Spielstart wie folgt aus:

Val Selton		825-02-08 11:01		Black Hole Sun IV	
10,000 Cr					
Inventory					
Item	Amount	Base Price	Total Price		
Total Value					0 Cr
Venture Inventory					
Foundation X	50 / 50	0 EC	0 EC		
S/M Venture Sendoff Dock	1 / 1	0 EC	0 EC		
Venture Platform	1 / 1	0 EC	0 EC		
Total Value					0 EC
Drop Item					

Über Ihre Schiffe

Was durch das Multiversum fliegt, wird dein Schiff sein. Es hat deine Modulauswahl, deinen Paint-Mod, deine Crew, den Namen, den du ihm gegeben hast, und sogar dein Logo (andere Spieler können nur dann benutzerdefinierte Logos sehen, wenn sie dein Logo im [Ordner für benutzerdefinierte Logos](#) haben).

Was passiert, wenn das Spiel modifiziert wird?

Besucher aus anderen Universen können dein Universum betreten (solange du eingeloggt bist) und deine Mods gelten für die Besucher. Sie können jedoch selbst keine Schiffe auf Abenteuer aus einem modifizierten Spiel schicken, und nichts, was Sie mit Besucherschiffen machen, wird an die Person zurückgegeben, die sie geschickt hat.

Joystick and Controller Configuration and Options

- Standardprofile
- Einrichten eines eigenen Profils
- Konfiguration von Tasten und Achsen

Standardprofile

Es gibt verschiedene Standardprofile für Joysticks. Um ein Standardprofil auszuwählen, gehe zu **Einstellungen -> Steuerung -> Profil laden**.

Aktuell vorhandene Profile sind:

- Controller (basierend auf dem Xbox 360 Controller)
- Saitek X52 Pro
- Thrustmaster T16000m FCS HOTAS
- Thrustmaster HOTAS Warhog

Bevor du ein Standardprofil lädst, stelle sicher, dass du eine Sicherungskopie deines existierenden Profils angelegt hast. Dies funktioniert mit der Option **Einstellungen -> Steuerung -> Profil speichern**. Nach dem Speichern wird das Profil in der Liste der zu ladenden Profile auswählbar sein.

Wichtig:

Stelle sicher, dass deine Geräte in der richtigen Reihenfolge unter **Einstellungen -> Steuerung -> Controller / Joysticks verwalten** aufgelistet sind. Wenn nicht, funktioniert das Standardprofil möglicherweise nicht richtig. Wenn du beispielsweise einen Hotas Warhog verwenden möchtest, funktioniert die unten angegebene Reihenfolge NICHT, da der XBOX 360-Controller oben aufgeführt ist.

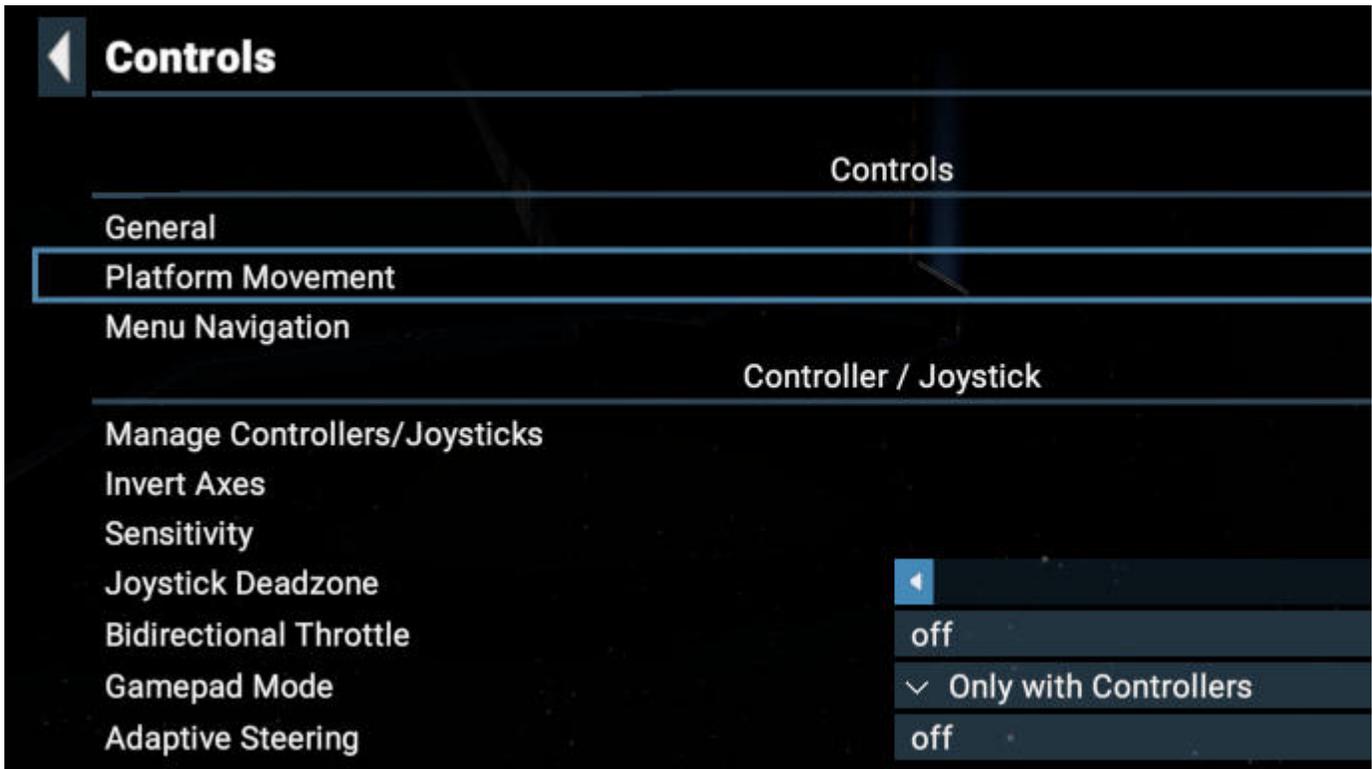


Stattdessen muss die Reihenfolge wie unten gezeigt sein.



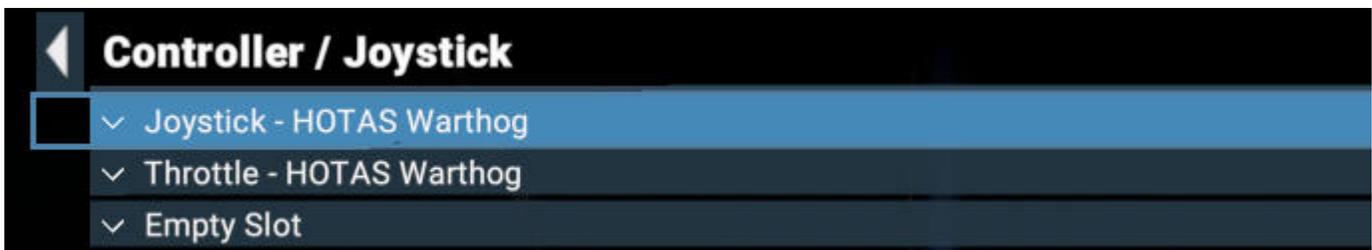
Einrichten eines eigenen Profils

Die meisten Optionen für die Joystick- / Controller-Eingabe findest du in diesem Abschnitt des Steuerungsmenüs:



Um dein eigenes Profil einzurichten, überprüfe zunächst, ob deine Geräte im Menü unter **Einstellungen-> Steuerung-> Controller / Joysticks verwalten** aufgelistet sind.

In diesem Menü kannst du Eingabegeräten Slots zuweisen, die aktuelle Gerätenummer überprüfen oder Geräte deaktivieren. Mehrere Eingabegeräte werden durch ein kleines Symbol mit einer Nummer daneben angezeigt.



Einstellungen-> Steuerung-> Achsen umkehren Mit dieser Option können die Achsen vieler achsgesteuerter Eingaben wie Steuern, Driften, Schub und die Ego-Perspektive umgekehrt werden.

Einstellungen-> Steuerung-> Joystick-Deadzone Hiermit wird die Größe des Bereichs in der Mitte der Achsen gesteuert, für den keine Reaktion auf Eingaben erfolgt.

Einstellungen-> Steuerung-> Bidirektionaler Schub Bei einigen Geräten befindet sich die Schubachse in der Mitte. Wenn deine Schubachse in der Mitte die Beschleunigungsposition Null hat und du dies ändern möchtest, setze diese Option auf "Aus".

Einstellungen-> Steuerung-> Gamepad-Modus Mit dieser Option werden verschiedene Verhaltensweisen der Benutzeroberfläche in Bezug auf das automatische Zielen und die Verwendung der Maus bei Verwendung eines Controllers / Joysticks geändert.

Einstellungen-> Steuerung-> Adaptive Steuerung Wenn diese Option aktiviert ist, wechselt deine Eingabe automatisch zu den primären Steuerungsachsen deines Schiffes. Wenn beispielsweise die Rollgeschwindigkeit auf dem aktuellen Schiff höher ist, wird sie auf die horizontale Achse gelegt. Wenn das Gieren schneller ist, wird dies auf die horizontale Achse gelegt. Deaktiviere diese Option, um die Lenkachsen deines Schiffes komplett manuell steuern zu können.

Konfiguration von Tasten und Achsen

Um deinem Gerät einzelne Funktionen zuzuordnen, gehen zu einem der folgenden Abschnitte:

- Allgemein
- Bewegung auf Plattformen
- Menünavigation

Controls: General

Steering: Analog

Primary Steering Axis		
Secondary Steering Axis	X Axis	
Steer Up-Down	Y Axis	
Strafe Left-Right		
Strafe Up-Down		
Throttle	Z Axis	 2
Invert Throttle	Button 7	 2
Primary Direct Mouse Steering Axis	Mouse Axis X	
Secondary Direct Mouse Steering Axis		
Direct Mouse Steer Up-Down	Mouse Axis Y	

Steering: Digital

Steer up	NACH-UNTEN		
Steer down	NACH-OBEN		
Steer left	NACH-LINKS		Button 6
Steer right	NACH-RECHTS		Button 4
Strafe up	POV Up	 2	
Strafe down	POV Down	 2	
Strafe left	POV Left	 2	
Strafe right	POV Right	 2	
Accelerate	X		
Decelerate	Y		

In jedem Untermenü findest du einzelne Funktionen, die in verschiedenen Unterabschnitten abgebildet werden können. Jeder Funktionsbereich kann zwei verschiedenen Tasten / Knöpfen / Achsen zugeordnet werden.

Ein kleines Symbol neben der zugeordneten Eingabe zeigt an, welches Gerät angeschlossen ist oder ob es einer Maus oder Tastatur zugeordnet ist.

Unter **Einstellungen-> Steuerung-> Allgemein** kannst du die grundlegende Flugsteuerung für dein Schiff finden. Beachte, dass viele steuerungsbezogene Eingaben sowohl im Abschnitt **Steuerung: Analog** als auch im Abschnitt **Steuerung: Digital** zugewiesen werden können. Stelle daher bei jedem Gerät, das eine Achse zum Lenken verwendet, sicher, dass dieses im Abschnitt **Steuerung: Analog** zugewiesen ist, um die Feinsteuerung verwenden zu können.

Mit den verfügbaren Optionen kannst du auch eine gemischte Steuerung einrichten, bei der du dein Schiff in bestimmten Situationen über einen Joystick steuern und in anderen Situationen weiterhin die Maus- / Tastatureingabe verwenden kannst.

Denke daran, dein Profil nach der Bearbeitung zu speichern!

System Requirements And Troubleshooting

- Minimale Systemanforderungen
- Empfohlene Systemanforderungen
- Installation mit Steam
- Fehlerbehebung

Minimale Systemanforderungen

- Erfordert einen 64-Bit-Prozessor und Betriebssystem.
- **Betriebssystem:** Windows 10 (64-Bit), Windows 8 (64-Bit), Windows 7 SP1 (64-Bit)
- **Prozessor:** Intel i5-4590 3.3GHz oder AMD-Äquivalent
- **Speicher:** 8 GB RAM
- **Grafik:** Nvidia GTX 780/970 oder AMD-Äquivalent (Vulkanunterstützung erforderlich)
- **Speicherplatz:** 12 GB verfügbarer Speicherplatz

Empfohlene Systemanforderungen

- Erfordert einen 64-Bit-Prozessor und Betriebssystem.
- **Betriebssystem:** Windows 10 (64-Bit), Windows 8 (64-Bit), Windows 7 SP1 (64-Bit)
- **Prozessor:** Intel Core i7-6700K oder AMD gleichwertig
- **Speicher:** 16 GB RAM
- **Grafik:** Nvidia GTX 1070 oder AMD-Äquivalent (Vulkanunterstützung erforderlich)
- **Speicherplatz:** 12 GB verfügbarer Speicherplatz

Installation mit Steam

Wenn Sie einen Steamschlüssel für X4: Foundations haben, können Sie den Produktcode in Steam eingeben, um ihn in Ihre Bibliothek herunterzuladen. Klicken Sie dazu auf das "+ Add Game" unten links im Steam-Fenster. Wählen Sie im erscheinenden Menü "Ein Produkt auf Steam aktivieren". Nachdem Sie der Steam Subscriber Agreement zugestimmt haben, geben Sie den Produktcode ein und klicken Sie auf Weiter. Wenn der Code gültig ist, beginnt er mit dem Herunterladen und wird in Ihrer Bibliothek verfügbar.

Fehlerbehebung

Egosoft Technischer Support für X4: Grundlagen: <https://forum.egosoft.com/viewforum.php?f=183>

Bekannte Probleme: <https://forum.egosoft.com/viewtopic.php?f=183&t=402388>

FAQ: <https://www.egosoft.com:8444/confluence/display/X4WIKI/FAQ>

Probleme beim Start des Spiels: <https://steamcommunity.com/app/392160/discussions/0/1744479698798322333/> (englisch)