

# 2C - Entfernter Systemstandort (ESS)

## Zusammenfassung

Systeme können sehr groß sein, aber das Reisen in ihnen ist oft auf die Bereiche um Sprungtore herum begrenzt. In einigen Fällen können Transorbitalbeschleuniger das Reisen zwischen Sektoren innerhalb von Systemen ermöglichen, aber ihre Platzierung ist ein großes Unterfangen. Ausgedehnte Bereiche vieler Systeme bleiben daher aufgrund des unpraktikablen Zeitaufwands, der zum Erreichen dieser entfernten Systemstandorte nötig wäre, unerforscht. Fraktionen oder Unternehmen sehen möglicherweise Potenzial für Investitionen in die Expansion zu diesen Orten, sei es, um neue Ressourcenvorkommen zu finden oder um Planeten oder Monde zu erreichen, die sonst für eine Nutzung zu weit entfernt wären.

Es gibt Gerüchte, dass Prototyp-Technologie wie Niederfrequenz-Lokalisatoren (NFS) und Interplanetare Antriebssysteme (IPAS) das schnelle Bewältigen dieser langen Strecken ermöglichen. Es ist bekannt, dass die Entdeckergilde großzügig für Informationen über neu entdeckte Hyperspeed-Zugangspunkte (HSZP) zahlt, die zu diesen Remote-System-Locations führen.

---

## Detaillierte Informationen

Nur eine bestimmte Anzahl an Entfernten Systemstandorten lassen sich pro Spiel finden. Welche das sind, wird zufällig ausgewählt. Die Gesamtanzahl ist aber immer gleich.

ESS sehen wie ihre Heimatsysteme aus, ihr Inhalt (Asteroiden und sonstige Objekte) kann sich aber von Spiel zu Spiel unterscheiden. Sollte ein ESS von NPCs übernommen werden, so werden sich deren Stationen auch von Spiel zu Spiel unterscheiden. Übernimmt der Spieler einen ESS werden hingegen keine Stationen gebaut.