

---

## ELITE: DANGEROUS - SPIELANLEITUNG V2.20

---

### GESUNDHEITSHINWEIS

---

Wichtiger Gesundheitshinweis: Anfälle bei Photosensibilität

Sehr wenige Menschen können Anfälle erleiden, wenn sie bestimmten visuellen Reizen wie flackernden Lichtern oder Mustern ausgesetzt sind, die in Videospiele vorkommen.

Auch Menschen, bei denen noch nie Photosensibilität oder Epilepsie auftraten, können nicht diagnostizierte Störungen haben, die eventuell zu durch Photosensibilität ausgelösten epileptischen Anfällen führen, während sie Videospiele beobachten.

Diese Anfälle haben verschiedene Symptome wie Benommenheit, veränderte Sicht, Zuckungen am Auge oder im Gesicht, Krämpfe oder Schütteln der Gliedmaßen, Verlust der Orientierung, Verwirrung oder momentane Bewusstlosigkeit. Anfälle können auch Ohnmacht oder Zuckungen verursachen, die zu Verletzungen durch Stürze oder das Anstoßen an Objekte in der Umgebung führen können.

Falls bei Ihnen eines oder mehrere dieser Symptome auftreten, müssen Sie das Spiel sofort beenden und einen Arzt aufsuchen. Eltern sollten bei ihren Kindern auf die oben beschriebenen Symptome achten oder sie danach fragen, denn bei Kindern und Jugendlichen treten diese Anfälle häufiger auf als bei Erwachsenen. Das Risiko eines durch Photosensibilität verursachten epileptischen Anfalls lässt sich wie folgt reduzieren:

- Ein größerer Abstand vom Bildschirm
- Ein kleinerer Bildschirm
- Spielen in gut beleuchteten Räumen
- Bei Erschöpfung oder Müdigkeit nicht spielen

Wenn bei Ihnen oder in Ihrer Familie Anfälle oder Epilepsie aufgetreten sind, wenden Sie sich vor dem Spielen an einen Arzt.

### PRODUKTPFLEGE

---

*(Wenn Sie die physische Version gekauft haben)*

Behandeln Sie die Spieldisc mit Sorgfalt, um Kratzer oder Schmutz auf beiden Seiten der Disc zu vermeiden. Verbiegen Sie die Disc nicht und versuchen Sie nicht, das Loch in der Mitte zu vergrößern.

Reinigen Sie die Disc mit einem weichen Tuch wie einem Brillenputztuch. Wischen Sie sanft mit geradlinigen Bewegungen vom Loch in der Mitte der Disc zum Rand hin. Reinigen Sie die Disc nie mit Farbverdünner, Benzol oder anderen scharfen Chemikalien.

Bringen Sie auf keiner Seite der Disc Beschriftungen oder Etikette an.

Bewahren Sie die Disc nach dem Spielen in der Originalhülle auf. Bewahren Sie die Disc nicht an heißen oder feuchten Orten auf.

Die Spieldisc von Elite: Dangerous enthält Software für die Verwendung auf einem PC. Spielen Sie die Disc nicht in einem herkömmlichen CD-Player ab, da dabei die Kopfhörer oder Lautsprecher beschädigt werden können.

Diese Disc darf nicht vermietet werden.

Die unautorisierte Herstellung von Kopien dieser Spielanleitung ist untersagt.

Die unautorisierte Herstellung von Kopien sowie die Nachkonstruktion dieser Software sind untersagt.

---

## INSTALLATION

---

*(Wenn Sie die physische Version gekauft haben)*

### **MINDESTENS BENÖTIGTE HARDWAREKONFIGURATION**

Zum Spielen muss Ihr Computer mindestens die folgenden Anforderungen erfüllen:

- *DirectX 11*
- *Quad-Core-CPU (mindestens 4 x 2 GHz)*
- *6 GB System-RAM (mehr ist immer besser)*
- *8 GB System-RAM (mehr ist immer besser)*
- *DirectX-10-Grafikkarte mit 1 GB Video-RAM*
- *Nvidia GTX 470*
- *ATI 7240HD (DirectX 11-Funktionalität erforderlich)*
- *Internetverbindung*

**Unterstützte Betriebssysteme:**

- *Windows 7/8/10 - 64-bit*

Schließen Sie alle anderen Anwendungen, bevor Sie mit der Installation beginnen. Legen Sie die Spieldisc in das DVD-Laufwerk ein. Falls die automatische Wiedergabe aktiviert ist, wird das Installationsprogramm automatisch geladen. Anschließend klicken Sie auf „Installieren“, um zu beginnen.

Falls die automatische Wiedergabe ausgeschaltet wurde, doppelklicken Sie auf **EliteDangerousLauncherSetupDX.exe** auf der DVD, um das Installationsprogramm zu starten.

---

## GEWÄHRLEISTUNG

---

Frontier Developments übernimmt dem Erstkäufer dieser Software gegenüber eine ab Kaufdatum 90 Tage gültige Garantie dafür, dass die enthaltene DVD-Disc bei normalem Gebrauch keine Material- oder Verarbeitungsmängel aufweist.

Diese Garantie ist auf die ursprünglich von Frontier bereitgestellte DVD beschränkt und deckt keine normalen Abnutzungserscheinungen oder Schäden ab, die durch Missbrauch, unsachgemäße Behandlung oder Nachlässigkeit entstehen.

Bei der Rückgabe mangelhafter Produkte verfahren Sie nach den entsprechenden Schritten, die im Elite: Dangerous-Store angegeben sind:

<https://store.elitedangerous.com/cancellations-returns/>

Es ist die Verantwortung des Erstkäufers, gegebenenfalls Spielschlüssel, die zum Onlinezugriff auf das Spiel benötigt werden, sicher aufzubewahren.

Verlorene, gestohlene oder beschädigte Schlüssel können nicht ersetzt werden.

---

## NVIDIA-UNTERSTÜTZUNG

---

Elite: Dangerous nutzt NVIDIAs ausgezeichnete GPUs, um eine detailreiche, leistungsstarke visuelle Spielumgebung in hervorragender Grafik zu erschaffen. So können Spieler das volle Potenzial von Elite: Dangerous erschließen.

---

# KURZANLEITUNG V2.20

---

## WILLKOMMEN

Danke, dass du Elite: Dangerous gekauft hast! Wir hoffen, die vielen Abenteuer, die dich in der unerschöpflichen Galaxie des Spiels erwarten, machen dir Spaß.

Egal, ob du dich in tödliche Kämpfe im All stürzt, majestätische Phänomene im All entdeckst, durch Handel Reichtümer anhäufst oder einfach nur das Leben als Raumschiffpilot genießt – in Elite: Dangerous wirst du zum Pionier.

In dieser Kurzanleitung erfährst du alles, was du wissen musst, um loszuspielen; doch Elite: Dangerous ist ein umfangreiches Spiel mit vielen interessanten Features und Systemen. Damit du das Meiste aus deinem Spiel machen kannst, solltest du dir unbedingt die Videotutorials ansehen.

Klicke dazu im Launcher auf „Training“ oder besuche:  
[www.elitedangerous.com](http://www.elitedangerous.com)

Dein Schiff ist vollgetankt und bereit zum Abflug.

Viel Glück, Kommandeur!



---

## COCKPIT

### 1. KOMMUNIKATIONSMENÜ

Hier werden Nachrichten von anderen Schiffen und Stationen angezeigt. Über das Kommunikationsmenü kannst du Nachrichten senden und Kanäle zu anderen Spielern öffnen.

### 2. INFOMENÜ

Hier werden Nachrichten über den Status deines Schiffs, andere Schiffe und kriminelle Aktivitäten angezeigt.

### 3. SIGNATURBALKEN

Hier wird die Sichtbarkeit deines Schiffs für andere Schiffe in der Nähe grafisch dargestellt. Je bewegter das Bild ist, desto weiter ist die Distanz, aus der dein Schiff von den Sensoren anderer Schiffe erfasst wird.

### 4. TREIBSTOFFANZEIGEN

Hier siehst du deine Treibstoffvorräte. Der Treibstoff deines Schiffs befindet sich in zwei Reservoiren. Der unterteilte Balken zeigt die Treibstoffkapazität des Haupttanks deines Schiffs an. Dieser Treibstoff wird für Hyperraumsprünge verwendet.

### 5. BESONDERE ANZEIGEN

An diesen drei Anzeigen kannst du schnell drei der wichtigsten Zustände deines Schiffs ablesen.

Wenn die Massesperreanzeige leuchtet, befindet sich dein Schiff nahe an einem Himmelskörper oder einer großen Station. Du kannst nicht in den Supercruise oder Hyperraum springen, bis du dich von der Ursache der Massesperre entfernt hast.

Wenn die Fahrwerkanzeige leuchtet, ist das Fahrwerk deines Schiffs ausgefahren. Zu deiner Sicherheit ist die Höchstgeschwindigkeit deines Schiffs begrenzt.

Wenn die Frachtgreiferanzeige leuchtet, ist der Frachtgreifer deines Schiffs ausgefahren. Zu deiner Sicherheit ist die Höchstgeschwindigkeit deines Schiffs begrenzt.

Wenn du dich an einem Ort befindest, wo du von der Obrigkeit gesucht wirst, wird hier ein „Gesucht“-Hinweis eingeblendet.

### 6. ENERGIEVERTEILER

Hier wird grafisch dargestellt, wie viel Energie aktuell in den Kondensatoren deines Schiffs zur Verfügung steht und in welchem Verhältnis die Energie aus dem Schiffskraftwerk auf sie verteilt wird. Letzteres erkennst du an den „Pips“ unter jedem Balken. Je mehr Pips ein Balken hat, desto schneller wird er aufgefüllt.

Dein Energieverteilungssystem verfügt über drei Kondensatoren. Du kannst auswählen, welche Untersysteme Vorrang haben.

**SYS:** Hier wird angezeigt, wie viel Energie zur Verfügung steht, um Schilde aufzuladen und Verteidigungsmodule zu versorgen. Je mehr Pips du außerdem zuweist, desto widerstandsfähiger werden deine Schilde gegen Angriffe.

**ANT:** Hier wird angezeigt, wie viel Energie zur Verfügung steht, um einen Notschub (Booster) einzuleiten. Je mehr Pips du außerdem zuweist, desto wendiger und schneller wird dein Schiff.

**WAF:** Hier wird angezeigt, wie viel Energie zur Verfügung steht, um die Waffensysteme zu kühlen.

### 7. SCHIFFSPLAN

Hier wird ein Querschnitt deines Schiffs angezeigt. Bei Angriffen wird kurz angezeigt, wo du getroffen wurdest.

Drei konzentrische Kreise um den Schiffplan stellen die aktuelle Stärke deiner Schilde dar. Wenn die Schilde schwächer werden, verblassen die Kreise.

Sinkt die Schildstärke auf null, lösen sich deine Schilde auf und brauchen eine Weile, bis sie sich wieder aufbauen. Anstatt der Kreise wird dann ein Zeitbalken angezeigt, der sich füllt, während die Schilde neu gebildet werden.

### 8. RUMPF-INTAKTHEIT

Die Intaktheit deines Schiffsrumpfs wird unterhalb des Schiffsplans als Balken mit einem Prozentwert angezeigt. Wenn die Intaktheit auf null fällt, wird dein Schiff zerstört.

Die Rumpf-Intaktheit wird nicht automatisch wiederhergestellt, sondern muss repariert werden.

### 9. GESCHWINDIGKEITSANZEIGE

An dieser Grafik kannst du einige Werte zum Tempo deines Schiffs ablesen. Der große, unterteilte Balken stellt die aktuelle Geschwindigkeit dar.

Direkt darüber befindet sich der Drosselbalken. Die Nadel an diesem Balken steht für deine aktuelle Drosselungseinstellung, und seine Größe steht für deine Drosselungsspanne, die davon abhängt, wie viele „Pips“ dem ANT-

Kondensator zugewiesen sind, wie groß dein Schiff ist und wie leistungsstark dein Antrieb ist.

Links neben dem Geschwindigkeitsbalken wird ein blauer Idealbereich angezeigt. Wenn die Geschwindigkeit deines Schiffs in diesem Bereich liegt, ist es am manövrierfähigsten und hat den kleinsten Wendekreis.

## 10. SCANNER

Hier wird der Raum in deiner Umgebung angezeigt. Das kleine Dreieck in der Mitte der Scheibe ist dein Schiff.

Der Scanner erfasst andere Objekte – Kontakte – anhand ihrer Hitzesignatur. Je stärker die Signatur, desto weiter die Distanz, auf die ein Kontakt erfasst wird. Wenn deine Schiffssensoren Kontakte erfassen, werden diese auf der Scheibe dargestellt; ein Kontakt rechts von dir erscheint rechts auf der Scheibe; wenn das Schiff oberhalb des Dreiecks angezeigt wird, ist es vor dir. Ein Kontakt direkt vor dir wird im vorderen Bereich der Scheibe angezeigt. Auf der Scheibe wird oberhalb deines Schiffs ein dreieckiger Bereich abgegrenzt, der dein Sichtfeld markiert. Wenn sich ein Kontakt oberhalb der Scheibe befindet, wird eine Linie vom Kontakt zur Scheibe angezeigt, an der du ablesen kannst, wie weit oberhalb der Scheibe er sich befindet. Ist der Kontakt unterhalb der Scheibe, wird ebenfalls eine Linie angezeigt.

Wenn ein Kontakt flackert, bedeutet das, dass seine Signatur zu schwach ist, um ihn richtig zu orten. Solche unbestimmten Kontakte können nicht als Ziele erfasst werden, und du verfügst über keine weiteren Informationen über sie. Um einen Kontakt zu orten, fliegst du auf ihn zu.

Wenn ein Kontakt als Quadrat dargestellt wird, sind seine Waffen eingefahren; ein Dreieck bedeutet hingegen, dass seine Waffen ausgefahren sind.

Eine hohle Markierung bedeutet, dass der Kontakt ein menschlicher Kommandeur und ebenfalls Mitglied der Pilotenvereinigung ist. Wenn nicht, ist die Markierung ausgefüllt. Große Asteroiden werden als einfache Umrisse angezeigt.

- Feindliche Kontakte sind rot.
- Neutrale Kontakte sind orange.
- Verbündete Kontakte sind grün.
- Stationen und Anomalien werden als weiße Kontakte dargestellt.
- Wenn ein Kontakt weiß blinkt, bedeutet das, dass er gerade dein Schiff angreift.

## 11. SENSORSKALIERUNG

Die Anzeige stellt die Skalierung der Sensorscheibe dar. Wenn die Markierung ganz links außen ist, ist der Maßstab am kleinsten. Wenn die Markierung ganz rechts außen ist, ist der Maßstab am größten. Ein kleiner Maßstab ist nützlich, wenn Kontakte sehr nah sind. Ein großer Maßstab ist nützlich, wenn Kontakte sehr weit weg sind.

## 12. HITZE IM SCHIFFSINNEREN

Diese Anzeige stellt die Hitze im Inneren deines Schiffs als vertikalen Balken mit einem Prozentwert dar. Dein Kraftwerk verbraucht Treibstoff, um deine Schiffssysteme mit Energie zu versorgen, und erzeugt dabei Hitze. Einige Funktionen des Schiffs, wie die Aktivierung des Frameshiftantriebs, erzeugen zusätzlich Hitze.

Wenn der Hitzelevel deines Schiffs über 100 % steigt, kann es Schaden nehmen und Systeme werden eventuell abgeschaltet, bis die Temperatur sinkt.

## 13. KOMPASS

Dieses Instrument zeigt die Position eines erfassten Ziels relativ zur Ausrichtung deines Schiffs an. Der bewegliche Punkt steht für das Ziel. Je näher er an der Mitte des Kreises ist, desto näher ist er an der Ausrichtung deines Schiffs. Wenn der Punkt hohl angezeigt wird, befindet sich das Ziel hinter deinem Schiff.

Der Kompass wird unter bestimmten Bedingungen eingeblendet und zeigt auf:

- Ein Ziel im Hyperraum
- Einen als Ziel erfassten Himmelskörper in einem System
- Einen zugeteilten Anlegeplatz
- Einen Fluchtvektor beim Versuch, sehr nahe an einem Himmelskörper

in den Supercruise zu springen oder einer Interruption zu entkommen

## 14. ZIELPLAN

Hier wird ein Querschnitt der Station oder des Schiffs angezeigt, das du gerade als Ziel erfasst hast. Gegebenenfalls werden Statusänderungen sowie die Schilde des Ziels als konzentrische Kreise angezeigt.

## 15. RUMPF-INTAKTHEIT DES ZIELS

Wenn ein vollständiger Scan des Ziels möglich ist, wird die Intaktheit seines Rumpfs hier als Balken mit einem Prozentwert dargestellt.

## 16. ZIELDATENMENÜ

In diesem Multifunktionsmenü werden verschiedene Informationen, unter anderem über erfasste Ziele, ausgegeben.

### **KEIN ZIEL ERFASST:**

Der Name deines aktuellen Aufenthaltsgebiets sowie gegebenenfalls die Gruppierung, die es kontrolliert, die Regierungsform und der Typ des wichtigsten Warenmarkts im System werden angezeigt.

### **ZIEL ERFASST:**

Der Name der Station, des Schiffs bzw. des Kommandeurs wird angezeigt. Außerdem siehst du die Kampfwertung des Piloten und seinen strafrechtlichen Status vor Ort. Darüber hinaus werden der Name des Gebiets und die Gruppierung, die es kontrolliert, angezeigt. Wenn ein Untersystem als Ziel erfasst wurde, wird seine strukturelle Integrität hier angezeigt.

## **FOKUSMODUS**

Dein Schiff verfügt über einen Fokusmodus, in dem du Zugriff auf genauere Informationen aus sekundären Cockpitmenüs hast. So wechselst du in diesen Modus:

Halte UI-Fokus gedrückt; wenn du mit Maus und Tastatur spielst, ist dieser Befehl standardmäßig der LINKEN UMSCHALTTASTE zugeordnet.

Während du UI-Fokus gedrückt hältst, verändert sich dein Sichtfeld leicht, woran du den Wechsel in den Fokusmodus erkennst.

Im Fokusmodus kannst du zu drei Menüs navigieren:

### **SCHIFFSMENÜ:**

Drücke im Fokusmodus Armatur rechts (standardmäßig die D-Taste, wenn du mit Maus und Tastatur spielst) und lass dann alle Tasten los.

### **ZIELMENÜ:**

Drücke im Fokusmodus Armatur links (standardmäßig die A-Taste, wenn du mit Maus und Tastatur spielst) und lass dann alle Tasten los.

### **KOMMUNIKATIONSMENÜ:**

Drücke im Fokusmodus Armatur hoch (standardmäßig die W-Taste, wenn du mit Maus und Tastatur spielst) und lass dann alle Tasten los.

Wenn du im Fokusmodus ein Menü aufrufst, wird eine Reihe an Tabs angezeigt. Mit „Nächstes Menü“ (standardmäßig die E-Taste, wenn du mit Maus und Tastatur spielst) und „Vorheriges Menü“ (standardmäßig die Q-Taste, wenn du mit Maus und Tastatur spielst) wechselst du zwischen den Tabs.

Auf einigen Tabs gibt es einen Cursor. Du steuerst den Cursor mit Armatur hoch, Armatur runter, Armatur links und Armatur rechts (standardmäßig WASD, wenn du mit Maus und Tastatur spielst).

Um etwas auszuwählen, verwendest du **Armatur Auswahl** (standardmäßig die LEERTASTE, wenn du mit Maus und Tastatur spielst).

Um aus einem Menü heraus den Fokusmodus zu verlassen, drückst du einfach auf UI-Fokus.

## **SCHIFFSMENÜ**

Im Schiffsmenü gibt es fünf Tabs:

### **STATUS:**

Hier erhältst du verschiedene persönliche Informationen wie deinen aktuellen Credit-Kontostand, den Wert deines Schiffs, deinen Rang in der Pilotenvereinigung, dein Prestige bei Großmächten und Gruppierungen sowie ausstehende Strafen und Kopfgelder im System.

### **MODULE:**

Hier siehst du alle Module, die in deinem Schiff montiert sind. Du kannst Module ein- und ausschalten sowie ihre Energiepriorität einstellen. Module mit niedriger Priorität werden im Fall einer Fehlfunktion im Kraftwerk bei Energiemangel zuerst deaktiviert.

### **FEUERGRUPPEN:**

Eine Feuergruppe besteht aus mehreren Systemen, die beim Drücken einer Feuertaste aktiviert werden. Beispielsweise könntest du all deine Laser einer Taste zuweisen und deine Raketen einer anderen. Hier kannst du jedes Modul, das aktiviert werden kann, wie Waffen und Scanner, einer Feuergruppe zuweisen. Du kannst den primären und sekundären Feuertasten jeder Feuergruppe so viele Module zuweisen, wie du magst. Eventuell erstellst du für verschiedene Situationen unterschiedliche Feuergruppen – etwa eine für den Kampf und eine für das Erkunden.

## **FRACHT:**

Hier siehst du alle Fracht, die dein Schiff befördert. Du kannst Fracht ins All abwerfen, indem du sie auswählst.

## **FUNKTIONEN:**

Dein Schiff hat viele weitere Funktionen, auf die du hier Zugriff hast.

## **ZIELMENÜ:**

Im Zielmenü gibt es fünf Tabs:

## **NAVIGATION:**

Hier siehst du die Himmelskörper im System sowie in anderen Systemen in Hyperraumsprungweite und kannst sie als Ziele wählen. Von diesem Menü aus kannst du außerdem die Galaxie- und die Systemkarte aufrufen.

## **HANDEL:**

Hier siehst du alle Aufträge, die du angenommen hast. Wenn du einen auswählst, erfährst du Genaueres dazu. Ausstehende Strafen, die gegen dich verhängt wurden, werden auch hier angezeigt.

## **KONTAKTE:**

Hier siehst du alle Kontakte, die deine Schiffssensoren erfasst haben. Wähle einen Kontakt aus, um ihn als Ziel zu erfassen. Falls du ein Schiff gescannt hast, können auch zusätzliche Details verfügbar sein.

Wenn du einen Sternenhafen oder Außenposten auswählst, werden dir zusätzliche Optionen wie das Einholen einer Landeerlaubnis angezeigt.

## **UNTERZIELE:**

Dieses Menü ist nur verfügbar, wenn du ein Schiff ausgewählt hast. Wenn du ein Schiff gescannt hast, werden seine Untersysteme hier angezeigt. Wähle ein Untersystem aus, um es gezielt ins Visier zu nehmen.

## **FRACHT:**

Wenn du einen Frachtscanner erworben hast, erscheint hier die Ladung jedes Schiffs, das du gescannt hast.

## **KOMMUNIKATIONSMENÜ**

Im Kommunikationsmenü werden alle eingegangenen Nachrichten sowie eine Kontaktliste daneben angezeigt:

Navigiere zum Kommunikationsmenü, um deinen Nachrichtenverlauf einzusehen.

Wenn du weiter nach unten navigierst, landest du im Chat. Die Tastatur wird dann für das Schreiben von Nachrichten reserviert. Wenn du die EINGABETASTE drückst, wird deine Nachricht an das zurzeit als Ziel ausgewählte Schiff gesendet.

- Du kannst schnell eine Nachricht an das Schiff senden, das du als Ziel ausgewählt hast, indem du die Taste für die „Schnelle Kommunikation“ drückst (standardmäßig die EINGABETASTE, wenn du mit Maus und Tastatur spielst). Der Chat wird dann direkt geöffnet und die Tastatur kann zur Eingabe der Nachricht verwendet werden.

Wenn du zur Kontaktliste navigierst und einen menschlichen Spieler unter den Kontakten auswählst, hast du folgende zusätzliche Optionen:

- Chat-Anfrage senden
- Chat-Anfrage ablehnen
- Chat-Anfrage annehmen
- Spieler melden
- Spieler blockieren (Du erhältst dann keine Nachrichten von diesem Spieler und triffst ihn weniger wahrscheinlich im Spiel.)

## **ABLÄUFE**

Um deine Karriere als Pilot sicher fortsetzen zu können, musst du dich mit einigen Abläufen vertraut machen.

Folgende Tipps werden dir dabei helfen, Routine zu bekommen:

## **ZIELEN UND SCANNEN**

Dein Schiff verfügt über einen passiven 360°-Sensor, der die Signaturen von Schiffen und Stationen erkennen kann, wie im

letzten Abschnitt beschrieben wird. Dieser passive Scan verrät dir aber nur den Grundtyp des Schiffs.

Um mehr über einen Kontakt zu erfahren, musst du ihn als Ziel erfassen – entweder, indem du ihn unter den Kontakten im Zielmenü auswählst oder indem du dein Schiff dem Kontakt zuwendest und den Befehl „Ziel voraus“ verwendest (standardmäßig die T-Taste, wenn du mit Maus und Tastatur spielst).

Wenn du ein Schiff oder eine Station als Ziel erfasst und dir ansiehst, können deine Sensoren einen einfachen Scan durchführen. Der einfache Scan dauert etwas, und du musst dabei das Ziel im Blickfeld behalten.

Wenn der einfache Scan abgeschlossen wurde, erfährst du Folgendes:

- Name des Schiffs/Kommandanten
- Schild- und Rumpfstärke
- Gruppierungszugehörigkeit (wird unter Kontakte im Zielmenü angezeigt)
- Strafrechtlicher Status im aktuellen Gebiet

Bevor du angreifst, solltest du unbedingt einen einfachen Scan durchführen! Ein Ziel anzugreifen, ohne seinen strafrechtlichen Status zu überprüfen, ist ein Verbrechen.

Beachte, dass deine Schiffssensoren auf die Hitze-/EM-Signaturen von Schiffen und Stationen angewiesen sind; diese sind jedoch dynamisch: Ein Schiff, dessen Energiebedarf gesenkt wird, indem Module abgeschaltet werden, sowie Schiffe, die auf „stillen Flug“ umgeschaltet wurden, sind von anderen Schiffen nur auf nähere Distanzen aufspürbar. Schiffe, deren Kraftwerke ausgelastet sind, haben stärkere Signaturen und können aus der Ferne geortet werden.

## **WAFFEN UND FEUERGRUPPEN**

Dein Schiff verfügt über ein Feuergruppensystem, das unter anderem für Waffen und fortschrittliche Scanner verwendet wird.

Mit jeder Feuergruppe, die du erstellst, kannst du festlegen, dass eine andere Kombination aus Waffen und Modulen aktiviert wird, wenn du die primäre oder sekundäre Feuerwaffe deines Schiffs drückst (standardmäßig die linke und rechte Maustaste, wenn du mit Maus und Tastatur spielst).

Mit dem Befehl „Nächste Feuergruppe auswählen“ (standardmäßig die N-Taste, wenn du mit Maus und Tastatur spielst) kannst du durch die Feuergruppen wechseln.

Waffen werden wie einige andere Module in einfahrbaren Aufhängungen deines Schiffs montiert. Bevor du diese Module abfeuern kannst, musst du die Aufhängungen deines Schiffs mit dem entsprechenden Befehl ausfahren (standardmäßig die U-Taste, wenn du mit Maus und Tastatur spielst).

Beachte, dass das Ausfahren der Aufhängungen von manchen Piloten als Aggression ausgelegt wird und von ihren Scannern bemerkt wird. Falls sie sich in der Nähe befinden, erhalten sie außerdem eine Warnmeldung. Du kannst deine Aufhängungen einfahren, indem du den Befehl „Aufhängungen ausfahren“ erneut gibst.

## **REISEN**

Es gibt drei Reisemodi:

- Normaler Raumflug: Du fliegst mithilfe deiner normalen Antriebskraft, wenn du von deinem Landeplatz ablegst und an deinem Zielort andockst.

Waffen können nur im normalen Raumflug ausgefahren werden.

- Hyperraumsprung: Du lädst den Frameshiftantrieb deines Schiffs auf und aktivierst ihn, um einen beinahe sofortigen Sprung in ein anderes System auszuführen, das oft viele Lichtjahre entfernt ist.

- Supercruise: Die umgangssprachliche Bezeichnung für das Reisen innerhalb eines Systems mit dem Frameshiftantrieb, oft mit Überlichtgeschwindigkeit.

Du solltest unbedingt dein Pilotentraining abschließen, um das Andocken, Abdocken und Reisen zu üben.

## BEISPIEL EINER REISE

Die folgenden Schritte veranschaulichen den Ablauf einer Reise in ein anderes System:

1. Verlasse die Sternenhafen-Dienste und wähle „Starten“ aus.
2. Entferne dich aus dem Massesperrradius des Sternenhafens bzw. Außenpostens und fahre dein Fahrwerk ein.
3. Wähle auf der Galaxiekarte oder im Zielmenü unter Navigation einen Zielort aus.
4. Richte dein Schiff anhand des Kompasses am Zielort aus und fahre die Aufhängungen ein.
5. Aktiviere den Frameshiftantrieb mit dem entsprechenden Befehl (standardmäßig die J-Taste, wenn du mit Maus und Tastatur spielst) und beschleunige auf die Höchstgeschwindigkeit.
6. Dein Schiff macht einen Hyperraumsprung; du kommst im Zielsystem in Nähe des Hauptsterns an und befindest dich im Supercruise.
7. Wähle auf der Systemkarte oder im Zielmenü unter Navigation einen Zielort im aktuellen System aus.
8. Fliege im Supercruise auf das Ziel zu und verlasse den Supercruise in sicherer Entfernung. Halte die sichere Höchstgeschwindigkeit ein und fliege auf das Ziel zu.
9. Fliege auf den Sternenhafen oder Außenposten zu, bis du seinen Verkehrskontrollbereich erreichst (7 km).
10. Wähle den Sternenhafen bzw. Außenposten unter Kontakte im Zielmenü aus und bitte um Landeerlaubnis.
11. Wenn deine Landung genehmigt wurde, fliegst du mithilfe des Kompasses zu dem dir zugeteilten Anlegeplatz und fährst dein Fahrwerk aus.
12. Richte dein Schiff korrekt aus und lande sanft auf dem Landeplatz, um anzudocken.

## SUPERCruise

Im Supercruise verändert sich die Bedienung deines Schiffs in einigen entscheidenden Punkten:

- Du kannst nicht anhalten.
- Deine Höchstgeschwindigkeit wird von der Masse der Himmelskörper in der Umgebung eingeschränkt. Je weiter du dich von Himmelskörpern entfernst, desto stärker kann dein Frameshiftantrieb den Raum verdichten, sodass du erheblich höhere relative Geschwindigkeiten erreichst.
- Wenn du zu nah an einen Himmelskörper gerätst, fällst du unabhängig von deiner Geschwindigkeit aus dem Supercruise. Beim Notaustritt aus dem Supercruise wird dein Schiff beschädigt.
- Wenn dein Zielort im aktuellen System liegt, verrät dir das Zieldatenmenü die erforderliche Geschwindigkeit, Entfernung und Ausrichtung, um den Supercruise sicher zu verlassen.
- Du kannst den Supercruise verlassen, indem du den Befehl „Frameshiftantrieb aktivieren“ erneut gibst.
- Die Sensorskalierung ändert sich automatisch je nach deinem Ziel und zeigt Himmelskörper an.
- Du kannst keine Aufhängungen ausfahren.

## GALAXIEKARTE

Du kannst die Galaxiekarte im Zielmenü unter Navigation aufrufen.

Deine Position in der Galaxie wird als blauer Pfeil über dem System markiert, in dem du dich gerade befindest.

Wähle ein System mit der Maus aus, um weitere Optionen zu erhalten.

Das seitliche Menü hat verschiedene Tabs:

- **INFO:** Hier findest du grundlegende Informationen über das ausgewählte System.
- **NAVIGATION:** Hier kannst du nach dem Namen eines Systems suchen und Routen dorthin überprüfen.
- **DETAILS:** Verwende Filter, um verschiedene Aspekte der Galaxie grafisch darstellen zu lassen, darunter Gruppierungseinfluss und Handelsrouten.
- **OPTIONEN:** Hier kannst du einstellen, welche Informationen auf der Galaxiekarte angezeigt werden.

## SYSTEMKARTE

Du kannst die Systemkarte im Zielmenü unter Navigation aufrufen, sowie aus der Galaxiekarte heraus, wenn du ein System auswählst.

Auf der Systemkarte sind die Himmelskörper des Systems sowie Sternenhäfen und Außenposten verzeichnet. Wähle mit der Maus einen Himmelskörper, Sternenhafen oder Außenposten aus, um im seitlichen Menü mehr darüber zu erfahren.

Wenn nichts ausgewählt ist, wird im seitlichen Menü angezeigt, welche Gruppierungen vor Ort vertreten sind, über wie großen Einfluss sie verfügen und welche aktuell das System kontrolliert.

Wenn ein Sternenhafen oder Außenposten ausgewählt wurde, wird angezeigt, welche Gruppierung ihn kontrolliert, wie der Markt beschaffen ist sowie welche Waren am meisten importiert und exportiert werden bzw. verboten sind.

## VERBRECHEN

Jedes Verbrechen, das in einem rechtlichen Hoheitsgebiet verübt und angezeigt wird, führt dazu, dass ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt wird.

Wenn die Obrigkeit ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt hat, wirst du bei den besonderen Anzeigen im Cockpit als GESUCHT gekennzeichnet. Achtung: Im entsprechenden Hoheitsgebiet kann jedes Schiff dich legal angreifen und vernichten, doch wenn du dich zur Wehr setzt, ist dies illegal, es sei denn, der Angreifer wird ebenfalls gesucht.

Wenn du dich in Kriegsgebieten und anarchischen Systemen ohne funktionierende Regierung aufhältst, ist besondere Vorsicht geboten. In diesen Regionen des Alls gelten keine Gesetze und Schiffe können einander ohne strafrechtliche Konsequenzen angreifen. Es werden keine Kopfgelder ausgesetzt; allerdings können bestehende Kopfgelder nach erfolgreicher Zerstörung des Ziels eingefordert werden.

In einigen umkämpften Gebieten stellen die Konfliktparteien mitunter Kampfbelohnungen bereit. Wähle einfach eine Gruppierung im Schiffsmenü unter Funktionen aus, um vorübergehend Partei zu ergreifen. Du verdienst dann Belohnungen, wenn du feindliche Schiffe in der Umgebung zerstörst.

Es ist gesetzlich erlaubt, ein Schiff anzugreifen, wenn im Zieldatenmenü der Hinweis „GESUCHT“ angezeigt wird. Wenn du ein solches Schiff zerstörst, erhältst du eine Kopfgeldbescheinigung, die du an einem beliebigen Sternenhafen, der von der Gruppierung, die das Kopfgeld ausgesetzt hat, kontrolliert wird, gegen Credits eintauschen kannst.

Um nachzusehen, welche Kopfgelder im aktuellen System auf dich ausgesetzt wurden, kannst du einen Blick auf den Tab Status im Systemmenü werfen. Wenn du einen Sternenhafen oder Außenposten erreichst, kannst du diese Kopfgelder (für einen Aufpreis) sowie andere Strafen, die du angesammelt hast, bezahlen, um sie loszuwerden.

# **SICHERE VERBINDUNG AUTHENTIFIZIERT ... ENTSCHLÜSSELE SICHERE ÜBERTRAGUNG QUELLE AUTHENTIFIZIERT ...**

Anwaltskanzlei Sue, Cripple & Sneer  
Windrush Tower, Olympus Village, Mars, Sol-System O/OS04 OL1

## **QUELLE AUTHENTIFIZIERT ...**

Aktenzeichen: JAS 161200/42  
Datum: 16.12.3300

## **HAUPTÜBERTRAGUNG BEGINNT ...**

Sehr geehrter Empfänger,

wir stellen Ihnen hiermit ein Paket zu, das bei uns von einem Gönner hinterlegt wurde, der bis auf Weiteres anonym bleiben möchte. Das Paket wurde uns mit der Anweisung zur Aufbewahrung übergeben, es im Falle – und nur im Falle – Ihrer erfolgreichen Aufnahme in die Pilotenvereinigung zuzustellen.

Uns wurde mitgeteilt, dass Sie die Einstellungsprüfungen mit Erfolg abgeschlossen haben und die Aufnahme erfolgt ist; dementsprechend kommen wir den Anweisungen unseres Klienten nun nach.

Das Paket besteht aus zwei Teilen. Diese Übertragung enthält in verschlüsselter Form den ersten Teil: einen Sicherheitscode. Dieser Code gewährt Ihnen Zugriff auf ein Raumschiffkonto, das in Ihrem Namen eingerichtet wurde, einschließlich einer voll bezahlten, unbefristeten Pacht und umfassendem Versicherungsschutz. Der zweite Teil des Pakets ist ein Credit-Betrag, der zum Zeitpunkt dieser Übertragung bereits auf Ihr Privatkonto überwiesen wurde.

Die beigefügte Nachricht sollte Ihnen nach Erhalt des Zugangscodes ebenfalls zugestellt werden. Wir betrachten diese Angelegenheit damit als zur Zufriedenheit aller Beteiligten erledigt. Bei Fragen wenden Sie sich bitte an uns. Dabei fallen die regulären Gebühren von eintausendzweihundert Credits (1200 CR, zzgl. Föderationsdienstleistungssteuer) pro Stunde sowie eine einmalige Erstkontaktgebühr von fünftausend Credits (5000 CR) an.

Mit freundlichen Grüßen

J. Sneer

## **ANHANG-01**

Vielleicht findest du es verwirrend, dass dir gerade ein kleines Vermögen in den Schoß gefallen ist. Das ist auch gut so – an deiner Stelle würde ich mir auch Sorgen machen.

Aber hier kommt deine erste Lektion. Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul. Im Leben gibt es selten etwas geschenkt, mein Freund, also nimm es, wie es kommt. Manchmal ist es schlau, Fragen zu stellen, und manchmal nicht. Dieses Mal wäre es das nicht.

Es reicht, wenn du weißt, dass meine Organisation eine sehr spezifische Aufgabe hat: Menschen aufzuspüren, die das Potenzial haben, etwas zu bewegen – die kleine Elite, die das Talent aufweist, sich die Galaxie zu eigen zu machen und Veränderungen im großen Maßstab zu bewirken.

Wir finden sie und wir prüfen sie. Dies ist deine Prüfung.

Nimm das Schiff. Nimm das Geld. Keine Verpflichtungen, kein Haken. Mach damit, was du willst. Geh deinen eigenen Weg.

Wenn du mich beeindruckst, erfährst du vielleicht mehr.

Ein Freund

---

# SPIELANLEITUNG V2.20

---

## DYNAMISCHE ANLEITUNG

---

Dies ist eine dynamische Anleitung; das bedeutet, dass sie mit dem Spiel aktualisiert wird, wenn es neue Features gibt und das Spiel verbessert wird. Du wirst auch auf der Website, beim Spielstart und im Spiel über Veränderungen und Updates benachrichtigt. Änderungen werden in folgendem Protokoll vermerkt:

### ÄNDERUNGSPROTOKOLL

- 22.12.2014: Erste Veröffentlichung der Spielanleitung.
- 23.12.2014: Kurzanleitung hinzugefügt, Links zum Inhaltsverzeichnis und Seitenzahlen hinzugefügt.
- 05.01.2015: Kleinere Änderungen im Text.
- 09.01.2015: Nvidia-Unterstützung hinzugefügt.
- 18.02.2015: Kleinere Änderungen im Text.
- 11.03.2015: Update zu Geschwadern und Kommunikation (Spielanleitung)
- 28.07.2015, Machtspiele
- 08.12.2015, CQC.
- 22.12.2015, Horizons.
- 03.06.2016, Horizons 2.1 Update (The Engineers)
- 25.10.2016, Horizons 2.2 Update (The Guardians)

## HAUPTMENÜ



Im Hauptmenü kannst du deinen Spielstand, Freunde und Gruppen verwalten sowie Optionen einstellen. Folgende Optionen stehen im Hauptmenü zur Verfügung.

**TRAINING:** Wenn du diese Option auswählst, erscheint eine Liste mit Übungen. Hier kannst du in einer sicheren Umgebung verschiedene Aspekte des Spiels üben, ohne dabei deine Karriere zu gefährden.

**START:** Wenn du diese Option auswählst, erscheint zuerst ein Menü, in dem du entscheiden kannst, mit wem du heute spielen möchtest.

Du kannst ein offenes Spiel starten, wo du auf alle anderen Kommandeure treffen kannst, die in diesem Modus spielen.

Du kannst ein Spiel mit einer privaten Gruppe starten. Um mit einer privaten Gruppe zu spielen, musst du zuerst eine erstellen oder in eine eingeladen werden; die entsprechenden Optionen findest du im Menü „Freunde und private Gruppen“.

Du kannst ein Solospiel starten. Du triffst dort auf keine anderen menschlichen Kommandeure, doch die Spielsimulation berücksichtigt trotzdem alle anderen Spieler.

**FREUNDE UND PRIVATE GRUPPEN:** Wenn du diese Option auswählst, kannst du Freunde und private Gruppen verwalten sowie neue Gruppen erstellen.

Du kannst nach den Namen von Kommandeuren suchen und ihnen Einladungen senden. Wenn sie die Einladungen annehmen, seid ihr Freunde. Du siehst stets, welche Freunde online sind, und kannst ihnen im Spiel und vom Hauptmenü aus Nachrichten senden.

Du kannst nach privaten Gruppen suchen und die Besitzer der Gruppen um Einladungen bitten. Eine private Gruppe ist eine gefilterte Liste von Kommandeuren, die einander begegnen können, wenn sie in der privaten Gruppe spielen. Ist ein Kommandeur nicht in der privaten Gruppe, können Spieler ihm nicht in der Gruppe begegnen.

Du kannst deine eigene private Gruppe erstellen und Freunde einladen oder aus ihr entfernen. Wenn du Kommandeure geblockt hast, kannst du die Blockierung aufheben.

**EINEN SPIELER MELDEN:** Wenn du diese Option auswählst, erscheint das Meldeformular.

**OPTIONEN:** Hier kannst du Grafik, Audio und Steuerung konfigurieren.

Du kannst hier auch deinen gespeicherten Kommandeur löschen. Beachte, dass das Löschen eines Kommandeurs nicht rückgängig gemacht werden kann.

**CREDITS:** Hier kannst du dir die Liste der Mitwirkenden von Elite: Dangerous ansehen.

**SPEICHERN UND VERLASSEN:** Wenn du diese Option auswählst, werden alle in der Sitzung vorgenommenen Einstellungen und Aktivitäten der Kommandeurskarriere gespeichert, das Spiel wird beendet und du gelangst zurück zum Desktop.

## GEKÜRZTE FLUGANLEITUNG

Lies bitte die folgende Anleitung, bevor du dich an deinen ersten Soloflug wagst. Ein Pilot, der sich ohne vorheriges Training ans Steuer eines Raumschiffs setzt, gefährdet sich und andere in erheblichem Maß und riskiert Leib und Leben sowie hohe Versicherungskosten.

Du solltest die folgenden Dokumente von vorn bis hinten durchlesen, da Einträge weiter unten sich auf Informationen in vorherigen Abschnitten beziehen können.

Außerdem enthält diese Anleitung nur das absolute Minimum an Wissen, das du brauchst, um deine Karriere als Pilot zu beginnen. Es gibt darüber hinaus Feinheiten, die du am besten durch praktische Flugerfahrung kennlernst.

Sieh dir bitte unbedingt die Videotutorials für Piloten im Startprogramm des Spiels an und spiele die Trainingsszenarios im Hauptmenü durch.

## BEDIENUNG



Die Bedienung deines Raumschiffs entspricht einer standardisierten Norm; dies erleichtert es Piloten, zwischen verschiedenen Schiffen zu wechseln.

## ÜBERSICHT DES COCKPITS

Jedes Element im Cockpit hat einen bestimmten Zweck. Es folgt eine Liste der verschiedenen Elemente.

**1 KOMMUNIKATIONSMENÜ:** Hier werden Nachrichten von anderen Schiffen und Stationen angezeigt. Über das Kommunikationsmenü kannst du Nachrichten senden und Kanäle zu anderen Kommandeuren öffnen. Die Farben geben Aufschluss über den Status des Absenders.

- Rot: Schiffe und Stationen der Obrigkeit

- Orange: Neutrale Piloten
- GELB: Direktübertragung
- Hellblau: Freunde und Geschwaderpiloten
- Weiß: Systemnachrichten des Spiels

Du solltest möglichst auf eingehende Nachrichten achten, da sie nützliche Informationen beinhalten können.

**2 INFOMENÜ:** Hier werden Nachrichten über den Status deines Schiffs, andere Schiffe und kriminelle Aktivitäten angezeigt.

Einige Benachrichtigungen werden als hoch wichtig eingestuft; in solchen Fällen wird ein großes Holoelement in der Mitte angezeigt, bevor die Benachrichtigung im Infomenü abgelegt wird. Achte besonders auf diese Benachrichtigungen.

**3 SIGNATURWELLENFORM:** Hier wird die Sichtbarkeit deines Schiffs für andere Schiffe in der Nähe grafisch dargestellt.

Die Signatur deines Schiffs besteht aus thermischer Energie und elektromagnetischen Emissionen, die von Sensoren erfasst werden können. Je nach Betriebsstatus deines Schiffs sind die Emissionen stärker, wodurch andere Schiffe dich aus weiterer Entfernung orten können, oder schwächer, sodass Schiffe sich deiner Position nähern müssen, um dich zu finden.

Die Emissionen deines Schiffs werden als Signaturwellenform dargestellt. Je stärker die Emissionen deines Schiffs, desto stärker bewegt sich die Wellenform. Je schwächer die Emissionen deines Schiffs, desto weniger bewegt sich die Wellenform. Wenn du auf „stillen Flug“ umschaltest (siehe „Hitze und Signatur“), wird „STILL“ über deiner Signaturwellenform angezeigt.

**4 TREIBSTOFFANZEIGEN:** Hier siehst du deine Treibstoffvorräte.

Der Treibstoff deines Schiffs befindet sich in zwei Reservoirs. Der unterteilte Balken zeigt die Treibstoffkapazität der Haupttanks deines Schiffs an. Dieser Treibstoff direkt wird für Hyperraumsprünge verwendet, die pro Sprung eine große Menge verbrauchen.

Wenn du ein Ziel erfasst hast, zu dem du durch den Hyperraum springen müsstest, wird auf deiner Haupttreibstoffanzeige markiert, wie viel deiner aktuellen Treibstoffkapazität beim Sprung verbraucht würde.

Das Fassungsvermögen des aktiven Reservoirs wird durch eine dünne Linie direkt oberhalb der Haupttankanzeige markiert. Das Kraftwerk deines Schiffs verbraucht Treibstoff aus dem aktiven Reservoir, um alle Schiffssysteme mit Energie zu versorgen. Wenn das aktive Reservoir leer ist, wird es automatisch aus dem Haupttank aufgefüllt, sofern möglich.

Warnung! Vergiss nicht, rechtzeitig vollzutanken. Wenn dein Haupttank und dein aktives Reservoir leer sind, kann das Kraftwerk deines Schiffs die Lebenserhaltungssysteme nicht länger mit Energie versorgen.

## 5 BESONDERE ANZEIGEN

An diesen drei Anzeigen kannst du schnell drei der wichtigsten Zustände deines Schiffs ablesen.

**Massesperreanzeige:** Wenn sie leuchtet, befindet sich dein Schiff nahe an einem Himmelskörper oder einer großen Station. Du kannst nicht in den Supercruise oder Hyperraum springen, bis du dich von der Ursache der Massesperre entfernt hast.

**Fahrwerkanzeige:** Wenn sie leuchtet, ist das Fahrwerk deines Schiffs ausgefahren. Zu deiner Sicherheit ist die Höchstgeschwindigkeit deines Schiffs begrenzt. Du kannst nur andocken, wenn dein Fahrwerk ausgefahren ist.

**Frachtgreiferanzeige:** Wenn sie leuchtet, ist der Frachtgreifer deines Schiffs ausgefahren. Zu deiner Sicherheit ist die Höchstgeschwindigkeit deines Schiffs begrenzt. Du kannst nur Fracht aus dem All einsammeln, wenn dein Frachtgreifer ausgefahren ist.

Wenn du dich an einem Ort befindest, wo du von der Obrigkeit gesucht wirst, wird hier ein „GESUCHT“-Hinweis eingeblendet.

**6 ENERGIEVERTEILER:** Diese Anzeige stellt die aktuell in den drei spezialisierten Kondensatoren verfügbare Energiemenge als Balken dar. Die Kondensatoren versorgen spezielle Komponenten des Schiffs mit Energie.

Du kannst die Prioritäten für die Energieversorgung der einzelnen Kondensatoren festlegen. Das aktuelle Energieverteilungsverhältnis wird in Form von „Pips“ unter jedem Energiebalken angezeigt. Je mehr Pips ein Energiebalken hat, desto schneller wird der entsprechende Kondensator aufgefüllt.

- **SYS:** Zeigt, wie viel Energie für das Aufladen der Schilde und der Verteidigungsmodule zur Verfügung steht.

Hinweis: Je mehr Pips zugewiesen sind, desto widerstandsfähiger sind die Schilde bei Angriffen.

- **ANT:** Hier wird angezeigt, wie viel Energie zur Verfügung steht, um einen Notschub (Booster) einzuleiten.

Je mehr Pips du außerdem zuweist, desto weniger und schneller wird dein Schiff.

- **WAF:** Zeigt, wie viel Energie für das Herunterkühlen der Waffen zur Verfügung steht.

Wenn diese Anzeige vollständig entleert ist, schalten sich die Waffen automatisch ab, bis der Kondensator wieder geladen wird.

**7 SCHIFFSPLAN:** Hier wird ein Querschnitt deines Schiffs angezeigt. Bei Angriffen wird kurz angezeigt, wo du getroffen wurdest. An der Farbe der Markierung erkennst du, ob deine Schilde den Angriff absorbiert haben oder ob dein Rumpf beschädigt wurde.

- Hellblau: Deine Schilde haben den Treffer absorbiert.
- Orange: Dein Rumpf wurde bei dem Treffer beschädigt.

Drei konzentrische Kreise um den Schiffsplan stellen die aktuelle Stärke deiner Schilde dar. Wenn die Schilde schwächer werden, verblassen die Kreise. Wenn die Schilde sich wieder aufladen, leuchten die Kreise wieder heller.

Sinkt die Schildstärke auf null, lösen sich deine Schilde auf. Es dauert eine Weile, bis der Schildgenerator neu gestartet wurde. Anstatt der Kreise wird währenddessen ein Zeitbalken angezeigt, der sich füllt. Wenn dein Schildgenerator neu gestartet wurde, bilden sich deine Schilde mit einer Stärke von 50 % neu.

Beachte, dass dein Schildgenerator nicht neu gestartet werden kann, wenn dein SYS-Kondensator leer ist.

**8 RUMPF-INTAKTHEIT:** Die Intaktheit deines Schiffsrumpfs wird unterhalb des Schiffsplans als Balken mit einem Prozentwert angezeigt. Wenn die Intaktheit auf null fällt, wird dein Schiff zerstört. Wenn dein Schiff keine aktiven Schilde hat, sinkt die Rumpf-Intaktheit bei Kollisionen und Treffern durch Waffen.

**9 GESCHWINDIGKEITSANZEIGE:** An dieser Grafik kannst du einige Werte zum Tempo deines Schiffs ablesen. Der große, unterteilte Balken stellt die aktuelle Geschwindigkeit dar.

Direkt darüber befindet sich der Drosselungsbalken. Die Nadel an diesem Balken steht für deine aktuelle Drosselungseinstellung, und seine Größe steht für deine Drosselungsspanne, die davon abhängt, wie viele „Pips“ dem ANT-Kondensator zugewiesen sind. Je mehr Pips dem ANT-Kondensator deines Schiffs zugewiesen sind, desto höhere Geschwindigkeiten kann es erreichen.

Links neben dem Geschwindigkeitsbalken wird ein Idealbereich angezeigt. Wenn die Geschwindigkeit deines Schiffs in diesem Bereich liegt, ist es am manövrierfähigsten.

**10 SENSOREN:** Hier wird der Raum in deiner Umgebung angezeigt. Das Dreieck in der Mitte der Scheibe ist dein Schiff.

Wenn deine Schiffssensoren Kontakte erfassen, werden diese auf der Scheibe dargestellt; ein Kontakt über dem Dreieck bedeutet, dass das Schiff sich vor dir befindet, ist der Kontakt links vom Dreieck, so ist das Schiff links von dir und so weiter.

Die Flughöhe eines Kontakts wird durch eine vertikale Linie hin zur Scheibe dargestellt. An der Länge der Linie erkennst du, wie weit über oder unter dir der Kontakt sich befindet; ein Kontakt am oberen Ende einer langen vertikalen Linie fliegt hoch über deinem Schiff, während ein Kontakt, der unten an einer kurzen Linie zu hängen scheint, knapp unter dir fliegt.

Das Aussehen und die Farbe einer Kontaktmarkierung haben eine Bedeutung:

Wenn ein Kontakt flackert, bedeutet das, dass seine Signatur zu schwach ist, um ihn zu orten. Solche unbestimmten Kontakte können nicht als Ziele erfasst werden. Um einen Kontakt zu orten, fliegst du auf ihn zu.

Wenn ein Kontakt als Quadrat dargestellt wird, sind seine Waffen eingefahren; ein Dreieck bedeutet hingegen, dass seine Waffen ausgefahren sind.

Eine hohle Markierung bedeutet, dass der Kontakt ein menschlicher Kommandeur ist. Wenn die Markierung ausgefüllt ist, handelt es sich um einen KI-Kommandeur.

Deine Beziehung zu dem Kontakt wird farblich dargestellt.

- Feindliche Kontakte sind rot.
- Neutrale Kontakte sind orange.
- Verbündete Kontakte sind grün.
- Geschwaderpiloten sind hellblau dargestellt.
- Feindliche Kontakte sind rot.
- Stationen und Anomalien werden als weiße Kontakte dargestellt.
- Wenn ein Kontakt weiß blinkt, bedeutet das, dass er gerade dein Schiff angreift.

**11 SENSORSKALIERUNG:** Die Anzeige stellt die Skalierung der Sensorscheibe dar. Wenn die Markierung ganz links außen ist, ist der Maßstab am kleinsten. Wenn die Markierung ganz rechts außen ist, ist der Maßstab am größten. Ein kleiner Maßstab ist nützlich, wenn Kontakte sehr nah sind. Ein großer Maßstab ist nützlich, wenn Kontakte sehr weit weg sind.

**12 HITZE IM SCHIFFSINNEREN:** Diese Anzeige stellt die Hitze im Inneren deines Schiffs als vertikalen Balken mit einem Prozentwert dar. Dein Kraftwerk verbraucht Treibstoff, um deine Schiffssysteme mit Energie zu versorgen, und erzeugt dabei Hitze. Einige Funktionen des Schiffs, wie die Aktivierung des Frameshiftantriebs, erzeugen zusätzlich Hitze. Wenn die Schiffstemperatur bis in den mittleren Bereich steigt, erleidet das Schiff Schaden. Wenn die Temperatur gar in den obersten Bereich steigt, beginnt die Schiffshülle sich aufzulösen.

**13 KOMPASS:** Diese Grafik zeigt die Position eines erfassten Ziels relativ zur Ausrichtung deines Schiffs an. Der Punkt steht für das Ziel. Je näher er an der Mitte des Kreises ist, desto näher ist er an der Ausrichtung deines Schiffs. Wenn der Punkt hohl angezeigt wird, befindet sich das Ziel hinter deinem Schiff.

Der Kompass wird unter bestimmten Bedingungen eingeblendet und zeigt auf:

- Ein Ziel im Hyperraum
- Einen als Ziel erfassten Himmelskörper in einem System
- Einen zugeteilten Anlegeplatz
- Einen Fluchtvektor beim Versuch, sehr nahe an einem Himmelskörper in den Supercruise zu springen

**14 ZIELPLAN:** Hier wird ein Querschnitt der Station oder des Schiffs angezeigt, das du gerade als Ziel erfasst hast. Gegebenenfalls werden die Schilde des Ziels als konzentrische Kreise angezeigt.

**15 RUMPF-INTAKTHEIT DES ZIELS:** Wenn du ein Ziel erfasst, das beschädigt werden kann, wird die Intaktheit seines Rumpfs hier als Balken mit einem Prozentwert dargestellt.

**16 ZIELDATENMENÜ:** In diesem Multifunktionsmenü werden verschiedene Informationen, unter anderem über erfasste Ziele, ausgegeben.

Kein Ziel erfasst: Der Name deines aktuellen Aufenthaltsgebiets sowie gegebenenfalls die Gruppierung, die es kontrolliert, die Regierungsform und der Typ des wichtigsten Warenmarkts im System werden angezeigt.

Ziel erfasst: Zunächst wird die Art des Ziels angezeigt. Wenn du einen einfachen Scan durchführst, erhältst du zusätzliche Informationen:

- Name des Schiffs/Kommandanten
- Rumpfstärke
- Schildstärke
- Strafrechtlicher Status im aktuellen Gebiet (sauber/gesucht)
- Wenn ein Untersystem als Ziel erfasst wurde, wird seine strukturelle Integrität hier angezeigt.

Der Name deines aktuellen Aufenthaltsgebiets sowie die lokale Gruppierung werden außerdem angezeigt.

---

## FOKUSMODUS

---

Außer den wesentlichen Steuerelementen des Cockpits beinhaltet die Bedienoberfläche auch den Fokusmodus.

Im Fokusmodus kannst du auf Fokusmenüs zugreifen, wo du genauere Informationen erhältst und spezifische

Schiffsfunktionen nutzen kannst. Es gibt drei Fokusmenüs: das Systemmenü, das Zielmenü und das Kommunikationsmenü.

Folgende Befehle sind im Fokusmodus verfügbar:

<b>BEFEHL</b>	<b>T&amp;M-STANDARD</b>	<b>CONTROLLER-STANDARD</b>
UI-FOKUS	UMSCHALT LINKS GEDR. HALTEN	X-Taste
UI-FOKUS/ZURÜCK	UMSCHALT LINKS	B-Taste
ARMATUR HOCH	W	Steuerkreuz hoch
ARMATUR RUNTER	S	Steuerkreuz runter
ARMATUR LINKS	A	Steuerkreuz links
ARMATUR RECHTS	D	Steuerkreuz rechts
ARMATUR-AUSWAHL	LEERTASTE	A-Taste
NÄCHSTES MENÜ	E	Rechte Schultertaste
VORHERIGES MENÜ	Q	Linke Schultertaste

Um den Fokusmodus zu aktivieren, hältst du **UI-FOKUS** gedrückt. Dein Sichtfeld verändert sich geringfügig, wenn der Modus aktiviert wird. Wenn du den Fokusmodus wieder verlassen möchtest, lässt du **UI-FOKUS** einfach los.

Gib im Fokusmodus einen der folgenden Befehle:

- **ARMATUR RECHTS**, um das Systemmenü auszuwählen
- **ARMATUR LINKS**, um das Zielmenü auszuwählen
- **ARMATUR HOCH**, um das Kommunikationsmenü auszuwählen

Lass dann **UI-FOKUS** los, um das ausgewählte Menü zu nutzen.

## SYSTEMMENÜ



Im Systemmenü gibt es fünf Tabs, die detaillierte Informationen und Optionen bezüglich deiner Karriere und deines Schiffs

enthalten. Mit **NÄCHSTES MENÜ** und **VORHERIGES MENÜ** kannst du durch die Tabs wechseln.  
**STATUS**

Hier findest du verschiedene Statistiken zu deiner Karriere. Mit **ARMATUR RECHTS** und **ARMATUR LINKS** kannst du die verschiedenen Daten durchgehen.

## TAB MODULE

- Kontrollkästchen ein/aus
- Modulname
- In Aufhängungen montierte Waffen werden mit Symbolen als starr montiert, kardanisch gelagert oder auf Geschütztürmen montiert gekennzeichnet.
- Die Kampfeffizienz wird mit einem Buchstaben klassifiziert, wobei A die höchste Klasse ist.
- Die Größe wird als Zahl angegeben; größere Module haben größere Zahlen.
- Gegebenenfalls zur Energieversorgung aktiver Modulfunktionen benötigte Kondensatoren
- Energiebedarf, der durch das Schiffskraftwerk gedeckt wird
- Energiepriorität, als Zahl angegeben
- Zustand

Verwende **ARMATUR HOCH** und **ARMATUR RUNTER**, um ein Modul zu markieren. Mit **ARMATUR LINKS** und **ARMATUR RECHTS** kannst du die Priorität des markierten Moduls steigern bzw. senken. Mit **ARMATUR-AUSWAHL** schaltest du das Modul ein bzw. aus. Unter der Liste befinden sich ein Energieleistungsbalken, der die vom Schiffskraftwerk bereitgestellte Energie anzeigt, sowie ein Energieverbrauchsbalken, der den gesamten Energieverbrauch aller aktiven Module nach Priorität anzeigt.

Über die Energiepriorität wird festgelegt, welche Module automatisch ausgeschaltet werden, wenn weniger Energie verfügbar ist (zum Beispiel, wenn du ein kleineres Kraftwerk installierst oder eine Fehlfunktion auftritt).

Wenn der Leistungsbalken unter das Niveau eines Prioritätsabschnitts des Verbrauchsbalkens fällt, werden alle Module dieser Priorität abgeschaltet, bis wieder mehr Energie verfügbar wird.

## TAB FEUERGRUPPEN

In diesem Tab kannst du festlegen, welche Waffen abgefeuert werden, wenn du die primäre bzw. sekundäre Angriffstaste drückst. Du kannst Waffen und Ausrüstungen in Gruppen zusammenfassen, die gleichzeitig aktiviert werden. Diese Gruppen nennt man Feuergruppen.

Der Tab ist in zwei Bereiche unterteilt. Links werden alle installierten Module aufgelistet, die auf Tastendruck aktiviert werden können. Die Module sind nach Typ gruppiert.

Rechts werden die aktuellen Feuergruppen in Spalten angezeigt. Jede Feuergruppe hat eine Zahl. Unter jeder Feuergruppe sind die jeweiligen Module aufgelistet. Für jeden Eintrag gibt es drei Möglichkeiten:

- 1: Das Modul wird mit der Feuergruppe aktiviert, wenn die primäre Feuertaste gedrückt wird.
- 2: Das Modul wird mit der Feuergruppe aktiviert, wenn die sekundäre Feuertaste gedrückt wird.
- Leer: Das Modul kann mit keiner der Feuertasten aktiviert werden.

Verwende **ARMATUR HOCH** und **ARMATUR RUNTER**, um ein Modul zu markieren. Markiere dann mit **ARMATUR LINKS** und **ARMATUR RECHTS** eine Feuergruppe.

Wenn eine Feuergruppe markiert wurde, wechselst du mit **ARMATUR-AUSWAHL** durch die drei Optionen (1, 2 und leer), um das Modul der primären oder sekundären Feuertaste zuzuweisen bzw. aus der Feuergruppe zu entfernen.

Wenn einer Feuergruppe keine Module zugewiesen sind, wird sie entfernt. Wenn du die Feuergruppe ganz rechts veränderst, wird eine neue Feuergruppe erstellt. Du kannst bis zu 8 Feuergruppen erstellen.

## TAB FRACHT

Dieser Tab ist in zwei Bereiche unterteilt.

Rechts wird alle Fracht angezeigt, die dein Schiff derzeit geladen hat.

Jeder Frachttyp hat einen eigenen Eintrag mit einem Symbol für die Kategorie, einem Namen und der Menge. Wenn eine Fracht gestohlen oder wichtig für eine Mission ist, wird es hier angegeben.

Markiere einen Frachttyp mit **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER**, **ARMATUR LINKS** und **ARMATUR RECHTS** und

verwende dann **ARMATUR-AUSWAHL**, um das Abwurfmenü aufzurufen.

Im Abwurfmenü wählst du mit **ARMATUR HOCH** und **ARMATUR RUNTER** aus, ob du die Fracht zwar abwerfen, aber die Eigentumsrechte daran behalten, oder sie aufgeben möchtest; in diesem Fall kann jeder sie legal einsammeln.

Wähle mit **ARMATUR LINKS** und **ARMATUR RECHTS** die Menge an Fracht aus, die du abwerfen möchtest, und bestätige den Vorgang mit **ARMATUR-AUSWAHL**.

Schließe das Abwurfmenü mit **UI-FOKUS/ZURÜCK**.

Wenn dein Schiff über eine Raffinerie verfügt, wird sie links angezeigt. Weitere Informationen zur Raffinerie erhältst du unter „Rohstoffabbau“ weiter unten.

## **TAB FUNKTIONEN**

In diesem Tab kannst du verschiedene Schiffsfunktionen aus einer Liste wählen und nutzen. Verwende **ARMATUR HOCH** und **ARMATUR RUNTER**, um eine Funktion auszuwählen, und bestätige den Vorgang mit **ARMATUR-AUSWAHL**.

Wenn die Funktion über einen Regler eingestellt wird, verwendest du **ARMATUR LINKS** und **ARMATUR RECHTS**, um den Balken zu leeren bzw. zu füllen, während die Funktion markiert ist.

Folgende Funktionen sind verfügbar:

- Gruppierung: Hiermit entscheidest du dich, vorübergehend für eine Gruppierung im Kampfbereich Partei zu ergreifen. Diese Funktion ist nur in Kampfbereichen verfügbar.
- Fahrwerk: Fahrwerk ein-/ausfahren
- Frachtgreifer: Frachtgreifer ein-/ausfahren
- Stiller Flug: Stillen Flug ein-/ausschalten
- Scheinwerfer: Scheinwerfer des Schiffs ein-/ausschalten
- Flugstabilisator: Automatischen Flugstabilisator ein-/ausschalten
- Rotationshilfe: Rotationsangleich an Anlegeplätze in Sternenhäfen ein-/ausschalten
- Preflight-Checks: Preflight-Checkliste vor dem Start ein-/ausschalten
- Turmmodus: Feuermodus für Geschütztürme auswählen; zur Auswahl stehen „Feuer frei“ (feindliche Ziele in Reichweite angreifen), „Nur zielen“ (als Ziel erfasstes feindliches Schiff angreifen) und „Vorwärts feuern“ (als starr montiertes Geschütz nutzen).
- Verbrechen gegen mich anzeigen Automatisches Anzeigen von Verbrechen bei erlittenen Angriffen ein-/ausschalten
- UI-Helligkeit: Holografische Oberfläche dimmen bzw. heller stellen
- Waffensvisier-Modus: Zur Auswahl stehen „Führen“ (vor dem Ziel wird eine Zielhilfe für Projektilwaffen angezeigt) und „Folgen“ (das Fadenkreuz ist beweglich und markiert, wo Schüsse auftreffen).
- Sensorskalierung: Zur Auswahl stehen „Linear“ (der Maßstab der Sensorscheibe ist innen gleich wie außen) und „Logarithmisch“ (der Maßstab der Scheibe wird nach außen hin größer).
- Neustart/Reparieren: Leitet einen Diagnostiktest ein, der das Schiff zeitweilig abschaltet und intakte Module anzapft, um Module mit einem Zustand von 0% zu reaktivieren
- Selbstzerstörung: Leitet die Selbstzerstörung ein. Dies ist nützlich, wenn dein Schiff durch Modulversagen oder Treibstoffmangel gestrandet ist.

## ZIELMENÜ



Im Zielmenü gibt es fünf Tabs, die detaillierte Informationen und Optionen bezüglich deiner Umgebung enthalten. Mit **NÄCHSTES MENÜ** und **VORHERIGES MENÜ** kannst du durch die Tabs wechseln.

### NAVIGATION

Im Tab Navigation werden dein aktueller Aufenthaltsort, gegebenenfalls dein in der Navigation gespeicherter Zielort sowie die Entfernung zwischen beiden angezeigt.

Außerdem findest du dort eine Liste der bekannten Himmelskörper, interessanten Orte und Systeme in der Nähe. Jeder Ort ist mit dem Symbol seiner Kategorie gekennzeichnet und die Entfernung ist angegeben.

Der Ort in der Liste, der dir am nächsten ist, ist mit einem blauen Pfeil markiert. Der Ort in der Liste, der als Zielort gespeichert ist, ist mit einem orangefarbenen Pfeil markiert.

Die Liste ist hierarchisch sortiert: Sterne werden zuerst angezeigt vom nächsten zum am weitesten entfernten, gefolgt von Zielorten in der Umlaufbahn eines Sterns, Zielorten, die wiederum um diese kreisen und so weiter.

Markiere einen Zielort mit **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER**, **ARMATUR LINKS** und **ARMATUR RECHTS**. Verwende **ARMATUR-AUSWAHL**, um das Zielortmenü für einen markierten Ort aufzurufen.

In diesem Menü hast du folgende Optionen:

- Ziel festlegen/deaktivieren: Den Ort im Navigationscomputer deines Schiffs als Ziel festlegen bzw. deaktivieren
- Wählen und Supercruise aktivieren: (Bei Orten innerhalb des Systems) Wie oben, doch dein Schiff beginnt automatisch mit dem Aufladen für den Supercruise.
- Wählen und Hyperantrieb aktivieren: (Bei einem System als Zielort) Wie oben, doch dein Schiff beginnt automatisch mit dem Aufladen für den Hyperraumsprung.

Von diesem Tab aus kannst du auch die Galaxiekarte und die Systemkarte aufrufen. Markiere eine der Optionen mit **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER**, **ARMATUR LINKS** und **ARMATUR RECHTS** und rufe die entsprechende Karte mit **ARMATUR-AUSWAHL** auf.

## HANDEL

In diesem Tab werden Informationen zu verschiedenen Spielsituationen eingeblendet:

**Aufträge:** Alle aktiven Aufträge werden in diesem Tab aufgelistet. Es werden das nächste unmittelbare Ziel, das Zielsystem und der Ablaufcountdown für jeden Auftrag angezeigt.

Verwende **ARMATUR HOCH** und **ARMATUR RUNTER**, um einen Auftrag auszuwählen und **ARMATUR-AUSWAHL**, um genauere Informationen zum Auftrag abzurufen. In dem Menü, das erscheint, erfährst du mehr über den Auftrag und kannst ihn auch aufgeben, falls du möchtest.

**Kopfgelder:** Alle noch nicht eingeforderten Kopfgelder werden in diesem Tab aufgelistet. Es werden für jedes Kopfgeld die Summe und das System angezeigt, wo es ausgesetzt wurde.

**Strafen:** Alle ausstehenden Strafen werden in diesem Tab aufgelistet. Es werden für jede Strafe der zu bezahlende Gesamtbetrag und das System angezeigt, wo sie bezahlt werden muss, sowie ein Countdown, nach dessen Ablauf die Strafe in ein Kopfgeld auf dich umgewandelt wird.

Wenn statt des Timers „Inaktiv“ angezeigt wird, bedeutet das, dass die Obrigkeit, die die Strafe verhängt hat, davon ausgeht, dass du tot bist, und die Akte geschlossen hat. Inaktive Strafen werden wieder aktiviert, sollten die entsprechenden Obrigkeiten auf dich aufmerksam werden; zum Beispiel, wenn du von ihren Schiffen gescannt oder bei Verbrechen in ihrem Hoheitsgebiet erwischt wirst.

## KONTAKTE

In diesem Tab werden alle Kontakte aufgelistet, die von deinen Sensoren bestimmt werden konnten.

Verwende **ARMATUR HOCH** und **ARMATUR RUNTER**, um einen Kontakt zu markieren. Neben dem Namen des Kontakts ist ein farbiger Balken, der Aufschluss über die Beziehung zu dem Kontakt gibt:

- Roter Balken: Bei dem Kontakt handelt es sich um einen Feind.
- Grüner Balken: Bei dem Kontakt handelt es sich um einen Verbündeten.

Über ausgewählte Kontakte werden zusätzliche Informationen angezeigt, darunter die Gruppierungszugehörigkeit und die Gesamtsumme aller bekannten ausgesetzten Kopfgelder, wenn du einen einfachen Scan ausgeführt hast. Verwende dann **ARMATUR-AUSWAHL**, um einen markierten Kontakt als Ziel zu erfassen. Wird ein Kontakt als Ziel erfasst, so wird sein Name in Klammern angezeigt.

Wenn es sich bei dem Kontakt um einen Sternenhafen oder Außenposten handelt, wird stattdessen ein Interaktionsmenü aufgerufen. Dieses Menü bietet dir folgende Optionen:

- Ziel wählen: Den Kontakt als aktuelles Ziel erfassen.
- Landeerlaubnis anfordern: Den Kontakt als aktuelles Ziel erfassen und eine Landeerlaubnis anfordern. Deine Anfrage sollte umgehend bestätigt werden.

## UNTERZIELE

In diesem Tab wird eine Liste der Unterziele angezeigt, die ein einfacher Scan deines aktuell ausgewählten Ziels ermittelt hat. Es werden jeweils der Name des Moduls, sein aktueller Zustand und seine Energieversorgung angezeigt.

Verwende **ARMATUR HOCH** und **ARMATUR RUNTER**, um ein Modul zu markieren. Mit **ARMATUR-AUSWAHL** erfasst du das Untersystem als Ziel. Wenn du ein Untersystem als Ziel auswählst, kannst du genauer darauf zielen und hast eine bessere Chance darauf, dass deine Treffer durchschlagen und es direkt beschädigen.

## FRACHT

In diesem Tab wird das Ladungsverzeichnis deines aktuell ausgewählten Ziels angezeigt, nachdem du einen Frachtscan durchgeführt hast. Dafür brauchst du ein Frachtscanner-Modul.



## FLUGGRUNDLAGEN

Um als Pilot Erfolg zu haben, musst du verschiedene Aspekte des Fliegens verinnerlichen.

## MANÖVER

Folgende Befehle sind verfügbar, um dein Schiff zu manövrieren:

<b>BEFEHL</b>	<b>T&amp;M-STANDARD</b>	<b>CONTROLLER-STANDARD</b>
LINKS GIEREN	A	A
RECHTS GIEREN	D	D
AUFWÄRTS NICKEN	MAUS RUNTER	L. STICK RUNTER
ABWÄRTS NICKEN	MAUS HOCH	L. STICK HOCH
RECHTS ROLLEN	MAUS N. RECHTS	L. STICK N. RECHTS
LINKS ROLLEN	MAUS N. LINKS	L. STICK N. LINKS
BESCHLEUNIGEN	W	RECHTE SCHULTERTASTE
ABBREMSEN	S	LINKE SCHULTERTASTE
SCHUB AUFWÄRTS	R	R. STICK HOCH
SCHUB ABWÄRTS	F	R. STICK RUNTER
SCHUB LINKS	Q	R. STICK N. LINKS
SCHUB RECHTS	E	R. STICK N. RECHTS
ANTRIEBSBOOSTER	TAB	B-Taste

Die Schubdüsen deines Schiffs ermöglichen dir sechs Freiheitsgrade der Bewegung:

**Vorwärts/rückwärts bewegen:** Verwende **BESCHLEUNIGEN** und **ABBREMSEN**, um dein Schiff gerade vorwärts oder rückwärts zu bewegen; dies funktioniert ähnlich wie bei einem Auto. Beachte, dass das Beschleunigen und Abbremsen einige Zeit dauert. Wenn du vorwärts fliegst, kannst du dich erst wieder rückwärts bewegen, wenn die Vorwärtsbewegung vollständig gestoppt wurde, und umgekehrt. Beachte, dass die Rückschubdüsen deines Schiffs, die für das Rückwärtsfliegen verwendet werden, schwächer sind als deine Hauptschubdüsen, die beim Vorwärtsfliegen verwendet werden. Deshalb dauert das Beschleunigen rückwärts länger und die Höchstgeschwindigkeit ist geringer.

**Aufwärts/abwärts bewegen:** Verwende **SCHUB AUFWÄRTS** und **SCHUB ABWÄRTS**, um dein Schiff gerade nach oben oder unten zu bewegen, ähnlich wie die Bewegung eines Fahrstuhls. Wenn du hochfliegst, kannst du dich erst wieder runterbewegen, wenn die Aufwärtsbewegung vollständig gestoppt wurde, und umgekehrt.

**Nach links/rechts bewegen:** Verwende **SCHUB LINKS** und **SCHUB RECHTS**, um dein Schiff gerade nach links bzw. rechts zu bewegen, ähnlich wie ein Torwart im Fußball sich nach links und rechts entlang der Torlinie bewegt. Wenn du nach links fliegst, kannst du dich erst wieder nach rechts bewegen, wenn die seitliche Bewegung vollständig gestoppt wurde, und umgekehrt.

Die oben beschriebenen Freiheitsgrade der Bewegung verändern nicht die Ausrichtung oder Lage deines Schiffs. Dafür gibt es die folgenden Manöver:

**Aufwärts/abwärts nicken:** Verwende **AUFWÄRTS NICKEN** und **ABWÄRTS NICKEN**, um dein Schiff aufwärts oder abwärts zu neigen, ähnlich wie bei der gleichnamigen Kopfbewegung.

**Links/rechts rollen:** Verwende **LINKS ROLLEN** und **RECHTS ROLLEN**, um dein Schiff im oder gegen den Uhrzeigersinn zu drehen, ähnlich wie ein Lenkrad.

**Links/rechts gieren:** Verwende **LINKES GIEREN** und **RECHTS GIEREN**, um dein Schiff nach links oder rechts zu drehen, ähnlich wie der Geschützturm eines Panzers sich dreht. Hinweis: Die Bewegung beim Gieren fällt weniger stark aus als beim Nicken und Rollen.

Für Controller ist standardmäßig die Option „Rollen zu Gieren“ aktiviert. Bei leichter oder kurzer Rolleingabe wird nur eine Gierbewegung ausgelöst.

Die oben beschriebenen Freiheitsgrade der Bewegung verändern nicht die räumliche Position deines Schiffs.

Manchmal musst du sehr schnell beschleunigen, vor allem im Kampf. Verwende in solchen Fällen den **ANTRIEBSBOOSTER**, um deine Schubdüsen notzuzustarten. Der Schub muss kurz vorbereitet werden und dauert nur einige Sekunden, kann dein Schiff jedoch höhere Geschwindigkeiten erreichen lassen als normal und die Manövrierfähigkeit verbessern. Nach dem Schub verlangsamt sich dein Schiff allmählich, bis es eine normale Geschwindigkeit erreicht hat.

Notschübe verbrauchen Energie aus deinem ANT-Kondensator (siehe den Abschnitt zum Energieverteiler weiter unten); steht nicht genügend ANT-Energie zur Verfügung, so scheitert der Booster.

Ein guter Pilot muss all diese Bewegungsarten nahtlos miteinander verbinden können. Anfänger sollten sich zunächst mit den Grundprinzipien von Beschleunigung, Nicken und Rollen vertraut machen:

- Beschleunige auf die gewünschte Geschwindigkeit.
- Rolle so, dass dein Ziel sich leicht über dem Mittelpunkt deines Sichtfelds befindet.
- Nicke aufwärts, sodass dein Ziel sich ungefähr in der Mitte deines Sichtfelds befindet.
- Bring dein Ziel schließlich durch Gieren genau in die Mitte deines Sichtfelds.

## FLUGHILFE

Folgende Befehle sind verfügbar, um den Flugstabilisator zu bedienen:

<b>BEFEHL</b>	<b>T&amp;M-STANDARD</b>	<b>CONTROLLER-STANDARD</b>
FLUGSTABILISATOR DEAKTIVIEREN	Z	Z

Dein Schiff ist mit einem Flugstabilisator ausgestattet. Diese Software sorgt dafür, dass die Schubdüsen deines Schiffs wenn nötig automatisch einen Gegenschub leisten.

Mit dem entsprechenden Befehl kannst du den **FLUGSTABILISATOR DEAKTIVIEREN**. Ohne Flugstabilisator bewegst du dich weiter in die Richtung, die du angegeben hast, nachdem du die Eingabe beendet hast; verwendest du zum Beispiel **AUFWÄRTS NICKEN**, so nickt dein Schiff weiter aufwärts, nachdem du die Taste losgelassen hast. Du musst dann den Gegenschub manuell befehlen, in diesem Fall **ABWÄRTS NICKEN**.

Den Flugstabilisator auszuschalten kann nützlich sein, wenn du die Lage deines Schiffs verändern willst, ohne seine Geschwindigkeit zu beeinträchtigen. Einfach gesagt, kannst du in eine Richtung fliegen und in die andere schauen. Das ist allerdings schwieriger, als es klingt.

Um den Flugstabilisator wieder zu aktivieren, gibst du erneut den Befehl **FLUGSTABILISATOR DEAKTIVIEREN**.

## SENSOREN UND ZIELERFASSUNG

Folgende Befehle sind verfügbar, um deine Sensoren und den Zielcomputer zu bedienen:

<b>BEFEHL</b>	<b>T&amp;M-STANDARD</b>	<b>CONTROLLER-STANDARD</b>
ZIEL VORAUS	T	Y-Taste
ZUM NÄCHSTEN SCHIFF WECHSELN	G	G
SENSORREICHWEITE ERHÖHEN	BILD AUF	BILD AUF
SENSORREICHWEITE VERRINGERN	BILD AB	BILD AB

Alle Schiffe verfügen über ein Sensormodul, mit dem du Schiffe und Stationen in deiner Umgebung erfassen und identifizieren kannst. Das Sensormodul erfasst thermische Energie sowie EM-Emissionen von Schiffen und Stationen und gleicht diese Signaturen mit seiner Datenbank ab.

Die Sensoren geben dem Piloten auf zwei Arten Feedback. Unten in der Mitte deines Cockpits befindet sich die Sensorscheibe.



Auf dieser Anzeige wird ein kugelförmiger Ausschnitt des Raums dargestellt, in dessen Zentrum sich dein Schiff befindet. Die flache Scheibe ist ein Querschnitt dieser Kugel, die Ebene, auf der sich dein Schiff befindet, und parallel zu dessen Lage. Wenn deine Schiffssensoren Kontakte erfassen, werden diese auf der Sensorscheibe markiert. Die Position der Markierungen relativ zur Mitte entsprechen der Position des Kontakts relativ zu deinem Schiff.

Siehst du zum Beispiel links der Mitte eine Markierung, so bedeutet das, dass sich zur Linken deines Raumschiffs ein Kontakt befindet. Wenn die Markierung sich oberhalb der flachen Scheibe befindet und durch eine vertikale Linie mit ihr verbunden ist, so befindet sich der Kontakt über deinem Schiff.

Du kannst den Maßstab der Sensorscheibe mit **SENSORENREICHWEITE ERHÖHEN** und **SENSORENREICHWEITE VERRINGERN** anpassen. Wenn Kontakte sich sehr nahe bei dir befinden, solltest du die Sensorenreichweite verringern, um nahe Kontakte besser auf der Anzeige zu sehen. Wenn Kontakte weiter weg sind, solltest du die Reichweite erhöhen.

Solange dein Sensormodul mit Energie versorgt wird, sind folgende Funktionen verfügbar:

**Passiver Scan:** Dein Schiff führt permanent einen passiven Scan durch, der Emissionen rund um dich herum erfasst und Schiffe sowie Stationen in deiner Umgebung als Kontakte abbildet.

Wenn Emissionen sehr schwach oder weit weg sind, können die Sensoren nur den ungefähren Ort der Quelle angeben und stellen keine weiteren Informationen bereit; auch eine Zielerfassung ist dann nicht möglich. Solche unbestimmten Kontakte erscheinen als flackernde Markierungen auf der Sensorscheibe, die fortwährend ihre Position verändern.

Wenn die Emissionen stark oder nahe genug sind – welche Distanz ausreicht, hängt davon ab, wie leistungsstark das Sensormodul ist und wie stark bzw. weit weg die Emissionen sind –, so können die Sensoren die Quelle der Emissionen genau lokalisieren und auch den Typ des Schiffs oder der Station bestimmen.

Geortete Kontakte werden als beständige Markierungen auf der Sensorscheibe angezeigt und können vom Zielcomputer deines Schiffs erfasst werden.

**Einfachen Scan starten:** Das Sensormodul deines Schiffs verfügt über einen aktiven, schmalen Scannerstrahl, der dir mehr über einen georteten Kontakt verrät.

Um einen einfachen Scan zu starten, musst du einen georteten Kontakt in deinem Zielcomputer erfassen. Dazu hast du verschiedene Möglichkeiten.

**Zielen:** Die erste Möglichkeit, einen georteten Kontakt in deinem Zielcomputer zu erfassen, ist es, ihn direkt als Ziel festzulegen. Dazu manövriert du dein Schiff so, dass die Markierung des georteten Kontakts sich direkt über der Mitte der Sensorscheibe befindet und flach auf der Ebene aufliegt.

Der geortete Kontakt befindet sich dann direkt vor deinem Schiff. Rund um den Kontakt erscheint eine unterteilte Raute auf deinem Kabinendisplay. Erfasse den Kontakt mit **ZIEL VORAUSS** in deinem Zielcomputer.

Du kannst auch den Fokusmodus des Cockpits nutzen und im Zielmenü im Tab Kontakte den georteten Kontakt direkt aus der Liste wählen. Der geortete Kontakt wird dann in deinem Zielcomputer erfasst.

Die letzte Möglichkeit besteht darin, den georteten Kontakt über den Befehl **ZUM NÄCHSTEN SCHIFF WECHSELN** in deinem Zielcomputer zu erfassen. Jedes Mal, wenn du den Befehl gibst, wird der nächste geortete Kontakt in deiner Nähe im Zielcomputer deines Schiffs erfasst.

Du kannst immer nur genau ein Schiff, eine Station oder eine Anomalie in deinem Zielcomputer erfassen.

Wenn du einen georteten Kontakt in deinem Zielcomputer erfasst, erscheinen Klammern um die Markierung auf der Sensorscheibe, damit du ihn schneller findest. Außerdem erscheint ein Querschnitt des Ziels auf der Anzeige im Cockpit und die Art des Ziels wird daneben angegeben.

Wenn sich ein georteter Kontakt, der in deinem Zielcomputer erfasst wurde, vor dir befindet, so wird auf deinem Kabinendisplay darüber hinaus eine Markierung rund um den Kontakt selbst angezeigt. Handelt es sich um ein Schiff, so wird es auf dem Kabinendisplay von drei Dreiecken umgeben. Diese Dreiecke sind dreidimensional und rotieren, um die Ausrichtung des Schiffs abzubilden.

Handelt es sich um kein Schiff, so wird es auf dem Kabinendisplay zwischen Klammern angezeigt. Neben der Markierung werden die Entfernung zum Ziel und sein bekannter Name oder sein Typ angezeigt.

**Einfachen Scan abschließen:** Um den einfachen Scan abzuschließen, musst du nur das Ziel vor dir behalten. Im Cockpit wird der Hinweis „Wird gescannt ...“ angezeigt. Im Laufe der nächsten Sekunden können weitere Informationen über das Ziel ermittelt werden wie sein Name, seine Rumpf- und Schildstärke und sein strafrechtlicher Status vor Ort. Wenn Untersysteme als Ziel erfasst werden können, werden sie nun erkannt. Du kannst sie dir im Fokusmodus im Cockpit ansehen, wenn du im Zielmenü zum Tab Unterziele wechselst.

Einen einfachen Scan abzuschließen, ist sehr wichtig. Du erhältst dadurch nicht nur zusätzliche Informationen über ein Ziel, sondern erfährst bei Schiffen auch ihren strafrechtlichen Status, der dir verrät, ob du das Ziel angreifen darfst, ohne ein Verbrechen zu begehen.

Nachdem du einen einfachen Scan bei einem georteten Kontakt durchgeführt hast, bleiben alle erhaltenen Informationen verfügbar, solange es bei deiner Position ist. Auch falls deine Sensoren die Emissionen des Kontakts nicht mehr erfassen, werden die Ergebnisse des einfachen Scans direkt wieder angewendet, wenn der Kontakt wieder sichtbar wird.

**Erweiterter Scan** (Optionale Module erforderlich): Dein Schiff kann mit verschiedenen fortschrittlichen Scannermodulen nachgerüstet werden, mithilfe derer du zusätzliche Informationen über dein aktuelles Ziel erhältst, die dir sonst unbekannt blieben.

Solche Scanner funktionieren in vieler Hinsicht wie Waffensysteme; sie müssen einer Feuergruppe zugewiesen und für eine bestimmte Zeit auf dein Ziel „abgefeuert“ werden.

Fortschrittliche Scanner sind aktiv und können von Schiffssensoren leicht erkannt werden. Wenn dich jemand einem erweiterten Scan unterzieht, wirst du benachrichtigt, auch wenn deine Sensoren die Quelle des Scans nicht ausmachen können.

## **AN- UND ABDOCKEN**

Folgende Befehle werden beim An- und Abdocken verwendet:

<b>Befehl</b>	<b>T&amp;M-Standard</b>	<b>Controller-Standard</b>
ARMATUR HOCH	W	Steuerkreuz hoch
ARMATUR RUNTER	S	Steuerkreuz runter
ARMATUR-AUSWAHL	LEERTASTE	A-Taste
FAHRWERK	L	L

Die Andockprozedur ist in der ganzen Galaxie standardisiert und muss von jedem Piloten beherrscht werden.

Um andocken zu können, musst du drei Kriterien erfüllen:

- Du darfst nicht von der Obrigkeit angegriffen werden.
- Du darfst höchstens 7,5 km vom Sternenhafen oder Außenposten entfernt sein.
- Dir muss eine Landeerlaubnis gewährt worden sein.

Um eine Landeerlaubnis anzufordern, fliegst du auf siebeneinhalb Kilometer heran und erfasst den Sternenhafen oder Außenposten als Ziel. Anschließend navigierst du im Fokusmodus zum Tab Kontakte im Zielenü.

Verwende **ARMATUR HOCH** und **ARMATUR RUNTER**, um den Sternenhafen oder Außenposten zu markieren. Mit **ARMATUR-AUSWAHL** rufst du das Interaktionsmenü auf. Verwende dieselben Befehle, um „Landeerlaubnis anfordern“ zu markieren und auszuwählen.

Deine Anfrage sollte per Audio sowie schriftlich bestätigt werden. Wenn Andockplätze frei sind, wird dir die Landeerlaubnis umgehend erteilt.

Nachdem du die Erlaubnis eingeholt hast, wird dir ein Landeplatz zugewiesen und du musst den Andockprozess innerhalb einer bestimmten Zeit abschließen. Dein Landeplatz und die Zeit, die dir vorgegeben wurde, werden direkt über der Sensorscheibe im Cockpit angezeigt.

Sternenhäfen und Außenposten sind sehr groß, weshalb der Kompass aktiviert wird, wenn du sie im Zielcomputer erfasst. So findest du dich leichter zurecht.

## IN STERNENHÄFEN ANDOCKEN

Fliege dein Schiff zur Luftschleuse der Landebucht. Auf dem Plan eines Coriolis-Sternenhafens werden, wenn du ihn im Zielcomputer erfasst, Pfeile eingeblendet, die dir helfen, die Luftschleuse zu finden.

Nachdem du die Luftschleuse gefunden hast, fliegst du hindurch. Dabei musst du darauf achten, deine Rotation anzugleichen und Kollisionen mit den Wänden und anderen Schiffen zu vermeiden.

Im Andockbereich aktiviert der Sternenhafen die Rotationshilfe deines Schiffs.

Wenn du durch Luftschleuse in die Andockbucht einfliegst, suchst du den dir zugeteilten Landeplatz und fliegst darauf zu. Er wird beleuchtet und ein holografischer Anflugpfad mit der Platznummer wird eingeblendet. Ab der Luftschleuse weist der Kompass auf den dir zugeteilten Landeplatz und hilft dir, ihn zu finden.





Vor dem Andocken fährst du dein FAHRWERK mit dem entsprechenden Befehl aus. Du kannst nur andocken, wenn dein Fahrwerk ausgefahren ist.

Beachte, dass sich die Flugeigenschaften deines Schiffs verändern, wenn dein Fahrwerk ausgefahren ist: Zu deiner Sicherheit wird die Höchstgeschwindigkeit verringert.

Du kannst auch unter Optionen > Steuerung im Hauptmenü den Landemodus einstellen und zum Beispiel Kopfbewegungen für das Gieren invertieren, um dir das Landen zu erleichtern.

Wenn du dich deinem Landeplatz genähert hast, wird die Sensorscheibe im Cockpit durch eine Andockhilfe ersetzt, die die Lage und Position deines Schiffs relativ zum Landeplatz anzeigt.



Richte dein Schiff anhand der Anzeige mittig über dem Landeplatz parallel dazu aus. Die Abbildung deines Schiffs auf der Anzeige sollte von dir weg zeigen. Wenn du die korrekte Position erreicht hast, wird die Grafik des Landeplatzes blau markiert.

Lass dein Schiff geradlinig auf den Landeplatz herabsinken. Wenn du nahe genug bist, wird dein Schiff sicher verankert und der Andockprozess ist abgeschlossen.

## IN AUSSENPOSTEN ANDOCKEN

Fliege direkt auf den Außenposten zu. Dein Kompass wird aktiviert und zeigt auf den dir zugewiesenen Landeplatz. Beachte, dass Außenposten dreidimensional sind und Landeplätze deswegen an allen Seiten angebracht sein können.

Wenn du deinen Landeplatz siehst, funktioniert das Andocken wie bei einem Sternenhafen.



## REGELN BEIM ANDOCKEN

Sämtliche Sternenhäfen haben sehr strenge Regeln und Gesetze, an die du dich halten musst, wenn du als Pilot Erfolg haben möchtest:

- Zugangskontrolle: Warte nicht in der Luftschleuse oder über einem Landeplatz, der dir nicht zugewiesen wurde.
- Waffenkontrolle: Feuere niemals deine Waffen innerhalb einer Andockbucht ab.
- Zeitkontrolle: Schließe den Andockprozess stets innerhalb der veranschlagten Zeit ab.
- Herumlungern: Fliege nie in eine Andockbucht ein, ohne eine Landeerlaubnis eingeholt zu haben.

Regelverstöße können Strafen, Kopfgelder und die Zerstörung deines Schiffs nach sich ziehen.

Wenn du angedockt hast, wird die Andockhilfe durch die Anzeige der Sternenhafen-Dienste ersetzt. Verwende **ARMATUR HOCH** und **ARMATUR RUNTER**, um eine Option zu markieren, und bestätige mit **ARMATUR-AUSWAHL**. Es sind drei Optionen verfügbar:

- Sternenhafen-Dienste: Wähle dies aus, um das Menü mit den Sternenhafen-Diensten aufzurufen.
- Hangar betreten/Zurück zur Oberfläche: Wähle dies aus, um dein Schiff in einen internen Hangar bzw. herausbefördern zu lassen. Für einige Dienste muss dein Schiff in einen internen Hangar gebracht werden.
- Starten: Fordere die Erlaubnis an, den Sternenhafen oder Außenposten zu verlassen.

Abdocken: Das Abdocken ist sehr einfach. Wenn du Starten im Menü mit den Sternenhafen-Diensten ausgewählt hast, wird die Verankerung deines Schiffs nach einer kurzen Wartezeit gelöst.



Vergewissere dich vor dem Abdocken, dass deine Schubdüsen inaktiv sind, um Kollisionen nach dem Lösen der Verankerung zu vermeiden.

In Sternenhäfen musst du die Andockbucht innerhalb eines bestimmten Zeitraums verlassen. Beachte, dass die Rotationshilfe ausgeschaltet wird, wenn du die Luftschleuse verlässt. Fliege deshalb sanft und zügig aus der Luftschleuse heraus.

Im Fokusmodus des Cockpits kannst du jederzeit den Preflight-Check aktivieren. Die entsprechende Option befindet sich im Tab Funktionen im Systemmenü. Ist der Preflight-Check aktiviert, so musst du eine Reihe von Befehlen eingeben, bevor du die Startgenehmigung erhältst.

Der Preflight-Check ist eine gute Methode, um in Ruhe die verschiedenen Steuerungsfunktionen noch einmal durchzugehen.

## KAMPF

Folgende Befehle werden während des Kampfes verwendet:

Befehl	T&M-Standard	Controller-Standard
ARMATUR HOCH	W	Steuerkreuz hoch
ARMATUR RUNTER	S	Steuerkreuz runter
ARMATUR LINKS	A	Steuerkreuz links
ARMATUR RECHTS	D	Steuerkreuz rechts
ARMATUR-AUSWAHL	LEERTASTE	A-Taste
AUFHÄNGUNGEN AUSFAHREN	U	BACK-Taste
PRIMÄRE WAFFE	MAUS 1	RECHTER TRIGGER
SEKUNDÄRE WAFFE	MAUS 2	LINKER TRIGGER
NÄCHSTE FEUERGRUPPE WÄHLEN	N	A-Taste

Die Galaxie kann ein gefährlicher Ort sein. Jedes Mitglied der Pilotenvereinigung muss die Grundprinzipien des Raumkampfes verstehen und umsetzen können.

## AUFHÄNGUNGEN UND WERKZEUGFASSUNGEN

Waffenmodule werden ausschließlich in den Aufhängungen deines Schiffs montiert. Schiffe haben unterschiedlich viele Aufhängungen in verschiedenen Größen.

Alle Aufhängungen befinden sich in internen Waffenschächten und müssen vor der Verwendung ausgefahren werden. Verwende dazu den Befehl **AUFHÄNGUNGEN AUSFAHREN**.

Werkzeugfassungen sind kleine, externe Aufhängungen, in denen verschiedene Nichtwaffensysteme wie Punktverteidigungstürme gegen anfliegende Raketen, Kühlkörperwerfer und Düppelwerfer montiert werden können.

Für die Nutzung einiger Module, die in Werkzeugfassungen installiert werden, müssen keine Aufhängungen ausgefahren werden; sie müssen eventuell trotzdem einer Feuergruppe zugewiesen werden.

## FEUERGRUPPEN

Waffen müssen ebenfalls einer Feuergruppe zugewiesen werden. Eine Feuergruppe besteht aus Waffen- und Gerätemodulen, die gleichzeitig aktiviert werden, wenn eine Feuertaste gedrückt wird. Jede Feuergruppe verfügt über eine primäre und eine sekundäre Feuertaste, was eine weitere Anpassung ermöglicht. Verwende **PRIMÄRE WAFFE** und **SEKUNDÄRE WAFFE**, um die Waffen abzufeuern, die dem jeweiligen Feuerbefehl in der aktiven Feuergruppe zugewiesen sind.

Vergewissere dich, dass deine Waffen einer Feuergruppe zugewiesen sind. Navigiere im Fokusmodus des Cockpits zum Tab Feuergruppen im Systemmenü.



Verwende hier **ARMATUR HOCH** und **ARMATUR RUNTER**, um ein Waffenmodul zu markieren. Markiere dann mit **ARMATUR LINKS** und **ARMATUR RECHTS** eine Feuergruppe.

Wenn eine Feuergruppe markiert wurde, wechselst du mit **ARMATUR-AUSWAHL** durch die drei Optionen (1, 2 und leer), um das Modul der primären oder sekundären Feuertaste zuzuweisen bzw. aus der Feuergruppe zu entfernen.

## WAFFENKLAMMERN

**Waffenklammernanzeige:** Wenn du die Aufhängungen deines Schiffs ausfährst, wird das Kabinendisplay um zwei große seitliche Klammern ergänzt. Diese Klammern sind mit „Primär“ bzw. „Sekundär“ beschriftet, gefolgt von der Nummer der aktiven Feuergruppe.



Die Waffen in den Feuergruppen werden auf den Klammern dargestellt. Waffen in der primären Feuergruppe erscheinen auf der primären Klammer und Waffen in der sekundären Feuergruppe erscheinen auf der sekundären Klammer.

Mit dem Befehl **NÄCHSTE FEUERGRUPPE WÄHLEN** kannst du durch die Feuergruppen wechseln und so mithilfe der primären und sekundären Feuertasten viele verschiedene Waffen nutzen.

Bei jeder Waffe werden Informationen angezeigt:

- Name der Waffe/des Geräts
- Symbol für die Installationsart (starr/kardanisch/Turm)
- Munitionszähler/Kühlmittelbalken
- Warnung „Ziel außer Reichweite“ (nur, wenn ein Schiff im Zielcomputer erfasst wurde)

Für die Nutzung einiger Module, die in Werkzeugfassungen montiert wurden, müssen keine Aufhängungen ausgefahren werden, doch sie können bzw. müssen einer Feuergruppe zugeordnet werden. In solchen Fällen werden die Waffenklammern auch bei eingefahrenen Aufhängungen angezeigt.

## SEKUNDÄRE KLAMMERN

Einige Module, die in Werkzeugfassungen montiert wurden, können verwendet werden, ohne dass Aufhängungen ausgefahren werden müssen und ohne dass sie einer Feuergruppe zugeordnet werden – sie müssen lediglich mit Energie versorgt werden.

Wenn solche Module installiert und mit Energie versorgt werden, erscheinen auf dem Kabinendisplay kleinere sekundäre Klammern mit den entsprechenden Modulen. So hast du wichtige Informationen über diese Module wie die Aufladezeit oder Munition stets im Blick.

## FADENKREUZ



**Fadenkreuz:** Wenn du die Aufhängungen deines Schiffs ausführst, wird das Kabinendisplay um ein Fadenkreuz ergänzt. Das Fadenkreuz kann je nach Waffenart unterschiedlich aussehen. Fadenkreuze sind so gestaltet, dass die verschiedenen Grafiken ineinander passen, wenn unterschiedliche Waffen in einer Feuergruppe zusammengefasst werden.

Jedes Fadenkreuz hat eine kleine Präzisionsmarkierung, die anzeigt, wo genau die Treffer deiner Waffen einschlagen.

Wenn du einen georteten Kontakt im Zielcomputer deines Schiffs erfasst, bewegen sich diese Präzisionsmarkierungen entsprechend der Distanz zum Ziel. Dies liegt daran, dass deine Waffen so kalibriert sind, dass sie gerade nach vorn schießen, egal, wo an deinem Schiff sie montiert sind. Aus deiner Perspektive sieht es so aus, als würden alle Angriffe sich auf den Mittelpunkt deines Sichtfelds richten, doch das ist eine Täuschung.

Die Aufhängungen größerer Schiffe sind mitunter sehr weit voneinander entfernt, sodass kleine Schiffe nicht mit allen Waffen gleichzeitig getroffen werden können: Ein Schiff, das klein genug ist, kann buchstäblich zwischen den Waffen eines großen Schiffs hindurchfliegen. Die Präzisionsmarkierung ist beweglich und zeigt an, wo genau die Angriffe deiner Waffe treffen, nachdem sie die Distanz zum Ziel zurückgelegt haben.

Fadenkreuze von Projektilwaffen haben ein zusätzliches Element. Auf dem Kabinendisplay erscheint bei dem Schiff, das in deinem Zielcomputer erfasst wurde, eine Markierung in einigem Abstand zum Ziel. Wenn du Projektilwaffen abfeuerst, solltest du auf diese Hilfsmarkierung zielen, anstatt auf das Ziel selbst, denn sie zeigt an, wo die Geschosse auftreffen, nachdem sie die Distanz zum Ziel zurückgelegt haben.

Bei einigen Waffen ist eine Präzisionszielerfassung erforderlich, bevor sie abgefeuert werden. Du musst während der Präzisionszielerfassung das Ziel im Fadenkreuz behalten. Der Fortschritt der Präzisionszielerfassung wird im Fadenkreuz der entsprechenden Waffen angezeigt und durch einen Ton signalisiert. Wenn die Zielerfassung abgeschlossen ist, erstarrt die Anzeige, und der Ton bleibt konstant. Wenn du dein Ziel verlierst, scheitert die Präzisionszielerfassung.

Einige Fadenkreuze haben weitere Elemente, die angezeigt werden, wenn die entsprechende Waffe das Ziel erfolgreich getroffen hat. Dieses zusätzliche Feedback hilft bei der Verwendung von Projektilwaffen, deren Geschosse Zeit brauchen, um das Ziel zu erreichen.

## UNTERZIELE

Wenn du ein Untersystem eines Schiffs als Ziel erfasst hast, wird das Zielelement des Kabinendisplays um das Schiff herum ergänzt: Ein kleines Präzisionsziel erscheint direkt auf der Position des Moduls, sodass du genauer darauf zielen kannst.

## INSTALLATIONSART

Es gibt drei verschiedene Installationsarten für Waffen:

- **Starr:** Die Waffe feuert parallel zum Rohr gerade nach vorn.
- **Kardanisch:** Die Waffe ist eingeschränkt beweglich und kann ein im Zielcomputer erfasstes Schiff halb automatisch verfolgen.
- **Turm:** Die Waffe kann eine vollständige Rotation ausführen und autonom Ziele erfassen und angreifen.

**Starr montiert:** Diese Waffen sind einfach zu bedienen. Manövriere dein Schiff so, dass das Fadenkreuz und insbesondere die Präzisionsmarkierung sich auf dem Ziel – bzw. bei Projektilwaffen auf der Hilfsmarkierung – befindet und drücke dann die entsprechende Feuertaste.

**Kardanisch gelagert:** Diese Waffen reagieren anders, wenn ein im Zielcomputer erfasstes Schiff sich vor dir befindet; die

kardanische Lagerung ermöglicht es der Waffe, sich selbstständig auf das Ziel zu richten. Die Reichweite der Zielautomatik hängt von der Leistung deiner Sensoren und der Stärke der Emissionen des Ziels ab.

Um anzugreifen, musst du trotzdem die entsprechende Feuertaste drücken.

Wenn eine kardanisch gelagerte Waffe automatisch zielt, siehst du, wie sich die Präzisionsmarkierung auf das Ziel zubewegt. Wenn die Präzisionsmarkierung sich aus dem Fadenkreuz herausbewegt, wird sie mit einem eigenen kleinen Fadenkreuz markiert, an dem du den Typ der Waffe erkennst.



Kardanisch gelagerte Waffen sind sehr nützlich für langsamere Schiffe, die sonst schwerlich ihre Ziele verfolgen könnten. Die Zielautomatik ist jedoch recht ungenau bei der autonomen Verfolgung von Zielen, was diese Waffen auf große Distanzen oder für den gezielten Angriff auf Untersysteme ungeeignet macht. Sie sind außerdem tendenziell weniger schlagkräftig als ihre starr montierten Äquivalente.

**Geschütztürme:** Diese Waffen funktionieren nicht wie anders montierte Waffen.

Auf Geschütztürmen angebrachte Waffen sind vollständig autonom und können ohne Zutun des Piloten Ziele in Reichweite erfassen und unter Beschuss nehmen.

Für Geschütztürme gibt es drei verschiedene Feuermodi:

- Feuer frei: Das Geschütz greift automatisch alle georteten feindlichen Kontakte an.
- Nur zielen: Das Geschütz greift nur das Schiff an, das in deinem Zielcomputer erfasst wurde.
- Vorwärts feuern: Das Geschütz zielt geradeaus nach vorn wie eine starr montierte Waffe.

Die Zielautomatik von Geschütztürmen verwendet dieselben Parameter wie die von kardanisch gelagerten Waffen und hat deshalb die gleichen Schwächen, nur ausgeprägter. Sie sind tendenziell schwächer als alle anderen Waffen und schießen am ungenauesten.

Allerdings können sie äußerst effektiv Angriffe aus toten Winkeln abwehren.

## **SCHWÄCHEN DER ZIELAUTOMATIK**

Da die Zielautomatik kardanisch gelagert und auf Geschütztürmen montierter Waffen auf die Emissionen des Ziels angewiesen ist, sind sie wenig effektiv gegen Feinde, die ihre Emissionen reduzieren oder verfälschen können.

Du musst näher an Schiffe mit schwachen Emissionen herankommen, um die Zielautomatik zu nutzen.

Schiffe mit Düppelwerfern können Waffen mit Zielautomatik vorübergehend komplett außer Gefecht setzen. Wenn ein Schiff von einer Düppelwolke beeinträchtigt wird, wird die Zielgenauigkeit automatisierter Waffen stark beeinträchtigt, sofern das Schiff im Zielcomputer erfasst wurde.

## **SCHILDE**

Schiffe können mit Schildgeneratoren ausgestattet werden. Sofern sie mit Energie versorgt werden, erzeugen diese Generatoren ein Kraftfeld um das Schiff herum, das Angriffe absorbiert und in harmloses Licht umwandelt. Bei jedem Treffer sinkt die Schildstärke.

Gehen eine Zeit lang keine Angriffe ein, so werden die Schilde mit Energie aus dem Schiff wieder gestärkt. Wenn ein Schild oft genug in Folge getroffen wird, bricht er vorübergehend zusammen. Wenn der Schild zusammenbricht, wird der Schildgenerator zurückgesetzt.

Anschließend beginnt der Generator intern, den Schild neu aufzubauen. Wenn die Schildstärke 50 % der Maximalstärke erreicht, wird er erneut über das Schiff hinaus ausgedehnt, wo er sich mit der Zeit bei bestehender Energieversorgung erholt, bis seine maximale Stärke wiederhergestellt wurde.

Schilde werden im Cockpit als konzentrische blaue Kreise um einen Querschnitt des Schiffs herum angezeigt. Wenn ein Schild zusammenbricht, wird anstatt der Kreise ein Warnhinweis angezeigt, in dem auch angegeben wird, wie lange es dauert, bis der Schild intern neu gebildet wurde.

Schilde absorbieren kinetische Angriffe durch Geschosse generell wirkungsvoller als thermische Angriffe durch Laserwaffen.

## **SCHADEN AM SCHIFF**



Wenn der Schild eines Schiffs zusammengebrochen ist bzw. der Schildgenerator zerstört wurde oder keiner vorhanden ist, treffen Angriffe den Rumpf des Schiffs und verursachen permanenten Schaden, der repariert werden muss.

Die Intaktheit des Rumpfs wird im Cockpit in Form eines orangefarbenen Balkens mit einem Prozentwert unter dem Querschnitt des Schiffs angezeigt.

Zwar beeinträchtigen Schäden am Rumpf nicht den Betrieb eines Schiffs, doch wenn die Intaktheit auf null sinkt, bricht es auseinander und wird zerstört.

Der Rumpf eines Schiffs hält generell thermischen Angriffen durch Laserwaffen besser stand als kinetischen Angriffen durch Geschosse und ist besonders anfällig für Sprengschaden durch Raketen.

## **DURCHSCHLAGENDE ANGRIFFE**

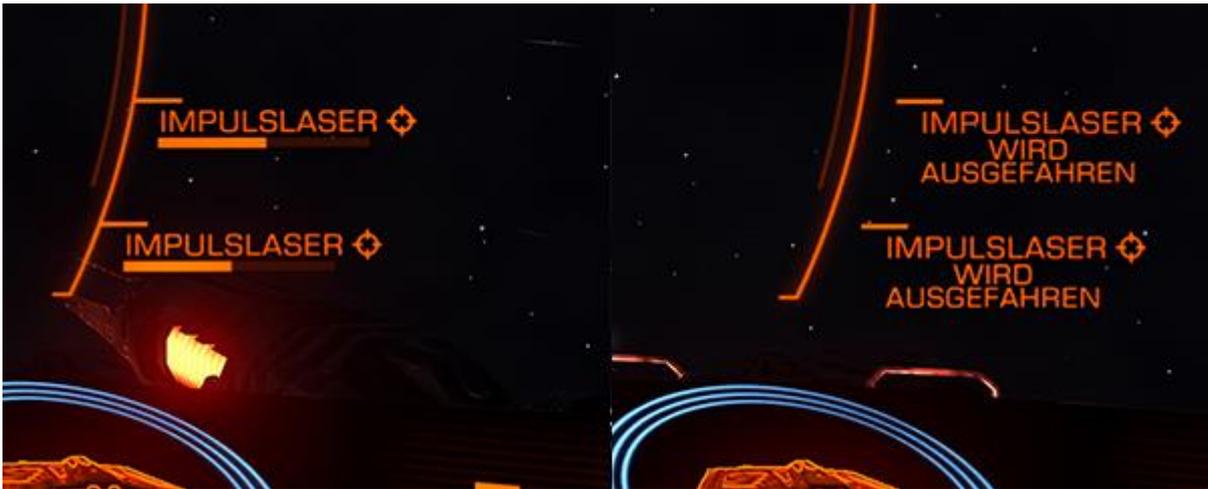
Angriffe, die den Rumpf eines Schiffs treffen, schlagen gelegentlich durch, wobei interne Module beschädigt werden.

Dazu muss die Flugbahn des Angriffs sich mit der Position des Moduls im Schiff überschneiden. Die Wahrscheinlichkeit eines Durchschlags ist unterschiedlich – manche Waffen durchschlagen den Rumpf eines Schiffs besonders effektiv.

Wenn ein Angriff durchschlägt, überträgt sich ein Teil seiner Energie auf das Schiffsinne, wodurch der Rumpf selbst

weniger Schaden nimmt, doch einiger Schaden überträgt sich direkt auf das getroffene Modul.

## MUNITION UND WAFENKÜHLUNG



Einige Waffen benötigen Munition, um abgefeuert werden zu können. Die Menge an verfügbarer Munition wird dann an der Waffenklammer bei der entsprechenden Waffe angezeigt.

Ist alle Munition verbraucht, kann die Waffe erst wieder abgefeuert werden, wenn du dich in einem Sternenhafen oder Außenposten neu eindeckst.

Einige munitionsbasierte Waffen verwenden Magazine. Magazine werden automatisch gewechselt, wenn sie leer sind, was mit einer kurzen Wartezeit verbunden ist.

Alle Waffen sind mit einem geschlossenen Kühlkreislauf verbunden, der separat vom Hauptkühlsystem des Schiffs ist. Dieses Kühlsystem bezieht seine Energie von einem gesonderten Kondensator, um Waffen gebrauchsfertig zu halten. Ist der Kondensator leer, können die Waffen nicht aktiviert werden.

---

## SCHIFFSSYSTEME

---

Dein Schiff verfügt über viele Systeme, über die du als Pilot und Kommandeur zumindest grundlegend Bescheid wissen solltest. Ein erfahrener Pilot kennt die Grenzen seines Schiffs und nutzt dessen volles Potenzial, sowohl beim Fliegen als auch bei der Ausrüstung.

## SCHIFFSMODULE

Dein Schiff ist mit vielen Modulen ausgestattet, die seine Funktionalität gewährleisten. Einige dieser Module sind unerlässlich; ohne sie wäre dein Schiff nicht weltraumtauglich. Andere sind optional und erweitern seine Funktionen über den einfachen Flug hinaus.

Jedes Modul hat eine Klasse, die seine Größe angibt, und eine Wertung, die seine Effektivität angibt.

**Klasse:** Es gibt die Klassen 1–8. Module der Klasse 1 sind am kleinsten, solche der Klasse 8 sind am größten. Jedes Schiff verfügt über mehrere Modulabteile verschiedener Größe, in denen Module installiert werden können.

In einem größeren Abteil können auch kleinere Module installiert werden.

Größere Module sind generell schwerer als kleine. Die Masse ist relevant; je schwerer dein Schiff ist, desto höher ist die Belastung für deine Antriebe inklusive des Frameshifantriebs, und ihre Effektivität sinkt.

**Wertung:** Module haben eine alphabetische Wertung. „A“ bezeichnet die höchste Effektivität. Die Wertung stellt lediglich eine Hilfe dar; einige Module haben Vorteile, die von der Wertung nicht berücksichtigt werden.



## OBLIGATORISCHE MODULE

Folgende Module müssen in einem Schiff installiert werden, bevor es als raumtauglich angesehen wird und die Erlaubnis zum Abdocken erhält.

**Kraftwerk:** Dieses Modul verbraucht Treibstoff aus dem Tank deines Schiffs und wandelt ihn in Energie um, mit der die übrigen Schiffsmodule betrieben werden.

Wird das Kraftwerk schwer beschädigt, kommt es zu einer katastrophalen Fehlfunktion und das Schiff wird zerstört.

**Lebenserhaltung:** Dieses Modul stellt Atemluft für die Besatzung bereit. Dafür benötigt es Energie aus dem Kraftwerk.

Wird das Lebenserhaltungsmodul schwer beschädigt oder ein großes Loch in den Rumpf gerissen, so wird dir automatisch eine persönliche Sauerstoffmaske bereitgestellt. Suche in diesem Fall sofort einen Ort auf, an dem ausreichend Atemluft zur Verfügung steht.

**Energieverteiler:** Dieses Modul versorgt drei Kondensatoren mit Energie aus dem Kraftwerk: den SYS-, den ANT- und den WAF-Kondensator. Einzige Aufgabe der Kondensatoren ist es, die Energiekosten bestimmter Vorgänge zu decken.

**Treibstofftank:** In diesem Modul wird Schiffstreibstoff gelagert, der vom Kraftwerk verbraucht wird. Wenn deinem Schiff der Treibstoff ausgeht, versagt das Kraftwerk und es kommt zu einer katastrophalen Fehlfunktion. Betanke dein Schiff regelmäßig mit neuem Treibstoff.

**Antriebe:** Dieses Modul besteht aus mehreren Schubdüsen, die dein Schiff durchs All befördern. Das Antriebsmodul benötigt Energie aus dem Kraftwerk und leert außerdem während des Flugs das aktive Reservoir direkt.

Werden deine Antriebe schwer beschädigt, so treibt dein Schiff antriebslos im All. In solchen Fällen solltest du dein Schiff aufgeben und die Selbstzerstörung auslösen.

**Sensoren:** Dieses Modul gewährleistet grundlegende Scan- und Kommunikationsfunktionen: passive und einfache Scans sowie Andocklinksysteme. Sensoren benötigen Energie aus dem Kraftwerk.

Wenn deine Sensoren schwer beschädigt werden, kannst du keine Stationen und Schiffe orten und der Zielcomputer deines Schiffs wird deaktiviert.

**Frameshiftantrieb:** Dieses Modul erlaubt es deinem Schiff, sich de facto schneller fortzubewegen als das Licht, indem es den Raum um dein Schiff herum krümmt.

Der FSA benötigt Energie aus dem Kraftwerk und verbraucht bei der Aktivierung auch direkt Treibstoff. Im Supercruise wird der Treibstoff aus dem aktiven Reservoir bezogen. Bei Hyperraumsprüngen wird Treibstoff aus dem Haupttank verbraucht.

Wird der Frameshiftantrieb schwer beschädigt, kommt es zu einer katastrophalen Fehlfunktion und das Schiff wird zerstört.

## OPTIONALE MODULE

Viele verschiedene Module können darüber hinaus in deinem Schiff installiert werden, um seine Funktionen zu ergänzen. Es folgt eine Liste beliebter optionaler Module:

**Schildgenerator:** Dieses Modul umgibt dein Schiff mit einem schützenden Kraftfeld, das eingehende Angriffe absorbiert, die ansonsten schweren Schaden verursachen würden. Der Schildgenerator benötigt zur Aktivierung Energie aus dem Kraftwerk und verbraucht Energie aus dem SYS-Kondensator, um sich wieder aufzuladen (siehe den Abschnitt zum Energieverteiler auf der vorherigen Seite).

**Kühlkörperwerfer:** Mithilfe dieses Moduls kannst du die gesamte Hitze aus dem Inneren des Schiffs in einen Kühlkörper ableiten, der anschließend ins All ausgeworfen wird. Der Kühlkörperwerfer benötigt Energie aus dem Kraftwerk und verbraucht bei jedem Auswurf Energie aus dem SYS-Kondensator.

**Treibstoffsammler:** Mithilfe dieses Moduls kann dein Schiff Treibstoff direkt aus den äußeren Schichten eines Sterns aufnehmen und seinen Haupttank damit füllen. Dafür benötigt es Energie aus dem Kraftwerk.

Um den Treibstoffsammler zu verwenden, nähert du dich im Supercruise einem Stern und „pflügst“ sozusagen die äußere Schicht entlang des Kollisionsrings; dieser wird als gelber Kreis dargestellt und markiert den Mindestwinkel, den dein Kurs zur Mitte des Sterns haben muss, damit du nicht hineinstürzt.

Je mehr du dich der Kollisionsgrenze des Sterns nähert, desto mehr Treibstoff sammelst du ein. Beachte jedoch, dass die Umgebungstemperatur mit zunehmender Nähe zu einem Stern ansteigt. Wenn du in zu großer Nähe verweilst, wird dein Schiff durch die Hitze beschädigt.

**Raffinerie:** Mithilfe dieses Moduls kannst du Brocken aus Asteroiden raffinieren und wertvolle Materialien aus ihnen gewinnen. Dafür benötigt es Energie aus dem Kraftwerk. Raffineriemodule verfügen über einen Trichter und, je nach Modell, mindestens einen Ressourcenbehälter.

Um eine Raffinerie zu verwenden, brauchst du außerdem einen Abbaulaser. Abbaulaser können ressourcenhaltige Gesteinsbrocken aus einem Asteroiden herausbrechen. Wenn du einen Brocken mit deinem Frachtgreifer einsammelst, landet er im Trichter deiner Raffinerie.

Navigiere im Fokusmodus des Cockpits zum Tab Fracht im Systemmenü. Hier kannst du im Raffineriemenu die verschiedenen Ressourcen aus dem Brocken des Asteroiden den freien Ressourcenbehältern zuordnen. Nachdem du eine Ressource einem Behälter zugewiesen hast, wird dieser automatisch für alle weiteren Brocken verwendet, die diese Ressource enthalten.

Wenn ein Ressourcenbehälter voll ist, wird im Frachtraum ein Container für die raffinierte Ware erstellt, sofern dort Platz frei ist. Falls nötig, kannst du jederzeit den Trichter und die Ressourcenbehälter deiner Raffinerie ins All leeren.

**Waffen und Scanner:** Es gibt eine große Vielfalt an Modulen, die die Angriffsstärke, die Verteidigung und die Informationsbeschaffung deines Schiffs verbessern. Sämtliche dieser Module benötigen Energie aus dem Kraftwerk, und viele von ihnen verbrauchen bei der Aktivierung auch Energie aus dem SYS- oder dem WAF-Kondensator.

## ENERGIEVERTEILER

Folgende Befehle werden während des Flugs für den Energieverteiler verwendet:

<b>BEFEHL</b>	<b>T&amp;M-STANDARD</b>	<b>CONTROLLER-STANDARD</b>
ARMATUR HOCH	W	Steuerkreuz hoch
ARMATUR RUNTER	S	Steuerkreuz runter
ARMATUR LINKS	A	Steuerkreuz links
ARMATUR RECHTS	D	Steuerkreuz rechts

Der Energieverteiler leitet Energie aus dem Kraftwerk in drei Kondensatoren um:

- **SYS:** Für das Wiederaufladen der Schilde und zur Aktivierung von Scannern oder Verteidigungsmodulen verwendet. Je mehr Pips du außerdem zuweist, desto widerstandsfähiger werden deine Schilde gegen Angriffe.

Hinweis: Je mehr Pips zugewiesen sind, desto widerstandsfähiger sind die Schilde bei Angriffen.

- **ANT:** Wird verwendet, um einen Notschub (Booster) einzuleiten. Je mehr Pips du außerdem zuweist, desto

wendiger und schneller wird dein Schiff. Je mehr Pips du außerdem zuweist, desto wendiger und schneller wird dein Schiff.

- **WAF:** Wird vom Waffenkühlkreislauf verwendet.

Du kannst die Prioritäten für das Wiederaufladen der Kondensatoren während des normalen Flugs jederzeit verändern, sodass immer die passende Energiemenge zur Verfügung steht.



Verwende **ARMATUR HOCH**, um die Priorität des ANT-Kondensators zu erhöhen.

Verwende **ARMATUR LINKS**, um die Priorität des SYS-Kondensators zu erhöhen.

Verwende **ARMATUR RECHTS**, um die Priorität des WAF-Kondensators zu erhöhen.

Verwende **ARMATUR RUNTER**, um die Energie gleichmäßig zwischen allen drei Kondensatoren zu verteilen.

Jedes Mal, wenn du die Priorität eines Kondensators erhöhst, erscheint unter dem entsprechenden Anzeigebalken ein leuchtender Punkt, der „Pip“ genannt wird. Je mehr Pips einem Kondensator zugewiesen sind, desto höher seine Priorität und desto schneller wird er wieder aufgeladen. Wie bereits erwähnt, gibt es darüber hinaus positive Effekte, deren Wirkungsgrad durch die Anzahl der zugewiesenen Pips beeinflusst wird.

Einem Kondensator können höchstens 4 Pips zugewiesen werden.

Ein Modul, das Energie aus einem Kondensator benötigt, kann nicht aktiviert werden, wenn dort nicht genügend Energie zur Verfügung steht, auch wenn das Modul vom Kraftwerk ausreichend versorgt wird.

Wenn du lernst, die Energieverteilung situationsabhängig zu optimieren, hast du einen erheblichen Vorteil gegenüber Piloten, die sich darum nicht kümmern.

## HITZE UND SIGNATUR

Für die Anpassung des Hitzelevels stehen folgende Befehle zur Verfügung:

<b>BEFEHL</b>	<b>T&amp;M-STANDARD</b>	<b>CONTROLLER-STANDARD</b>
STILLER FLUG	ENTF	ENTF
KÜHLKÖRPER VERWENDEN	V	V
ARMATUR HOCH	W	Steuerkreuz hoch
ARMATUR RUNTER	S	Steuerkreuz runter
ARMATUR-AUSWAHL	LEERTASTE	A-Taste

Das Spielkonzept der Hitze hat zwei Seiten: die Temperatur im Schiffsinernen und die externe Signatur.

## HITZE IM SCHIFFSINNEREN

Durch die Energieversorgung von Modulen durch das Kraftwerk heizt sich das Innere des Schiffs auf. Mit der Zeit kann die Temperatur gefährlich ansteigen, bis die Hitze das Schiff beschädigt. Wenn du dich nicht darum kümmerst, kommt es zu einer katastrophalen Fehlfunktion und dein Schiff wird zerstört.



Die Temperatur im Schiffsinneren wird im Cockpit gleich links neben der Sensorscheibe als Balken angezeigt.

Durch jedes Schiff zieht sich ein Kühlsystem, das Hitze aufnimmt und zu den Hitzeauslässen transportiert. Diese Auslässe sind mit wärmeleitenden Lamellen versehen, über die Hitze ins All abgegeben wird, damit die Temperatur im Schiff innerhalb sicherer Grenzwerte bleibt.

Das Kühlsystem funktioniert automatisch. Auslässe werden geöffnet, wenn die Temperatur im Schiffsinneren gefährlich ansteigt, und wieder geschlossen, wenn sie absinkt.

Unter extremen Bedingungen wie etwa in der Nähe eines Sterns oder bei übermäßigem Energieverbrauch kann es dazu kommen, dass das Kühlsystem überlastet ist. In solchen Fällen solltest du nicht benötigte Module manuell ausschalten.

Du kannst dies im Fokusmodus im Cockpit tun, wenn du im Systemmenü zum Tab Module wechselst.

Verwende **ARMATUR HOCH** und **ARMATUR RUNTER**, um ein Modul zu markieren, und **ARMATUR-AUSWAHL**, um es zu deaktivieren. Je mehr Energie ein Modul aus dem Kraftwerk bezieht, desto stärker fällt die Temperatur ab, wenn es ausgeschaltet wird.

Sofern dein Schiff mit einem Kühlkörperwerfer ausgestattet ist, kannst du es kurzfristig stark abkühlen, indem du ihn nutzt, um alle Hitze im Schiff in einen Kühlkörper zu leiten. Dieser Kühlkörper wird anschließend ins All ausgeworfen. Kühlkörperwerfer können Feuergruppen zugeordnet werden, sodass die entsprechende Feuertaste einen Auswurf auslöst. Du kannst dazu auch den Befehl **KÜHLKÖRPER VERWENDEN** geben.

Beachte, dass der Auswurf eines Kühlkörpers nur kurzfristig Abhilfe schafft – das Schiff heizt sich weiter auf, bis die Ursache des Temperaturanstiegs beseitigt wird.

## SIGNATUR UND STILLER FLUG

Die Hitze, die ein Schiff nach außen abgibt, bildet gemeinsam mit den EM-Emissionen einiger Module (insbesondere der Schilde) seine Signatur. Schiffssensoren erfassen diese Signatur und nutzen sie, um das Schiff zu lokalisieren und zu identifizieren.



Hitze ist zwar der Hauptbestandteil der Signatur eines Schiffs, doch es geht dabei nicht direkt um die Temperatur im Schiffsinnenen, auch wenn es damit zu tun hat. Für die Signatur ist es entscheidend, wie viel Hitze das Schiff nach außen abstrahlt.

Einfach ausgedrückt: Je heißer es in einem Schiff ist, desto stärker wird das Kühlsystem beansprucht, desto mehr Hitze gelangt ins All und desto stärker wird deine Signatur.

Je stärker die Signatur eines Schiffs ist, desto weiter ist der Umkreis, in dem es von Sensoren als unbestimmter Kontakt erkannt wird, und desto weiter ist der Umkreis, in dem Sensoren das Schiff lokalisieren können, wodurch es als Ziel erfasst und gescannt werden kann.

Indem du entscheidest, welche Module eingeschaltet sind und Energie aus dem Kraftwerk beziehen, hast du Einfluss auf die Temperatur in deinem Schiff und kannst sie so weit absenken, dass deine Signatur abflacht und es schwieriger wird, dich zu orten. Durch solche Kunstgriffe lässt sich die Signatur eines Schiffs erheblich abschwächen, sodass es unerkannt bleiben kann, solange der Pilot ohne die Funktionen der abgeschalteten Module auskommt.

Wird der Energiebedarf des Schiffs nicht manuell beeinflusst, so wird es automatisch gekühlt, und je heißer es wird, desto leichter ist es zu entdecken. Du kannst die Kühlung manuell umgehen, indem du dein Schiff auf stillen Flug umstellst.

Verwende den entsprechenden Befehl, um auf **STILLER FLUG** umzuschalten. In diesem Modus bleiben die Hitzeauslässe geschlossen, sodass keine Hitze ins All abgegeben wird. Verfügt dein Schiff über Schilde, werden sie abgeschaltet.



Im stillen Flugmodus werden die wahrnehmbaren Wärmeemissionen des Schiffs auf ein Minimum gesenkt.

Einige Emissionen sind unvermeidlich, wie zum Beispiel die Wärme, die von den Schubdüsen abgegeben wird. Auch ein Schiff im stillen Flug kann also von Sensoren erfasst werden. Die Reichweite, auf die es entdeckt werden kann, ist jedoch erheblich geringer.

Beachte, dass dein Kraftwerk auch im stillen Flug Wärme durch die Energieversorgung der Module erzeugt. Diese Wärme bleibt im Inneren des Schiffs und kann schnell auf gefährliche Temperaturen ansteigen. Es ist daher nicht empfohlen, den stillen Flugmodus über längere Zeit zu verwenden.

Wird der Befehl **STILLER FLUG** erneut gegeben, wechselt das Schiff zurück zum vollen Energieverbrauch und das Kühlsystem sowie gegebenenfalls die Schilde werden wieder aktiviert.

## REISE

Folgende Befehle werden in den verschiedenen Reisemodi verwendet:

BEFEHL	T&M-STANDARD	CONTROLLER-STANDARD
FRAMESHIFTANTRIEB AKTIVIEREN	J	J
AUFHÄNGUNGEN AUSFAHREN	U	BACK-Taste
FAHRWERK	L	L
FRACHTGREIFER	POS 1	POS 1

Es gibt drei verschiedene Reisemodi für Raumschiffe. Je nach Entfernung zum Reiseziel können Piloten es mit regulären Schubdüsen durch den „normalen Raumflug“ erreichen.

Längere Reisen innerhalb des Systems werden mithilfe des Frameshiftantriebs zurückgelegt, der den Raum um das Schiff

krümmt, sodass es so scheint – und de facto den gleichen Effekt hat –, als ob das Schiff sich schneller fortbewegt als das Licht.

Für Reisen zwischen verschiedenen Sternensystemen wird ebenfalls der Frameshiftantrieb aktiviert, wobei sein ganzes Potenzial ausgeschöpft wird. Dies macht es möglich, unvorstellbare Entfernungen in Sekunden zu überbrücken. Aufgrund der Ungenauigkeit solcher Reisen ist jedoch eine gesonderte Erfassung des Ziels notwendig.

## NORMALER RAUM

Unter normalen Flugbedingungen bewegt sich das Schiff mithilfe der Schubdüsen seines konventionellen Antriebs durchs All. Die meisten Aktivitäten wie Kämpfe, das Andocken oder der Abbau von Rohstoffen geschehen im normalen Raum.

In den Fluggrundlagen wird erklärt, wie du dein Schiff im normalen Raum steuerst.

## SUPERCUISE



Sternensysteme sind zu groß, als dass man sie im normalen Raumflug durchqueren könnte. Sogar das schnellste Schiff würde bei Höchstgeschwindigkeit mindestens 200 Jahre brauchen, um von der Erdumlaufbahn aus Pluto zu erreichen.

Stattdessen wird für solche Reisen der Frameshiftantrieb des Raumschiffs verwendet. Er krümmt den Raum um das Schiff herum und verkürzt die Reisezeit auf einige Minuten, sogar unter Verwendung des konventionellen Antriebs. Diese Art des Reisens wird umgangssprachlich als Supercruise bezeichnet.

Um mithilfe des Frameshiftantriebs in den Supercruise zu wechseln, müssen einige Schritte ausgeführt und Anforderungen erfüllt werden.

## MIT DEM FRAMESHIFTANTRIEB IN DEN SUPERCUISE

**Massesperre:** Bevor du den Frameshiftantrieb aktivieren kannst, musst du dich vergewissern, dass dein Schiff nicht durch eine große Masse wie einen Sternenhafen oder Außenposten gesperrt wird. Dazu wirfst du einen Blick auf die Massesperre-Anzeige rechts von deinem Schiffsplan im Cockpit.

Leuchtet die Massesperre-Anzeige, so musst du dich mit deinem konventionellen Schiffsantrieb von der ursächlichen Masse fortbewegen, bis die Anzeige erlischt.

**Aufhängungen, Fahrwerk und Frachtgreifer einfahren:** Die Verwendung des Frameshiftantriebs setzt den Rumpf deines Schiffs enormen Belastungen aus. Deshalb musst du vor der Aktivierung alle Aufhängungen, das Fahrwerk und den Frachtgreifer einfahren.

Verwende **AUFHÄNGUNGEN AUSFAHREN**, um bereits ausgefahrene Aufhängungen einzufahren.

Verwende **FAHRWERK**, um das Fahrwerk einzufahren, falls nötig.

Verwende **FRACHTGREIFER**, um den Frachtgreifer einzufahren, falls nötig.

**Antrieb aufladen:** Sofern dein Schiff nicht von einer Masse gesperrt ist, gibst du den Befehl **FRAMESHIFTANTRIEB AKTIVIEREN**. Auf dem Kabinendisplay erscheint ein Aufladebalken, der anzeigt, wie lange es noch dauert, bis der Frameshiftantrieb den Raum krümmt.



Wenn sich Schiffe in der Nähe befinden, dauert es länger, bis der Frameshiftantrieb den Raum krümmt, da mehr Leistung erforderlich ist. Je größer das Schiff ist, desto länger dauert das Aufladen. Wenn dein Frameshiftantrieb mit solchen Hindernissen zu kämpfen hat, wirst du benachrichtigt.

Schiffe verhindern nicht, dass der Frameshiftantrieb aufgeladen wird, aber du solltest wissen, dass das Aufladen viel Wärme erzeugt. Sehr lange Aufladezeiten können dazu führen, dass die Temperatur im Inneren deines Schiffs gefährlich ansteigt.

Du solltest von anderen Schiffen auf Abstand gehen, bevor du den Frameshiftantrieb aktivierst, um einen übermäßigen Hitzeanstieg zu vermeiden.

**Fluchtvektor:** Wenn du dich sehr nahe an einem Himmelskörper wie einem Planeten befindest, so musst du dein Schiff davon abwenden, bevor der Frameshiftantrieb den Raum krümmt, damit du nicht mit ihm oder seiner Atmosphäre kollidierst.



Um dir dabei zu helfen, eine sichere Richtung einzuschlagen, wird auf dem Kabinendisplay ein Fluchtvektor angezeigt. Richte dein Schiff einfach während des Aufladens am Fluchtvektor aus. Außerdem wird der Kompass deines Schiffs aktiviert und zeigt auf den Fluchtvektor, damit du ihn findest, wenn er nicht gleich auf dem Kabinendisplay erscheint.

**Beschleunigen:** Wenn der Frameshiftantrieb aufgeladen wurde, musst du maximal beschleunigen und geradeaus fliegen, um die Raumkrümmung zu initiieren. Du kannst während des Aufladens jederzeit beschleunigen.

## REISEN IM SUPERCUISE

Wenn alle Anforderungen erfüllt sind und der Frameshiftantrieb aufgeladen wurde, krümmt er den Raum um dein Schiff herum und du wechselst in den Supercruise.

Ein Schiff im Supercruise wird genauso gesteuert wie im normalen Flug, bis auf folgende Ausnahmen:

**Mindestgeschwindigkeit:** Ein Schiff im Supercruise bewegt sich stets mit einer Mindestgeschwindigkeit von 30 km pro Sekunde vorwärts, auch wenn es nicht beschleunigt.

**Variable Höchstgeschwindigkeit:** Die Höchstgeschwindigkeit im Supercruise hängt von der Entfernung und der Masse der Himmelskörper in der Nähe ab.

Wenn ein Schiff nahe an einem Himmelskörper vorbeifliegt, schränkt dessen Masse die Effektivität des Frameshiftantriebs ein, wodurch die Höchstgeschwindigkeit sinkt. Wenn das Schiff sich wegbewegt, schwindet der Einfluss des Himmelskörpers und die potenzielle Höchstgeschwindigkeit erhöht sich.

Dazu ist zu sagen, dass diese Einschränkung nicht absolut ist. Ein Schiff kann höhere Geschwindigkeiten erreichen, als die Masse eines Himmelskörpers es zuließe, indem es sich zuerst wegbewegt, bis der Einfluss schwindet, dann beschleunigt und schließlich zum Himmelskörper zurückfliegt.

Der Einfluss der Masse verlangsamt das Schiff mit der Zeit, anstatt es abrupt auf die eingeschränkte Höchstgeschwindigkeit abzubremesen. Berücksichtige dies auf langen Reisen, bei denen sich deine Geschwindigkeit stark erhöht hat.

Wenn die Drosselung auf einen Wert im blauen Idealbereich eingestellt ist, bremst dein Schiff generell auf angemessene Geschwindigkeiten ab, wenn es sich einem Himmelskörper nähert, ohne dass weitere Eingaben nötig sind.

**Eingeschränkte Kontrolle:** Damit ein Schiff im Supercruise bleiben kann, muss es vorwärtsfliegen. Würde das Schiff sich so drehen, dass es in nicht mehr in die Flugrichtung zeigt, oder sich zur Seite bewegen, bestünde das Risiko, dass es aus dem Supercruise fällt. Deshalb kann der Flugstabilisator nicht ausgeschaltet werden, und die vertikalen und Querschubdüsen sind deaktiviert.

Außerdem reagiert das Schiff im Supercruise schwerfälliger.

**Erweitertes Kabinendisplay:** Um die Navigation im Supercruise zu erleichtern, werden zusätzliche Orbitlinien für bekannte Himmelskörper auf dem Kabinendisplay angezeigt.

Außerdem erscheinen blaue Ringe um Himmelskörper, die beim Einschätzen von Entfernungen helfen.

In der Nähe eines Sterns, Planeten oder Mondes wird ein gelber Kollisionsring angezeigt. Dieser Ring markiert den Mindestwinkel, den dein Kurs zur Mitte des Himmelskörpers haben muss, damit du nicht von seiner Masse gesperrt wirst und aus dem Supercruise fällst.

Ein Kollisionskurs löst außerdem einen entsprechenden Alarm im Cockpit aus.

Ein Ziel, das in den Navigationscomputer eingegeben wurde, wird auch im Supercruise auf dem Kabinendisplay samt seiner Entfernung und der geschätzten Ankunftszeit angezeigt.

**Veränderte Sensorscheibe:** Die Sensorscheibe funktioniert im Supercruise etwas anders: Der Maßstab wird automatisch so angepasst, dass Sterne und Planeten angezeigt werden, die dein Schiff bei der aktuell möglichen Höchstgeschwindigkeit in 2 Minuten erreichen könnte; Einschränkungen durch die Masse naher Himmelskörper werden berücksichtigt.



Es werden automatisch Schiffe in einem Radius von 40 Sekunden angezeigt, basierend auf der Geschwindigkeit des schnellsten Schiffs.

Wenn du ein Schiff im Zielcomputer erfasst, ändert sich der Maßstab der Sensorscheibe automatisch so, dass das Ziel ungefähr in der Mitte zwischen dem Zentrum und dem Rand der Scheibe angezeigt wird, damit du es gut erkennst.

Reisedaten im Cockpit: Im Supercruise bewegt man sich meist zwischen zwei Orten im selben System, zum Beispiel vom Stern zu einem Raumhafen.

Wenn du einen interessanten Ort oder einen Andockhafen als Ziel in den Navigationscomputer eingibst, indem du ihn auf dem Tab Navigation im Zielmenü des Cockpits markierst und auswählst, werden deshalb Reisedaten im Zieldatenmenü des Cockpits angezeigt.

Für einen solchen Zielort im Navigationscomputer gibt es drei verschiedene Informationen:

- **Ausrichtung:** Diese Anzeige leuchtet, wenn dein Schiff in Richtung des Ziels fliegt, was eine Voraussetzung dafür ist, den Supercruise am Zielort zu verlassen.
- **Entfernung:** Auf diesem Balken wird blau markiert, welche Entfernung du zum Ziel haben musst, um den Supercruise erfolgreich zu verlassen.
- **Geschwindigkeit:** Auf diesem Balken wird blau markiert, welche Geschwindigkeit du haben musst, um den Supercruise erfolgreich zu verlassen.



Diese Daten dienen am Ende deiner Reise zur Feinabstimmung für deinen Austritt aus dem Supercruise. Damit du genau am Zielort in den normalen Raum zurückkehren kannst, müssen deine Ausrichtung, Entfernung und Geschwindigkeit innerhalb der Parameter liegen.

## SUPERCUISE VERLASSEN

Es gibt mehrere Möglichkeiten, den Supercruise zu verlassen; sowohl absichtlich als auch als Folge unvorhergesehener Ereignisse.

**Präziser Austritt bei Ankunft:** Wenn ein Zielort mit exakten Koordinaten wie ein Navigationssignal, eine unidentifizierte Signalquelle, ein Sternenhafen oder ein Außenposten in den Navigationscomputer eingegeben wurde, kannst du versuchen, den Supercruise präzise wenige Kilometer entfernt vom Ziel zu verlassen.

Voraussetzungen für einen präzisen Austritt:

- Flug in Richtung des Ziels
- Entfernung von höchstens 1000 km (1 Megameter) zum Ziel
- Geschwindigkeit von unter 1000 km pro Sekunde

Wenn all diese Voraussetzungen erfüllt sind, wird im Cockpit der Hinweis **BEREIT ZUM WIEDEREINTRITT** angezeigt. Verwende **FRAMESHIFTANTRIEB AKTIVIEREN**, um einen präzisen Austritt bei der Ankunft auszuführen.



**Standardaustritt:** Ein Schiff kann den Supercruise jederzeit sicher verlassen und in den normalen Raum zurückkehren. Verlangsame dein Schiff auf das Minimum (30 km pro Sekunde) und verwende FRAMESHIFTANTRIEB AKTIVIEREN, um im Weltraum den Supercruise zu verlassen.

**Kollision mit Himmelskörpern:** Der Frameshiftantrieb eines Schiffs versagt, wenn es zu nahe an einen Himmelskörper wie einen Stern, Planeten oder Mond gerät. Wird der Mindestabstand unterschritten, so wird ein Alarm im Cockpit ausgelöst. Das Schiff führt dann einen Notaustritt durch und fällt aus dem Supercruise.

Bei einem Notaustritt verlässt das Schiff den Supercruise unmittelbar. Weil dies abrupt geschieht, werden der Rumpf und die Module des Schiffs dabei beschädigt, und es taumelt unkontrolliert in den normalen Raum zurück.

**Manueller Notaustritt:** Du kannst im Supercruise jederzeit zweimal den Befehl FRAMESHIFTANTRIEB AKTIVIEREN geben, während du schneller als mit der Minimalgeschwindigkeit fliegst, um einen manuellen Notaustritt durchzuführen. Auch bei der manuellen Auslösung eines Notaustritts werden dein Schiff und seine Module beschädigt.

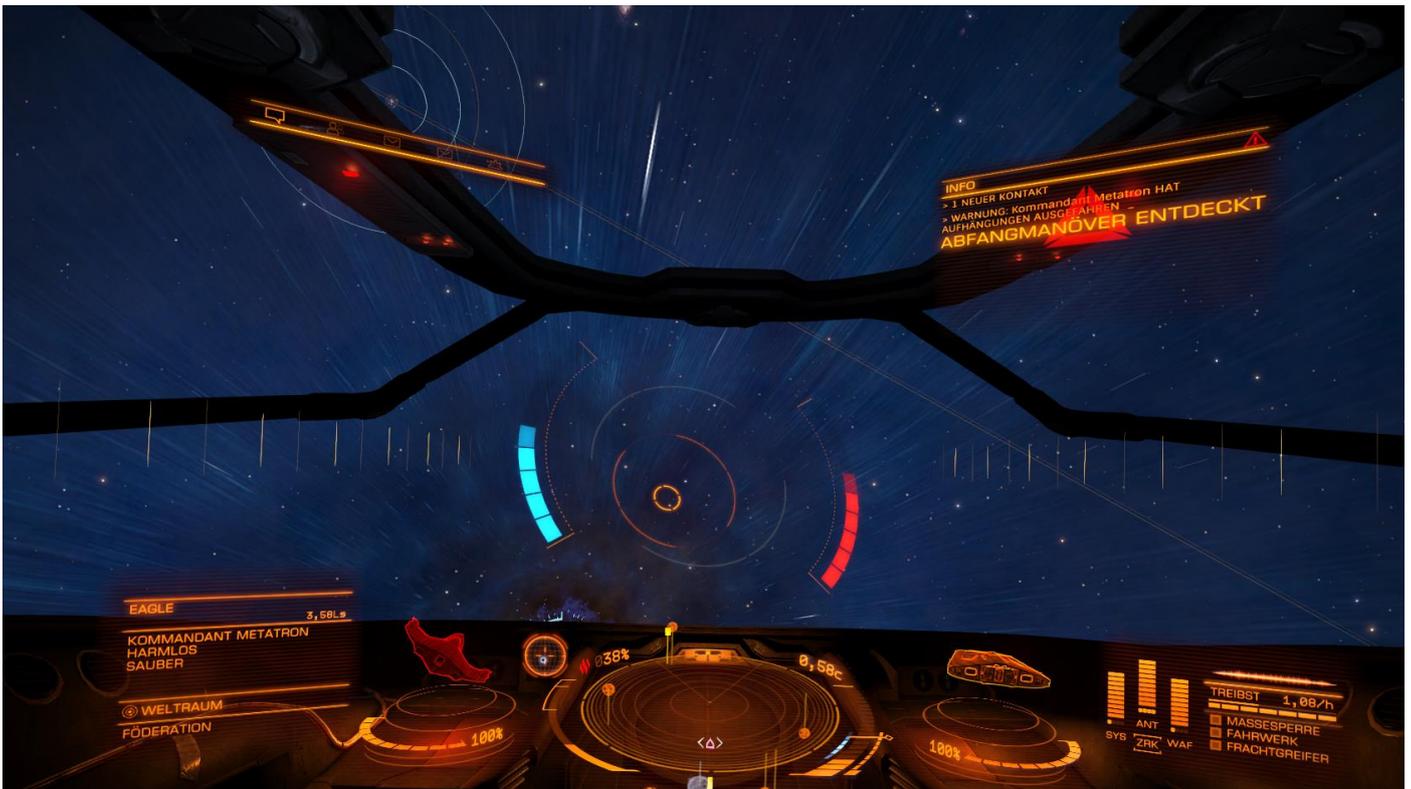
**Interruption:** Einige Schiffe sind mit besonderen Modulen namens Interruptoren ausgestattet. Diese Module werden im Supercruise wie Waffen verwendet und können das Ziel sowie das Schiff, das die Interruption durchführt, gleichzeitig per Notaustritt aus dem Supercruise zerren.

Bei einer erfolgreichen Interruption erleiden beide Schiffe Schäden am Rumpf und an den Modulen.

Abkühlphase des Frameshiftantriebs: Nach dem Austritt aus dem Supercruise gibt es eine kurze Wartezeit, bevor du den Frameshiftantrieb erneut aktivieren kannst. Üblicherweise beträgt sie höchstens 5 Sekunden. Wenn allerdings ein Notaustritt durchgeführt wurde, muss der Frameshiftantrieb neu gestartet werden und die Wartezeit beträgt etwa 40 Sekunden. Eine Anzeige im Cockpit weist darauf hin, dass der Frameshiftantrieb abgekühlt wird.

**Frameshift abbrechen:** Du kannst vor dem Beginn des fünfsekündigen Countdowns jederzeit den Frameshift abbrechen, indem du den Befehl FRAMESHIFTANTRIEB AKTIVIEREN erneut gibst. Wenn der fünfsekündige Countdown begonnen hat, gibt es kein Zurück.

## INTERRUPTION



Jeder Pilot sollte sich einer besonderen Gefahr bei Reisen im Supercruise bewusst sein. Einige Schiffe sind mit besonderen Modulen ausgestattet; sie können ein Schiff, das im Zielcomputer erfasst wurde, mit sich aus dem Supercruise zerrren. Beide Schiffe landen am gleichen Ort im normalen Raum.

Dieser Vorgang wird Interruption genannt.

Wenn jemand eine Interruption deiner Reise versucht, wird dein Kabinendisplay erweitert. Ein Fluchtvektor und Ausrichtungsringe werden angezeigt. Richte dein Schiff am Fluchtvektor aus und halte den Kurs. Wenn du dies tust, bleibt

dein Schiff im Supercruise.

Die Ausrichtungsringe ziehen sich zusammen und zeigen an, wenn du in die richtige Richtung fliegst. Wenn dein Schiff vom Kurs abweicht, werden die Kreise größer.

Der Angreifer versucht, dein Schiff in der Mitte seines eigenen Displays zu halten.

Wenn du besser fliegst als dein Angreifer, füllt sich ein blauer Balken links von den Ausrichtungsringen. Wenn dein Angreifer besser fliegt als du, füllt sich ein roter Balken rechts von den Ausrichtungsringen. Wenn ihr gleich gut fliegt, bleiben beide Balken zur Hälfte gefüllt.

Wenn dein Balken ganz gefüllt wird, entgehst du der Interruption. Der Angreifer hingegen muss einen Notaustritt durchführen. Wenn der Balken deines Gegners ganz gefüllt wird, ist die Interruption erfolgreich – beide Schiffe führen einen Notaustritt durch und fallen am gleichen Ort in den normalen Raum.

Bei ebenbürtigen Piloten kann eine Interruption einige Zeit dauern. Mit der Zeit verstärkt sich der Interruptionseffekt, was bedeutet, dass immer kleinere Fehler sich entscheidend auswirken.

## **HYPERRAUMSPRÜNGE**

Der Frameshiftantrieb kann aktiviert werden, um den Raum so stark zu komprimieren, dass Schiffe mehrere Lichtjahre in Sekunden zurücklegen und von einem Sternensystem in ein anderes springen können. Diese Art des Reisens wird umgangssprachlich Hyperraumsprung genannt.

Hyperraumsprünge sind von Natur aus ungenau. Nur Sterne sind groß genug, um als Ziel in Frage zu kommen. Aus diesem Grund ist das Reiseziel eines Hyperraumsprungs stets der Hauptstern eines Systems; bei der Ankunft befindet sich das Schiff in einer zufälligen Position in seiner Nähe.

Wie beim Supercruise gibt es bei Hyperraumsprüngen Schritte zu befolgen und Regeln zu beachten. Aus praktischen Gründen werden diese hier noch einmal aufgeführt:

### **HYPERRAUMSPRÜNGE MIT DEM FRAMESHIFTANTRIEB**

**Massesperre:** Wie bei der Vorbereitung auf einen Supercruise musst du dich vor Aktivierung des Frameshiftantriebs vergewissern, dass dein Schiff nicht durch eine große Masse wie einen Sternenhafen oder Außenposten gesperrt wird. Dazu wirfst du einen Blick auf die Massesperre-Anzeige rechts von deinem Schiffsplan im Cockpit.

Leuchtet die Massesperre-Anzeige, so musst du dich mit deinem konventionellen Schiffsantrieb von der ursächlichen Masse fortbewegen, bis die Anzeige erlischt.

**Aufhängungen, Fahrwerk und Frachtgreifer einfahren:** Ein Hyperraumsprung setzt den Rumpf deines Schiffs noch stärkeren Belastungen aus. Deshalb musst du vor der Aktivierung alle Aufhängungen, das Fahrwerk und den Frachtgreifer einfahren.

Verwende **AUFHÄNGUNGEN AUSFAHREN**, um bereits ausgefahrene Aufhängungen einzufahren.

Verwende **FAHRWERK**, um das Fahrwerk einzufahren, falls nötig.

Verwende **FRACHTGREIFER**, um den Frachtgreifer einzufahren, falls nötig.

**Antrieb aufladen:** Sofern dein Schiff nicht von einer Masse gesperrt ist, gibst du den Befehl **FRAMESHIFTANTRIEB AKTIVIEREN**. Auf dem Kabinendisplay erscheint ein Aufladebalken, der anzeigt, wie lange es noch dauert, bis der Frameshiftantrieb den Raum krümmt.

Anders als beim Supercruise wird die Aufladezeit für einen Hyperraumsprung nicht durch andere Schiffe beeinflusst. Die Kompression ist so stark, dass die Masse von Schiffen dabei keine Rolle spielt. Der Antrieb muss vor jedem Hyperraumsprung 15 Sekunden aufgeladen werden.

**Ausrichtung am Ziel:** Anders als beim Supercruise musst du im Navigationscomputer deines Schiffs ein Sternensystem als Ziel definieren. Entweder du rufst im Fokusmodus des Cockpits den Tab Navigation im Zielmenü auf und wählst dort ein nahe gelegenes Sternensystem aus oder du wählst direkt auf der Galaxiekarte einen Stern aus.

Vor dem Hyperraumsprung musst du dein Schiff anhand der entsprechenden Markierung auf dem Kabinendisplay in Richtung des Zielorts ausrichten.

Wenn du ein Sternensystem im Navigationscomputer als Ziel ausgewählt hast, wird der Kompass aktiviert, um dir zu helfen, die Markierung zu finden, falls sie nicht gleich auf dem Display erscheint.

**Wegstrecke:** Die gerade Wegstrecke zum Zielsystem muss frei sein. Wenn sich ein Himmelskörper wie ein Stern oder ein Planet zwischen dir und dem Ziel befindet, wird der Sprung nicht durchgeführt.

Du musst im Supercruise einen Ort im System aufsuchen, von dem aus du freie Bahn zum Zielsystem hast, und es erneut versuchen.

**Beschleunigen:** Wenn alle Anforderungen erfüllt sind, beschleunigst du und fliegst direkt auf das Ziel zu, um den Hyperraumsprung einzuleiten.

**Abbruch eines Hyperraumsprungs:** Wenn der fünfsekündige Countdown begonnen hat, kannst du den Vorgang nicht mehr abbrechen. Vorher kannst du einen Hyperraumsprung jederzeit abbrechen, indem du den Befehl **FRAMESHIFTANTRIEB AKTIVIEREN** erneut gibst.

Der Sprung selbst dauert nur eine kurze Zeit; danach kommst du im Zielsystem in der Nähe des Hauptsterns an und befindest dich im Supercruise. Vermeide bei deiner Ankunft, dem Stern zu nahe zu kommen.

**Kosten eines Hyperraumsprungs:** Der Treibstoffverbrauch bei Hyperraumsprüngen ist nicht proportional zur Entfernung. Bei größeren Entfernungen steigt der Treibstoffverbrauch exponentiell an.

Außerdem ist zu beachten, dass die Reichweite für einzelne Sprünge mit dem Frameshiftantrieb begrenzt ist. Du kannst bei jedem einzelnen Hyperraumsprung immer nur so weit springen, wie dein Frameshiftantriebsmodul es zulässt, egal, wie viel Treibstoff sich im Haupttank deines Schiffs befindet.

## **FRAMESHIFT-SOGWOLKEN**

Wenn Schiffe in den Supercruise wechseln oder ihn verlassen und wenn sie durch den Hyperraum springen, hinterlassen sie Partikelwolken, die als Frameshift-Sogwolken bezeichnet werden.

Frameshift-Sogwolken lösen sich nach einer Weile auf, doch vorher können fähige Piloten mit entsprechender Ausrüstung sie nutzen.

Es gibt zwei Arten von Frameshift-Sogwolken:

- FSA-Sogwolken mit geringer Energie: Sie werden von Schiffen hinterlassen, die innerhalb eines Sternensystems in den Supercruise wechseln oder ihn verlassen.
- FSA-Sogwolken mit hoher Energie: Sie werden von Schiffen hinterlassen, die durch den Hyperraum in ein anderes System springen.

## **FSA-SOGWOLKEN MIT GERINGER ENERGIE**

Jeder Pilot kann eine FSA-Sogwolke mit geringer Energie im normalen Raum im Zielcomputer erfassen. Beim anschließenden Wechsel in den Supercruise ist die Wahrscheinlichkeit hoch, in der Nähe des Schiffs zu landen, das die Wolke hinterlassen hat.



Dazu muss lediglich der Frameshiftantrieb aktiviert werden, während die FSA-Sogwolke mit geringer Energie im Zielcomputer erfasst ist. Verwende den Befehl **FRAMESHIFTANTRIEB AKTIVIEREN**, während du eine FSA-Sogwolke mit geringer Energie in deinem Zielcomputer erfasst hast. Beachte, dass du alle regulären Voraussetzungen für einen Wechsel in den Supercruise erfüllen musst.

Jeder Pilot kann eine FSA-Sogwolke mit geringer Energie im Supercruise im Zielcomputer erfassen. Beim anschließenden Austritt aus dem Supercruise ist die Wahrscheinlichkeit hoch, in der Nähe des Schiffs zu landen, das die Wolke hinterlassen hat.

Wenn im Supercruise eine FSA-Sogwolke mit geringer Energie im Zielcomputer erfasst wird, zeigt das Zieldatenmenü im Cockpit dieselben Zusatzinformationen an, die bei der Erfassung präziserer Koordinaten erscheinen: die Anforderungen hinsichtlich Ausrichtung, Entfernung und Geschwindigkeit.

Sofern diese drei Anforderungen erfüllt sind, kannst du mit **FRAMESHIFTANTRIEB AKTIVIEREN** sicher aus dem Supercruise in den normalen Raum zurückkehren; mit etwas Glück in der Nähe des Schiffs, das die Wolke hinterlassen hat.

Bei FSA-Wolken mit geringer Energie ist Zeit ein wichtiger Faktor. Je später du die Wolke nutzt, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass du in der Nähe deines Ziels ankommst.

## **FSA-SOGWOLKEN MIT HOHER ENERGIE**

Du kannst Schiffe, die einen Hyperraumsprung durchgeführt haben, auf ähnliche Weise verfolgen. Allerdings brauchst du dazu einen fortschrittlichen FSA-Sogwolkenscanner.



Wenn du eine FSA-Wolke mit hoher Energie im Zielcomputer erfasst, wird der Zielort zunächst als „unbekannt“ angegeben.

Nachdem du mithilfe eines FSA-Sogwolken-scanners einen vollständigen Scan der Wolke durchführst, wird die Beschreibung aktualisiert und der Name des Zielsystems des Hyperraumsprungs wird angezeigt.

Behalte die FSA-Wolke als Ziel im Computer und verwende **FRAMESHIFTANTRIEB AKTIVIEREN**, um in das entsprechende System zu springen, möglicherweise in die Nähe des Schiffs, das die Wolke hinterlassen hat. Beachte, dass du alle regulären Voraussetzungen für einen Hyperraumsprung erfüllen musst. Du kannst den Sprung eventuell nicht durchführen, wenn dein Frameshiftantrieb nicht leistungsstark genug ist.

Bei FSA-Wolken ist Zeit immer ein wichtiger Faktor. Je eher du die Wolke nutzt und die Verfolgung aufnimmst, desto größer ist die Chance, in der Nähe des Schiffs anzukommen, das die Wolke hinterlassen hat.

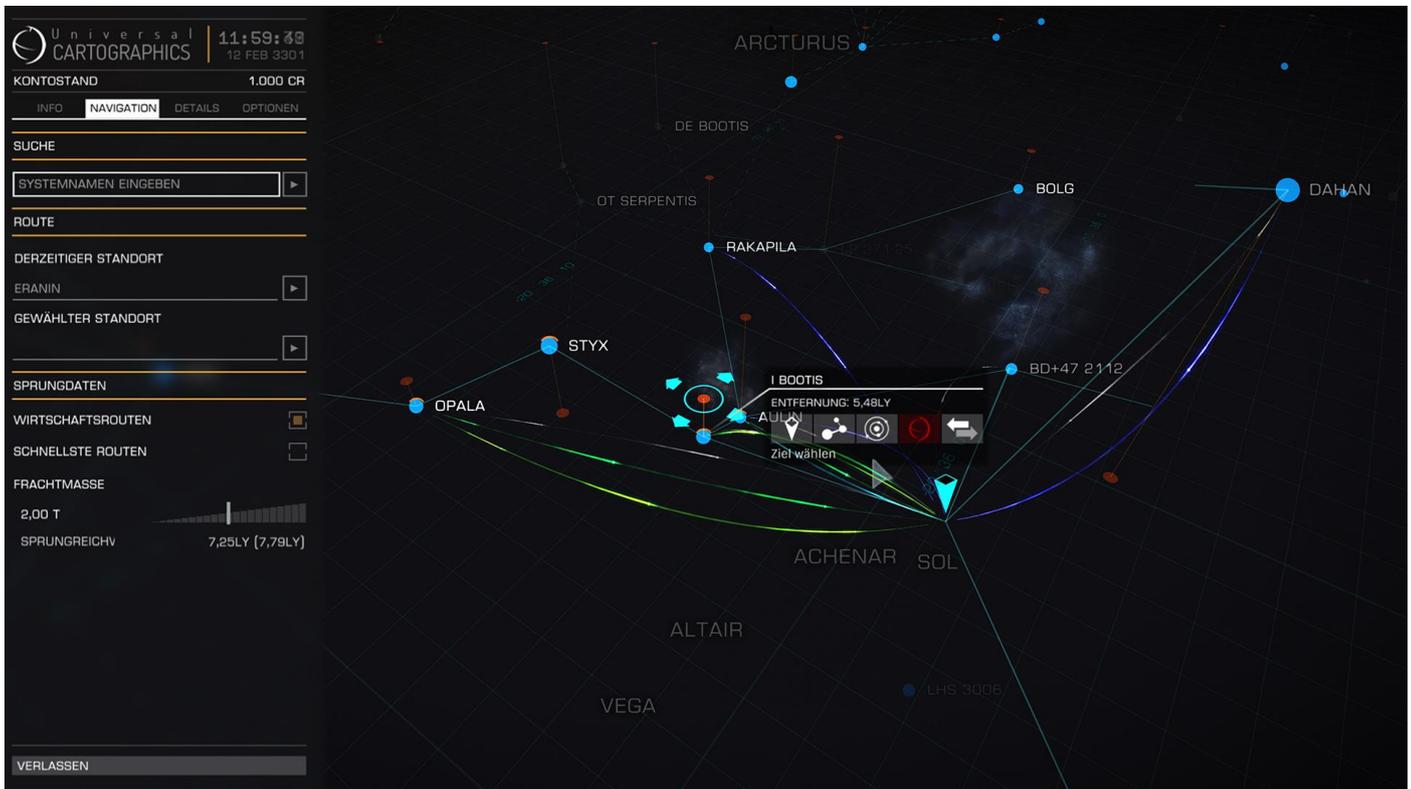
Wenn du eine Wolke mit hoher Energie länger nicht nutzt, kann dein Scanner eventuell das Zielsystem nicht mehr ermitteln.

## **GALAXIEKARTE**

Folgende Befehle werden auf der Galaxiekarte verwendet:

<b>BEFEHL</b>	<b>T&amp;M-STANDARD</b>	<b>CONTROLLER-STANDARD</b>
GALAXIEKAMERA: AUFWÄRTS NICKEN	T	-
GALAXIEKAMERA: ABWÄRTS NICKEN	G	-
GALAXIEKAMERA: LINKS GIEREN	Q	-
GALAXIEKAMERA: RECHTS GIEREN	E	-
GK: VORWÄRTS VERSCHIEBEN	W	-
GK: RÜCKWÄRTS VERSCHIEBEN	S	-
GK: LINKS VERSCHIEBEN	A	-
GK: RECHTS VERSCHIEBEN	D	-
GK: AUFWÄRTS VERSCHIEBEN	R	-
GK: ABWÄRTS VERSCHIEBEN	F	-
GALAXIEKAMERA: HEREINZOOMEN	Z	-
GALAXIEKAMERA: HERAUSZOOMEN	X	-
GALAXIEKAMERA: QUERACHSE	-	R. STICK hoch/runter
GALAXIEKAMERA: GIERACHSE	-	R. STICK links/rechts
GALAXIEKAMERA: ACHSE VERSCHIEBEN	-	L. STICK hoch/runter/links/rechts
GALAXIEKAMERA: Y-ACHSE ZU X-ACHSE	-	X-Taste
ARMATUR HOCH	W	Steuerkreuz hoch
ARMATUR RUNTER	S	Steuerkreuz runter
ARMATUR LINKS	A	Steuerkreuz links
ARMATUR RECHTS	D	Steuerkreuz rechts
ARMATUR-AUSWAHL	LEERTASTE	A-Taste
NÄCHSTES MENÜ	E	RECHTE SCHULTERTASTE
VORHERIGES MENÜ	Q	LINKE SCHULTERTASTE

Du kannst die Galaxiekarte aufrufen, indem du im Fokusmodus des Cockpits zum Tab Navigation im Zielmenü wechselst und dort die Schaltfläche für die Galaxiekarte unten links markierst und auswählst.



Die Galaxiekarte ist eine dreidimensionale Abbildung der Galaxie. Sternensysteme werden mit sternförmigen Markierungen und ihrem Namen angezeigt. Über dem Sternensystem, in dem du dich gerade befindest, ist eine blaue Markierung zu sehen.

Systeme, die für deine aktiven Missionen relevant sind, werden mit einem Globus markiert. Wenn du mehrere Schiffe besitzt, werden die Systeme, wo sie gelagert sind, mit einem Schiffssymbol markiert.

Dein aktuelles Sternensystem ist mit Systemen in der Umgebung durch blaue Linien verbunden. Die Linien bedeuten, dass du durch den Hyperraum in diese Systeme springen kannst.

Gepunktete Linien bedeuten, dass dein Schiff zum Sprung in der Lage wäre, aber dein Treibstoff nicht ausreicht.

Links auf dem Bildschirm befindet sich eine Menüleiste mit mehreren Tabs. Hier werden nützliche Informationen über Sternensysteme angezeigt.

## NAVIGATION DER GALAXIEKARTE

Ein horizontales Gitter wird angezeigt. Vertikale Linien verbinden Sternensysteme unter- und oberhalb des Gitters damit. Auf der Ebene des Gitters befindet sich ein beweglicher blauer Auswahrling.

Wenn du die Tastatur zum Spielen verwendest, kannst du den Auswahrling mit **GALAXIEKAMERA: LINKS, RECHTS, VORWÄRTS** und **RÜCKWÄRTS VERSCHIEBEN** über die Ebene bewegen. Wenn der Auswahrling sich einem Schnittpunkt einer vertikalen Linie zu einem Stern nähert, rastet er dort ein.

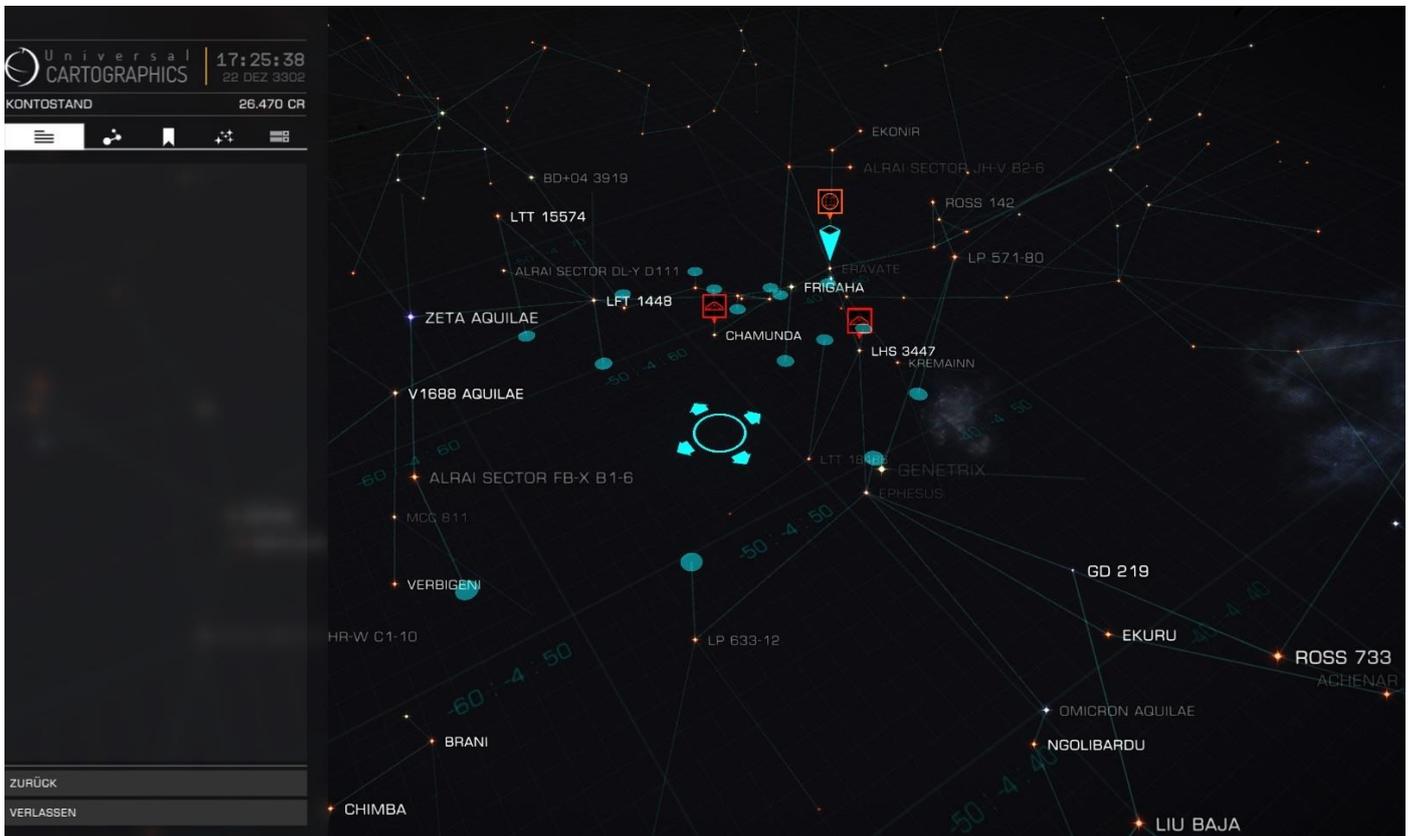
Wenn du einen Controller zum Spielen verwendest, kannst du den Auswahrling mit **GALAXIEKAMERA: ACHSE VERSCHIEBEN** bewegen.

Während du den Auswahrling über die Ebene bewegst, erscheinen Pfeile, die seine Bewegungsrichtung anzeigen.

Du kannst die Ansicht und das Gitter nach oben und unten verschieben. Wenn du Tastatur und Maus zum Spielen verwendest, bewegst du die Ansicht und das Gitter mit **GALAXIEKAMERA: AUFWÄRTS VERSCHIEBEN** und **GALAXIEKAMERA: ABWÄRTS VERSCHIEBEN** auf und ab.

Wenn du einen Controller zum Spielen verwendest, hältst du die X-Taste gedrückt und verwendest **GALAXIEKAMERA: ACHSE VERSCHIEBEN**, um die Ansicht und das Gitter auf und ab zu bewegen.

Während du das Gitter des Auswahrlings und die Ansicht auf und ab bewegst, erscheinen Pfeile, die die Bewegungsrichtung anzeigen.



Du kannst die Ansicht der Galaxie vergrößern und verkleinern. Wenn du Tastatur und Maus zum Spielen verwendest, änderst du die Vergrößerung mit **GALAXIEKAMERA: HEREINZOOMEN** und **GALAXIEKAMERA: HERAUSZOOMEN**.

Wenn du einen Controller zum Spielen verwendest, zoomst du mit dem LINKEN und dem RECHTEN Trigger heran und heraus. Du kannst so weit herauszoomen, dass die ganze Galaxie zu sehen ist.

Du kannst die Ansicht der Galaxie neigen. Wenn du Tastatur und Maus zum Spielen verwendest, neigst du mit **GALAXIEKAMERA: AUFWÄRTS NICKEN** und **GALAXIEKAMERA: ABWÄRTS NICKEN** die Ansicht nach oben und unten.

Wenn du einen Controller zum Spielen verwendest, kannst du die Ansicht mit **GALAXIEKAMERA: QUERACHSE** neigen.

Du kannst deine Ansicht der Galaxiekarte um den Mittelpunkt des Gitters rotieren. Wenn du Tastatur und Maus zum Spielen verwendest, drehst du die Ansicht mit **GALAXIEKAMERA: LINKS GIEREN** und **GALAXIEKAMERA: RECHTS GIEREN**.

Wenn du einen Controller zum Spielen verwendest, kannst du die Ansicht mit **GALAXIEKAMERA: GIERACHSE** drehen.

## AUSWAHLOPTIENEN DER GALAXIEKARTE

Du kannst ein Sternensystem auswählen, indem du den Auswahlring an die Stelle bewegst, wo es mit dem Gitter verbunden ist. Wenn der Ring sich einem Schnittpunkt nähert, rastet er dort ein, um dir die Auswahl eines Sternensystems zu erleichtern.

Du kannst stattdessen auch mit der linken Maustaste auf die Markierung des Sternensystems selbst klicken; in diesem Fall springt der Auswahlkreis automatisch zum Schnittpunkt des Systems mit dem Gitter.

Wenn ein Sternensystem markiert wurde, werden mehrere neue Elemente auf der Galaxiekarte angezeigt.

Interaktionsmenü: Neben dem markierten Sternensystem wird ein Interaktionsmenü angezeigt. Im Menü siehst du, wie weit du aktuell vom System entfernt bist, und kannst fünf Schaltflächen nutzen:

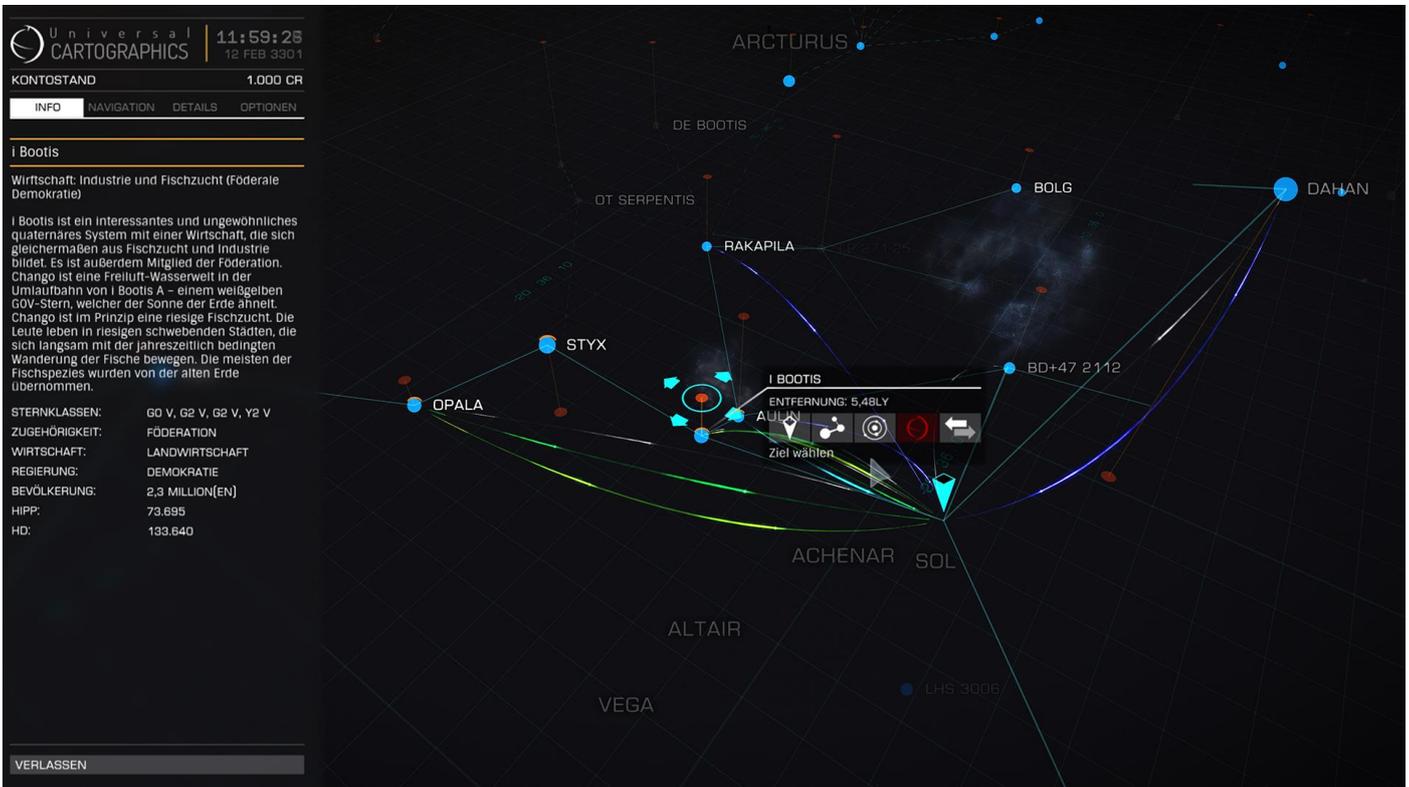
- **Auswählen:** Mit dieser Schaltfläche kannst du das System auswählen, woraufhin es mit einem orangefarbenen Pfeil markiert wird.
- **Route planen:** Mit dieser Schaltfläche kannst du eine Route zum System planen.
- **Systemansicht:** Mit dieser Schaltfläche kannst du die Systemkarte des markierten Sternensystems aufrufen.
- **Erkundungsdaten kaufen:** Mit dieser Schaltfläche kannst du Erkundungsdaten des markierten Systems kaufen. Dazu musst du innerhalb von 20 Lj des Systems angedockt haben.
- **Handelsdaten kaufen:** Mit dieser Schaltfläche kannst du Handelsdaten des markierten Systems kaufen. Dazu musst du

innerhalb von 20 Lj des Systems angedockt haben.

Wenn du Tastatur und Maus zum Spielen verwendest, klickst du mit der linken Maustaste auf eine Schaltfläche im Interaktionsmenü, um sie zu aktivieren.

Wenn du einen Controller zum Spielen verwendest, kannst du mit ARMATUR LINKS und ARMATUR RECHTS zwischen den Schaltflächen wechseln. ARMATUR-AUSWAHL aktiviert die markierte Schaltfläche.

Datenkauf: Wenn du Handels- oder Erkundungsdaten eines Sternensystems kaufst, werden die zusätzlichen Informationen den entsprechenden Menüs automatisch hinzugefügt.

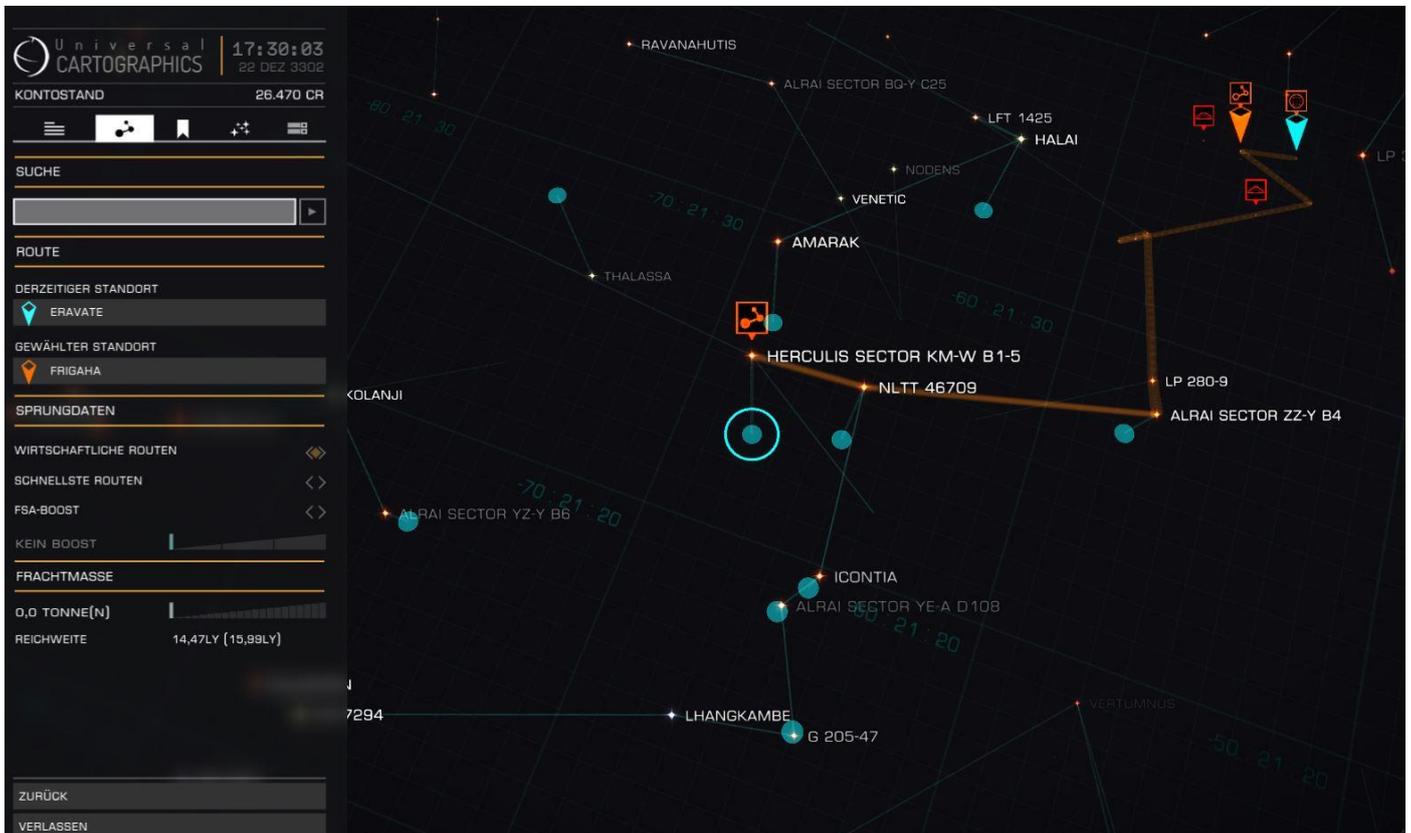


Routenplanung: Wenn du über die entsprechende Schaltfläche im Interaktionsmenü eine Route in ein System planst, werden die Linien der Route in Orange angezeigt. Außerdem wird der Zielort des ersten Hyperraumsprungs im Navigationscomputer erfasst und auf der Galaxiekarte ausgewählt.

Nach jedem erfolgreichen Hyperraumsprung auf der Route wird das nächste Ziel in der Liste automatisch im Navigationscomputer erfasst und auf der Galaxiekarte ausgewählt.

Das nächste Ziel einer geplanten Route wird auf dem Tab Navigation im Zielmenü des Fokusmodus im Cockpit mit einem Symbol gekennzeichnet, sodass du es in der Liste finden kannst.

Die Reichweite des Routenplaners ist begrenzt.



## MENÜLEISTE DER GALAXIEKARTE

In der Menüleiste werden Informationen über das markierte System angezeigt. Das Menü hat vier Tabs. Mit **NÄCHSTES MENÜ** und **VORHERIGES MENÜ** kannst du zwischen den Tabs wechseln.

In allen Tabs kannst du mit **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER**, **ARMATUR LINKS**, **ARMATUR RECHTS** und **ARMATUR-AUSWAHL** Optionen markieren und auswählen.

Stattdessen kannst du auch mit der linken Maustaste auf die gewünschte Option klicken.

Tab Info: Auf diesem Tab werden grundlegende Informationen über das System angezeigt wie der Typ des Sterns, die Regierungsform, Wirtschaftsformen und Bevölkerung.

Tab Navigation: Auf diesem Tab kannst du nach dem Namen eines bestimmten Sternensystems suchen; wähle die Option mit **ARMATUR-AUSWAHL** aus und gib dann den Namen auf der Tastatur ein.

Darüber hinaus kannst du schnell dein aktuelles oder ausgewähltes System finden.

Auch befinden sich hier Optionen, mit denen du die Art der Sprungroute aus deinem aktuellen System verändern kannst, wobei entweder kosteneffizientere Routen mit kürzeren Sprüngen oder schnellere Routen mit längeren Sprüngen angezeigt werden.

Auf diesem Tab befindet sich außerdem ein Schieberegler, mit dem du Sprungreichweiten und Routen mit verschiedenen Mengen an Fracht überprüfen kannst. Verschiebe den orangefarbenen Regler nach rechts, um mit mehr Fracht zu rechnen. Verschiebe den orangefarbenen Regler nach links, um mit weniger Fracht zu rechnen. Die blaue Markierung zeigt an, wie viel Fracht du tatsächlich geladen hast.

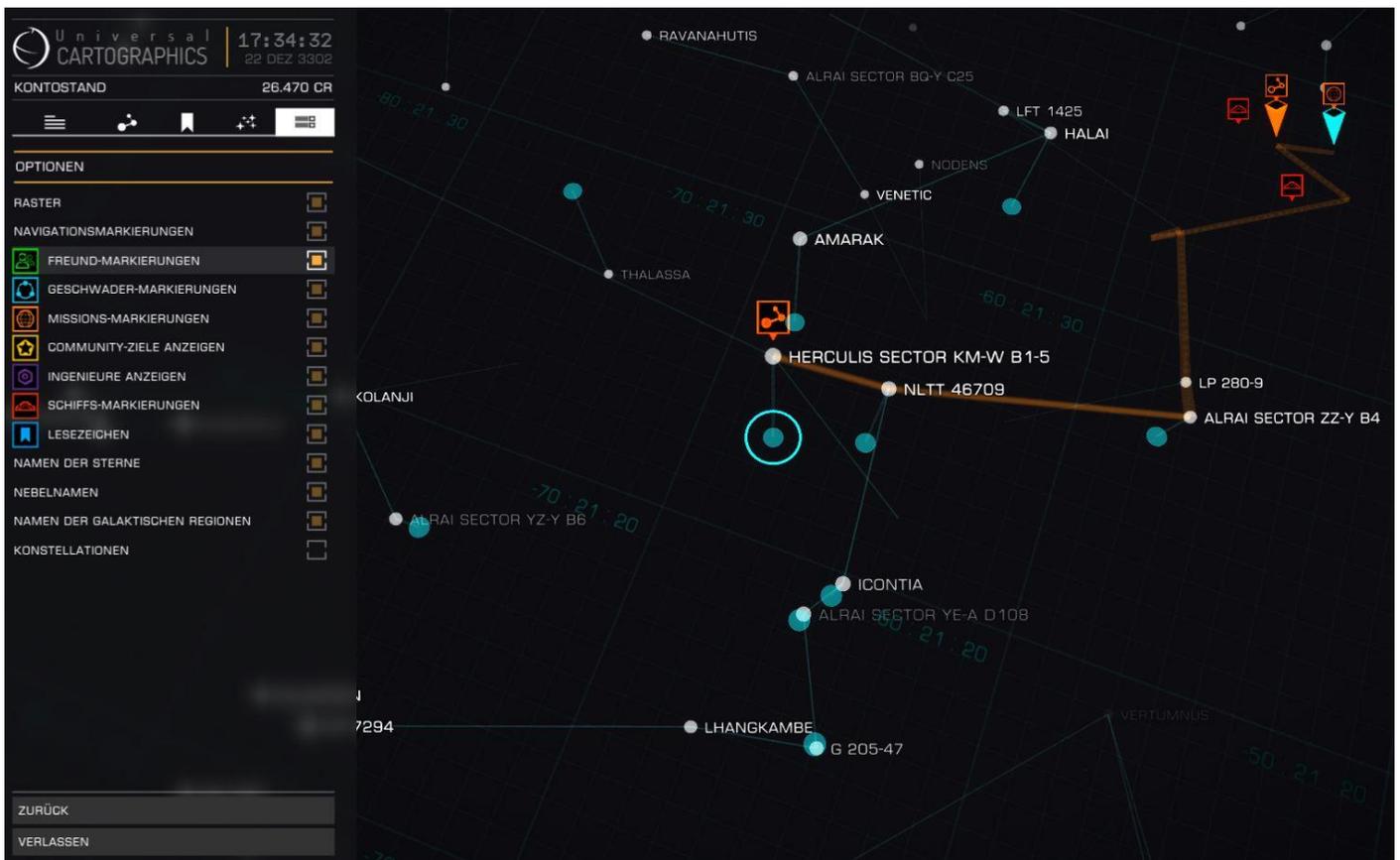
Tab Details: Auf diesem Tab kannst du verschiedene Filter auf die Informationen anwenden, die auf der Galaxiekarte angezeigt werden.

Mithilfe dieser Optionen kannst du die Gruppierungszugehörigkeit von Sternensystemen sowie bekannte Handelsrouten zwischen ihnen anzeigen lassen. Diese Handelsrouten berücksichtigen sämtliche Schiffe, die zwischen den Systemen Handel betreiben, nicht nur die anderer menschlicher Kommandeure.

Wenn du Handelsdaten eines Systems kaufst, werden die Handelsrouten im Tab Details angezeigt, sofern Handelsdaten ausgewählt wurden.

Klicke auf den Pfeil neben einer Gruppe, um die Warenkategorie zu erweitern.

Tab Optionen: Auf diesem Tab sind verschiedene Visualisierungsoptionen für die Galaxiekarte verfügbar.



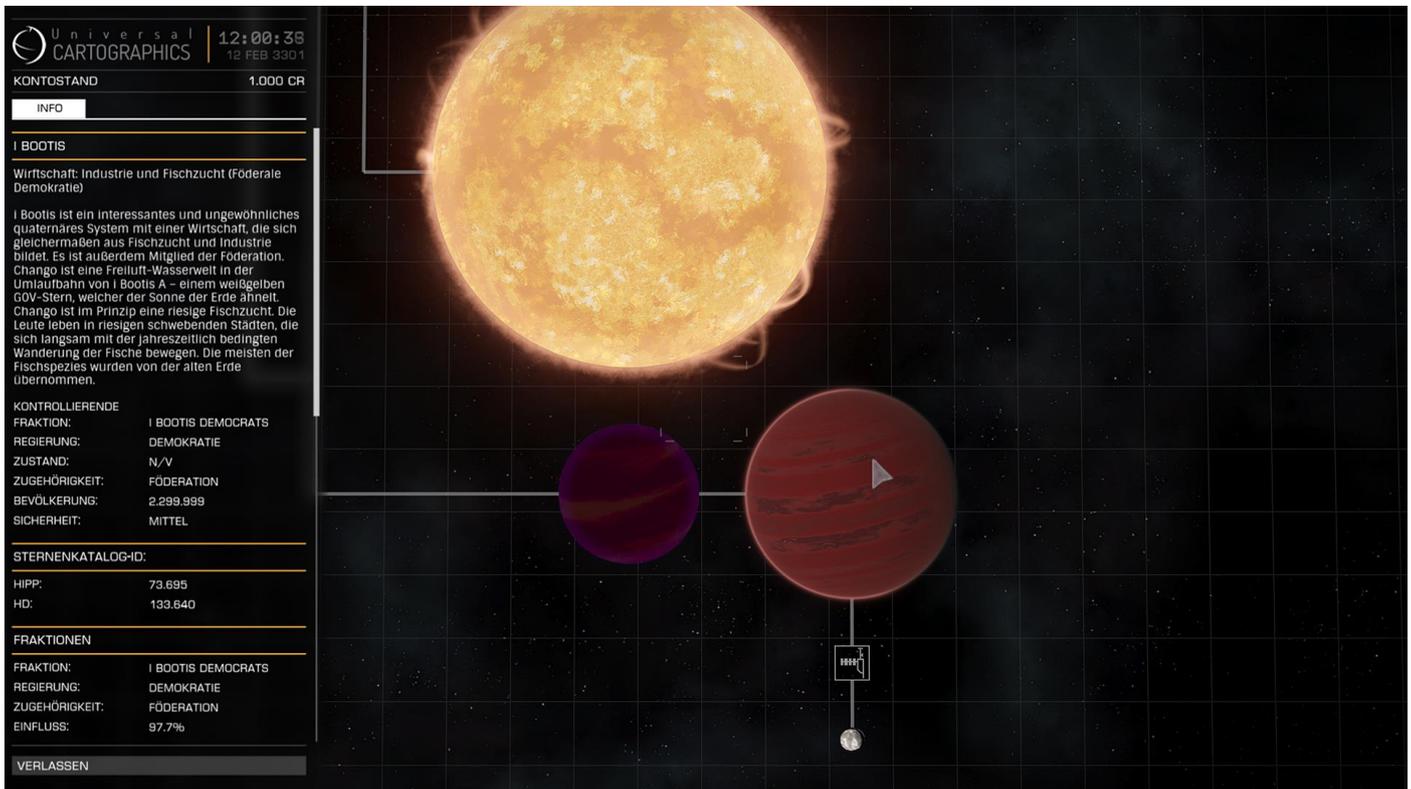
## SYSTEMKARTE

Folgende Befehle werden auf der Systemkarte verwendet:

BEFEHL	T&M-STANDARD	CONTROLLER-STANDARD
ARMATUR HOCH	W	Steuerkreuz hoch
ARMATUR RUNTER	S	Steuerkreuz runter
ARMATUR LINKS	A	Steuerkreuz links
ARMATUR RECHTS	D	Steuerkreuz rechts
GALAXIEKAMERA: ACHSE VERSCHIEBEN	-	L. STICK hoch/runter/links/rechts
GALAXIEKAMERA: HEREINZOOMEN	Z	-
GALAXIEKAMERA: HERAUSZOOMEN	X	-

Auf der Systemkarte siehst du die bekannten Himmelskörper eines Sternensystems.

Sie besteht aus einer zweidimensionalen Ansicht des Systems, in der Himmelskörper in der Reihenfolge ihrer Umlaufbahnen aufgereiht sind. In der Mitte befindet sich ein Auswahlquadrat.



## NAVIGATION DER SYSTEMKARTE

Wenn du Tastatur und Maus zum Spielen verwendest, bewegst du die Ansicht mit **ARMATUR RUNTER**, **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR LINKS** und **ARMATUR RECHTS**. Mit **GALAXIEKAMERA: HEREINZOOMEN** und **GALAXIEKAMERA: HERAUSZOOMEN** vergrößert und verkleinerst du die Ansicht.

Du kannst stattdessen auch die linke und rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen, um die Ansicht zu verändern; gezoomt wird mit dem Mausrad.

Außerdem springt das Auswahlquadrat zu einem Himmelskörper oder einer Station, wenn du mit der linken Maustaste darauf klickst.

Wenn du einen Controller zum Spielen verwendest, bewegst du die Ansicht mit **GALAXIEKAMERA: ACHSE VERSCHIEBEN** und verwendest zum Zoomen den **LINKEN** und **RECHTEN TRIGGER**.

Wenn das Auswahlquadrat sich einem Himmelskörper oder einer Station nähert, rastet es dort ein.

## MENÜLEISTE DER SYSTEMKARTE

Links auf dem Bildschirm befindet sich eine Menüleiste mit Informationen über das aktuell mit dem Auswahlquadrat markierte Objekt.

Wenn nichts mit dem Auswahlquadrat markiert ist, werden in der Menüleiste Informationen über das System als Ganzes angezeigt. Dies beinhaltet eine Kurzbeschreibung des Systems und Angaben zu den Gruppierungen vor Ort.

Wenn das Auswahlquadrat über einen Himmelskörper bewegt wird, werden Informationen zu dessen Zusammensetzung angezeigt.

Wenn das Auswahlquadrat über eine Station bewegt wird, wird angegeben, welche Gruppierung sie aktuell kontrolliert; außerdem werden Handelsdaten, verbotene Waren (sofern bekannt) und Daten zur Umlaufbahn angezeigt. Wenn du eines oder mehrere Schiffe in einem Sternenhafen oder Außenposten gelagert hast, wird hier mit einem Schiffssymbol darauf hingewiesen.

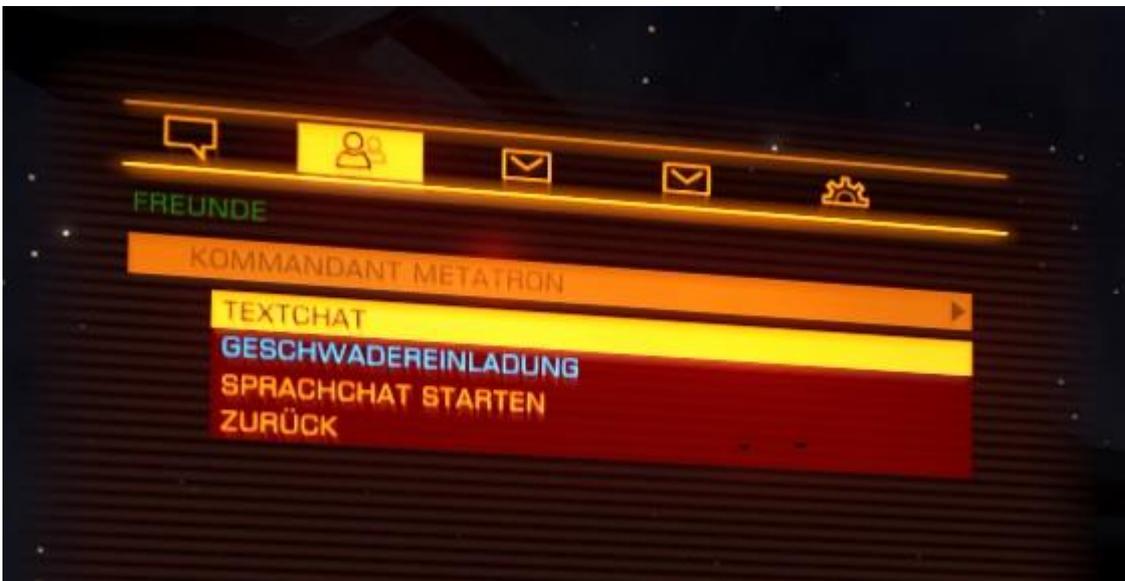
Wenn du Erkundungsdaten eines Systems gekauft hast, werden hier Himmelskörper angezeigt, die dir vorher nicht bekannt waren.

## KOMMUNIKATION

Folgende Befehle werden während der Kommunikation verwendet:

<b>BEFEHL</b>	<b>T&amp;M-STANDARD</b>	<b>CONTROLLER-STANDARD</b>
SCHNELLE KOMMUNIKATION	EINGABE	EINGABE
UI-FOKUS	UMSCHALT LINKS GEDR. HALTEN	X-Taste
UI-FOKUS/ZURÜCK	UMSCHALT LINKS	B-Taste
ARMATUR HOCH	W	Steuerkreuz hoch
ARMATUR RUNTER	S	Steuerkreuz runter
ARMATUR LINKS	A	Steuerkreuz links
ARMATUR RECHTS	D	Steuerkreuz rechts
ARMATUR-AUSWAHL	LEERTASTE	A-Taste
NÄCHSTES MENÜ	E	RECHTE SCHULTERTASTE
VORHERIGES MENÜ	Q	LINKE SCHULTERTASTE
KOMMUNIKATION WECHSELN	TAB	TAB

Dein Schiff verfügt über ein Funkgerät, mit dem du mit anderen Kommandeuren kommunizieren kannst. Das Kommunikationsmenü wird links oben im Cockpit angezeigt.



### SCHNELLE KOMMUNIKATION

Es gibt zwei Hauptarten, mit dem Kommunikationsmenü zu interagieren. Du kannst über den Befehl **SCHNELLE KOMMUNIKATION** den entsprechenden Modus nutzen. Das Chatfenster wird geöffnet und die Tastatur wird zur Eingabe der Nachricht reserviert.

Drücke erneut auf **SCHNELLE KOMMUNIKATION**, sobald du mit deiner Nachricht fertig bist, um sie abzuschicken. Standardmäßig wird die Nachricht an alle Schiffe in der Nähe übertragen. Mit **KOMMUNIKATION WECHSELN** kannst du bestimmen, wer deine Nachricht erhält: **LOKALE** Übertragung an alle Schiffe in der Nähe, **DIREKTE** Nachricht an dein Ziel, **DIREKTE** Nachricht an den Kommandeur, der dir zuletzt eine Nachricht geschickt hat oder eine **GESCHWADER**-Nachricht an alle Kommandeure in deinem Geschwader.

Du kannst deine Nachricht auch mit Tastaturkürzeln beginnen:

- Mit /L verschickst du lokale Übertragung.
- Mit /T verschickst du eine Übertragung an dein Ziel.
- Mit /R schickst du eine Nachricht an den Kommandeur, der dir zuletzt eine Nachricht geschickt hat.
- Mit /W schickst du eine Nachricht an alle Piloten in deinem Geschwader.
- Mit /help siehst du Informationen zu verfügbaren Tastenkürzeln ein.

Die verschiedenen Nachrichtenarten werden im Textfenster in unterschiedlichen Farben angezeigt:

- ORANGE: Lokale Übertragung
- HELLBLAU: Geschwaderübertragung
- GELB: Direktübertragung
- ROT: Übertragung eines Schiffs der Obrigkeit
- WEISS: Systemnachricht

Sobald du deine Nachricht mit der EINGABETASTE verschickst, kehrst du in die normale Ansicht zurück.

## KOMMUNIKATIONSMENÜ

Die zweite Methode, auf das Kommunikationsmenü zuzugreifen, ist über den Fokusmodus des Cockpits; navigiere zum Menü, indem du **UI-FOKUS** gedrückt hältst, **ARMATUR HOCH** drückst und dann alle Tasten loslässt.

Das Kommunikationsmenü hat verschiedene Tabs. Du kannst mit **NÄCHSTES MENÜ** und **VORHERIGES MENÜ** zwischen ihnen wechseln.



### 1 TAB „KOMMUNIKATION“

In diesem Tab werden alle empfangenen Nachrichten angezeigt. Außerdem wird der Eingabemodus für das Verschicken von Nachrichten aktiviert.

Im Prinzip entspricht dies der schnellen Kommunikation, außer dass du weiter in dieser Tab-Ansicht bleibst, wenn du deine Nachricht mit EINGABE verschickt hast.

Wenn du mit Tastatur und Maus spielst, erfordert die Standardeinstellung des Spiels, dass du EINGABE drückst, um die Chateingabe im Tab „Kommunikation“ zu aktivieren, und ESCAPE, um sie zu deaktivieren.

Du kannst die Funktionsweise so ändern, dass die Chateingabe bei Ansicht des Tabs „Kommunikation“ automatisch aktiviert wird, indem du die Option **AUTO-FOKUS AUF TEXTEINGABEFELDER** unter **Steuerung** einschaltest. Wenn du

einen Controller oder Joystick verwendest, kannst du die Chateingabe mit NÄCHSTES MENÜ und VORHERIGES MENÜ automatisch schließen und durch die Tabs wechseln.

Scrolle mit **ARMATUR HOCH** und **ARMATUR RUNTER** im Textfenster nach oben und unten.

Wenn du eine Nachricht erhältst, während du gerade nicht das Kommunikationsfenster ansiehst, erscheint neben der Überschrift des Tabs eine Anzeige.

## **2 TAB „KOMMUNIKATIONSKONTAKTE“**

In diesem Tab werden dir deine Freunde in Elite: Dangerous sowie Kommandeure in der Nähe angezeigt. Auch ihr Spielmodus wird angezeigt, wenn er sich von deinem unterscheidet (Solo- oder offenes Spiel).

Freunde werden auf dieser Liste in jedem Fall angezeigt. Andere Kommandeure hingegen nur, wenn sie sich in der Nähe befinden.

Mit **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER** und **ARMATUR-AUSWAHL** kannst du für jeden Listeneintrag zusätzliche Optionen anzeigen lassen:

- Geschwadereinladung: Lädt den Kommandeur in dein Geschwader ein.
- Geschwadernavigation aktivieren/deaktivieren: (Hierzu musst du Teil eines Geschwaders sein.) Du ordnest deinen Frameshiftantrieb dem eines Flügelmanns unter.
- Textchat: Du fängst einen direkten Chat mit dem Kommandeur an.
- Stumm schalten/Stummschaltung aufheben: Schaltet Sprachkommunikation mit diesem Kommandeur ein oder aus und verringert (bei Stummschaltung) die Wahrscheinlichkeit, dass du ihm begegnest.
- Private Sprachchat-Anfrage: Du lädst den Kommandeur zu einem Sprachchat ein.
- Zurück: Mit dieser Option verlässt du das Menü.

Wenn du Teil eines Geschwaders bist, werden deine Geschwaderpiloten als Einträge unter einer entsprechenden Überschrift angezeigt, sowie Optionen. Wenn du diese Optionen auswählst, erhältst du zusätzliche Wahlmöglichkeiten für das Geschwader.

- Geschwadersignal aktivieren/deaktivieren: Aktiviert das Signal deines Geschwaders.
- Textchat: Du beginnst eine Übertragung an dein Geschwader.
- Sprachchat aktivieren/deaktivieren: Mit dieser Option kannst du den Sprachchat mit deinem Geschwader ein- oder ausschalten.
- Geschwader verlassen: Falls du das Geschwader verlassen möchtest.
- Zurück: Mit dieser Option verlässt du das Menü.

## **3 TAB „NACHRICHTENEINGANG“**

Dieses Tab zeigt alle aktiven Einladungen und Anfragen zu Geschwadern an.

Mit **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER**, **ARMATUR LINKS**, **ARMATUR RECHTS** und **ARMATUR-AUSWAHL** kannst du Geschwader-Anforderungen annehmen oder ablehnen.

Wenn du eine Einladung erhältst, während du gerade nicht den Nachrichteneingang ansiehst, erscheint neben der Überschrift des Tabs eine Anzeige.

## **4 TAB „KOMMUNIKATIONSOPTIONEN“**

In diesem Tab hast du Zugang auf mehrere Optionen zur Kommunikation:

- Lokal AN/AUS: Bestimmt, ob du lokale Übertragungen empfangst oder nicht.
- Sprachchat AN/AUS: Bestimmt, ob du Textübertragungen von anderen Kommandeuren in deinem Sprachchat erhalten möchtest.
- Geschwader AN/AUS: Bestimmt, ob du Textnachrichten deines Geschwaders empfangen möchtest oder nicht.
- Direktnachrichten AN/AUS: Bestimmt, ob du direkte Textnachrichten erhalten möchtest oder nicht.
- Geschwader-Sprachchat auto-aktivieren AN/AUS: Wenn diese Option gewählt ist, trittst du automatisch dem Sprachchat eines Geschwaders bei, wenn du dich diesem anschließt.

## **SPRACHCHATKANAL**

Wenn ein Kommandeur mit dir sprechen möchte, erhältst du eine Audiobenachrichtigung und der Name des Kommandeurs wird in den Kommunikationskontakten hervorgehoben. Im Interaktionsmenü für den Kommandeur kannst du den Anruf annehmen oder ablehnen.

Wenn du einen Anruf annimmst, wird ein Audiochatkanal zwischen dir und dem anderen Kommandeur geöffnet.

Im Interaktionsmenü für den Kommandeur kannst du den Kanal jederzeit verlassen.

Bis zu sechs Kommandeure können in einen Sprachchatkanal eingeladen werden.

## EINEN SPIELER MELDEN

Verwende die entsprechende Option im Hauptmenü, um einen Spieler zu melden.

Wenn du einen Spieler meldest, musst du ein Meldeformular ausfüllen, das an Frontier Developments Plc. gesendet wird. Du wirst aufgefordert anzugeben, warum du den Spieler meldest. Melde bitte nur Spieler, die eindeutig gegen die Verhaltensregeln verstoßen.

---

## GESCHWADER

---

Folgende Befehle werden für Geschwader verwendet:

BEFEHL	T&M-STANDARD	CONTROLLER-STANDARD
SCHNELLE KOMMUNIKATION	EINGABE	EINGABE
UI-FOKUS	UMSCHALT LINKS GEDR. HALTEN	X-Taste
UI-FOKUS/ZURÜCK	UMSCHALT LINKS	B-Taste
ARMATUR HOCH	W	Steuerkreuz hoch
ARMATUR RUNTER	S	Steuerkreuz runter
ARMATUR LINKS	A	Steuerkreuz links
ARMATUR RECHTS	D	Steuerkreuz rechts
ARMATUR-AUSWAHL	LEERTASTE	A-Taste
NÄCHSTES MENÜ	E	RECHTE SCHULTERTASTE
VORHERIGES MENÜ	Q	LINKE SCHULTERTASTE
FLÜGELMANN 1 AUSWÄHLEN	7	7
FLÜGELMANN 2 AUSWÄHLEN	8	8
FLÜGELMANN 3 AUSWÄHLEN	9	9
ZIEL DES FLÜGELMANNS AUSWÄHLEN	0	0
GESCHWADERNAVIGATION	-	-
KOMMUNIKATION WECHSELN	TAB	TAB

Du kannst ein Geschwader aus bis zu vier Kommandeuren erstellen und so als eine effektivere Einheit zu Werke gehen, als wenn ihr jeweils alleine fliegt.

## EIN GESCHWADER ERSTELLEN ODER IHM BEITRETEN

Das funktioniert, indem du einem Kommandeur eine Einladung schickst. Fokussiere mit **UI-FOKUS** und **ARMATUR HOCH** das Kommunikationsmenü.

Mit **NÄCHSTES MENÜ** und **VORHERIGES MENÜ** kannst du den Tab „Kommunikationskontakte“ einsehen.

In der Liste erscheinen deine Freunde in Elite: Dangerous und Kommandeure in der Umgebung.

Wähle mit **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER** und **ARMATUR-AUSWAHL** den Kommandeur, den du zu einem Geschwader einladen möchtest.

Wähle „Geschwadereinladung“ aus den zusätzlichen Optionen. Dann erhält der Kommandeur eine Einladung, sich dir anzuschließen.

Wenn du selbst eine solche Einladung erhältst, zeigt der Nachrichteneingang im Kommunikationsmenü mit einem Symbol an, dass du eine neue Nachricht hast.

Fokussiere das Kommunikationsmenü mit **UI-FOKUS** und **ARMATUR HOCH** und verwende dann **NÄCHSTES MENÜ** und **VORHERIGES MENÜ**, um den Nachrichteneingang einzusehen. Wähle die Einladung mit **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER** und **ARMATUR-AUSWAHL** aus und verwende dann **ARMATUR LINKS**, **ARMATUR RECHTS** und **ARMATUR-AUSWAHL**, um die Einladung mit dem Häkchen anzunehmen oder mit dem Kreuz abzulehnen.

Sobald die Einladung angenommen wird, wird das Geschwader erstellt. Es gibt keinen Flügelkommandanten – in einem Geschwader sind alle gleichberechtigt und können so lange weitere Einladungen verschicken, bis das Geschwader voll ist (vier Kommandeure).

## EIN GESCHWADER VERLASSEN

Verwende zum Verlassen eines Geschwaders **UI-FOKUS** und **ARMATUR HOCH**, um das Kommunikationsmenü zu fokussieren, und wechsele dann mit **NÄCHSTES MENÜ** und **VORHERIGES MENÜ** zu den Kommunikationskontakten.

Verwende **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER** und **ARMATUR-AUSWAHL**, um die Optionen unter der Überschrift „Geschwader“ aufzurufen.

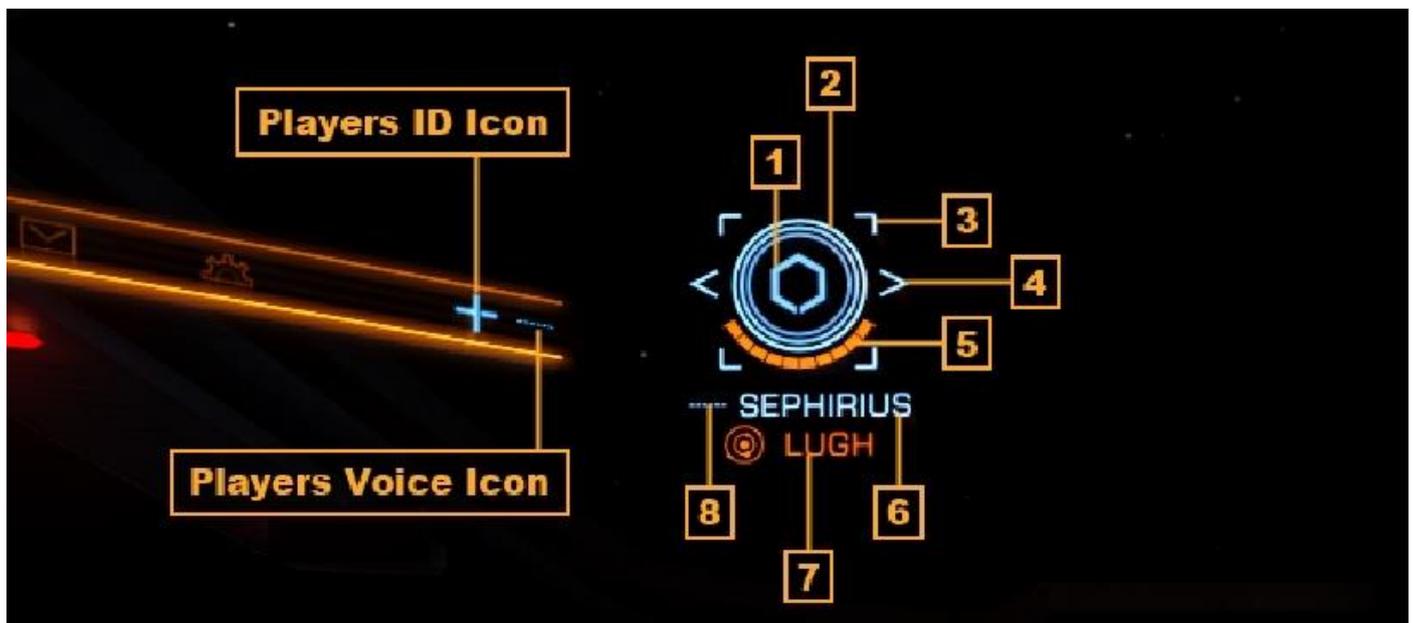
Dann werden dir zusätzliche Optionen angezeigt.

Verwende **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER** und **ARMATUR-AUSWAHL**, um „Geschwader verlassen“ auszuwählen. Dann wirst du sofort aus dem Geschwader entfernt.

Nachdem du ein Geschwader verlässt, besteht eine Abklingzeit, bevor du einem weiteren Geschwader beitreten kannst.

## GESCHWADER-INTERFACE

Das Geschwadermenü befindet sich oben in deinem Bildschirm, zwischen dem Kommunikations- und dem Infomenü. Für jeden Flügelmann gibt es einen Eintrag in diesem Menü.



Hier werden mehrere Informationen angezeigt:

- **1 Geschwadersymbol:** Für jeden Flügelmann gibt es ein Symbol, mit dem du ihn in der Anzeige identifizieren kannst.
  - o Dein eigenes Symbol wird oben rechts neben den Tabs deines Kommunikationsmenüs angezeigt.
- **2 Schildsymbol:** Diese konzentrischen Kreise zeigen die Schilde des Flügelmanns an.

- o Wenn die Schilde schwächer werden, verblassen die Kreise.
- **3 Navigationssymbol: Eckige Klammern des Navigationssymbols**
  - o Dies wird nur angezeigt, wenn du die Navigationskopplung an einen Flügelmann aktiviert hast.
  - o Wenn du dich außer Reichweite dieser Navigationsfunktion befindest, wird es rot angezeigt.
  - o Sobald du dich in Reichweite befindest, wird es hellblau angezeigt.
- **4 Auswahlssymbol: Spitze Klammern**
  - o Dies wird nur dann angezeigt, wenn du deinen Flügelmann als Ziel erfasst hast und dich am gleichen Ort befindest wie er.
- **5 Rumpfanzeige: Die Intaktheit des Schiffsrumpfs deines Flügelmanns wird durch einen unterteilten Balken angezeigt.**
  - o Wenn der Rumpf beschädigt wird, nimmt diese Anzeige ab.
- **6 Name des Kommandanten: Der Name deines Flügelmanns**
- **7 Zielsymbol: Das aktuelle Ziel deines Flügelmanns**
  - o Falls sich der Flügelmann in einem anderen System befindet, wird hier der Name des Systems angezeigt, sowie ein Systemsymbol.
  - o Falls der Flügelmann ein Schiff als Ziel erfasst hat, wird der Name des Schiffs hier angezeigt, sowie ein Zielsymbol.
  - o Falls der Flügelmann ein Navigationsziel erfasst hat, wird dessen Name hier angezeigt, sowie ein Systemsymbol
- **8 Sprachsymbol: Sprachchat-Status des Flügelmanns**

Wenn dein Flügelmann ein Schiff als Ziel erfasst, wird das Identifikationssymbol des Flügelmanns neben diesem Schiff angezeigt, wenn du es dir ansiehst.

Alle UI-Elemente, die mit deinem Geschwader zusammenhängen, sind hellblau eingefärbt, damit du sie leichter erkennen kannst.

Wenn ein Schiff deinem Geschwader, aber nicht dir persönlich gegenüber feindlich ist, sind seine Anzeigeelemente lila.

Wenn du ein Schiff als Ziel erfasst und einen einfachen Scan durchführst, wird dir im Zieldatenmenü angezeigt, ob dieses Schiff Teil eines Geschwaders ist und wie viele Mitglieder das Geschwader hat.

Du kannst einen Flügelmann schnell als Ziel erfassen, indem du **FLÜGELMANN 1 AUSWÄHLEN**, **FLÜGELMANN 2 AUSWÄHLEN** bzw. **FLÜGELMANN 3 AUSWÄHLEN** verwendest.

Wenn du einen Flügelmann als Ziel ausgewählt hast, kannst du mit **ZIEL DES FLÜGELMANNS AUSWÄHLEN** dessen Ziel übernehmen. Das funktioniert für Schiffe, Stationen und Navigationsziele – aber nur, wenn du dich am gleichen Ort befindest wie deine Flügelmänner.

Falls dein Flügelmann sich in einem anderen, aber nahe befindlichen System befindet, kannst du mit **FLÜGELMANN 1 AUSWÄHLEN**, **FLÜGELMANN 2 AUSWÄHLEN** und **FLÜGELMANN 3 AUSWÄHLEN** das System als Ziel erfassen, in dem sich der entsprechende Flügelmann befindet.

## **VORZÜGE EINES GESCHWADERS**

Es hat mehrere automatische Vorteile, als Geschwader unterwegs zu sein:

- **Geteiltes Wissen:** Sämtliche Ergebnisse von Schiffsscans werden sofort zwischen Geschwaderpiloten geteilt, die am gleichen Ort anwesend sind.
- **Geteilte Kopfgelder:** Kopfgelder werden zu gleichen Anteilen auf alle Geschwaderpiloten aufgeteilt, die sich im Kampf mit dem Ziel befunden haben.
- **Zusätzliche Vorzüge bei der Erkundung:** Erkundungsdaten werden zwischen allen Geschwaderpiloten im gleichen System geteilt, sodass sie alle diese verkaufen können.
  - o Der Geschwaderpilot, der die Daten zuerst verkauft, kann zusätzliche Credits erhalten, wenn das System

noch nicht entdeckt wurde, doch alle bei Abschluss des Scans im System anwesenden Geschwaderpiloten werden als seine Entdecker benannt werden.

- Sicherheit vor Verbrechen: Geschwaderpiloten können keine Verbrechen gegeneinander begehen.
  - o Vorsicht: Geschwaderpiloten können immer noch Verbrechen gegen andere Schiffe oder Stationen begehen.
  - o Fracht kann nach Belieben auf das Geschwader verteilt werden. Rechtlich gesehen zählen alle Geschwaderpiloten gleichermaßen als Besitzer.
- Zusätzlicher Handelsprofit: Geschwaderpiloten erhalten Handelsdividenden von einem Sternenhafen, solange sie sich im gleichen System befinden wie ein Flügelmann, der gerade einen profitablen Handel eingeht.

## GESCHWADERSIGNAL



Das Geschwadersignal ist eine besondere Fähigkeit, die allen Piloten eines Geschwaders zur Verfügung steht. Geschwaderpiloten vor Ort können damit ein Signal erzeugen, das für ihre Flügelmänner erfassbar ist, die sich im Supercruise befinden. Diese können das Signal dann wie eine FSA-Sogwolke verwenden und am gleichen Ort den Supercruise verlassen.

Verwende zur Aktivierung des Geschwadersignals **UI-FOKUS** und **ARMATUR HOCH**, um das Systemmenü zu fokussieren und wähle dann mit **NÄCHSTES MENÜ** und **VORHERIGES MENÜ** den Tab Funktionen.

Verwende **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER** und **ARMATUR-AUSWAHL**, um das Signal auszuwählen und zusätzliche Optionen angezeigt zu bekommen.

Verwende **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER** und **ARMATUR-AUSWAHL**, um das Geschwader aus diesen Optionen auszuwählen und das Geschwadersignal zu aktivieren.

Mit **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER** und **ARMATUR-AUSWAHL** kannst du „Aus“ in diesen Optionen auswählen und das Geschwadersignal wieder deaktivieren.

## GESCHWADERNAVIGATION

Du kannst deinen Frameshiftantrieb an den eines Flügelmanns koppeln. Das nennt man Geschwadernavigation. Damit folgt dein Schiff automatisch dem hierfür gewählten Ziel, wenn dieses seinen Frameshiftantrieb aktiviert.

Verwende **UI-FOKUS** und **ARMATUR HOCH**, um das Kommunikationsmenü zu fokussieren, und wechsele dann mit **NÄCHSTES MENÜ** und **VORHERIGES MENÜ** zu den Kommunikationskontakten.

Verwende **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER** und **ARMATUR-AUSWAHL**, um den Flügelmann für die Geschwadernavigation auszuwählen. Dann werden dir zusätzliche Optionen angezeigt.

Verwende **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER** und **ARMATUR-AUSWAHL**, um aus diesen zusätzlichen Optionen „Geschwadernavigation aktivieren“ auszuwählen.

Alternativ kannst du den Flügelmann auch als Ziel erfassen und **GESCHWADERNAVIGATION** wählen.

Wenn du deine Navigation an die eines Flügelmanns koppelst, wird derjenige im Geschwadermenü mit einem entsprechenden Symbol versehen. Wenn dieses Symbol rot ist, heißt das, dass dein Schiff zu weit entfernt ist, um die automatische Aktivierung des Frameshiftantriebs auszulösen.

Wenn das Symbol hellblau ist, befindest du dich nahe genug an deinem Flügelmann.

Wenn du deine Navigation an die eines Flügelmanns gekoppelt hast und dich in Reichweite befindest, bietet dir das folgende Vorteile:

- Du folgst seinem Schiff automatisch in den Supercruise.
- Du folgst dem Schiff automatisch, wenn es den Supercruise verlässt.
- Du folgst dem Schiff im Fall einer Interruption.
- Du kehrst automatisch an der FSA-Sogwolke des gekoppelten Schiffs in den normalen Raum zurück.
- Du beginnst automatisch mit dem Aufladen für einen Hyperraumsprung, wenn dein Flügelmann einen solchen durchführt.

In allen Fällen gelten aber die normalen Anforderungen für Hyperraumsprünge und Supercruise weiterhin. Das heißt, du musst Aufhängungen, Fahrwerk und Frachtgreifer einfahren, benötigst einen Frameshiftantrieb und genug Treibstoff für den Sprung und so weiter.

Die Koppelung der Navigationssysteme wird automatisch aufgehoben, falls dir eine Interruption widerfährt. In diesem Fall musst du sie erneut aktivieren.

---

## **STERNENHAFEN-DIENSTE**

---

Folgende Befehle werden bei der Nutzung von Sternenhafen-Diensten verwendet:

<b>BEFEHL</b>	<b>T&amp;M-STANDARD</b>	<b>CONTROLLER-STANDARD</b>
ARMATUR HOCH	W	Steuerkreuz hoch
ARMATUR RUNTER	S	Steuerkreuz runter
ARMATUR LINKS	A	Steuerkreuz links
ARMATUR RECHTS	D	Steuerkreuz rechts
ARMATUR-AUSWAHL	LEERTASTE	A-Taste
ARMATUR ZURÜCK	RÜCKTASTE	B-Taste

Wenn du bei einem Sternenhafen oder Außenposten angedockt hast, kannst du mit **ARMATUR HOCH** und **ARMATUR RUNTER** die Option Sternenhafen-Dienste markieren und eine Verbindung zu den Sternenhafen-Diensten herstellen. Ein besonderes Menü wird dann in deinem Cockpit angezeigt.



Mit **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER**, **ARMATUR LINKS** und **ARMATUR RECHTS** kannst du im Menü navigieren und mit **ARMATUR-AUSWAHL** Optionen auswählen. In jedem Menü gelangst du mit **ARMATUR ZURÜCK** einen Schritt zurück.

Das Menü hat mehrere Seiten. Manche Dienste sind nicht in allen Sternenhäfen und Außenposten verfügbar.

**Home:** Auf dieser Seite erfährst du Allgemeines zum Sternenhafen sowie zu deiner Karriere und deinem Schiff. Eventuell erhältst du hier Angebote über Treibstoff, einfache Reparaturen und Munition für Kommandeure, die es eilig haben.

Außerdem wird ein Nachrichtenticker angezeigt; wenn du eine Nachricht auswählst, erfährst du mehr darüber.

**Munition:** Ist diese Option verfügbar, kannst du Nachschub für Module kaufen, die Munition oder Ressourcen benötigen, um zu funktionieren.

**Reparatur:** Ist diese Option verfügbar, kannst du Module und den Rumpf deines Schiffs einzeln reparieren lassen.

**Auftragstafel:** Ist diese Option verfügbar, werden Aufträge angezeigt, die im Sternenhafen verfügbar sind. Wähle einen Auftrag aus, um mehr darüber zu erfahren und ihn anzunehmen, wenn du möchtest.

**Kontakte:** Ist diese Option verfügbar, werden Personen und Organisationen aufgelistet, mit denen du zu verschiedenen Zwecken Kontakt aufnehmen kannst; sei es, um Kopfgelder abzuholen bzw. deine eigenen Kopfgelder und Strafen zu bezahlen oder um den Schwarzmarkt zu besuchen.

Manche Kontakte sind nicht in allen Sternenhäfen und Außenposten verfügbar.

**Ausstattung:** Ist diese Option verfügbar, kannst du den Werkstatthangar besuchen und Module für dein aktuelles Schiff kaufen und verkaufen.

**Werft:** Ist diese Option verfügbar, kannst du ein neues Schiff kaufen. Du kannst dein altes Schiff eintauschen oder in diesem Sternenhafen bzw. Außenposten lagern.

**Warenmarkt:** Ist diese Option verfügbar, kannst du auf dem lokalen Markt mit Waren handeln.

**Universal Cartographics:** Ist diese Option verfügbar, kannst du Erkundungsdaten verkaufen, die du auf deinen Reisen gesammelt hast.

## AUSSTATTUNG JETZT AKTUALISIERT IN 2.1 - SEITE 160

### AUSSTATTUNG

Wenn du die Option Ausstattung auswählst, wird dein Schiff in den Werkstattshangar transportiert und das Ausstattungs Menü wird angezeigt.



Unten rechts findest du eine Übersicht mit allgemeinen Daten wie der Masse, dem potenziellen Energiebedarf, der Frachtkapazität und der Sprungrreichweite deines Schiffs.

Wenn du dir Module zum Kauf und Verkauf ansiehst, erfährst du, wie sich die jeweilige Transaktion auf diese Daten auswirken würde; rote Zahlen und ein Pfeil nach unten stehen für eine negative Veränderung und blaue Zahlen mit einem Pfeil nach oben bedeuten eine Verbesserung.

Das Ausstattungs Menü hat drei Tabs:

**Aufhängungen:** Alle Aufhängungen deines Schiffs und gegebenenfalls die darin montierten Module werden aufgelistet. Bei jedem Eintrag werden folgende Daten angezeigt:

- Modulname: Name des installierten Moduls
- Installationsart (falls zutreffend): Installationsart (starr/kardanisch/Turm) des Moduls
- Aufhängungsname: Name der Aufhängung
- Modulwertung: Effektivitätswertung des Moduls
- Modulkategorie: Größe des Moduls

Wenn du einen Eintrag auswählst, werden außerdem die Masse des Moduls und einige Optionen eingeblendet:

- Kaufen und ausrüsten: Ruft die Liste der verfügbaren Ersatzmodule für diese Aufhängung auf.
- Verkaufen: Verkauft das Modul, das in der Aufhängung installiert ist.
- Tauschen: Installiert das Modul in einer anderen geeigneten Aufhängung. Wenn in der anderen Aufhängung ein Modul montiert ist, werden die Module vertauscht.

Wenn du dich dazu entschließt, ein neues Modul für die Aufhängung zu kaufen, wird eine Liste der in diesem Sternenhafen oder Außenposten verfügbaren Module angezeigt, die in der Aufhängung installiert werden können. Wenn du ein Modul markierst, werden zusätzliche Daten eingeblendet.

Module, die zu teuer sind, werden in Rot angezeigt.

Wenn im Sternenhafen oder Außenposten Module für eine bestimmte Aufhängung erhältlich sind, so wird der entsprechende Eintrag oben rechts mit einem blauen Pluszeichen markiert.

**Innen:** Analog zum Aufhängungsmenü wird im Innen-Menü eine Liste der internen Schiffsabteile und gegebenenfalls der darin installierten Module angezeigt.

Nicht jedes Modul kann in jedem Abteil installiert werden. Zum Beispiel können nur Kraftwerkmodule im Reaktorraum installiert werden. Andere Abteile sind multifunktional und können mit verschiedenen Modulen bestückt werden.

Es stehen die gleichen Optionen zur Verfügung wie im Aufhängungsmenü. Die einzige Einschränkung besteht darin, dass obligatorische Module nicht verkauft werden können, sondern nur aufgewertet, indem du ein neues Modul des entsprechenden Typs kaufst und installierst.

**Lackierung:** In diesem Menü gibt es einen Eintrag für jedes Abziehbild, das am Schiff angebracht werden kann, und jede Lackierung. Hier kannst du auswählen, welche Abziehbilder und Lackierung das Schiff erhalten soll.

## HANDEL

**KOMMANDOAZEBAN CITY**  
KLEIN POPULATION LANDWIRTSCHAFT AND RAFFINERIE ECONOMY (UNABHÄNGIG, KOMMUNISMUS) 11:58:58  
12 FEB 3301

WAREN	WERT (CR)				GALAKTISCHER DURCHSCHNITT
	VERK.	EINKAUF	FRACHT	NACHFRAGE	
<b>ABFALL</b>					
BIOMÜLL	83	-	-	14.084 MITTEL	74 CR
<b>CHEMIKALIEN</b>					
MINERALÖL	108	119	-	560 MITTEL	259 CR
PESTIZIDE	225	-	-	1.619 NIEDRI	292 CR
WASSERSTOFF-TREIBSTOFF	90	94	-	13.101 HOCH	147 CR
<b>KONSUMGÜTER</b>					
HAUSHALTSGERÄTE	740	-	-	1.712 HOCH	631 CR
KLEIDUNG	439	-	-	3.324 MITTEL	395 CR
UNTERHALTUNGSELEKTRONIK	6.846	-	-	0 NIEDRI	7.031 CR
<b>LEGALE DROGEN</b>					
BIER	87	102	-	638 MITTEL	240 CR
ERANIN PEARL WHISKY	1.620	1.620	-	5 HOCH	9.040 CR
SPIRITUOSEN	561	595	-	1 NIEDRIG	738 CR
TABAK	4.787	4.841	-	6 NIEDRIG	5.088 CR
WEIN	167	179	-	383 MITTEL	324 CR
<b>MASCHINEN</b>					
ATMOSPHÄRENPROZESSOREN	452	-	-	78 NIEDRI	493 CR

**BIOMÜLL**  
ABFALL

AM MARKT VERKAUFEN AM MARKT KAUFEN  
**83 CR**

Produktion: alle Unternehmen, Ausnahme: Agrarunternehmen  
Nachfrage: Agrarunternehmen

Diese Art Müll wird zunächst sterilisiert und dann als einfaches Düngemittel auf vielen landwirtschaftlichen Welten eingesetzt.

AUF LAGER -  
FRACHT -

IMPORTIERT AUS ASELLUS PRIMUS, DAHAN, LHS 2884, ADIHAUT, O 239-25, NANG TA-KHIAN, LP 98-132.

---

SIDEWINDER FRACHTRAUM **2 VON 4 GENUTZT**

CMDR GA-SCENTED LADY KONTOSTAND **1.000 CR**

Im Handelsmenü kannst du Waren kaufen und verkaufen. Rechts neben der tabellarischen Übersicht werden Beschreibungen angezeigt.

Wähle eine Ware aus, um dort mehr darüber zu erfahren.

Wenn du eine Ware auswählst, erscheint ein Transaktionsmenü, in dem du Waren kaufen und verkaufen kannst.

Mit manchen Waren kann nicht auf allen Märkten gehandelt werden.

Die Marktwirtschaft ist dynamisch und reagiert auf Handelsabschlüsse anderer Kommandeure und Ereignisse im System.

**Galaktischer Durchschnitt:** In der Spalte „Galaktischer Durchschnitt“ wird der aktuelle Durchschnittspreis für eine Ware angezeigt. Wenn du den galaktischen Durchschnitt auswählst, erscheint ein Drop-down-Menü kürzlich besuchter Märkte und solcher Märkte, deren Handelsdaten du gekauft hast.

Wählst du einen Eintrag aus, so wird anstatt des galaktischen Durchschnitts angezeigt, ob das ausgewählte System die Ware ein- oder ausführt.

## WILLKOMMEN IN DER PILOTENVEREINIGUNG

Frischgebackene Raumschiffpiloten und neue Mitglieder der Pilotenvereinigung sollten sich die folgenden kurzen Artikel durchlesen. Die interessanten Informationen darin werden dir bei deinen Reisen durch die Galaxie nützlich sein.

### DIE GALAXIE IST RIESIG

Unsere Galaxie besteht aus Milliarden Sternen. Die überwältigende Mehrheit davon wurde noch von keiner raumfahrenden Nation erforscht. Doch allein der winzige Teil der Galaxie, den wir den bewohnten Raum nennen, birgt Tausende Sternensysteme, die über Hunderte Lichtjahre verstreut sind.

Der bewohnte Raum hat lange stagniert, doch die Entwicklung des Frameshiftdrives, der den Raum krümmen und komprimieren kann, sodass Entfernungen in Sekunden statt Wochen überwunden werden können, brachte die Menschheit an die Schwelle eines neuen goldenen Zeitalters der Entdeckungen und der Expansion. Und selbst im Spinnennetz der interstellaren Politik, in dem alle raumfahrenden Nationen verwickelt sind, surrt und vibriert es angesichts der technologischen Revolution. Fäden werden reißen, alte Allianzen und große Pläne werden auseinanderbrechen, und neue Bünde und Intrigen werden gewoben.

Es ist eine aufregende Zeit, um den ersten Schritt in eine weite Welt zu machen, doch es lauern auch Gefahren.

### GRUPPIERUNGEN



Gegenwärtig herrscht im Großteil des menschlichen Siedlungsraums Frieden; im kalten Krieg zwischen den zwei Großmächten – der Föderation, der ältesten interstellaren Nation, und dem Imperium, das seine Abspaltung mit Gewalt erzwang – gibt es Anzeichen auf Tauwetter, doch eine Krise ist jederzeit vorstellbar.

Die fortwährenden Stellvertreterkonflikte und das Säbelrasseln der letzten Jahrzehnte sind abgeebbt und die Beziehungen haben sich stabilisiert. Der Frieden ist oberflächlich; hier und da schwelen Konflikte. Ein neuer Akteur macht sich bemerkbar. In kurzer Zeit ist die Allianz von einer Handvoll Planeten zu einer viel größeren Koalition der Systeme angewachsen – eine politische Union für Stabilität. Die beiden älteren Mächte wurden zur Einsicht gezwungen, dass nicht mehr nur sie den Ton angeben.

Nach wie vor bilden unabhängige Systeme den größten Teil des menschlichen Siedlungsraums. Das Dunkel des Alls birgt einen bunten Flickenteppich der Kulturen und Ideen. Individuen und Regierungen auf diesen Planeten suchen nach neuen Möglichkeiten in den Tiefen des unerforschten Raums.

### PRESTIGE

Auf deinen Reisen stößt du eventuell auf viele Gruppierungen, die miteinander um einen Außenposten oder die Vorherrschaft in mehreren Systemen konkurrieren. Sei vorsichtig im Umgang mit solchen Gruppen. Jeder erfolgreich ausgeführte Auftrag, aber auch jeder Fehlschlag oder Betrug; jedes Schiff, das du angreifst, alles Geld, das du gewinnst und verlierst, hat einen Einfluss auf dein Prestige.

An Prestige zu gewinnen, kann viele Vorteile mit sich bringen, von Rabatten auf spezialisierte Schiffe bis hin zu temporären Bündnissen; Prestige einzubüßen, kann hingegen gravierende Folgen haben, bis hin zur offenen Feindschaft. Es kommt darauf an, für wen man Partei ergreift und gegen wen man sich stellt; jetzt, da die ganze Menschheit Beziehungen zueinander pflegen kann, sind Entscheidungen unausweichlicher denn je.

Du kannst Prestige bei kleineren Gruppierungen und den drei großen Nationen gewinnen und einbüßen. Außerdem kannst du versuchen, in der Gunst aufzusteigen, indem du dich in den Hierarchien der Flotten der Föderation und des Imperiums hochdienst.

## EINFLUSS

Es hat immer nur eine Gruppierung die Kontrolle über ein System. In einem System können jedoch mehrere Gruppierungen um die Kontrolle konkurrieren. Jede Gruppierung hat eine Einflusswertung, die ihre aktuelle Machtposition im System beschreibt.

Indem du Gruppierungen unterstützt, kannst du ihren Einfluss stärken und eventuell dafür sorgen, dass die Herrschaft über das System auf friedlichem Weg oder durch einen Bürgerkrieg wechselt.

---

## DEINE MÖGLICHKEITEN

---

Dir stehen zahlreiche Aktivitäten und Berufe offen und du kannst so viele davon ausprobieren, wie du magst – du heimst die Belohnungen ein oder musst die Konsequenzen ertragen.

Die Pilotenvereinigung beurteilt dich nicht nach moralischen Maßstäben, sondern nach deinen Fähigkeiten. Du wirst aufmerksam beobachtet und erhältst Ränge in den Bereichen Kampf, Handel und Erkundung.

Nur wenige Piloten erreichen den Eliterang in einer Kategorie, und noch weniger können Perfektion auf allen Gebieten vorweisen.

Im Folgenden werden dir einige Berufe vorgestellt und du erhältst hilfreiche Tipps für Einsteiger.

## HANDEL



Vielleicht ist es deine goldene Nase für Profit, die dafür sorgen wird, dass du es zu Ruhm und Reichtum bringst.

Außer Startkapital brauchst du nichts, um ins Geschäft als Händler einzusteigen, und das Prinzip ist denkbar simpel: billig einkaufen und teuer verkaufen. Als Händler musst du die Marktbedingungen in den Systemen, durch die du reist, aufmerksam beobachten.

Es gilt, nicht nur die Schwankungen der Warenpreise in verschiedenen Systemen zu erkennen, sondern auch die Zustände und Ereignisse in ihnen, die dir das Geschäft deines Lebens ermöglichen können – oder dich an den Rand des Ruins bringen.

## SCHMUGGEL



Grenzen und Gesetze sind nicht jedermanns Sache. Als Schmuggler suchst du dein materielles Glück jenseits der Legalität. Es winken üppige Belohnungen – aber auch saftige Strafen, falls du auf frischer Tat ertappt wirst.

Du musst lernen, dich unsichtbar zu machen und die illegalen und gestohlenen Waren zu finden, die auf dem Schwarzmarkt das meiste Geld bringen. Und du wirst lernen, ein Raumschiff zu fliegen und dich dabei konstant umzusehen.

Schmuggler handeln üblicherweise mit kleineren Mengen als Händler; schnelle Schiffe mit schwachen Emissionen sind besonders nützlich, denn die besten Schmuggler sind die, die nicht erwischt werden.

## PIRATERIE



Manche Piloten lachen über die Regeln und Gebote der Gesellschaft und pfeifen auf ihren Ruf bei gesetzestreuen Bürgern; manche weiden sich sogar an der Angst, die sie durch ihre Verbrechen säen.

Ein Pirat betrachtet alles als sein rechtmäßiges Eigentum, was er sich mit Gewalt nehmen kann – doch um der beste Pirat zu werden, musst du lernen, Chancen gegen Risiken abzuwägen und auf den Routen, die du heimsuchst, nachhaltige Jagd auf Händler zu machen, anstatt sie übermütig abzuschlachten und eine Vergeltungsaktion zu provozieren.

Außer in verzernte Moralvorstellungen sollten Piraten auch in verschiedene Schiffsmodule investieren, die es ihnen erlauben, ihr berufliches Potenzial voll auszuschöpfen. Mithilfe eines Interruptors kannst du deine bedauernswerten Opfer aus dem Supercruise zerrren, und ein Ladelukenöffner verschafft dir Zugriff auf die benötigten Waren, ohne übertriebenen Schaden anzurichten.

## KOPFGELDJAGD



Der Kopfgeldjäger ist beinahe das direkte Gegenstück zum Piraten und betreibt sein Gewerbe in der ganzen Galaxie, wobei er für kalte, harte Credits Gesetzesbrecher jagt und sie unschädlich macht. Wer die schlimmsten Schurken zur Strecke bringt, wird am reichsten belohnt.

Als Kopfgeldjäger musst du entscheiden, wie weit du gehst, um deine persönlichen Gesetze durchzusetzen. Wer in einem System als kriminell gilt, wird im nächsten als Held und Beschützer gefeiert – und bei der Durchsetzung eines Gesetzes muss man manchmal gegen ein anderes verstoßen.

Nicht genug damit, dass das Damoklesschwert eines gewaltsamen Todes durch einen Verbrecher, dessen Schiff und Fähigkeiten den deinen überlegen sind, über dir baumelt; als Kopfgeldjäger dämmert dir bald, dass du mit jeder guten Tat für eine Gruppierung den Hass einer anderen befeuerst.

Jeder kann sich als Kopfgeldjäger versuchen, doch wer es damit ernst meint, sollte in einen FSA-Sogwolkenscanner investieren, mit dem er seine Beute hartnäckig verfolgen kann.

## ERKUNDUNG



Nie gab es einen besseren Zeitpunkt, in die Fußstapfen der großen Weltraumdecker zu treten, als nach der Entwicklung des Frameshiftantriebs. Du kannst nicht nur als erster Mensch fantastische Phänomene mit eigenen Augen sehen, sondern auch Daten sammeln und für bare Münze an den Großkonzern Universal Cartographics verkaufen.

Entdecker kennen die langfristigen Risiken der Raumfahrt besser als jede andere Berufsgruppe und handeln entsprechend. Als Allrounder musst du jeden beliebigen kurzfristigen Auftrag annehmen können, denn du weißt, dass weite Reisen genauso viele Chancen vereiteln wie offenbaren.

Erkundungsschiffe sollten große Entfernungen zurücklegen können, also sind ein großer Treibstofftank und ein leistungsstarker Frameshiftantrieb wünschenswert. Dein bester Freund ist womöglich jedoch der Treibstoffsammler, mit dem du gratis tanken kannst – wenn du dich traust.

## ROHSTOFFABBAU



Das Leben eines Bergarbeiters kann so gefährlich und frustrierend sein wie die sinnbildliche Suche nach der Goldader. Darüber hinaus ist der Einstieg nicht gerade billig – dein Schiff muss mit einem Abbaulaser und einem Raffineriemodul ausgerüstet werden.

Auf deiner Jagd nach Asteroidengürteln und -feldern mit großen Vorkommen an mineralischen Rohstoffen wirst du weit reisen müssen.. Und hast du deinen Frachtraum gefüllt, musst du schlau oder stark genug sein, es zurück zum sicheren Hafen zu schaffen, wo du deine raffinierten Ressourcen verkaufen kannst.

Das Abbaugeschäft ist nichts für zartbesaitete oder ungeduldige Piloten. Wer jedoch Geschick und Ausdauer mitbringt, kann etwas schaffen, was die Galaxie so noch kaum gesehen hat – kaltes, totes Gestein in ein Vermögen verwandeln.

## VERBRECHEN UND STRAFE

Wenn du nicht in Schwierigkeiten geraten willst, musst du wissen, wie Verbrechen und Strafe in der Galaxie funktionieren.



## HOHEITSGEBIETE

Im normalen Raum wirst du häufig Hoheitsgebiete kleinerer Gruppierungen durchfliegen. In den meisten Systemen hat eine Gruppierung die Kontrolle. Der gesamte Raum des Systems stellt ihr Hoheitsgebiet dar, außer der Umgebung von Sternenhäfen und Außenposten, die von anderen Gruppierungen kontrolliert werden.

Am unteren Rand des Zieldatenmenüs im Cockpit wird angezeigt, in wessen Hoheitsgebiet du dich befindest. Verbrechen, bei denen du hier erwischt wirst, werden von der Gruppierung, die das Hoheitsgebiet kontrolliert, geahndet.

Diese Gruppierung setzt Kopfgelder auf dich aus oder verhängt Strafen gegen dich.

In einigen Systemen oder Gebieten innerhalb von Systemen gibt es keine funktionierende Regierung. Darunter fallen auch anarchische Systeme, wo die amtierende Regierung kriminell oder kollabiert ist, leere Systeme, in denen es keine Regierung gibt, und Kriegsgebiete, wo die regulären Gesetze während des Kampfes um die Vorherrschaft ausgesetzt sind.

Solche Gegenden sind gesetzlos. Verbrechen werden weder erkannt noch angezeigt. Sei vorsichtig, wenn du solche Gebiete durchfliegst.

## VERBRECHEN

Deine Verbrechen können auf verschiedene Arten aktenkundig werden. Am offensichtlichsten ist es natürlich, wenn du ein Verbrechen direkt gegen ein Schiff im rechtlichen Hoheitsgebiet begehst. Das Schiff zeigt dich bei der Obrigkeit an und es wird umgehend ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt.

Der Schmuggel gestohlener oder illegaler Güter wird nur dann bemerkt, wenn ein Schiff der Obrigkeit erfolgreich einen Frachtscan durchführt; du musst mit einer sofortigen Strafe bzw. einem Kopfgeld rechnen. Wenn andere Kommandeure einen Frachtscan durchführen und sehen, dass du gestohlene Waren an Bord hast, zeigen sie dich nicht an.

Illegale Müllbeseitigung wird nur von Schiffen der Obrigkeit entdeckt, die dich als Kontakt geortet haben. Verbrechen gegen Sternenhäfen und Außenposten wie zum Beispiel die Missachtung der waffenfreien Zone eines Sternenhafens, werden sofort erkannt und geahndet.

## **GESETZE**

Gesetze ähneln sich in den meisten Systemen, auch wenn die Strafen für ihre Missachtung voneinander abweichen. Es folgt eine Liste häufiger Gesetze:

- Angriff: Das Abfeuern von Waffen und Treffen eines Schiffs, das im Hoheitsgebiet nicht gesucht wird
- Mord: Die Zerstörung eines Schiffs, das im Hoheitsgebiet nicht gesucht wird
- Transport gestohlener/illegaler Güter: Mit gestohlenen oder illegalen Gütern an Bord von Schiffen der Obrigkeit gescannt zu werden
- Missachtung waffenfreier Zonen: Das Abfeuern von Waffen in einer waffenfreien Zone eines Sternenhafens oder Außenpostens, ohne dass ein Ziel getroffen wird
- Herumlungern in einer Luftschleuse oder über einem Landeplatz: Zu viel Zeit in der Luftschleuse eines Sternenhafens oder über einem Landeplatz zu verbringen, der dir nicht zugewiesen wurde
- Illegale Müllbeseitigung: Der Abwurf von Fracht in der Nähe eines Sternenhafens oder der Abwurf von Giftmüll

## **STRAFEN UND KOPFGELDER**

Einige Verbrechen werden als „geringere“ Vergehen eingestuft. Wenn du ein geringeres Verbrechen begehst, verhängt die Gruppierung, die das Hoheitsgebiet kontrolliert, in dem du bei dem Verbrechen ertappt wurdest, eine Strafe gegen dich.

Strafen müssen in einem örtlichen Sicherheitsbüro oder bei einer Kontaktperson bezahlt werden, die du über die Seite „Kontakte“ in den Sternenhafen-Diensten erreichst. Wenn du eine Strafe nicht innerhalb von 24 Stunden (Echtzeit) bezahlst, wird sie in ein Kopfgeld auf dich umgewandelt.

Solltest du bei einem schwerwiegenderen Verbrechen erwischt werden – in den meisten Systemen fallen Gewaltverbrechen in diese Kategorie –, so wird ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt.

Wenn ein aktives Kopfgeld auf dich ausgesetzt wurde, wirst du im rechtlichen Hoheitsgebiet der Gruppierung gesucht. Piloten, die einen einfachen Scan deines Schiffs ausführen, erfahren deinen strafrechtlichen Status und dürfen dich legal angreifen. Wenn du dich wehrst, begehst du wahrscheinlich weitere Verbrechen.

Wenn ein Kommandeur dich tötet, hat er Anspruch auf das Kopfgeld. Er erhält eine entsprechende Bescheinigung, die er in einem Sternenhafen oder Außenposten einlösen kann.

Falls dein Schiff zerstört wird, wirst du von deinem persönlichen Fluchtsystem aus dem Schiff geschleudert und per Mikrosprung zu dem Sternenhafen befördert, bei dem du zuletzt angedockt hast; die Obrigkeit und deine Versicherung erwarten dich dort.

Wenn die Gruppierung, die den Sternenhafen kontrolliert, ein ausstehendes Kopfgeld auf dich ausgesetzt oder eine Strafe gegen dich verhängt hat, hast du Pech gehabt – du musst das Kopfgeld sowie die Kosten für ein Ersatzschiff bezahlen. Wenn andere Gruppierungen ausstehende Kopfgelder auf dich ausgesetzt oder Strafen gegen dich verhängt haben, bist du fürs Erste aus dem Schneider: Diese Kopfgelder und Strafen werden inaktiv, da die Gruppierungen dich für tot halten.

Inaktive Kopfgelder und Strafen werden Kommandeuren nicht angezeigt. Inaktive Strafen werden nicht nach Ablauf einer Frist zu Kopfgeldern. Wenn du jedoch von Schiffen der Obrigkeit, die das Kopfgeld ausgesetzt oder die Strafe verhängt hat, gescannt oder bei einem Verbrechen in ihrem Hoheitsgebiet ertappt wirst, so wird das inaktive Kopfgeld bzw. die Strafe wieder aktiviert.

## **VERSICHERUNGSGEBÜHREN**

Dein erstes Schiff wird dir im Grunde geliehen und ist umfassend versichert, sodass du nur ein Kopfgeld oder eine Strafe bezahlen musst, um einen Ersatz zu erhalten.

Module, die du kaufst und in deinem Schiff installierst, sind weniger umfassend versichert. Wenn sie ersetzt werden müssen, musst du eine Selbstbeteiligung bezahlen.

Wenn du ein Schiff kaufst, hast du ebenfalls geringeren Versicherungsschutz; wird es zerstört, musst du eine Selbstbeteiligung für dein Schiff selbst und alle installierten Module bezahlen.

Auch wenn es sich bei der Selbstbeteiligung nur um einen kleinen Bruchteil des eigentlichen Werts des Schiffs und der Module handelt, so können beträchtliche Kosten entstehen, die dein Budget eventuell überschreiten.

In solchen Fällen hast du mehrere Optionen. Wenn du genug hast, um die Kosten für das Schiff abzudecken – alle obligatorischen Module sind darin enthalten – so kannst du dich entscheiden, nicht für die optionalen Module zu bezahlen, was die Kosten senkt.

Ein Gläubiger kann dir bis zu 200 000 CR leihen. Wenn du dich dafür entscheidest, werden von allen Credits, die du einnimmst, 10 % einbehalten, bis die Schuld beglichen ist.

Wenn du Schiffe gelagert hast, kannst du dein aktuelles Schiff aufgeben und ein gelagertes Schiff auswählen, das du aktivieren möchtest.

Wenn du weder ein Schiff noch genug Credits hast, um das Kopfgeld oder die Strafe zu bezahlen, die du dem Sternenhafen oder Außenposten schuldest, wirst du für bankrott erklärt. Alle Schulden und Verbrechen werden getilgt und du wirst zu deiner Ausgangsposition zurückgebracht, wo du ein neues Leihschiff für Einsteiger erhältst.

Deine Karriere wird praktisch zurückgesetzt, wobei du alles gewonnene bzw. eingebüßte Prestige und deine Rangstufen behältst. Um deine Karriere vollständig zurückzusetzen, musst du deinen Spielstand im Hauptmenü löschen.

## **MACHTSPIELE**

Im Machtspiele-Modus kämpfen einflussreiche Einzelpersonen und Organisationen um die Kontrolle des bewohnten Weltraums und die Durchsetzung ihrer eigenen Interessen.

Im Grunde geht es bei den Machtspielen um nichts anderes als den Zugewinn von Territorien. Jede Macht versucht, in neue Systeme vorzudringen. Die Ressourcen dieser Systeme werden ausgebeutet, um weitere Expansionsvorhaben zu finanzieren und bereits eroberte Systeme zu sichern.

Als Kommandant eines Raumschiffs kannst du dich einer Macht verpflichten, und im Gegenzug für Belohnungen und Verdienste Aufgaben für diese erfüllen.

## **MÄCHTE**

Neben kleineren und größeren Gruppierungen – im Spiel meist Fraktionen genannt – existieren auch gänzlich eigenständige Mächte.

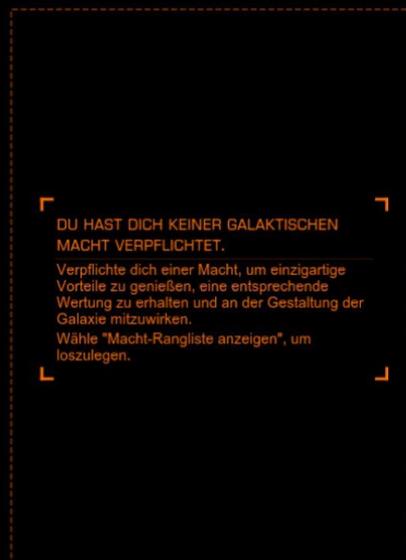
Kleinere Fraktionen kontrollieren üblicherweise einzelne Bereiche innerhalb eines Systems. Im Normalfall übernimmt dabei eine kleinere Fraktion die Führung und dominiert den größten Teil eines Gebiets.

Größere Fraktionen sind riesige Supermächte, die umfangreiche Gebiete des bewohnten Weltraums kontrollieren. Viele, wenn auch nicht alle kleineren Fraktionen schließen sich einer der größeren Fraktionen an und übernehmen deren Gesetze und Sitten.

Die Mächte gehören weder den kleineren noch den größeren Fraktionen an. Technisch gesehen können sie Dutzende, wenn nicht gar Hunderte von Systemen kontrollieren, bei manchen sind es aber auch nur eine Handvoll.

Während sich viele Mächte unmittelbar einer größeren Fraktion angeschlossen haben und hohe Ämter als imperiale Senatoren oder Politiker der Föderation ausüben, gibt es auch komplett unabhängige Organisationen.

Entscheidend ist hierbei, dass der Zusammenschluss mit einer größeren Fraktion die Mächte nicht davon abhält, ihre ganz eigenen Interessen zu verfolgen und zu diesem Zweck sogar gegen die eigenen „Verbündeten“ zu intrigieren. Letzten Endes steht jede Macht für sich allein.



VERLASSEN

## HERRSCHAFTSVERMÖGEN IHV

Jede Macht nutzt eine Ressource, das sogenannte Herrschaftsvermögen [HV], um neue Unternehmungen zu finanzieren. Im HV werden finanzielle, politische und soziale Einflussfaktoren gebündelt, die zum Erreichen der Ziele der jeweiligen Macht eingesetzt werden können.

Das HV wird aus Systemen gewonnen, die bereits von einer Macht kontrolliert werden. Je größer die Bevölkerung, desto höher das Herrschaftsvermögen, das aus dem System gewonnen werden kann.

Das Herrschaftsvermögen ist der lebenswichtige Treibstoff jeder Macht. Ohne Herrschaftsvermögen kann eine Macht weder expandieren noch ihr Territorium beschützen.

## RUNDEN

Machtspiele läuft in Runden ab, wobei jede Runde eine Woche in Echtzeit andauert.

Eine Runde stellt eine Zeitphase dar, innerhalb derer Mächte bedeutsame Aktionen durchführen können. Am Ende jeder Runde werden begonnene Aktionen aufgelöst und das HV der Macht für die nächste Runde wird berechnet.

## SYSTEME KONTROLLIEREN UND ERSCHLIESSEN

Mächte übernehmen nicht die unmittelbare Kontrolle über alle Systeme, in die sie expandieren wollen. Sie konzentrieren sich stattdessen auf einzelne Systeme, dominieren diese und verwandeln sie in Kontrollsysteme.

In jeder Runde muss eine Macht einen gewissen Betrag an Herrschaftsvermögen einzahlen, um die Kontrollsysteme instandzuhalten. Die Höhe dieses Betrags wird von der Entfernung zwischen Kontrollsystem und Heimatwelt der jeweiligen Macht bestimmt. Je weiter das Kontrollsystem entfernt ist, desto höher fallen die Unterhaltskosten aus.

Zusätzlich zu den Unterhaltskosten für jedes Kontrollsystem fällt ein HV-Fixkostenanteil an, mit dem alle logistischen Kosten gedeckt werden sollen, die für den Erhalt der Kontrolle nötig sind. Je mehr Kontrollsysteme eine Macht besitzt, desto höher der Fixkostenanteil.

Ein Kontrollsystem zieht automatisch HV-Einkommen von allen Systemen im Umkreis von 15 Lichtjahren ein. Diese Systeme werden zu erschlossenen Systemen.

Wichtig: Andere Mächte können nicht in bereits kontrollierte und erschlossene Systeme expandieren.

## AUFRUHR UND REVOLTE

Geht eine Macht mit einem HV-Defizit in die nächste Runde, gerät sie in Schwierigkeiten: Es fehlen die Mittel, um die Kontrolle über alle bereits eroberten Systeme aufrechtzuerhalten.

Das Kontrollsystem mit den höchsten HV-Unterhaltskosten gerät in Aufruhr und die Unterhaltskosten werden von der HV-Reserve der Macht abgezogen. Bis es der Macht gelingt, wieder eine positive HV-Bilanz herzustellen, droht in weiteren Kontrollsystemen Aufruhr.

In der nächsten Runde können Systeme in Aufruhr von den umliegenden Systemen kein HV-Einkommen mehr einziehen. Dennoch fallen am Ende der Runde Unterhaltskosten für sie an.

Jedes Kontrollsystem, das in Aufruhr in die nächste Runde startet, wird am Ende der Runde revoltieren, falls es der zuständigen Macht nicht gelingt, ihre Finanzen in Ordnung zu bringen. Revoltierende Systeme werden nicht länger von der Macht kontrolliert.

Beachte: Kann ein revoltierendes System das HV-Defizit nicht ausgleichen, drohen auch andere Systeme, in Aufruhr zu geraten.

## KONTROLLEFFEKTE

Wenn eine Macht ein System kontrolliert oder erschließt, dann zieht sie nicht nur HV ein, sondern belegt die Systeme gleichzeitig mit einem oder mehreren Kontrolleffekten. Kontrolleffekte sind vielfältig und abhängig von der jeweiligen Macht.

Es kann sich um Maßnahmen wie die Schließung aller Schwarzmärkte, die Verschärfung der Strafen für Kriminelle oder die Legalisierung/Kriminalisierung bestimmter Waren handeln.

---

## MACHTSPIELE: ABLAUF

---

Die Machtspiele bestehen aus drei Phasen: Vorbereitung, Expansion und Kontrolle.

In der ersten Phase muss ein Zielsystem für die Expansion vorbereitet werden. Im Rahmen der Vorbereitung fallen, abhängig von der jeweiligen Macht, für die Anhänger verschiedene Aufgaben an.

Wurde ein System erfolgreich vorbereitet, kann in der nächsten Runde ein Expansionsversuch unternommen werden. Verschiedene Mächte stellen ihren Anhängern verschiedene Aufgaben, um Expansionsvorhaben erfolgreich voranzutreiben.

Die Anhänger anderer Mächte arbeiten den eigenen Bemühungen manchmal entgegen und erschweren den Erfolg somit zusätzlich.

Wurde in ein System expandiert, ist es Aufgabe der Anhänger, für die nötige Sicherung zu sorgen und so die HV-Reserven zu schonen.

Anhänger anderer Mächte können versuchen, Kontrollsysteme zu schwächen, um so die Unterhaltskosten in die Höhe zu treiben und die Wahrscheinlichkeit einer Revolte erhöhen.

ÜBERSICHT | SCHWUR LEISTEN | VORBEREITUNG | EXPANSION | KONTROLLE | STATISTIK

**ZACHARY HUDSON** ZULETZT AKTUALISIERT: 7:16 7 JUL 3302

"WIR MÖGEN VIELLEICHT NICHT DEN ERSTEN SCHUSS ABGEBEN, DEN LETZTEN ABER IMMER."  
- ZACHARY HUDSON

**DETAILS**

NAME	ZACHARY HUDSON
HAUPTQUARTIER	NANOMAM
GEBURTSJAHR	83
TREUE	FÖDERATION

**ETHOS**

**VORBEREITUNG**  
Präsident Hudson verwendet sowohl von militärischen als auch von zivilen Agenturen gelieferte Geheiminformationen, um einen gezielten und effizienten Einsatz seiner Maßnahmen sicherzustellen.

**EXPANSION**  
Präsident Hudson ist fest davon überzeugt, dass der zivilisierte Weltraum unter der Schutzherrschaft der Föderation aufblühen würde. Er ist entschlossen, diese Vision wenn nötig auch mit Gewalt zu verwirklichen und föderale Systeme unter dem Vorwand von Sicherheitsbedenken zu überrennen.

Stark gegen feudale und Lobby-Regierungen.  
Schwach gegen diktatorische Regierungen.

**KONTROLLE**

**AKTUELLER STATUS**

**1** STATUS IN DER GALAXIE  
▲ Status erhöht

**7244** HW-EINKÜNFTE AUS 901 ERSCHLOSSENEN SYSTEMEN

**2182** HW-UNTERHALTSKOSTEN FÜR 81 KONTROLLIERTE SYSTEME

**5030** HW-FIXKOSTEN

VERLASSEN | ZURÜCK | MACHT AUF KARTE ANZEIGEN | TREUE SCHWÖREN | HILFE

## VORBEREITUNG

Sobald du dich einer Macht verpflichtet hast, kannst du Systeme für die Expansion vorbereiten. Details zu den jeweiligen Vorbereitungsaufgaben findest du im Machtspiele-Interface im Tab „Vorbereitung“.

ÜBERSICHT | SCHWUR LEISTEN | VORBEREITUNG | EXPANSION | KONTROLLE | STATISTIK

**ZACHARY HUDSON** ZULETZT AKTUALISIERT: 7:16 7 JUL 3302

**ÜBERSICHT**  
VERSTÄRKUNG, SCHWÄCHUNG

**SYSTEMWARNUNGEN**

SOL VERSTÄRKUNG	64,4LY
RANA KONTROLLSYSTEM	78,1LY
EPSILON SCORPII KONTROLLSYSTEM	57,2LY
19 PHI-2 CETI KONTROLLSYSTEM	102LY
VEGA KONTROLLSYSTEM	80,3LY
26 OPHIUCHI KONTROLLSYSTEM	96,2LY
DETTA KONTROLLSYSTEM	116LY
LTT 15574 KONTROLLSYSTEM	118LY
UBV 15076	

**KONTROLLE**

**KEINE TREUE GESCHWOREN: ZACHARY HUDSON**  
Um bei Vorbereitungsaufgaben mitzuwirken, musst du der Macht die Treue schwören.

Nach Ansicht von Präsident Hudson können Recht und Ordnung allein durch die unablässige Zurschaustellung föderaler Macht gewahrt werden.

Stark gegen feudale und Lobby-Regierungen.  
Schwach gegen diktatorische Regierungen.

AUF KARTE ANZEIGEN

VERLASSEN | ZURÜCK | TREUE SCHWÖREN | HILFE

Jedes System, das folgende Vorgaben erfüllt, kann für eine Expansion vorbereitet werden:

- Das System muss bewohnt sein
- Das System darf kein Kontrollsystem einer anderen Macht sein
- Das System darf kein erschlossenes System einer anderen Macht sein

Zusätzlich fallen für jedes Zielsystem Expansionskosten an. Diese Kosten werden am Ende einer Runde von der HV-Reserve der Macht abgezogen, sollte ein Expansionsversuch geplant worden sein.

Ein System kann nicht vorbereitet werden, wenn die Expansionskosten höher sind als die aktuelle HV-Reserve einer Macht.

## **TOP 10 VORBEREITUNG**

Obwohl beliebig viele Systeme vorbereitet werden dürfen, kann eine Macht nicht mehr als 10 Expansionsversuche pro Runde erwerben.

Wichtig: Entscheidend ist hierbei der Umfang der getroffenen Vorbereitungsmaßnahmen, nicht die Expansionskosten eines Systems.

Am Ende einer Runde werden Expansionsversuche in dieser Reihenfolge erworben, falls nicht:

- Expansionsvorstöße für alle vorbereiteten Systeme der Top 10 erworben werden
- Das HV der Macht zur Neige geht

Für alle Systeme existiert bezüglich der Vorbereitung ein Vorbereitungsmindestwert. Ein System kann nicht in die Top 10 aufgenommen werden, bis die Anhänger genügend Vorbereitungsaufgaben erfüllt haben, um diesen Mindestwert zu erreichen.

## **NOMINIERUNGSABSTIMMUNG**

Gewinnen die Unterstützer einer Macht an Einfluss, können sie für einen Vorbereitungs-Top-10-Eintrag aus dem Vorbereitungs-Tab stimmen. So werden die Vorbereitungsmaßnahmen für dieses System unmittelbar verstärkt und die Wahrscheinlichkeit des Erwerbs eines Expansionsvorstoßes erhöht sich.

## **MEHRFACHE VORBEREITUNG**

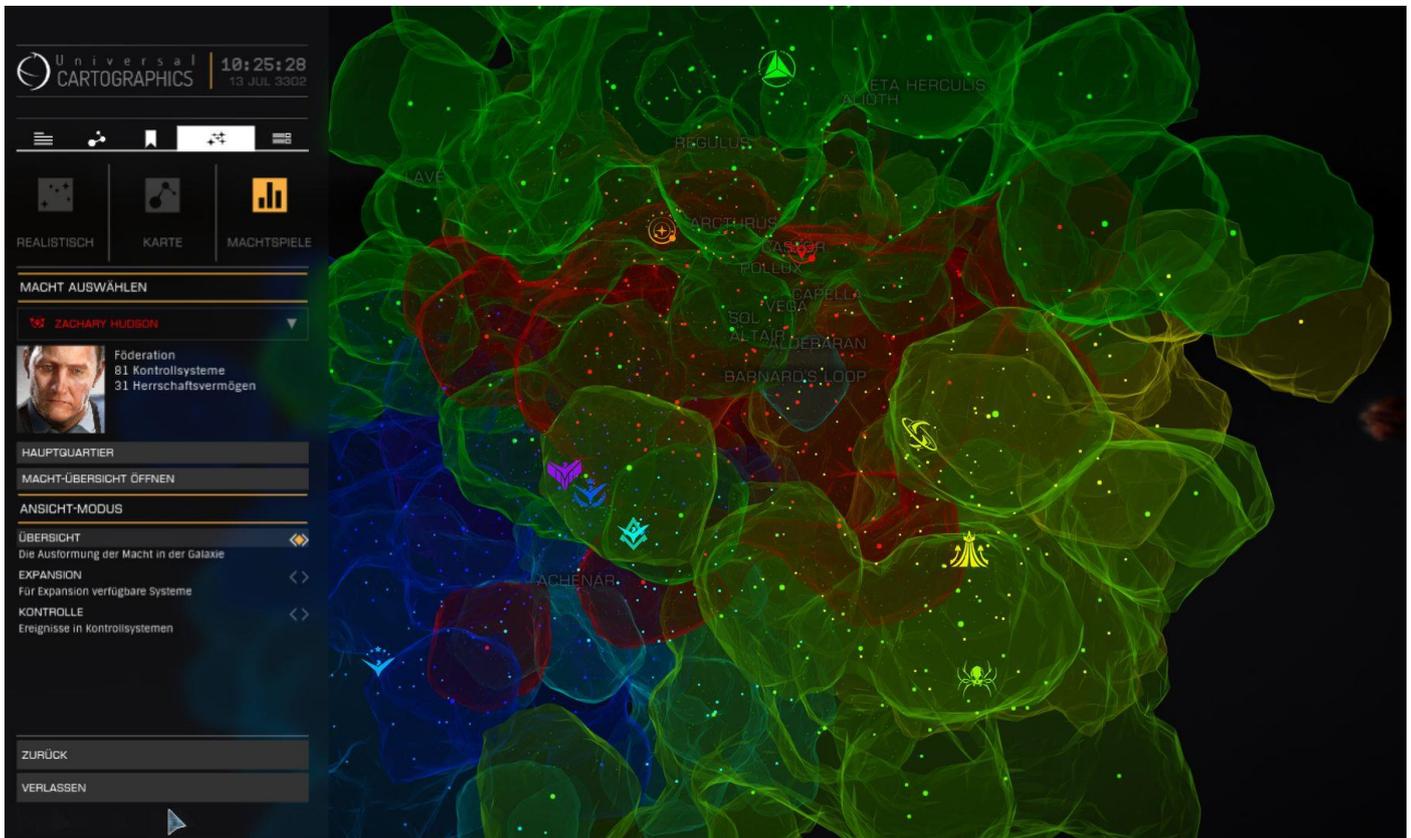
Ein System kann von mehreren Mächten gleichzeitig vorbereitet werden. In diesem Fall kann die Macht, die die meisten Vorbereitungsaufgaben absolviert hat, am Ende der Runde einen Expansionsversuch erwerben. Alle anderen Vorbereitungsmaßnahmen gelten hiermit als nichtig.

Mehrere Mächte können um Systeme konkurrieren, deren Erschließungsradius von 15 Lichtjahren sich überschneidet.

In diesem Fall kann die Macht, die die meisten Vorbereitungsaufgaben absolviert hat, am Ende der Runde einen Expansionsversuch erwerben. Alle anderen Vorbereitungsmaßnahmen gelten hiermit als nichtig.

## **VORBEREITUNG UND DIE GALAXIEKARTE**

Mithilfe der Galaxiekarte kannst du potentielle Kandidaten für eine Vorbereitung finden. Gehe hierzu in die „Machtspiele“-Ansicht, wähle im Drop-down-Menü deine Macht aus und aktiviere anschließend den Filter „Expansion“.



In der Expansions-Ansicht werden alle Systeme angezeigt, die sich außerhalb deiner Kontrolle befinden. Dabei gelten folgende Identifikationsmerkmale:

- Ein Farbcode markiert den Wert bereits kontrollierter Systeme:
- Grün steht für die profitabelsten Gebiete, rot für die am wenigsten profitablen
- Graue Systeme verursachen HV-Unterhaltskosten, auch dann noch, wenn alle Abgaben aus erschlossenen Systemen eingezogen wurden
- Ausgehöhlte Systeme kommen aus einem der folgenden Gründe nicht für eine Vorbereitung in Frage:
  - Die Unterhaltskosten übersteigen die gesamte HV-Reserve der Macht in dieser Runde
  - Eine andere Macht kontrolliert dieses System
  - Eine andere Macht hat dieses System erschlossen
  - Eine andere Macht unternimmt einen Expansionsversuch. Sollte dieser erfolgreich sein, würde dieses System als erschlossen gelten
- Unbewohnte Systeme werden nicht dargestellt

Top-10-Vorbereitungs-Einträge werden auf der Machtspiele-Galaxiekarte angezeigt, wenn der Filter „Expansion“ aktiv ist. Über jedem dieser Systeme findet sich ein Zahlenwert, der seinen Top-10-Vorbereitungs-Status anzeigt.

Wähle ein System aus, um ein Infomenü mit weiteren Details aufzurufen. Hier findest du auch alle Systeme, die erschlossen werden würden, wenn es sich um ein Kontrollsystem handelte.

## EXPANSION

ÜBERSICHT SCHWUR LEISTEN VORBEREITUNG **EXPANSION** KONTROLLE STATISTIK

1 **ZACHARY HUDSON** ZULETZT AKTUALISIERT: 7:16 7 JUL 3302

ÜBERSICHT EXPANSION

**KEINE SYSTEME FÜR EXPANSION**  
Aktuell sind keine Systeme zur Expansion ausgewiesen.  
Grund: In der letzten Runde wurden keine Systeme erfolgreich vorbereitet.

**EXPANSION**

**KEINE TREUE GESCHWOREN: ZACHARY HUDSON**  
Um bei Vorbereitungsaufgaben mitzuwirken, musst du der Macht die Treue schwören.

Präsident Hudson ist fest davon überzeugt, dass der zivilisierte Weltraum unter der Schutzherrschaft der Föderation aufblühen würde. Er ist entschlossen, diese Vision wenn nötig auch mit Gewalt zu verwirklichen und föderale Systeme unter dem Vorwand von Sicherheitsbedenken zu überrennen.

Stark gegen feudale und Lobby-Regierungen.  
Schwach gegen diktatorische Regierungen.

**EXPANSIONEN**  
Unterstützen Sie Präsident Hudsons private Militärdienstleister bei Militärschlägen gegen den Systemwiderstand in für eine Expansion vorgesehenen Systemen. Legen Sie die entsprechenden Bestätigungen in einem von Hudson kontrollierten System vor.

N/V

AUF KARTE ANZEIGEN

VERLASSEN ZURÜCK **TREUE SCHWÖREN** HILFE

Wurde ein Expansionsversuch für ein vorbereitetes System erworben, findet dieser im Laufe der folgenden Runde statt.

Abhängig von der jeweils involvierten Macht müssen die Unterstützer unterschiedliche Aufgaben erfüllen. Die erfolgreiche Absolvierung dieser Aufgaben erhöht einen Expansionswert des Zielsystems.

Das Zielsystem verfügt über einen Expansionserfolg-Auslösewert. Am Ende einer Runde gilt ein Expansionsversuch als erfolgreich, wenn der Expansionswert größer ist als der Erfolgsauslösewert.

Unter dem Tab „Expansion“ des Machtspiele-Interface findest du eine Liste und Details zu allen aktiven Expansionsversuchen.

Auf diesem Bildschirm erhältst du auch genaue Informationen über die Aufgaben, die du für deine Macht erfüllen musst, um den Expansionswert zu erhöhen.

Siehst du dir den Expansions-Tab einer anderen Macht an, findest du stattdessen Informationen über die Aufgaben, die man erfüllen muss, um die Expansion zu verhindern.

## OPPOSITION

Einem Expansionsversuch kann unmittelbar entgegengewirkt werden, indem Unterstützer einer fremden Macht in diesem System bestimmte Oppositionsaufgaben abschließen. Der erfolgreiche Abschluss dieser Aufgaben erhöht den Oppositionswert.

Für eine erfolgreiche Expansion muss der Expansionswert höher sein als der Erfolgsauslösewert und der Oppositionswert.

## EXPANSION UND ETHOS

Jede Macht besitzt ein Ethos, das für ihre Expansionsmethode entscheidend ist. Abhängig von der Macht, die hinter einem Expansionsversuch steht, kann dieses Ethos eine Expansion einfacher oder schwieriger machen.

Dies schlägt sich in einer Veränderung des Erfolgsauslösewertes nieder. Erweist sich das Ethos als besonders effektiv, verringert sich der Erfolgsauslösewert. Erweist sich das Ethos als besonders ineffektiv, erhöht sich der Erfolgsauslösewert. Wenn über 50% aller Systeme, die durch einen Expansionsversuch erschlossen würden, über einen Regierungstyp verfügen, gegen den das Ethos sich als besonders effektiv erweist, wird der Erfolgsauslösewert ein weiteres Mal erheblich reduziert.

Wenn über 50% aller Systeme, die durch einen Expansionsversuch erschlossen würden, über einen Regierungstyp

verfügen, gegen den das Ethos sich als besonders ineffektiv erweist, wird der Erfolgsauslösewert ein weiteres Mal erheblich erhöht. Die Effekte aus dem Gegenspiel von Ethos und Regierungstyp werden nur am Ende einer Runde verrechnet. Veränderungen des Regierungstyps eines Systems kommen nur während der folgenden Runde zum Tragen.

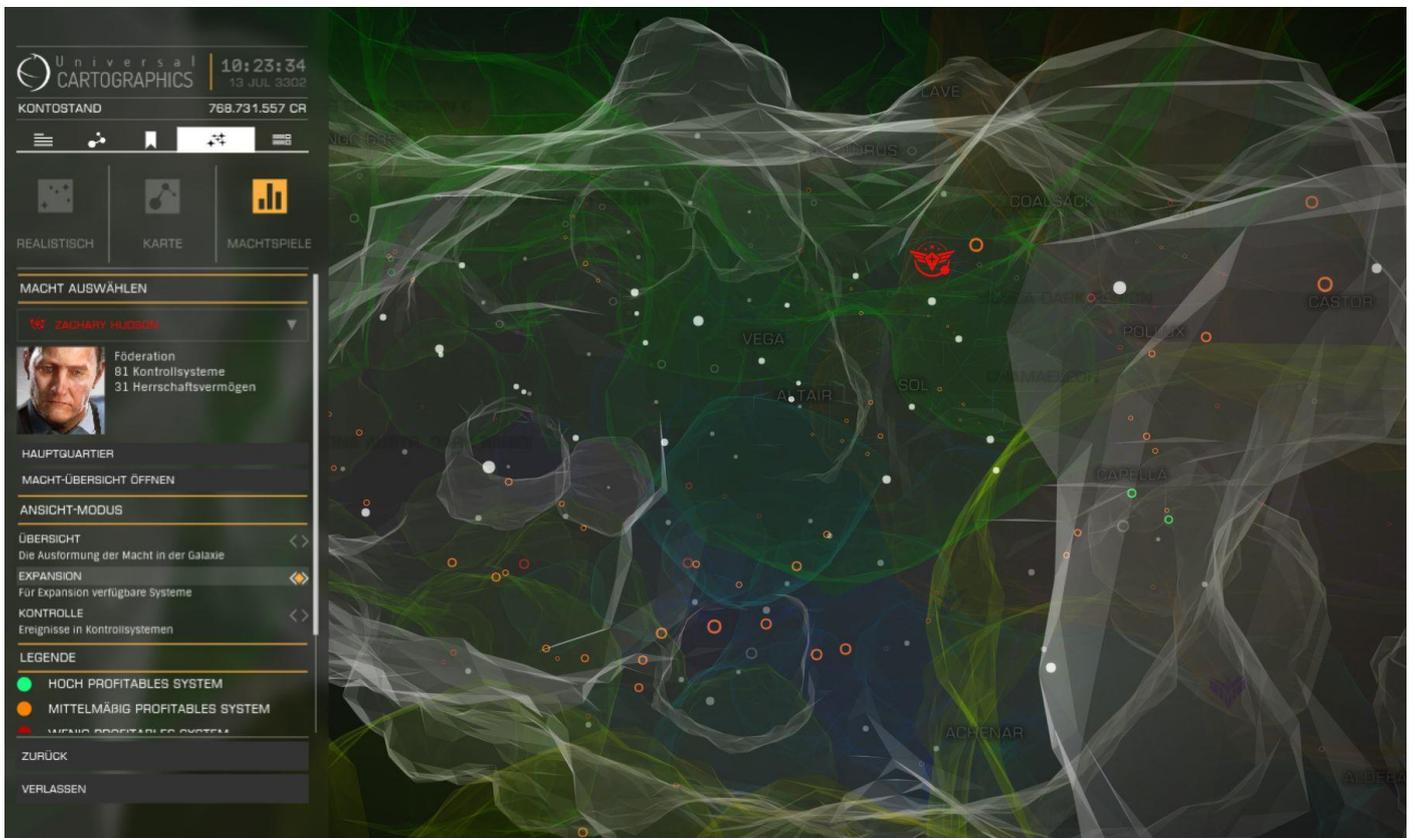
## EXPANSION UND DEFIZIT

Sollte ein erfolgreicher Expansionsversuch dazu führen, dass die Macht mit einem HV-Defizit in die nächste Runde startet, gilt der Expansionsversuch ungeachtet jeder Unterstützung als gescheitert.

Am Ende jeder Runde erfolgt die Auflösung der Expansion zuerst in der Reihenfolge der erfolgreichsten Expansionsversuche (entsprechend der Opposition und dem Erfolgsmindestwert). Sollte ein Expansionsversuch aufgrund dieses HV-Sicherheitsnetzes fehlschlagen, können andere Expansionsversuche dennoch Erfolg haben, wenn sie geringere Unterhalts- und Fixkosten verursachen.

## EXPANSION UND DIE GALAXIEKARTE

Mithilfe der Galaxiekarte kannst du dir einen Überblick über die aktiven Expansionsversuche verschaffen. Wähle hierzu in der „Machtspiele“-Ansicht deine Macht aus dem Drop-down-Menü aus und aktiviere anschließend den Filter „Expansion“. Nun erscheint über allen Systemen mit aktiven Expansionsversuchen ein Expansions-Symbol. Fahre über ein System mit einem aktiven Expansionsversuch oder wähle es aus, um dich über die aktuellen Expansions- und Oppositionswerte und deren Erfolgsauslösewerte zu informieren.



## KONTROLLE

Ein System, das von einer Macht kontrolliert wird, kann von deren Unterstützern verstärkt und von Unterstützern anderer Mächte geschwächt werden.

## VERSTÄRKUNG

Kontrolliert eine Macht ein System, bezahlt sie in jeder Runde HV-Unterhaltskosten und erhält im Gegenzug HV-Einkommen aus allen erschlossenen Systemen. Unterstützer der Macht können die HV-Unterhaltskosten vorübergehend reduzieren, indem sie während einer Runde Verstärkungsaufgaben erfüllen. Damit erhöht sich der Verstärkungswert eines Kontrollsystems.

Jedes Kontrollsystem hat einen Verstärkungserfolg-Auslösewert. Ist am Ende einer Runde der Verstärkungswert eines Systems größer als sein Verstärkungserfolg-Auslösewert, werden die HV-Unterhaltskosten reduziert. Dieser Effekt hält nur eine Runde lang an. Bei Beginn der nächsten Runde werden sämtliche Verstärkungen zurückgesetzt und müssen neu

zugewiesen werden, um den Vorteil beibehalten zu können.

Im „Kontrolle“-Tab der Machtspiele-Ansicht werden alle Kontrollsysteme gelistet, die momentan verstärkt werden. Dort findet man auch nähere Informationen zu den für eine Verstärkung nötigen Aufgaben.

## VERSTÄRKUNG UND ETHOS

Wie bei der Expansion folgt jede Macht auch bei der Verstärkung von Systemen einem bestimmten Ethos, das gegen einige Regierungstypen besonders effektiv gegen andere wiederum wenig wirksam ist.

Zeigt sich ein Regierungstyp gegenüber dem Ethos einer Macht verletzlich, wird der Verstärkungserfolg-Auslösewert reduziert. Ist ein Regierungstyp resistent gegen das Ethos einer Macht, erhöht sich der Verstärkungserfolg-Auslösewert. Verfügen über 50% der erschlossenen Systeme über einen Regierungstyp, der durch das Ethos einer Macht angreifbar ist, wird der Erfolgsauslösewert nochmals deutlich reduziert. Verfügen über 50% der erschlossenen Systeme über einen Regierungstyp, der sich als resistent gegen das Ethos einer Macht erweist, wird der Erfolgsauslösewert nochmals deutlich erhöht.

Die Effekte aus dem Gegenspiel von Regierungstyp und Ethos werden erst am Ende einer Runde berechnet. Veränderungen des Regierungstyps eines Systems kommen nur während der folgenden Runde zum Tragen.

## SCHWÄCHUNG

Unterstützer von Mächten können versuchen, Systeme zu unterminieren, die von anderen Mächten kontrolliert werden.

Jedes Kontrollsystem bietet Aufgaben, die von gegnerischen Unterstützern erfüllt werden können, um den Unterminierungswert des Systems zu erhöhen. Jedes Kontrollsystem hat zudem einen Unterminierungserfolg-Auslösewert. Wenn am Ende einer Runde der Unterminierungswert eines Kontrollsystems höher ist als der Unterminierungserfolg-Auslösewert gilt das System als vorübergehend unterminiert.

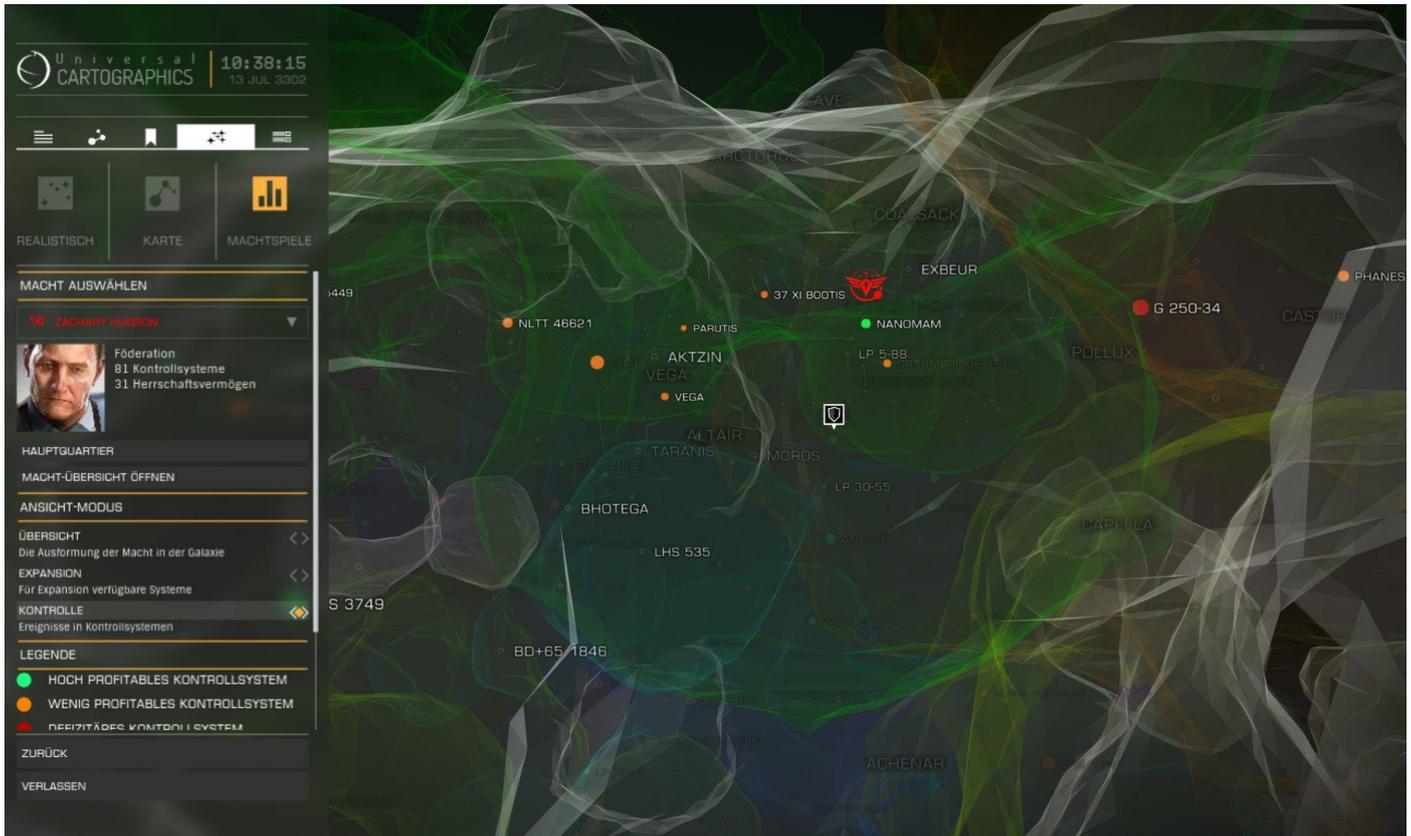
Die Unterhaltskosten für ein unterminiertes System erhöhen sich um genau den Betrag, der dem kompletten HV-Einkommen aus allen erschlossenen Systemen entspricht. Genau wie die Verstärkung ist auch die Unterminierung ein zeitlich begrenzter Zustand; wurde die HV-Unterhaltskosten-Strafe am Ende der Runde entrichtet, wird die Unterminierung zu Beginn der nächsten Runde wieder vollständig aufgehoben.

## GEMEINSAM ZUM ERFOLG

Der Status eines Systems, das am Ende einer Runde sowohl verstärkt als auch unterminiert wurde, gilt als neutral – die beiden Effekte heben sich gegenseitig auf.

## VERSTÄRKUNG, UNTERMINIERUNG UND DIE GALAXIEKARTE

Mithilfe der Galaxiekarte kannst du dich über den Verstärkungs- und Unterminierungsstatus von Kontrollsystemen informieren. Gehe hierzu in die „Machtspiele“-Ansicht, wähle im Drop-down-Menü deine Macht aus und aktiviere anschließend den Filter „Kontrolle“.



Kontrollsysteme, die aktuell verstärkt werden, werden durch ein Verstärkungssymbol (Schild) gekennzeichnet.

Kontrollsysteme, die aktuell unterminiert werden, werden durch ein Unterminierungssymbol (Zielscheibe) gekennzeichnet.

Systeme, die gleichzeitig verstärkt und unterminiert werden, sind mit dem Symbol jener Aktivität gekennzeichnet, die den größten Erfolg verspricht.

## UNTERSTÜTZER WERDEN

Du kannst dich im Machtspiele-Interface jederzeit einer beliebigen Macht verpflichten. Deine Entscheidung, welcher Macht du die Treue schwörst, kann von verschiedenen Faktoren beeinflusst sein: etwa Ethos oder Verbindung mit einer bestimmten Supermacht. Vielleicht gefallen dir aber auch einfach Kontrolleffekte und Belohnungen.



VERLASSEN

Wenn du dich einer Fraktion verpflichtest, erhältst du automatisch eine Machtwertung mit dem Wert 1. Du kannst diesen Wert verbessern, indem du Vorbereitungs-, Expansions- und Unterminierungsaufgaben für deine Macht erfüllst.

Mit Erfüllung dieser Aufgabe kannst du dich um eine Macht verdient machen. Am Ende jeder Runde entscheidet die Gesamtzahl deiner Verdienste über deine Machtwertung in der nächsten Runde.

Verdienste aus vorhergehenden Runden werden deine Wertung weiter hinzugerechnet, allerdings verringert sich dieser Wert von Runde zu Runde.

Deine Gesamtverdienste aus der vorhergehenden Runde werden halbiert und dann deinem aktuellen Rundenwert hinzugerechnet. Nach zwei Runden wird dieser Wert ein weiteres Mal halbiert. Nach drei Runden wird der Wert nochmals halbiert. Nach vier Runden wird der Wert nicht länger hinzugezählt.

## TREUEVORZÜGE

Treuevorzüge sind für die unterschiedlichen Wertungen einer Macht erhältlich. Steigt die Wertung an, werden zusätzliche Machtspiele-Fracht und mehr Vorbereitungsstimmen verfügbar. Über diese Vorteile verfügen alle Mächte gleichermaßen.

Jede Macht verfügt zudem über eine oder mehrere einzigartige Vorzüge. Dazu zählen unter anderem verringerte Ausstattungskosten oder höhere Kopfgeldbelohnungen.

Die Treuevorzüge für eine Macht kannst du einsehen, indem du den „Treue“-Tab dieser Macht im Machtspiele-Interface aufrufst.

## UNTERSTÜTZUNG ENTZIEHEN

Du kannst einer Macht deine Unterstützung jederzeit entziehen

Solltest du einer Macht deine Unterstützung entziehen, werden alle Vorteile mit sofortiger Wirkung annulliert. Freigeschaltete Module, die du als Belohnung erhalten oder gekauft hast, bleiben hingegen erhalten.

Hast du einer Macht deine Unterstützung entzogen, musst du eine bestimmte Zeitspanne aussetzen, bevor du dich einer neuen Macht anschließen kannst.



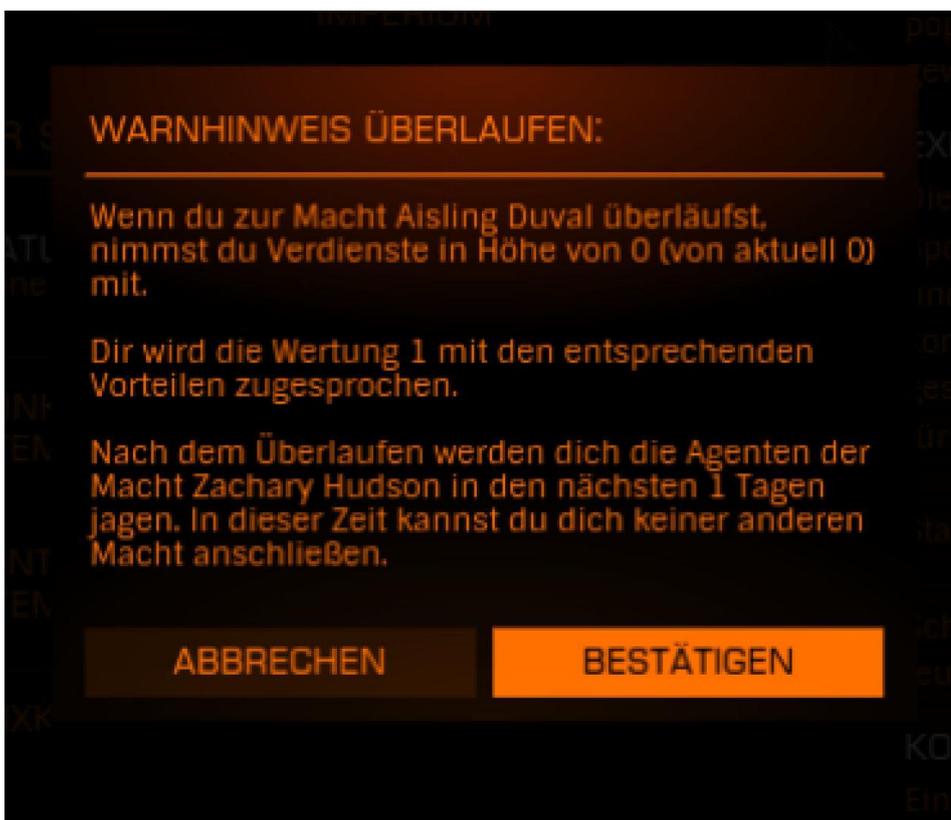
## TREUEBRUCH

Du kannst einer Macht abschwören und unmittelbar zu einer anderen Macht überlaufen.

Du kannst dabei eine bestimmte Anzahl deiner alten Verdienste mitnehmen.

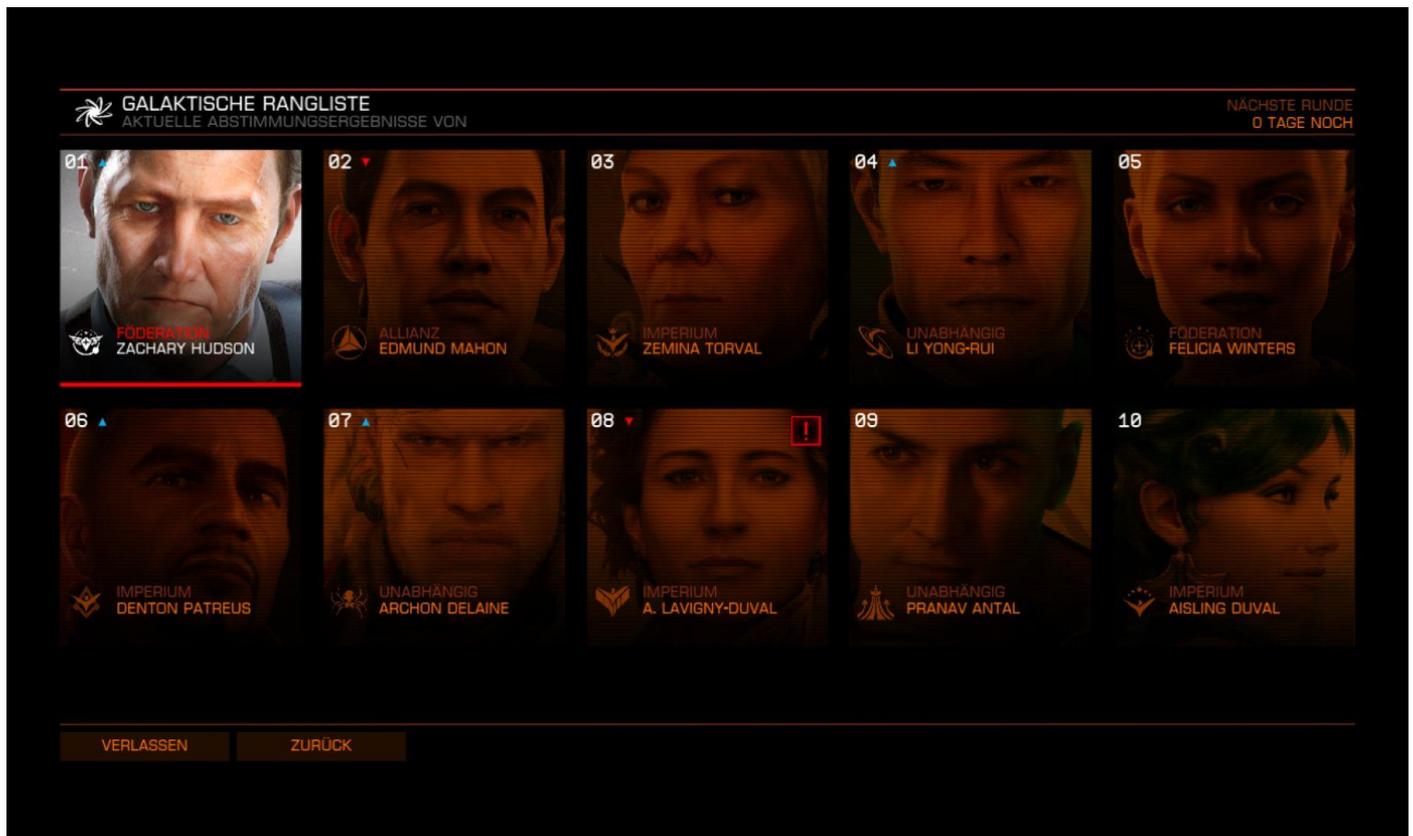
Bei einem derartigen Treuebruch musst du allerdings damit rechnen, von Söldnern gejagt und angegriffen zu werden, die für deine alte Macht arbeiten. Je höher deine Wertung zum Zeitpunkt des Treuebruchs war, desto länger wird diese Jagd andauern.

Hast du einmal einen Treuebruch begangen, kannst du dies kein weiteres Mal tun, solange man noch auf der Jagd nach dir ist. Du kannst deine neue Macht zwar verlassen, du kannst aber keinen neuen Treueeid schwören, bevor die Jagd vorbei ist.



## GALAKTISCHE RANGLISTE

Am Ende jeder Runde wird die Platzierung aller momentan aktiven Mächte in der Galaktischen Rangliste errechnet. So können sich die konkurrierenden Mächte direkt miteinander vergleichen.



Die Platzierung in der galaktischen Rangliste errechnet sich aus folgenden Faktoren:

- Anzahl der kontrollierten und erschlossenen Systeme (je mehr, desto besser)
- Anzahl der erfolgreichen Vorbereitungen und Expansionen (je mehr, desto besser)
- Anzahl der Systeme in Aufruhr (je weniger, desto besser)
- Anzahl revoltierender Systeme (je weniger, desto besser)

Neben der Möglichkeit eines unmittelbaren und transparenten Vergleichs der Mächte hat die galaktische Rangliste noch zwei weitere Funktionen:

- Die drei höchstplatzierten Mächte bieten ihren Unterstützern die Verbesserung einer ihrer Treuevorzüge an (jede Macht verfügt über mindestens einen Treuevorzug, der verbessert werden kann)
- Die drei letztplatzierten Mächte drohen zu kollabieren

## MÄCHTE

Eine Macht, die auf einem der drei letzten Plätze der galaktischen Rangliste steht, droht zu kollabieren und komplett zu verschwinden.

Eine Platzierung auf einem der drei letzten Ränge führt dabei noch nicht automatisch zum Kollaps. Eine Macht muss dazu gleichzeitig während einer Runde keinen Expansionserfolg erzielen.

Je länger eine Macht auf einem der drei letzten Plätze steht und keine erfolgreiche Expansion ausführt, desto wahrscheinlicher wird der Zusammenbruch. Unterstützer einer kollabierten Macht werden aus dem Dienst entlassen. Wenn sie die Schande verwunden haben, ihre Macht nicht gerettet zu haben, steht es ihnen frei, sich einer neuen Macht anzuschließen.

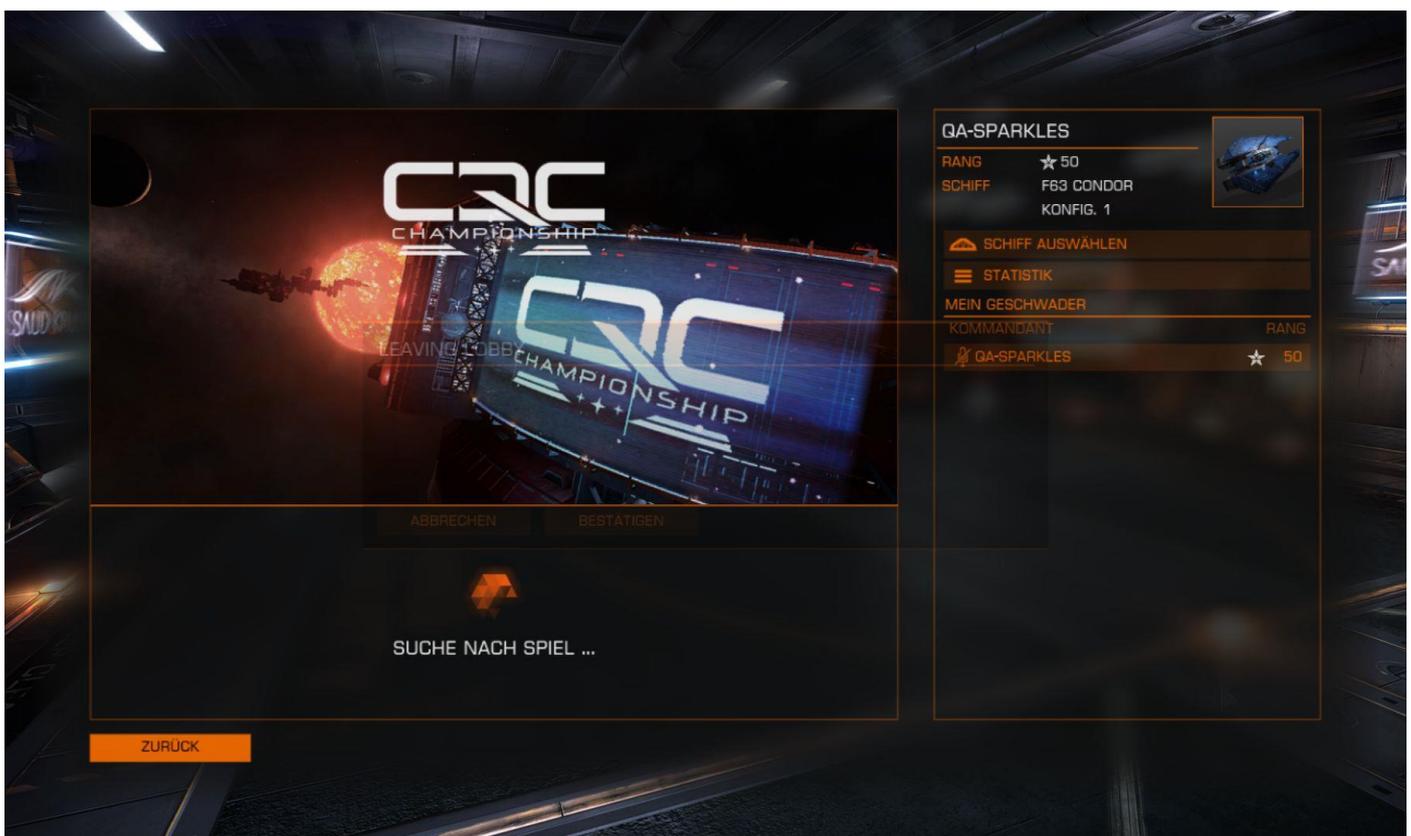
## CQC CHAMPIONSHIP

Die CQC (Close Quarters Combat) Championship wird bei Elite: Dangerous in Arenakämpfen ausgetragen. Beweise der Galaxie, dass du der beste Kämpfer bist, indem du alle anderen Piloten eliminiert und dir den Elite-Rang sicherst.

Um den CQC-Modus aufzurufen, startest du das Hauptspiel und wählst dann „CQC“ aus.



Nach dem Aufrufen des CQC-Menüs kannst du die gewünschte Playlist aufrufen. Jede Playlist bietet eine andere Gewichtung der verschiedenen Karten und Spielmodi. Durch die Auswahl einer Playlist kommst du zurück in die Lobby und bist bereit für den Start.



Aus der Liste wird zunächst eine zufällig gewählte Karte ausgehändigt. Wenn genügend Mitspieler übereinstimmen, kann die anfänglich gewählte Karte übersprungen und eine andere Karte gewählt werden. Nach jedem Spiel wird eine andere Karte ausgehändigt.

## FLUGSTEUERUNG

Die Flugsteuerung funktioniert genauso wie im Hauptspiel, wobei es im CQC-Modus ein paar Einschränkungen gibt. Im Abschnitt zur Flugsteuerung findest du eine detaillierte Auflistung. Hier die einfachen CQC-Steuerbefehle:

<b>BEFEHL</b>	<b>T&amp;M-STANDARD</b>	<b>CONTROLLER-STANDARD</b>
LINKS GIEREN	A	A
RECHTS GIEREN	D	D
AUFWÄRTS NICKEN	MAUS RUNTER	L. STICK RUNTER
ABWÄRTS NICKEN	MAUS HOCH	L. STICK HOCH
RECHTS ROLLEN	MAUS N. RECHTS	L. STICK N. RECHTS
LINKS ROLLEN	MAUS N. LINKS	L. STICK N. LINKS
KOPFBEWEGUNG	MAUS 3	MAUS 3
MENÜ	Esc	
<b>ERGEBNISANZEIGE</b>		
ZIELERFASSUNG	T	Y
ANTRIEBSBOOSTER	TAB	B-Taste
WAFFEN ABFEUERN	MAUS 1	RECHTER TRIGGER
VERTEIDIGUNGSMODULE VERWENDEN	MAUS 2	LINKER TRIGGER
BESCHLEUNIGEN	W	RECHTE SCHULTERTASTE
ABBREMSEN	S	LINKE SCHULTERTASTE
SCHUB AUFWÄRTS	R	R. STICK HOCH
SCHUB ABWÄRTS	F	R. STICK RUNTER
SCHUB LINKS	Q	R. STICK N. LINKS
SCHUB RECHTS	E	R. STICK N. RECHTS
FLUGHILFE AN/AUS	Z	
STILLER FLUG	Entf	
ENERGIE ZU SCHILDEN UMLENKEN	Pfeil links	STEUERKREUZ LINKS
ENERGIE ZUM ANTRIEB UMLENKEN	Pfeil aufwärts	STEUERKREUZ HOCH
ENERGIE ZU DEN WAFFEN UMLENKEN	Pfeil rechts	STEUERKREUZ RECHTS
ENERGIEVERTEILUNG ABGLEICHEN	Pfeil abwärts	STEUERKREUZ RUNTER

Mehr Informationen über das Fliegen deines Raumschiffes findest du im Abschnitt „Fluggrundlagen“ der Anleitung. Die In-Game-Trainingsszenarios und Videos kannst du hier spielen/anschauen:

Kampfgrundlagen & Fluggrundlagen: <https://community.elitedangerous.com/tutorial-videos>

## AUSWAHL DES RAUMSCHIFFS

Im CQC-Modus kannst du durch das Verdienen von Punkten und das Freischalten neuer Schiffskonfigurationen hochleveln. Wenn du Level 2 oder höher bist, kannst du vor dem Spiel auswählen, mit welchem Raumschiff du beginnen möchtest. Wähle dazu im Menü „Schiff auswählen“. Hier kannst du alle freigeschalteten Schiffe und Schiffskonfigurationen aufrufen, ihre Werte anzeigen lassen und dann eines für den Start des Spiels auswählen.

## INDIVIDUELLE KONFIGURATIONEN

Ab Level 4 kannst du deine eigenen Schiffskonfigurationen erstellen. Im Spielverlauf schaltest du immer neue, bearbeitbare Slots für Schiffskonfigurationen für jedes Schiff frei – insgesamt 3 für jedes Schiff. Zudem stehen dir später auch neue Waffen, interne Module und weitere Fähigkeiten für jedes Schiff zur Verfügung. Diese Attribute kannst du beliebig kombinieren, um das Schiff deinem individuellen Spielstil anzupassen.

Zum Bearbeiten einer Schiffskonfiguration wählst du „Schiff auswählen“, markierst die zu bearbeitende Schiffskonfiguration, drückst die A-Taste und wählst dann „Bearbeiten“. Alternativ kannst du auch über das Haupt-CQC-Menü „Schiffskonfiguration bearbeiten“ auswählen und direkt die aktuelle ausgewählte Schiffskonfiguration bearbeiten.





Wenn du eine Schiffskonfiguration zum Bearbeiten ausgewählt hast, werden in der linken Spalte verschiedene, bearbeitbare Punkte angezeigt: Waffen-Slot 1, Waffen-Slot 2, Werkzeug-Steckplatz (Fähigkeit), Panzerung, Energieverteiler, Boost-Ableiter, Schildgenerator.

In der rechten Spalte befinden sich alle Module. Sind diese noch nicht freigeschaltet, wird dies durch ein Schlosssymbol angezeigt. Durch das Markieren der Optionen wird unten links eine Vorschau auf den Moduleffekt hinsichtlich der Werte des Schiffes angezeigt. Durch Drücken der A-Taste wird die Auswahl für das Schiff aktiviert.



Wenn du ein Raumschiff bearbeitest, wird dieses automatisch als Startschiff für das nächste Spiel ausgewählt.

## SCHIFFSKONFIGURATION ÄNDERN

Wenn du auf Level 2 spielst, ein paar weitere Schiffskonfigurationen freigeschaltet hast und dann im Spiel eliminiert wirst, erhältst du die Gelegenheit, deine Schiffskonfiguration zu ändern. Wähle dann „Konfiguration ändern“ und drücke die A-Taste, um die Auswahlseite für die Fighter aufzurufen.

### CLOSE QUARTERS COMBAT (NAHKAMPF)

Die Kämpfe im CQC-Modus funktionieren ähnlich wie im Hauptspiel, sind aber aufgrund der geringeren Entfernungen noch hitziger. Beim Verfolgen feindlicher Schiffe in eng begrenzten Umgebungen kommt es auf dein Talent als Pilot an.

Dein Schiff verfügt über zwei Waffen, die beide dem rechten Trigger zugewiesen sind. Du kannst sie allerdings nachträglich auch dem linken Trigger zuweisen.

Fortgeschrittene Spieler arbeiten mit Unterzielen. Dadurch werden am Schiff des Gegners Modulfehlfunktionen und Schäden am Rumpf verursacht.

Je nach Schiff und Schiffskonfiguration hast du auch Zugriff auf Verteidigungsmodule (z. B. Düppel), die du mit dem linken Trigger (oder nach individueller Änderung mit dem rechten Trigger) verwenden kannst. Zudem gibt es auch noch passive Verteidigungsmodule wie den Schild-Booster, der dir permanent besseren Schildschutz bietet.

### SICHTLINIE

Du kannst einen Gegner nur ins Visier nehmen, wenn du ihn auch sehen kannst. Wenn der Gegner sich hinter einem Objekt verbirgt, kannst du ihn nicht fixieren.

Wenn du einen Gegner anvisiert hast und er dann hinter einem Objekt in Deckung fliegt, hast du die Sichtlinie verloren und kannst ihn nicht mehr fixieren. In diesem Fall wird die Meldung „Ziel nicht gefunden“ angezeigt. Wenn der Gegner nach nur kurzer Zeit wieder in Sicht ist, wird er automatisch wieder anvisiert.

Wenn ein Gegner dich ins Visier genommen hat und dich angreift, solltest du am besten versuchen, dich hinter einem Objekt zu verbergen. Dazu eignen sich zum Beispiel Gebäude, Tunnel, Asteroiden und viele andere Möglichkeiten, um die Sichtlinie zu unterbrechen und einen Gegenangriff vorzubereiten.

### POWER-UPS

Der CQC-Modus bietet vier verschiedene Power-Ups. Um sie zu aktivieren, fliegst du einfach durch sie hindurch. Die Dauer eines Effektes hält nach der Aktivierung für kurze Zeit an. Nach Durchfliegen eines Power-Up-Rings dauert es einen kurzen Moment, bis er sich regeneriert hat und wieder verwendbar ist.

**Schild-Booster:** Regeneriert die Schilde sofort und verleiht eine Ladungsüberhöhung von 30% mit langsamer Verbrauchsrate.

**Geschwindigkeitsschub:** Eine rasante Beschleunigung, mit deren Hilfe man große Entfernungen schnell überbrücken oder einem Feind blitzschnell entfliehen kann.

**Waffenverbesserung:** Fügt den Gegnern größeren Schaden zu.

**Tarnmodus:** Damit verschwindest du vom Radar deiner Feinde und kannst nicht mehr von ihnen erfasst werden.



## COCKPIT

Das Cockpit-Interface wurde speziell für den CQC-Modus angepasst.



## CQC-SPEZIFISCHE ELEMENTE

1. Kommunikationsfenster: Mit Hilfe des Textchats kannst du mit anderen Spielern kommunizieren. Die Stummschaltung für Spieler befindet sich im ganz rechten Tab.

2. Informationsfenster: Hier erfährst du, wer wen abgeschossen hat.

3. Ergebnisanzeige: Hier werden die aktuellen Ergebnisse angezeigt. Beim Spielen von „Team Deathmatch“ oder „Capture the Flag“ wird das Ergebnis deines Teams in blau und das der Gegner in Rot angezeigt. Beim Deathmatch wird dein Ergebnis in Blau und das höchste Ergebnis eines Gegners in Rot angezeigt.

4. Timer: Zeigt die verbleibende Zeit für das Spiel an.

5. Power-Up-Anzeigen: Zeigt alle aktiven Power-Ups und die verbleibende Dauer.

6. Scanner: Zeigt das Gebiet um dein Schiff herum. Dein Schiff wird dabei als Dreieck in der Mitte des Kreises gekennzeichnet.

Von deinen Schiffssensoren erfasste Kontakte werden als Markierungen im Kreis angezeigt. Ein Kontakt, der sich im Kreis

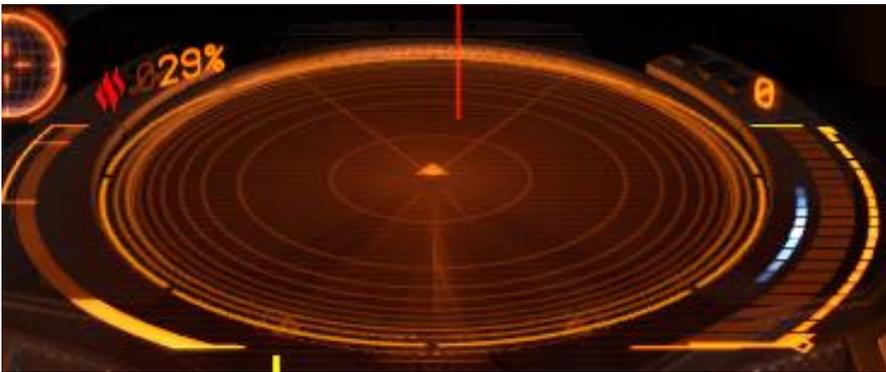
oberhalb deines Schiffes befindet, stellt ein Schiff direkt vor dir dar.

Die Flughöhe eines Kontakts wird durch eine vertikale Linie hin zur Scheibe dargestellt. Die Länge der Linie beschreibt, wie weit oberhalb oder unterhalb sich der Kontakt von dir befindet. Ein Kontakt auf einer langen vertikalen Linie ist hoch über deinem Schiff, ein Kontakt auf einer kurzen vertikalen Linie ist kurz unter deinem Schiff und so weiter.

Zur Kennzeichnung der Beziehung zu den Kontakten werden folgende Farben verwendet:

- Feinde sind rot dargestellt.
- Verbündete sind hellblau dargestellt.
- Power-Ups sind weiß dargestellt.
- Missionsziele mit Bezug zum Team der Gegner sind rot dargestellt.
- Missionsziele mit Bezug zum eigenen Team sind blau dargestellt.

Ein weiß aufleuchtender Kontakt signalisiert, dass er zurzeit einen Angriff auf dein Raumschiff ausführt.



7. Kompass: Bei dieser grafischen Darstellung wird der Mittelpunkt einer Kartenposition relativ zur Ausrichtung des Schiffes angezeigt. Der DOT steht für den Mittelpunkt der Karte. Je näher er sich am Mittelpunkt des Kreises befindet, desto näher befindet er sich der Ausrichtung deines Schiffes. Wenn der DOT ausgehöhlt dargestellt wird, befindet sich der Mittelpunkt der Karte hinter deinem Schiff.



8. Missionszielanzeigen: In bestimmten CQC-Modi sind Missionsziele vorgegeben. Während solcher Spiele werden im Cockpit Missionszielanzeigen eingeblendet, die auf den entsprechenden Standort hinweisen und eine kurze Textbeschreibung zur Verfügung stellen.



9. Trefferanzeige: Wenn ein Gegner auf dich feuert und du einen Treffer kassierst, zeigt die eingeblendete Trefferanzeige, aus welcher Richtung der Beschuss kam (nur im CQC-Modus).

10. Ergebnisanzeige: Um im laufenden Spiel die Ergebnisanzeige aufzurufen und den Spielstand zu kontrollieren, drückst du die Ansicht-Taste. Durch Drücken der B-Taste oder der Ansicht-Taste kehrst du zum Spiel zurück.

## ALLGEMEIN

**11. Signaturbalken:** Diese Anzeige gibt Auskunft darüber, wie sichtbar dein Schiff für andere Schiffe in der Gegend ist. Je intensiver die Anzeige, desto größer die Distanz, über die das Schiff immer noch von feindlichen Sensoren zu orten ist.

**12. Energieverteiler:** Zeigt die in den drei Kondensatoren gespeicherte Energiemenge. Mit Hilfe dieser Kondensatoren werden die jeweiligen Systeme, Antriebe und Waffen aufgeladen.

Die aktuelle Gewichtung der Energieverteilung wird durch „Pips“ (Leuchtpunkte) unterhalb der Energieanzeige dargestellt. Je mehr Pips aufleuchten, desto schneller wird der jeweilige Kondensator aufgeladen. Welche der Kondensatoren primär aufgeladen werden sollen, kann durch die Zuweisung der Pips eingestellt werden.

Die drei Kondensatorenanzeigen sind:

- **SYS:** Zeigt, wie viel Energie für das Aufladen der Schilde und der Verteidigungsmodule zur Verfügung steht. Hinweis: Je mehr Pips zugewiesen sind, desto widerstandsfähiger sind die Schilde bei Angriffen.
- **ANT:** Zeigt, wie viel Energie für Notfallbeschleunigungen (Booster) zur Verfügung steht. Hinweis: Je mehr Pips zugewiesen sind, desto schneller und manövrierfähiger wird das Schiff.
- **WAF:** Zeigt, wie viel Energie für das Herunterkühlen der Waffen zur Verfügung steht. Wenn diese Anzeige vollständig entleert ist, schalten sich die Waffen automatisch ab, bis der Kondensator wieder geladen wird.



**13. 7 Schiffspan:** Hier wird ein Querschnitt deines Schiffs angezeigt. Bei Angriffen wird kurz angezeigt, wo du getroffen wurdest. Die Farbe dieser Markierung gibt Auskunft darüber, ob die Schiffsschilde den Treffer abgefangen haben oder ob die Schiffshülle Schaden genommen hat.

- Hellblau: Der Treffer wurde von den Schilden absorbiert.
- Orange: Der Rumpf wurde von dem Treffer beschädigt.

Die aktuelle Stärke der Schiffsschilde wird durch drei konzentrische Kreise im Diagramm dargestellt. Wenn die Schilde schwächer werden, verblassen die Kreise. Wenn die Schilde sich wieder aufladen, leuchten die Kreise wieder heller.

Wenn die Stärke des Schiffsschildes auf null fällt, löst sich der Schild auf. Es dauert dann eine bestimmte Zeit, den Schildgenerator zurückzusetzen. Die konzentrischen Kreise verwandeln sich dann in eine Timeranzeige, die sich in dieser Zeit wieder füllt. Wenn der Schildgenerator zurückgesetzt ist, wird das CQC-Spezialschild des Schiffes mit 90% der Stärke aktiviert.

Hinweis: Dein Schildgenerator kann nicht zurückgesetzt und erneut aktiviert werden, wenn der SYS-Kondensator entleert ist.



**14. Rumpf-Intaktheit:** Die Intaktheit deines Schiffsrumpfs wird unterhalb des Schiffsplans als Balken mit einem Prozentwert angezeigt. Wenn die Intaktheit auf null fällt, wird dein Schiff zerstört. Wenn dein Schiff keine aktiven Schilde hat, sinkt die Rumpf-Intaktheit bei Kollisionen und Treffern durch Waffen.

**15. Geschwindigkeitsanzeige:** Zeigt die Geschwindigkeit des Raumschiffes an.

Die dünne Leiste auf der rechten Seite ist die Schubeinstellung. Die blaue Nadel auf dieser Leiste zeigt die aktuelle Schubeinstellung an und die Größe der Leiste repräsentiert den verfügbaren Schubbereich in Abhängigkeit von den „Pips“, die dem ANT-Kondensator zugewiesen wurden. Je mehr Pips dem ANT-Kondensator des Schiffes zugewiesen wurden, desto schneller kann das Raumschiff fliegen.

Die Geschwindigkeit wird in Ziffern und über die Anzahl der Segmente auf der größeren Anzeige dargestellt.

Auf der linken Seite der Geschwindigkeitsleiste befindet sich der blau dargestellte „Idealbereich“. Wenn sich das Schiff in diesem Bereich befindet, ist es maximal manövrierfähig.



**16. Hitze im Schiffsinnen:** Diese Grafik zeigt den aktuellen internen Hitzelevel des Schiffes als geteilte, vertikale Anzeige und mit einem Prozentwert an. Durch den Prozess des Kraftstoffverbrauchs durch die Schiffsennergieversorgung wird Hitze freigesetzt. Ein paar weitere Schiffsfunktionen (z. B. Waffensysteme) generieren zusätzliche Hitze. Wenn die Schiffstemperatur bis in den mittleren Bereich steigt, erleidet das Schiff Schaden. Wenn die Temperatur gar in den obersten Bereich steigt, beginnt die Schiffshülle sich aufzulösen. Eine aufgelöste Schiffshülle kann nicht repariert werden.

**17. Zielplan:** Diese Darstellung zeigt das aktuelle Ziel. Gegebenenfalls werden die Schilde des Ziels als konzentrische Kreise angezeigt.



18. Rumpf-Intaktheit des Ziels: Beim Anvisieren eines Zieles wird die Intaktheit seines Rumpfs unter der dem Plan als Balken mit einem Prozentwert dargestellt.

## CQC-INTERFACE

Um die Raumschiffe den CQC-Kämpfen perfekt anzupassen, wurden auch die seitlichen Armaturen optimiert.

## NAVIGATIONSMENÜ

Im CQC-Modus sind nur die Kontakt- und Unterzielenüs aktiv. Das Kontaktmenü zeigt eine Liste der Teammitglieder und Gegner, die sich aktuell auf dem Radar befinden. Das Unterzielenüs zeigt die Ausrüstung des anvisierten Schiffes und die Module, die anvisiert werden können.



## SYSTEMMENÜ

Das Systemmenü teilt sich im CQC-Menü in zwei Untermenüs auf: Module und Feuergruppen.

Im Modulmenü kannst du Module aktivieren/deaktivieren, indem du sie markierst und die A-Taste drückst. Zudem kannst du die Priorität der Module ändern, indem du sie markierst und dann links/rechts auf dem Steuerkreuz drückst. Je höher die Zahl, desto geringer fällt die Versorgungspriorität für dieses Modul aus.



Im Feuergruppen-Untermenü kannst du die Waffen deinen bevorzugten Tasten zuordnen. Mit 1 weist du eine Waffe dem rechten Trigger zu und mit 2 weist du eine Waffe dem linken Trigger zu. Um die Zuweisung zu ändern, markierst du die Waffe und drückst A.



## KOMMUNIKATION

In der Lobby kannst du automatisch mit allen Spielern kommunizieren, die über ein Headset verfügen. Um einen Spieler stumm zu schalten, markierst du ihn in der Lobby, drückst dann die A-Taste, um seine CQC-Werte aufzurufen, und wählst dann die Option zum Stummschalten. In teambasierten Spielen kannst du mit Hilfe des Sprachchats mit den anderen Mitgliedern deines Teams kommunizieren.

## GESCHWADER ERSTELLEN

Du kannst andere Spieler einladen, in das Spiel einzusteigen und dich deinem Geschwader anzuschließen. Dazu wählst du im Hauptmenü „Geschwadereinladung“, um eine Liste mit deinen Freunden und ihrer Onlineverfügbarkeit einzublenden. Um einen Freund einzuladen, markierst du den Namen, drückst die A-Taste und wählst dann „Einladen“. Wenn er die Einladung annimmt, wird er deinem Geschwader hinzugefügt. Einladungen können jederzeit angenommen werden, selbst wenn gerade ein anderes Spiel gespielt wird.



Wenn du der erste Spieler bist, der einen Freund in dein Geschwader einlädt, bist du der Geschwaderanführer und kannst entscheiden, welche Playlist als erste vorgeschlagen wird.

Wenn du von der Lobby aus ins Hauptmenü zurückkehrst, verlässt du das Geschwader.

## PLAYLISTEN UND SPIELMODI

Beim ersten Aufrufen des CQC-Menüs werden verschiedene Playlisten angeboten.

Bei „Team Deathmatch“ ist Teamwork gefragt, um die Feinde in die Luft zu jagen und zu besiegen.

Bei „Deathmatch“ kämpft jeder gegen jeden. Hier kannst du beweisen, dass du der beste aller Piloten bist.

Bei „Capture the Flag“ musst du die Flagge der Feinde erobern und deine eigene beschützen.

Die einzelnen Spielmodi werden unten im Detail beschrieben. Weitere Karten, Spielmodi und Playlisten werden in Zukunft hinzugefügt.

### TEAM DEATHMATCH

*Spieldauer: 15 Minuten*

*Max. Anzahl Spieler: 8*

*Abschusslimit: 25*

Bei „Team Deathmatch“ musst du mit deinen Teammitgliedern zusammenarbeiten, um das feindliche Team zu vernichten. Es gewinnt das Team, das als erstes 25 Abschüsse verzeichnen kann oder die meisten Abschüsse erzielt hat, wenn der Timer ausläuft.

### DEATHMATCH

*Spieldauer: 7,5 Minuten*

*Max. Anzahl Spieler: 8*

*Ergebnislimit: 750 Punkte*

Beim „Deathmatch“ spielt jeder gegen jeden, d. h. du musst möglichst viele Gegner ausschalten und Assists beisteuern, um Punkte zu gewinnen. Es gewinnt der Spieler, der als erstes 750 Punkte verzeichnen kann oder das beste Ergebnis

erzielt hat, wenn der Timer ausläuft. Für einen Abschuss gibt es 100 Punkte und für eine Vorbereitung 50 Punkte.

## **CAPTURE THE FLAG**

*Spieldauer: 15 Minuten*

*Max. Anzahl Spieler: 8*

*Erforderliche Eroberungen für Sieg: 3*

Bei „Capture the Flag“ musst du in die feindliche Basis eindringen und durch ein Tor hindurchfliegen, um die feindliche Flagge einzusammeln. Danach musst du sie zu deiner Basis zurückbringen und durch dein eigenes Tor fliegen, um den Punkt zu sichern. Achtung: Du kannst nur Punkte machen, wenn sich deine eigene Flagge in deiner Basis befindet. Ihr müsst also als Team arbeiten, um gleichzeitig die eigene Flagge zu sichern und die feindliche Flagge zu erobern.

Wenn du einen Feind abschießt, der deine Flagge bei sich hat, lässt er sie fallen. Wenn ein anderer Feind dann in sie hineinfliegt, sammelt er sie auf. Wenn es dir oder einem anderen Teammitglied gelingt, durch sie hindurchzufliegen, wird sie automatisch in deine Basis zurückgebracht.

Für normale Abschüsse und Vorbereitungen erhältst du in diesem Modus weniger Punkte. Viele Punkte sammelst du, wenn du die Flagge aufsammelst, eroberst und zurück zur Basis bringst oder den feindlichen Flaggenträger abschießt.

Es gewinnt das Team, das als erstes 3 Mal die Flagge erobern kann oder die meisten Eroberungen gemacht hat, wenn der Timer ausläuft. Wenn das Ergebnis ausgeglichen ist, endet das Spiel unentschieden.

---

## **CQC-LEVELAUFSTIEGE**

---

Im CQC-Modus werden durch Levelaufstiege neue Schiffe, Slots für Schiffskonfigurationen, Waffen, interne Module und Fähigkeiten freigeschaltet.

Zum Hochleveln benötigst du Punkte, die du durch die Teilnahme an Spielen verdienen kannst. Während der Spiele erhältst du Punkte für Siege, Abschüsse, Vorbereitungen und die Erledigung von Missionszielen (z. B. das Erobern von Flaggen). Bei ausreichend Punkten steigst du einen Level auf und erhältst dabei meistens einen neuen Ausrüstungsgegenstand.

Der CQC-Modus von Elite ist als Karriere angelegt. Du erhältst für deine Erfolge nicht nur Punkte, sondern auch Credits für jede Spielteilnahme und erhöhst so im Laufe der Zeit deinen Elite-Levelrang im CQC-Modus.

## **PRESTIGE**

Wenn du im CQC-Modus Level 50 erreichst, steht dir die Option „Prestige“ zur Verfügung, um deinen Ruhm innerhalb der CQC-Community zu mehren. In diesem Fall setzen wir dein Level zurück auf 1 und nehmen dir alle freigeschalteten Dinge weg, damit du dich erneut beweisen kannst. Aber das muss kein Nachteil sein, denn pro Spiel erhältst du dann mehr Punkte als zuvor und kannst eine Autorisierung für den Sternenhafen Attilius Orbital in CD-43 11917 freischalten, um ein neues Symbol neben deinem Namen anzuzeigen und deinen Erfolg zu dokumentieren.

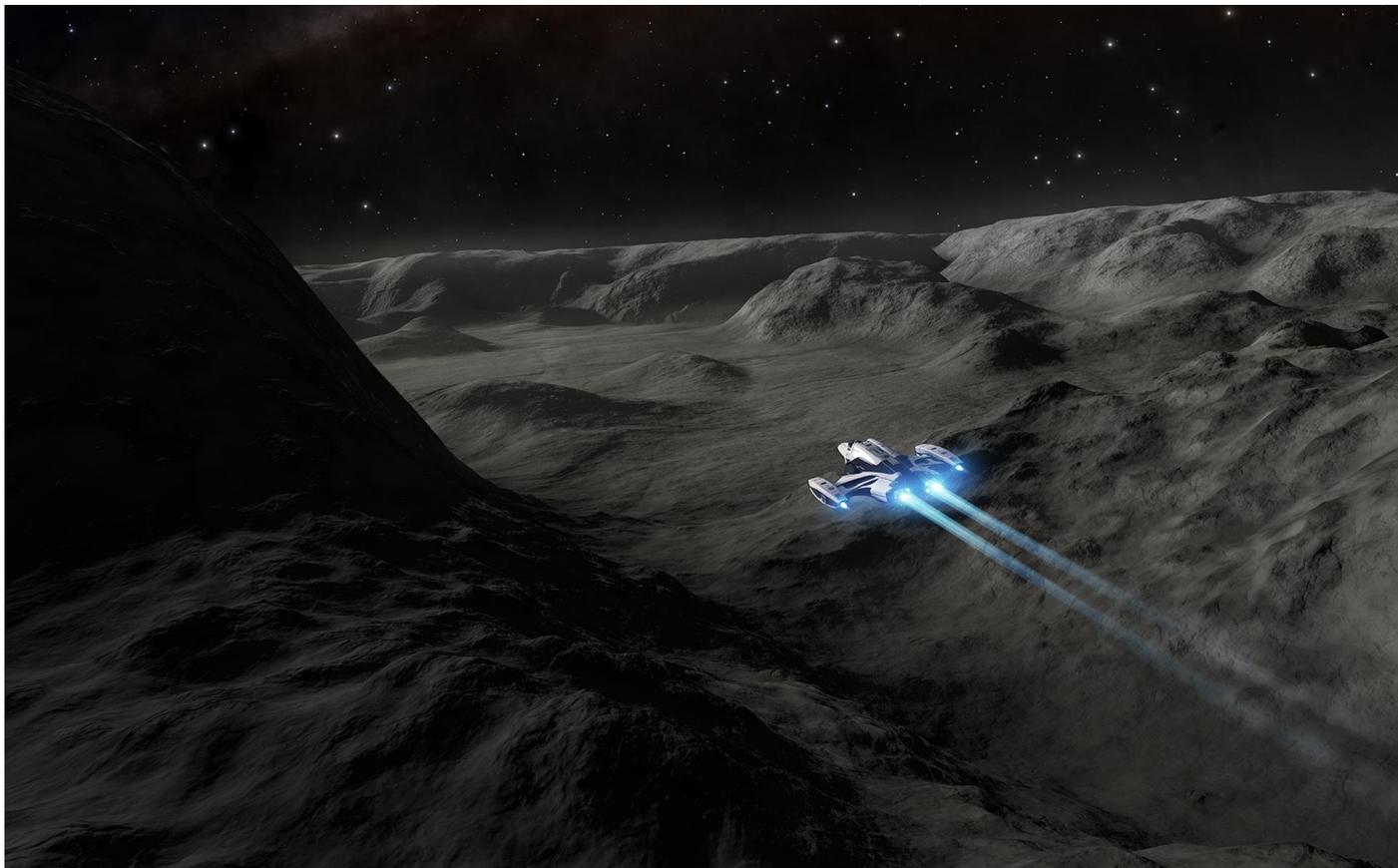
---

# ELITE DANGEROUS: HORIZONS – 2.0 UPDATE

---

## PLANETENFLUG-PROZEDUREN

---



### EINFÜHRUNG (AUSZUG)

„Vielen Dank für den Erwerb des Planetenflug-Suite-Upgrades für dein Schiff. Wir sind zuversichtlich, dass es deine Erwartungen sogar übertreffen wird.

Allerdings solltest du dich mit den folgenden grundlegenden Prozeduren vertraut machen, um Verletzungen UND/ODER Beschädigung von fremdem Eigentum zu vermeiden.“

### CHECKLISTE FÜR DIE PLANETENFLUG-SEQUENZ

1. Lokalisierung eines landbaren Planeten
2. Landeanflug im **Supercruise**
3. Entfernungsbasierter Übergang in den **Orbitalcruise**
4. Entfernungsbasiertes **Gleitmanöver** beim Austritt aus dem **Orbitalcruise**
5. Mithilfe der Antriebe Übergang in den **Planetenflug**

### HUD-ERWEITERUNGEN

Um einen sicheren Planetenflug zu ermöglichen, wurde das „Head-up Display“ (**HUD**) deines Schiffs durch mehrere neue Elemente erweitert. Diese werden je nach Kontext und Notwendigkeit eingeblendet. Im Folgenden siehst du sie aufgelistet:



## ENTFERNUNG BIS ZUM ÜBERGANG IN DEN ORBITALCRUISE

Wenn du dich im Supercruise befindest und einen landbaren Himmelskörper anvisierst, wird das Element **Entfernung bis zum Übergang** in den Orbitalcruise angezeigt.

Das Element **Entfernung** zeigt die aktuelle Entfernung zur Orbitalcruise-Übergangsebene an. Wenn du diesen Punkt überschreitest, werden der Frameshiftantrieb deines Schiffs und die Schubdüsen automatisch für den Orbitalcruise konfiguriert.

Das Element **Geschwindigkeit** zeigt deine aktuelle Geschwindigkeit und die maximal zulässige Geschwindigkeit für den Eintritt in den Orbitalcruise an. Wenn die Geschwindigkeit beim Eintritt in den Orbitalcruise zu hoch ist, führt der Frameshiftantrieb deines Schiffs automatisch eine Notfallkorrektur durch.



## HÖHENMESSER

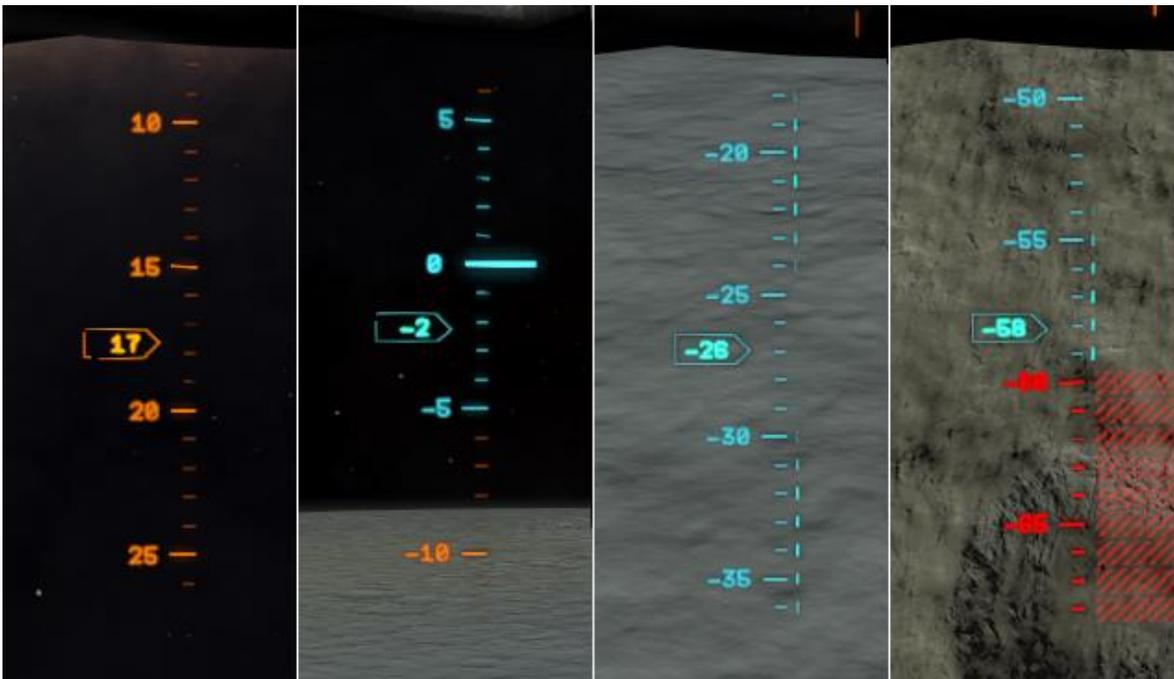
Näherst du dich der Orbitalcruise-Übergangsebene an, wird der Höhenmesser eingeblendet.

Der Höhenmesser zeigt den Abstand zur Planetenoberfläche und wichtige Übergangsebenen an:

- **OC [Orbitalcruise]:** stellt die Orbitalcruise-Übergangsebene dar, die Entfernung zur Planetenoberfläche, wenn sich dein Schiff dem Orbitalcruise annähert
- **LAND [Landeentfernung]:** im Orbitalcruise stellt dies die Entfernung zur Planetenoberfläche dar, bei der dein Schiff ein Gleitmanöver einleitet. Das ermöglicht Planetenflug mit hoher Geschwindigkeit bei deaktiviertem FSA
- **OBFL [Oberfläche]:** dies stellt die Planetenoberfläche dar. Kontakt bei hoher Geschwindigkeit ist zu vermeiden

## KÜNSTLICHER HORIZONT

Näherst du dich der Orbitalcruise-Übergangsebene an, wird der künstliche Horizont eingeblendet.



Der sogenannte künstliche Horizont beschreibt das Nicken und Rollen deines Schiffs in Relation zur Planetenoberfläche. Die Zahlen stellen das Rollen dar, wobei 0 Grad parallel zur Oberfläche entspricht.

Die Rotation des künstlichen Horizonts steht für das Rollen, wobei eine komplett vertikale Ausrichtung kein Rollen bedeutet.

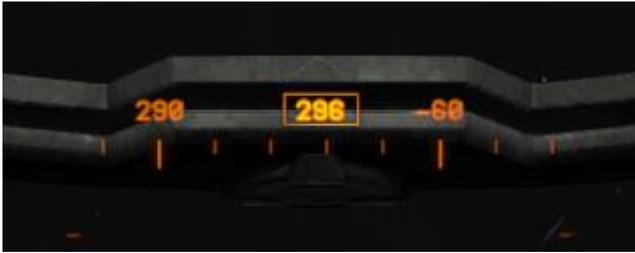
Im **Orbitalcruise** ist ein Segment des künstlichen Horizonts blau eingefärbt. Wenn du die Nickachse in diesem Gradbereich hältst, kannst du eine hohe Fluggeschwindigkeit halten, um schnell in die Planetenumlaufbahn einzutreten.

Im **Orbitalcruise** ist ein Segment des künstlichen Horizonts rot eingefärbt und schraffiert. Dies zeigt an, dass ein Gleitmanöver aus dem Orbitalcruise automatisch fehlschlagen und eine Notfallkorrektur auslösen wird. Nicht zu empfehlen.

Bei einem **Gleitmanöver** ist ein Segment des künstlichen Horizonts blau eingefärbt. Wenn du die Nickachse in diesem Gradbereich hältst, kannst du ein Gleitmanöver komplett ausführen. Nickst du nach oben aus dem blauen Segment heraus, wird das Manöver abgebrochen und dein Schiff wechselt sicher in den normalen Planetenflug.

Bei einem **Gleitmanöver** ist ein Segment des künstlichen Horizonts rot eingefärbt und schraffiert. Nickst du nach unten in dieses Segment, wird eine Notfallkorrektur aus dem Gleitmanöver heraus ausgelöst, was nicht zu empfehlen ist.

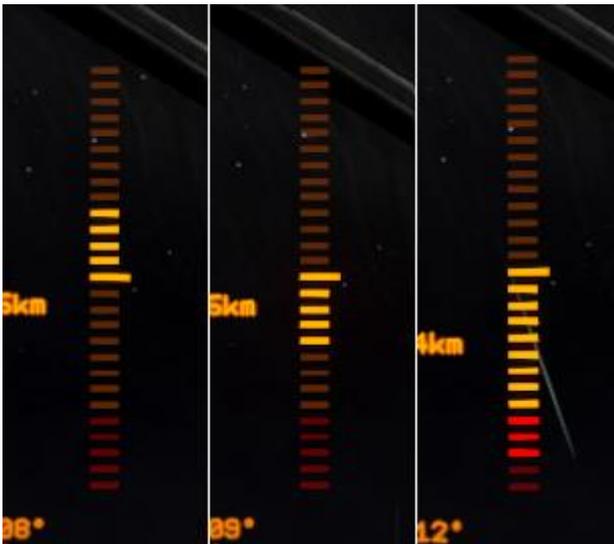
## STEUERKURSANZEIGE



Näherst du dich der Orbitalcruise-Übergangsebene an, wird die **Steuerkursanzeige** angezeigt.

Die Steuerkursanzeige beschreibt deinen Steuerkurs als Gradzahl mit Nordausrichtung, d.h. null Grad bedeutet eine Ausrichtung nach Norden.

## ANNÄHERUNGSANZEIGE

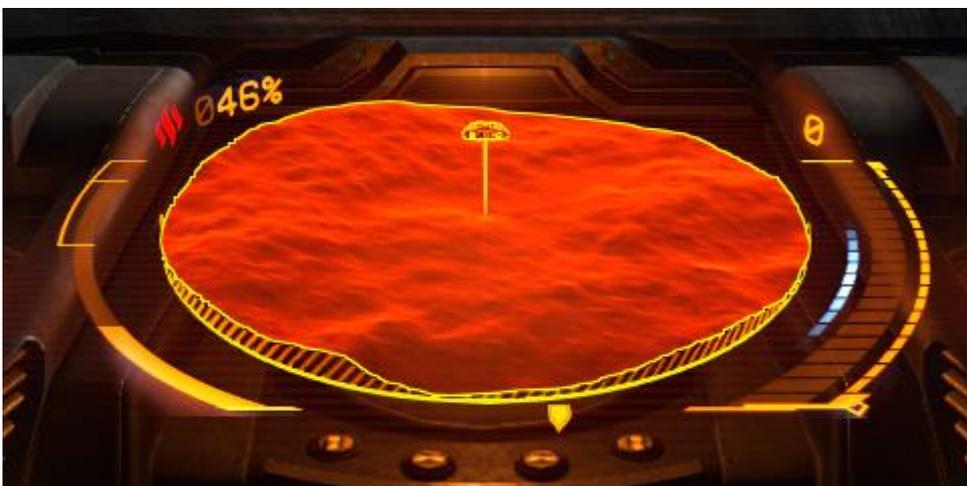


Näherst du dich der Orbitalcruise-Übergangsebene an, wird die **Annäherungsanzeige** eingeblendet.

Dieser Balken zeigt an, wie schnell du dich der Planetenoberfläche näherst (oder von ihr wegbewegst). Dabei werden Entfernungen in andere Richtungen ignoriert.

Wenn der Balken rot wird, zeigt das an, dass deine Sinkgeschwindigkeit außerhalb des sicheren Bereichs ist. In diesem Fall solltest du deine Richtung und Geschwindigkeit überprüfen.

## TERRAIN-DARSTELLUNG



Befindet sich dein Schiff mit ausgefahrenem Fahrwerk weniger als 820 m von der Planetenoberfläche entfernt, oder unter 75 m mit eingefahrenem Fahrwerk, wird die Sensorscheibe mit einer Terrain-Darstellung versehen. Das soll bei der Navigation über die geografischen Besonderheiten der Oberfläche helfen. Die Terrain-Darstellung kommt beim Landen und

beim SRV-Einsatz zum Tragen.

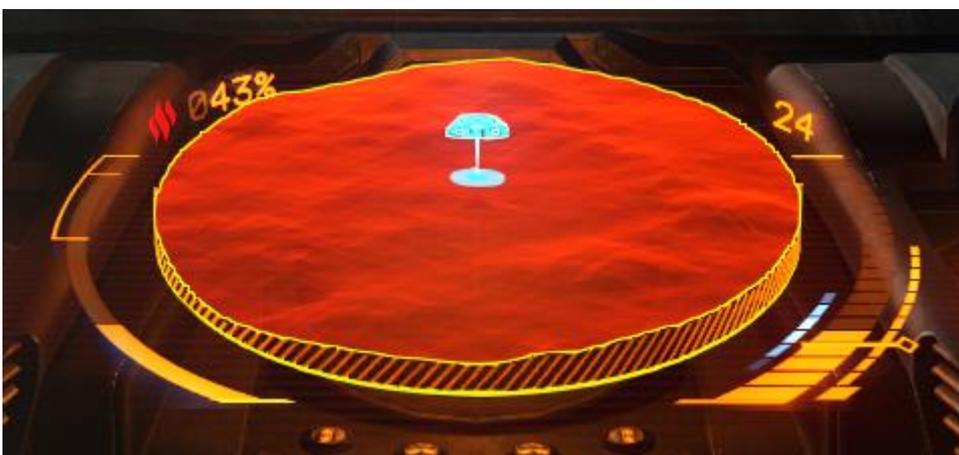
## LANDEANZEIGEN

Während des Planetenflugs, bei eingefahrenem Fahrwerk und einer Entfernung von 150 m von der Planetenoberfläche werden die Landeanzeigen im zentralen HUD-Bereich eingeblendet.

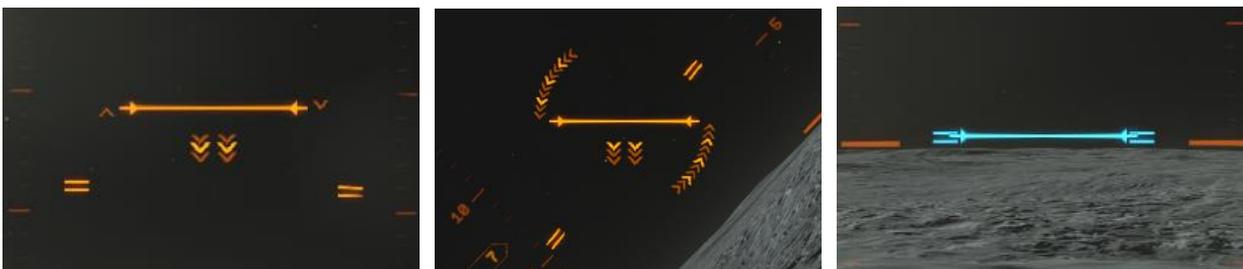


Ist dein Schiff zu schnell oder befindet es sich nicht über geeignetem Terrain, werden die Landeanzeigen rot dargestellt, samt entsprechender Meldung.

Unterhalb des Schiffsmodells wird auf der Terrain-Darstellung eine Scheibe eingeblendet. Wird diese blau, befindet sich dein Schiff über einer geeigneten Landestelle.



Ist dein Schiff nicht korrekt parallel mit dem geeigneten Landebereich ausgerichtet, werden Chevrons eingeblendet, um dein Schiff auf die richtige Orientierung für eine sichere Landung zu leiten.



Wenn dein Schiff richtig ausgerichtet ist, werden die Landeanzeigen blau und fixiert. Dein Schiffsmodell auf der Terrain-Darstellung wird ebenfalls blau dargestellt.

## UPGRADE DER SYSTEMKARTE

Die Systemkarte deines Schiffs kann nun auch Details eines Planeten zeigen.



Luftlose Planeten, die befahren werden können, werden visuell hervorgehoben.

Planeten mit bekannten Siedlungen oder Häfen erhalten eine leicht abgewandelte Markierung.

Du kannst auf solche Planeten zoomen oder die Planetenkarte-Taste verwenden, um eine taktische Ansicht aufzurufen. Diese zeigt die Standorte von bekannten Siedlungen auf der Planetenoberfläche.

Die Größe einer Siedlung wird durch „+“-Zeichen symbolisiert. Je mehr „+“-Zeichen neben einer Siedlung, desto größer ist diese.



Du kannst die taktische Ansicht mit derselben Steuerung rotieren und fixieren wie auf der Galaxiekarte. Beachte, dass Siedlungen über abweichende lokale Hoheitsgebiete und Gesetze verfügen können.

## ORBITALCRUISE

HINWEIS: Dein Schiff muss mit einem Planetenflugmodul ausgestattet sein, um Planeten anfliegen zu können.

Der Orbitalcruise ist eine abgewandelte Version des **Supercruise**, wobei der Frameshiftantrieb deines Schiffes so konfiguriert ist, dass schnelles Reisen zu Planeten – und um sie herum – ermöglicht wird.

Im Orbitalcruise sind sämtliche Interruptor-Geräte und Sogwolken sprung-Prozeduren aus Sicherheitsgründen deaktiviert.

Das parallele Fliegen zur Oberfläche (wenn das Nicken sich im **blauen** Segment des künstlichen Horizonts befindet), erhöht die Effizienz der Schubdüsen im Zusammenspiel mit dem Frameshiftantrieb. So kannst du auch bei Geschwindigkeiten über dem normalen Supercruise sicher reisen.

Orbitalcruise ist ab einer Entfernung von ca. 25 km von der Planetenoberfläche verfügbar, wobei die Höhe auch größer ausfallen kann, wenn es auf dem Planeten Berge gibt, die diese Entfernung übersteigen. Diese Höhe wird auf dem Höhenmesser des Schiffes durch die **LAND**-Anzeige markiert.

Das Reisen unterhalb dieser Höhe hat zur Folge, dass der Orbitalcruise auf eine von zwei Arten beendet wird:

- Befindet sich der Anflugwinkel deines Schiffs im **roten** Segment des künstlichen Horizonts, führt dein Schiff eine Notfallkorrektur aus.
- Befindet sich der Anflugwinkel deines Schiffs im **orangefarbenen** oder **blauen** Segment des künstlichen Horizonts, leitet dein Schiff ein **Gleitmanöver** ein.

## GLEITEN

Beim Austritt aus dem Orbitalcruise in der Umlaufbahn eines Planeten führt dein Schiff ein Gleitmanöver aus, wenn der Anflugwinkel spitz genug ist. Dadurch lässt sich für kurze Zeit eine sehr hohe Geschwindigkeit halten, während sich der Frameshifantrieb abschaltet.



Beim Gleiten hast du die volle Kontrolle über dein Schiff. Das Gleiten wird vorzeitig beendet, wenn der Anflugwinkel deines Schiffs das **blaue** Segment des künstlichen Horizonts verlässt:

- Befindet sich der Anflugwinkel deines Schiffs im **roten** Segment des künstlichen Horizonts, führt dein Schiff eine Notfallkorrektur aus dem Gleiten heraus aus.
- Befindet sich der Anflugwinkel deines Schiffs im **orangefarbenen** Segment des künstlichen Horizonts, wird das Gleiten abgebrochen und der **Planetenflug** eingeleitet.

Das Gleitmanöver stellt einen sicheren und reibungslosen Übergang von Orbitalcruise zum Planetenanflug dar, um auf dem Planeten zu landen oder ihn zu erkunden.

## PLANETENFLUG

Der Planetenflug ähnelt dem Raumflug und wird gemäß der Stärke der Schubdüsen deines Schiffes ausgeführt. Mit aktiviertem Flugstabilisator sind die Schubdüsen so konfiguriert, dass sie Energie zu den bauchseitigen Schubdüsen übertragen, um den waagerechten Flug über der Oberfläche zu erleichtern.

Während dies in einem stabilen Horizontalflug resultiert, sind die restlichen Steuerschubdüsen schwächer, was wiederum beim Flug mit niedrigeren Geschwindigkeiten folgende Effekte hat:

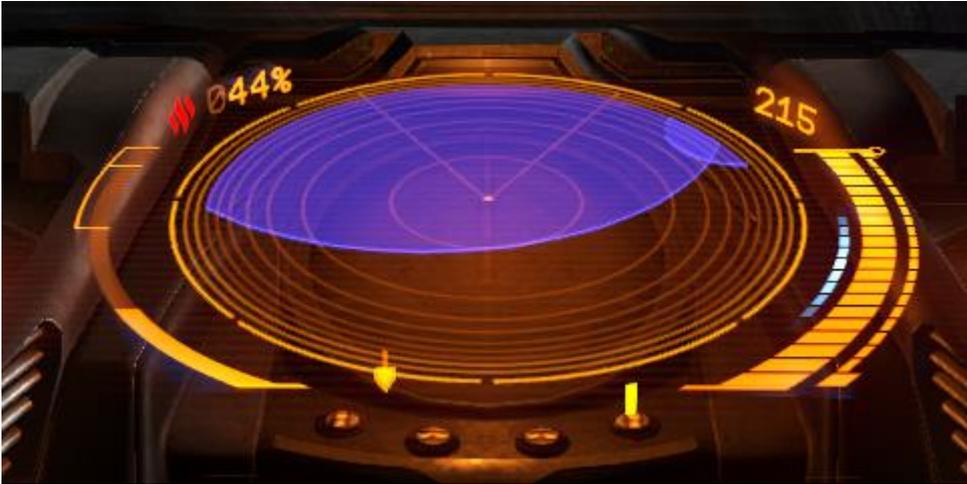
- Dein Schiff **verliert an Stabilität**, wenn es nach unten nickt.
- Dein Schiff **verliert an Höhe**, wenn es aus dem waagerechten Flug nickt oder rollt.

Beim Planetenflug setzt du die normale Schiffsteuerung ein.

Beachte, dass die örtliche Schwerkraft die Flugeigenschaften der Schiffe bedeutend beeinflussen kann. Beim Überfliegen von Planeten mit hoher Schwerkraft empfiehlt es sich, waagrecht und zügig zu fliegen, um ungewollte Höhenverluste zu vermeiden.

## SENSOREN UND SIGNALE

Während des Planetenflugs arbeiten deine Sensoren normal, allerdings ist die Fähigkeit, Signaturen zu ermitteln, erheblich eingeschränkt. Diese Funktion ist für den Raumflug konzipiert.



Signale, die ermittelt aber nicht identifiziert werden können, werden auf den Sensoren als blauer Kreis angezeigt. Die genaue Herkunft der Signalquelle wird nicht gezeigt, kann aber dadurch lokalisiert werden, dass man sein Schiff in der Nähe landet und den Bereich mit einem SRV (Surface Reconnaissance Vehicle) erkundet.

## LANDEN

Wenn dein Schiff mit einer Planetenflug-Suite ausgestattet ist, kann es auf der Oberfläche eines Planeten landen. Dafür müssen folgende Kriterien erfüllt sein:

- Du hast das Fahrwerk deines Schiffs ausgefahren.
- Dein Schiff befindet sich über ebenem Terrain, auf dem die Fahrwerkfüße Halt finden.
- Dein Schiff befindet sich bezüglich Nick- und Rollachse parallel zur Oberfläche.
- Dein Schiff bewegt sich nicht.

Wenn diese Kriterien erfüllt sind, reduzierst du einfach langsam den Schub, um auf der Planetenoberfläche zu landen.

Nachdem dein Schiff gelandet ist, schalten sich die Hauptantriebe automatisch ab. Zum erneuten Starten schaltest du den Vertikalschub an; die Antriebe deines Schiffs werden aktiviert und du hebst von der Oberfläche ab.

Beachte, dass unterschiedliche Schwerkräfte das Verhalten des Schiffs beim Landen und Starten beeinflussen.

## HÄFEN UND AUSSENPOSTEN AUF PLANETEN

Einige Planeten haben Häfen und/oder Außenposten auf der Oberfläche, die ähnlich wie Sternenhäfen und Außenposten im Weltraum funktionieren. Diese Oberflächenhäfen kannst du also genauso zum Landen ansteuern. Du musst dich bis auf 7,5 km nähern, eine Landeerlaubnis anfordern und innerhalb des Zeitlimits den angegebenen Landeplatz erreichen.

Nebenbei sei erwähnt, dass Häfen und Außenposten auf Planeten ähnlich wie Häfen im Weltraum mit Verteidigungsmaßnahmen ausgestattet sind. Eindringlinge müssen mit heftiger Gegenwehr durch Anti-Luft- und Anti-Boden-Waffen rechnen.



## SRV: BEDIENUNGSANLEITUNG



## SRV-ÜBERSICHT

Der Scarab ist ein SRV (Oberflächenerkundungsfahrzeug) mit acht Rädern. Zur Ausstattung zählen ein auf einem Geschützturm montierter Plasma-Repetierer, ein Datenlink-Scanner, Sprungdüsen, ein Schildgenerator und ein Frontbogen-Wellenscanner. Ein SRV kann über die Standard-Frachtluke abgesetzt und für ausgedehnte Planetenerkundungen genutzt werden.

## HANGARS UND BUCHTEN FÜR PLANETENFAHRZEUGE

Um eine Planetenoberfläche befahren zu können, muss dein Schiff mit einem Hangarmodul für Planetenfahrzeuge

ausgestattet sein. Solch ein Modul kannst du auf Stationen mit einem Ausrüstungsdienst erwerben. Bitte beachte dabei, dass nicht alle Module in allen Häfen verfügbar sind.

Wenn du über einen Planetenfahrzeug-Hangar verfügst, musst du **Fahrzeugbuchten** darin einbauen. Stellplätze in Fahrzeugbuchten werden im Ausrüstungsmenü direkt **unter dem Planetenfahrzeug-Hangar** angezeigt. Hangars gibt es in verschiedenen Größen, wobei größere natürlich mehr Fahrzeugbuchten bieten.

2	2E SCHILDGENERATOR (LEIHE) INNENBEREICH
2	2H PLANETENFAHRZEUG- HANGAR (LEIHE) INNENBEREICH
1	SCARAB-FAHRZEUGBUCHT FAHRZEUG-SLOT
1	1E AUFKLÄRUNGSSCANNER (EINF.) (LEIHE) INNENBEREICH

Jede Fahrzeugbucht bietet Platz für ein SRV, das im Rahmen der Ausrüstung gleich mitgeliefert wird. Beachte dabei, dass im Falle einer Zerstörung des SRV auch Ersatz für die Fahrzeugbucht benötigt wird. Das funktioniert überall dort, wo es einen **Auffüllen**-Dienst gibt.

## ROLLENWECHSEL-INTERFACE



Dein Schiff unterstützt nun das Rollenwechsel-Interface. Auf dieses Interface kannst du im Cockpit über die Befehle „UI-Fokus“ und „UI runter“ zugreifen.

Mit dem Rollenwechsel-Interface kannst du ein aktives SRV auswählen und aus deinem Schiff oder einem Hafen, in dem dein Schiff angedockt ist, absetzen. Dieses Interface kommt auch dann zum Einsatz, wenn du dein Schiff in den sicheren Weltraum schicken möchtest. Oder um das Schiff zum aktuellen Standort deines SRV zu ordern. Dabei wird die Autopilot-Funktion genutzt, die Teil der Planetenflug-Suite ist.

Und schließlich kann das Rollenwechsel-Interface dafür genutzt werden, dein Schiff direkt zu boarden, wenn dein SRV korrekt unter der Frachtluke des Schiffs positioniert ist. Auch dann, wenn es sich in der zugewiesenen Garage eines Hafens befindet, in dem dein Schiff angedockt ist.

## HINWEISE ZUM FAHREN

In vielerlei Hinsicht ähnelt ein SRV einem Raumschiff. Beide verfügen über Module, eine Stromversorgung, Schilde, Treibstoff und Feuergruppen. Die Stromversorgung beispielsweise bietet ähnliche Vorteile wie die des Schiffs. Wird den

Schilden zusätzliche Energie zugewiesen, reduziert das deren Aufladerate.

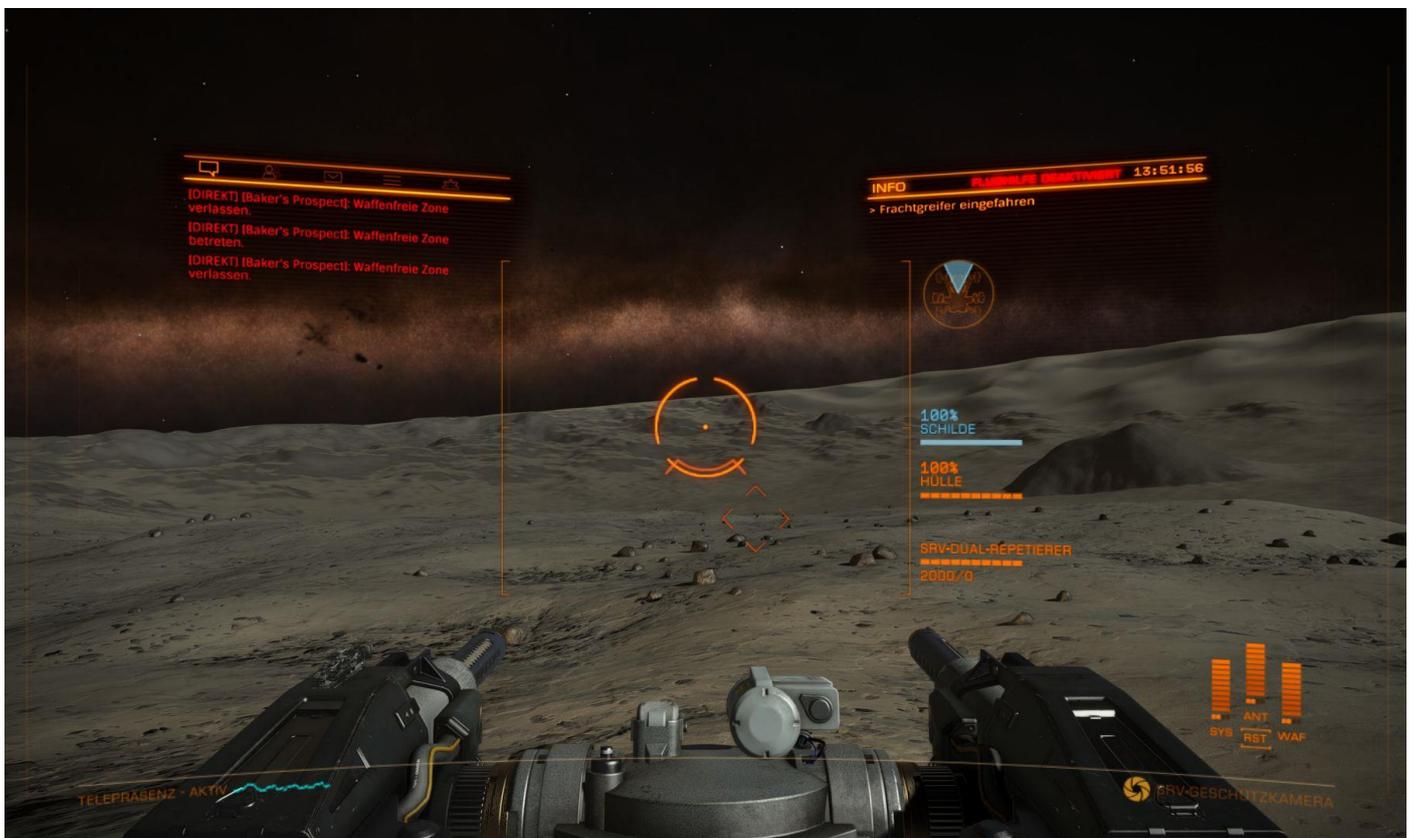
Standardmäßig hast du beim Fahren eines SRV die Kontrolle über Gas und Bremse. Optional ist der Einsatz des Fahrzeugassistenzsystems, wobei der Schub derselben Mechanik wie bei einem Schiff unterworfen ist. Der Pilot bestimmt dabei die gewünschte Geschwindigkeit.

Das SRV ist mit Sprungdüsen ausgestattet. Aktivierst du diese Schubdüsen, geht das auf Kosten deines **ANT**-Kondensators. Befindet sich das SRV in der „Luft“, kannst du wie bei einem Schiff nicken und rollen für eine kontrollierte Landung. Beachte dabei, dass die SRV-Schilde bei Kollisionen mit der Oberfläche oder anderen Objekten keinen Schutz bieten. Du kannst die Sprungdüsen aber einsetzen, um den Sturz abzubremsen und so Schäden beim Aufprall auf die Oberfläche zu minimieren.

Das SRV verbraucht Treibstoff auf ähnliche Weise wie ein Raumschiff. SRVs werden nach dem Andocken an einen Hafen automatisch wieder aufgetankt. Wenn der Treibstoff knapp wird, kannst du den Verbrauch durch langsames Fahren und das Abschalten von Modulen reduzieren. Treibstoff (und andere Ressourcen) können im SRV auch **synthetisiert** (S. 153) werden, indem man passende Materialien auf der Planetenoberfläche sammelt.

Das SRV verfügt über einen Frachtgreifer und bietet Platz für zwei Universalcontainer. Fahre einfach den Greifer aus und bewege dich langsam über die „Fracht“, um sie aufzunehmen.

## GESCHÜTZSICHT



Das SRV ist mit einem **neural-gekoppeltem Geschützturm** ausgestattet.

Während du den Geschützturm steuerst, kannst du das SRV gleichzeitig noch fahren. Das gilt auch andersherum: Während du fährst, kannst du gegnerische Ziele anvisieren und das Geschütz abfeuern; allerdings mit eingeschränkter kardanischer Zielverfolgung.

In der Geschützsicht kannst du das Geschütz 360 Grad drehen und eingeschränkt auf und ab bewegen. Wenn du dich in der Turmansicht befindest, wird dir die Ausrichtung des Geschützes relativ zur Fahrtrichtung des SRV angezeigt.

Der Geschützturm des Scarab SRV ist mit einem dualen Plasma-Repetierer ausgerüstet. Wie die meisten Plasmawaffen verbraucht diese Waffe sowohl Munition als auch Energie aus dem WAF-Kondensator. Setze das Turmgeschütz am besten als Primärfeuer ein.

Der Geschützturm verfügt zusätzlich über einen Datenlink-Scanner. Das ist ein Spezialscanner, der im Geschützmodus zum Einsatz kommt. Er stellt eine Verbindung zu anvisierten Zielen her und aktiviert oftmals kontextuelle Befehle. Visiere das gegnerische Ziel an und halte den entsprechenden Feuergruppenbefehl gedrückt, um den Datenlink einzusetzen.

## BOARDEN DES SCHIFFES



Nähert sich das SRV deinem Schiff, wird der Geschützturm eingefahren, damit das Fahrzeug unter dein Schiff passt. Zum Boarden fährst du unter die Frachtluke des Schiffs, bis du die Schiff-boarden-Anzeige aufleuchten siehst.

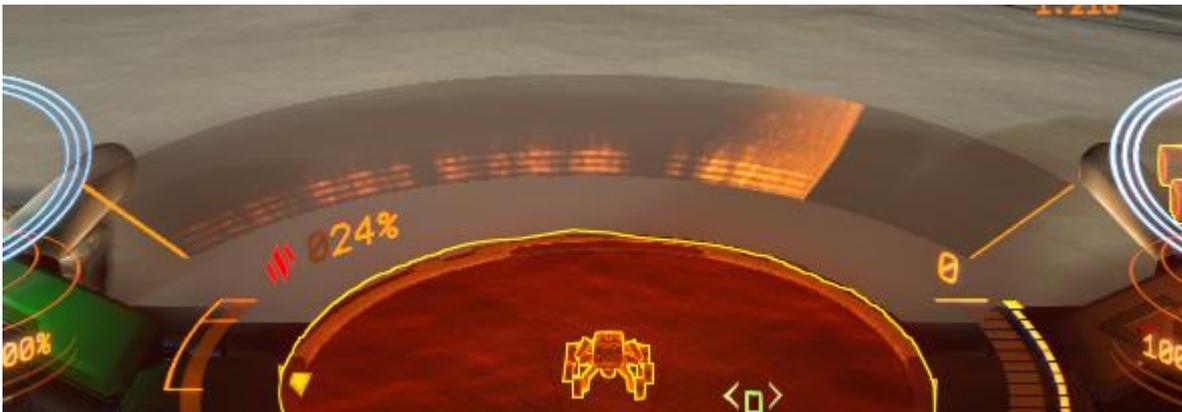
Befindest du dich in der korrekten Position, setzt du das Rollenwechsel-Interface ein und wählst die Option **Schiff boarden**.

## SRV UND HÄFEN

Ist dein Schiff in einem Hafen angedockt, während du mit dem SRV fährst, gibt es zwei Methoden, zum Schiff zurückzukehren.

- Nutze das Rollenwechsel-Interface, um dein Schiff zu deiner aktuellen Position zu ordern (dafür musst du dich mehrere Kilometer vom nächsten Hafen oder der nächsten Siedlung befinden).
- Fordere eine Landeerlaubnis vom Hafen an, während du im SRV sitzt. Dann zeigt der **Kompass** auf die zugewiesene Garage. Bist du in der Garage kannst du mit der Option **Schiff boarden** den Transfer zu deinem Schiff einleiten.

## WELLESCANNER



Das SRV verfügt über einen Wellenscanner, der direkt über der Sensorscheibe angezeigt wird. Der Wellenscanner ist ein passiver Frontbogen-Scanner, der Signaturen von diversen Objekten ermitteln kann.

Du kannst den Wellenscanner über den Module-Tab des Cockpit-Interfaces an-/ausschalten, während du das SRV steuerst. Der Wellenscanner kann eine ganze Reihe von Ortungssignaturen auf der Oberfläche ermitteln. Das reicht von Mineralvorkommen über von Menschenhand errichtete Strukturen bis hin zu Bodenfahrzeugen.

Die Anzeige des Wellenscanners besteht aus einem Abtastsensor auf diversen Frequenzbändern. Signaturen werden auf einem oder mehreren Bändern leuchtend dargestellt.

Jede Signatur setzt sich aus einer gewissen Anzahl leuchtender Frequenzbänder zusammen, die in der Anzeige vertikal angeordnet sind. Verschiedene Ortungen verfügen auch über unterschiedliche Muster von leuchtenden und dunklen Bändern.

Signaturen in der Ferne sind schlecht auszumachen und groß, sie belegen einen bedeutenden Bereich des Wellenscanner-Spektrums. Bei einer Annäherung schrumpfen sie und die Frequenzbänder leuchten stärker.

Befindet sich die Signalquelle nur 50 m entfernt, sollte es dir möglich sein, sie direkt anzuvisieren.

---

## SYNTHESE

---



## MATERIALIEN

Es ist nun möglich, eine neue Art von Ressource auf Planetenoberflächen zu sammeln: Materialien. Hast du welche gefunden, kannst du sie mit dem Frachtgreifer des SRV aufnehmen.

Materialien werden im persönlichen Gepäck abgelegt und gehen nicht verloren, wenn dein Schiff oder SRV zerstört wird.

Im Fracht-Tab (unter Materialien) kannst du das aktuelle Materialien-Inventar anzeigen lassen.

Man kann nur eine begrenzte Menge Materialien mit sich führen. Nicht benötigte Materialien lassen sich über dieses Interface aussondern.

Materialien haben unterschiedliche Seltenheitswerte und kommen in einem Prozess namens Synthese zum Einsatz.

## REZEPTUREN

Du hast nun Zugang zu einem neuen Prozess, der Synthese. Diese erlaubt es dir, dein Schiff bzw. SRV aufzufüllen und bestimmte Aspekte zu verbessern, was den Verbrauch von Materialien beinhalten.



Im Fracht-Tab (unter Synthese) kannst du Synthese-Rezepturen anzeigen lassen.

Jede Rezeptur hat dabei drei Varianten: Einfach, Standard und Premium. Jede Variante erfordert eigene Materialien-Sets, wobei die Standard- und Premium-Rezepturen üblicherweise größere Mengen und seltenere Materialien benötigen.

Standard- und Premium-Versionen der Synthese zeitigen auch vorübergehende Boni jenseits des Auffüllens von Modulen oder des SRV.

Über das Menü im Fracht-Tab kannst du eine Synthese einleiten, für ein Modul aber auch direkt im Modul-Tab.

# ELITE DANGEROUS: HORIZONS – 2.1 UPDATE

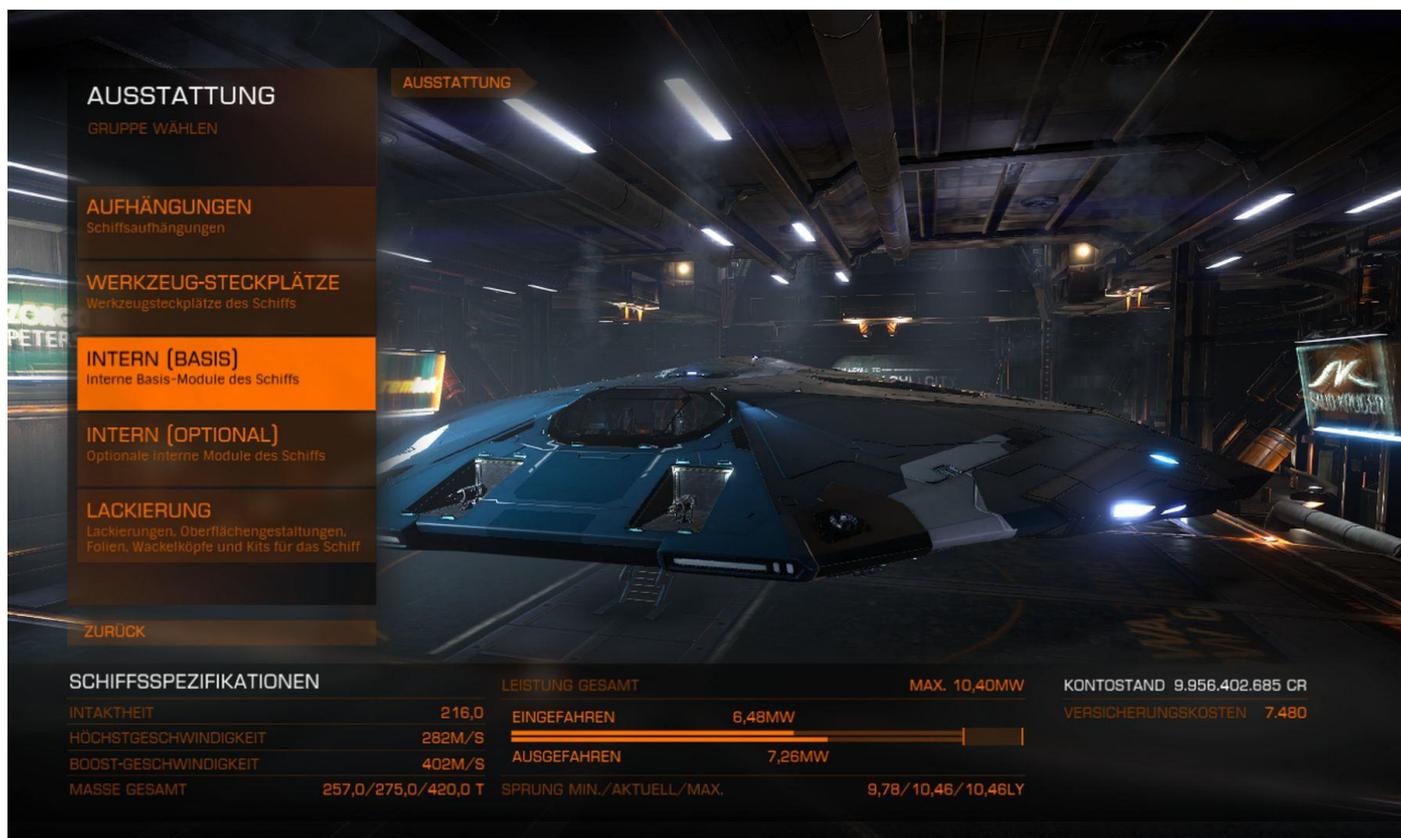
Willkommen zum 2.1-Update-Paket mit Sonderinformationen. Willkommen zum 2.1-Update-Paket mit Sonderinformationen. Es wird angeraten, sich mit der folgenden Dokumentation vertraut zu machen, um sicherzustellen, dass man sich in sämtlichen stellaren Hoheitsgebieten weiterhin sicher und gesetzeskonform verhält.

## AUSRÜSTUNG-UPDATE

Die Ausrüstungsdienstleister der Sternenhäfen haben erfolgreich ein Update ihres Ausrüstungsinterfaces durchgeführt. Zweck des Updates ist es, einen leichteren Zugriff auf wichtige Informationen zu Modulpotenzialen zu gewähren, sodass Kommandanten sachkundige Entscheidungen treffen können, die dem Design ihres Schiffes entsprechen.

## AUSRÜSTUNGSFLOW

Du kannst über die Ausrüstungsoption im Stationsdienste-Interface auf das neue Ausrüstungsinterface zugreifen. Dort triffst du auf den Gruppenauswahlbildschirm, die Zentrale des Ausrüstungsinterfaces. Hier kannst du auswählen, mit welcher Modulgruppe du interagieren möchtest.



Wenn du eine Gruppe zur Interaktion auswählst, wechselt das Interface zu einer Liste der entsprechenden Modul-Slots deines aktuellen Schiffes.

## SCHIFFSSPEZIFIKATIONEN

Im aktualisierten Ausrüstungsinterface wird unten stets ein Bereich zu den Schiffsspezifikationen angezeigt. Dieser hält wichtige Informationen zum Schiff bereit und wird automatisch aktualisiert, wenn neue Modulooptionen markiert werden. So weiß man, wie diese sich bei Einbau auf das Schiff auswirken.

SCHIFFSSPEZIFIKATIONEN		LEISTUNG GESAMT		MAX. 10,40MW
INTAKTHEIT	216,0	EINGEFahren	6,48MW	
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	282M/S	AUSGEFahren	7,26MW	
BOOST-GESCHWINDIGKEIT	402M/S	SPRUNG MIN./AKTUELL/MAX.	9,78/10,46/10,46LY	
MASSE GESAMT	257,0/275,0/420,0 T			

## PFADBANNER

Wenn deine Auswahlentscheidungen dich tiefer in das Interface führen, erhältst du Zugriff auf ein Pfadbanner. Du kannst ein beliebiges Element des Pfadbanners auswählen, um so direkt zum entsprechenden Bereich des Interfaces zu gelangen.



## AUSRÜSTUNGSSTATISTIK

Das Ausrüstungsinterface zeigt nun detaillierte Statistiken für Module an, um schnell und eindeutig zu erkennen, welche Vorzüge eine bestimmte Modulwahl hat.

### AUFHÄNGUNGEN

SLOT WÄHLEN

- 2 2F IMPULSLASER MITTLERE AUFHÄNGUNG
- 2 2F IMPULSLASER MITTLERE AUFHÄNGUNG
- 1 1G MEHRFACHGESCHÜTZ KLEINE AUFHÄNGUNG
- 1 1G MEHRFACHGESCHÜTZ KLEINE AUFHÄNGUNG

ZURÜCK

### AUSSTATTUNG

#### AUFHÄNGUNGEN

#### KLASSE 1

1G MEHRFACHGESCHÜTZ

- KARDANISCH

KLASSE	1
RANG	G
MASSE	2,00 T
INTAKTHEIT	40
ENERGIEBEDARF	0,37MW
BOOT-ZEIT	0S
SCHADEN PRO SEKUNDE	6,8/S
SCHADEN	0,8
ENERGIEVERTEILUNG	0,07MW
THERMISCHE LADUNG	0,1
PANZERUNGSDURCHDRINGUNG	22
MAXIMALE REICHWEITE	4.000M
SCHUSSGESCHWINDIGKEIT	1.600M/
FEUERRATE	8,3/S
GRÖÖE MUNITIONSLIP	90
MAX. MUNITION	2.100
NACHLADEZEIT	4S
DURCHDRINGUNGSSCHADEN	0,7
MIN. DURCHDRINGUNGSSCHANCE	40%

SCHIFFSSPEZIFIKATIONEN		LEISTUNG GESAMT		MAX. 13,00MW
INTAKTHEIT	302,4	EINGEFahren	7,14MW	
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	281M/S	AUSGEFahren	9,08MW	
BOOST-GESCHWINDIGKEIT	401M/S			

Du kannst einen Modul-Slot auswählen, um eine detaillierte statistische Übersicht zum aktuell ausgerüsteten Modul aufzurufen.

Nach der Auswahl hast du zusätzliche Optionen:

**SHOP DURCHSUCHEN:**      Verfügbare Module zum Kauf anzeigen, die in diesen Slot passen

**MODIFIKATION:**

Ingenieursupgrades anzeigen, die für diesen Slot angefertigt wurden

**VERKAUFEN:**

Das Modul in diesem Slot verkaufen

**TAUSCHEN:**

Das Modul in diesem Slot mit einem anderen Modul deines Schiffs tauschen

Bei Auswahl von SHOP DURCHSUCHEN wird dir der Bestand des Ausrüsters in Kategorien präsentiert.

**KLASSE 2**

2F IMPULSLASER

KARDANISCH

KLASSE	2
RANG	F
MASSE	4,00 T
INTAKTHEIT	51
ENERGIEBEDARF	0,60MW
BOOT-ZEIT	0S
SCHADEN PRO SEKUNDE	9,6/S
SCHADEN	2,7
ENERGIEVERTEILUNG	0,54MW
THERMISCHE LADUNG	0,5
PANZERUNGSDURCHDRINGUNG	35
MAXIMALE REICHWEITE	3.000M
FEUERRATE	3,6/S
DURCHDRINGUNGSSCHADEN	2,3
MIN. DURCHDRINGUNGSSCHANCE	40%
MAX. DURCHDRINGUNGSSCHANCE	80%
SCHADENSART	THERMISCH

ZURÜCK

AUSSTATTUNG   AUFHÄNGUNGEN   MITTLERE AUFHÄNGUNG

### SHOP-KATEGORIEN

GEEIGNET FÜR EINE AUFHÄNGUNG DER KLASSE 2

<b>ABBAULASER</b> THERMISCH	<b>KANONEN</b> KINETISCH	<b>MEHRFACHGESCHÜTZE</b> KINETISCH	<b>MINEN</b> EXPLOSIV THERMISCH
<b>PLASMABESCHLEUNIGER</b> KINETISCH THERMISCH	<b>PULSLASER</b> THERMISCH	<b>RAKETEN</b> EXPLOSIV	<b>SALVENLASER</b> THERMISCH
<b>SCHIENENKANONEN</b> KINETISCH THERMISCH	<b>SPLITTERKANONEN</b> KINETISCH	<b>STRAHLENLASER</b> THERMISCH	<b>TORPEDOS</b> EXPLOSIV

### SCHIFFSSPEZIFIKATIONEN

INTAKTHEIT	302,4	LEISTUNG GESAMT	MAX. 13,00MW	KONTOSTAND	37.153.165.117
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	281M/S	EINGEFAHREN	7,14MW	VERSICHERUNGSKOSTEN	5.734
BOOST-GESCHWINDIGKEIT	401M/S	AUSGEFAHREN	9,08MW		
MASSE GESAMT	271,0/287,0/420,0 T	SPRUNG MIN./AKTUELL/MAX.	20,18/21,37/21,37LY		

Der gewählte Modul-Slot wird angezeigt. Nach dem Auswählen einer Kategorie wird eine Liste mit den bei den Ausrüstern verfügbaren Modulen angezeigt.

Über der Liste findest du Filter, die dir beim Organisieren der Liste nach deinen Präferenzen helfen.

Du kannst ein Modul markieren und dir dann die Änderungen bei der Statistik ansehen, die der Wechsel vom aktuellen Modul mit sich bringen würde.



Rot eingefärbte Module können das derzeit eingebaute Modul nicht ersetzen. Markierst du diese, wird eine Begründung dazu angezeigt.

Rot eingefärbte Änderungen bei der Statistik bedeuten eine Leistungsminderung, blaue hingegen eine Verbesserung. Wenn du Module markierst, werden die Werte im Schiffsspezifikationen-Bereich aktualisiert, um den Effekt des Einbaus anzuzeigen. Auch hier gilt: Veränderungen in rot sind eine Leistungsminderung, blaue eine Verbesserung.

Du kannst ein gültiges, markiertes Modul auswählen, um zusätzliche Optionen aufzurufen, beispielsweise, um es käuflich zu erwerben oder eine detaillierte Statistikübersicht anzuzeigen. Einzelne Statistikwerte können wiederum markiert werden, um genauere Erläuterungen dazu zu erhalten.

## MISSIONEN-UPDATE

Die Sternenhäfen-Kommunikationsdienste haben kürzlich ein Upgrade zum Schwarzes Brett genannten Missionsinterface aufgespielt. Es soll den Ablauf für Kommandanten, die nach passenden Aufträgen suchen, klarer und stressfreier gestalten.

## FRAKTIONSREPRÄSENTANTEN

Wenn du über die Sternenhafen-Dienste die Option „Schwarzes Brett“ wählst, wird dir eine Liste mit Fraktionsrepräsentanten, die im System aktiv sind, präsentiert.

Die Liste liefert ein Bild des Repräsentanten, den Namen der entsprechenden Fraktion, deinen Ruf bei dieser Fraktion und die Anzahl der aktuellen Missionsaufträge.



Ist die Fraktion mit einer Supermacht (wie Imperium oder Föderation) verbunden, wird ein entsprechendes Symbol angezeigt.

Auch die Fraktion, die derzeit das System kontrolliert, wird in diesem Eintrag angezeigt.

In der Liste der Fraktionsrepräsentanten findet sich auch ein Community-Ziel-Eintrag. Wählst du diesen aus, kannst du aktive Community-Ziele im gesamten bekannten Weltraum betrachten und an ihnen teilnehmen.

## RUF BEI EINER FRAKTION

Die Fraktionen haben die Detailgenauigkeit erhöht, mit der dein Ruf bei ihnen beschrieben wird. Ein zusätzlicher Status namens „Akzeptiert“ bezeichnet den ersten Schritt zu einer engeren Beziehung.

Wenn du deinen Ruf bei einer Fraktion verbesserst, kann sich die Einstellung der Kontaktperson zu dir ändern, wodurch deine Wichtigkeit für die Fraktion angezeigt wird.

Ein „Feindlich“ als Ruf-Status bedeutet, dass dir alle von der Fraktion kontrollierten Sternenhäfen die Landerlaubnis verweigern und bei Entdeckung angreifen. Dies wird sich mit der Zeit verbessern, bis dann der Ruf „Nicht wohlgesinnt“ erreicht ist.

## SCHWARZES BRETT EINER FRAKTION

Durch die Auswahl einer Fraktion wird deren Schwarzes Brett aufgerufen. Darauf findest du Einträge mit Details zu aktuellen Missionen, die in zwei Listen aufgeteilt sind: verfügbar und nicht verfügbar.



**RATSMITGLIED SAMIRA ZAMORA**

“ Die Ehre ist ganz meinerseits, Kommandant QA-Sparkles. Ich bin Ratsmitglied Samira Zamora und ich helfe Ihnen so gut ich kann. Die Wirtschaft des Systems ist stark und die Geschäfte gehen gut. ”

**PEOPLE'S ANLAVE FOR EQUALITY**

SUPERMACHT-TREUE    FEDERATION

AKTUELLER STATUS    AUFSCHWUNG

REGENERIERENDE STAATEN    LEER

WARTESTATUS    LEER

EINFLUSS AUF SYSTEM

RUF: FRAKTION  **NEUTRAL**

Politische. Die Mitglieder dieser Gruppe setzen sich aktiv für die Umsetzung demokratisch legitimer politischer Ziele ein.

---

**VERFÜGBARE MISSIONEN**

 <p><b>ABBAUBEDARF ÜBER 12 EINHEITEN OSMIUM</b> 216.944 CR, RUF+, EINFL.++</p>	<p>ZIEL ANLAVE (0,00LY)</p>
 <p><b>SCHWEBEGLEITERZERSTÖRUNG: NEW LFT 90 RESISTANCE WACHSCHÖPFDRÖHNE</b> 306.522 CR, RUF++, EINFL.++</p>	<p>ZIEL HUYGENS SETTLEMENT +</p>

Zusätzlich werden Status-Details zur Fraktion angezeigt, inklusive Regierungsform, wie viel Einfluss sie momentan im System haben und welchen Status sie aktuell innehat (bzgl. Vorhaben oder Erholung).

## MISSIONSLISTE

Jeder Missionseintrag liefert wichtige Informationen: die Aufgabe selbst sowie die entsprechenden Belohnungen und Orte. Missionen, die Aktivitäten auf einer Planetenoberfläche erfordern, sind mit einem Planetensymbol gekennzeichnet.



Bei nicht verfügbaren Missionen wird die nicht erfüllte Voraussetzung angeführt. Das kann ein unzureichender Ruf sein, aber auch mangelnder Frachtraum oder fehlende Credits (wenn eine Mission Spenden erfordert).

## MISSIONSDetails

Du kannst einen Missionseintrag auswählen, um den Missionsdetails-Bildschirm aufzurufen. Hier findest du weitere Details zur Mission, inklusive klarem Missionsziel, möglichen Gefahren und Risiken sowie den vollständigen Details zur Belohnung.

## MISSIONSBELOHNUNGEN

Missionsbelohnungen können nun aus Folgendem bestehen: Credits, verbesserter Ruf bei der Fraktion sowie Waren und Materialien zum Herstellen von Modul-Upgrades.

## KOMMUNIKES VON FRAKTIONSREPRÄSENTANTEN

Nimmst du an einer aktiven Mission teil, gibt es während des Flugs möglicherweise weitere Kommunikation mit dem entsprechenden Fraktionsrepräsentanten.

Normalerweise läuft das über Nachrichten, die im Postfach deines Schiffs landen. Es empfiehlt sich, diese Mitteilungen zu beachten, denn sie können Änderungen bei den Missionsvoraussetzungen beinhalten.

## INGENIEURE

Ingenieure sind äußerst talentierte Mechaniker, die Upgrades für Schiffsmodule herstellen können, die für überraschende Verbesserungen sorgen.



Diese Ingenieure bauen sowohl auf Instinkt und Talent als auch auf Wissen und Erfahrung. Sie sind exzentrisch und arbeiten zurückgezogen, ziehen es vor, auf eigene Faust zu experimentieren. Ihre Beweggründe sind oft nicht von dieser Welt ...

## MISSIONSBELOHNUNGEN

Über den Status-Tab des Cockpit-Interfaces hast du Zugriff auf die Ingenieure. Wähle dazu „Ingenieure anzeigen“ aus. Das Ingenieure-Interface zeigt eine Liste mit Einträgen zu den Ingenieuren. Jeder Eintrag führt den Namen auf, welche Module zu den Spezialitäten zählen und welchen Reputationsrang man hat.

## MISSIONSBELOHNUNGEN

Es gibt verschiedene Stufen der Reputation, die man bei einem Ingenieur erreichen kann.

- **Unbekannt:** Du weißt noch nicht mal, dass es diesen Ingenieur gibt – er/sie taucht nicht im Ingenieur-Interface auf.
- **Gesperrt** (Schloss-Symbol): Du hast keinen direkten Kontakt zum Ingenieur – dieser ist zwar im Ingenieur-Interface präsent, du benötigst aber noch eine Einladung.
- **Eingeladen** (Umschlag-Symbol): Du bist dem Ingenieur aufgefallen und hast eine Einladung zur Werkstatt erhalten. Für eine Arbeitsbeziehung reicht es aber noch nicht.
- **Grad 1-5** (Symbole: 1-5 Hexagone): Du hast Zugriff auf Module des entsprechenden Grads, die der Ingenieur für dich entwickeln wird, wenn du alle erforderlichen Ressourcen geliefert hast.



## INGENIEUR-DETAILS

Du kannst einen Ingenieur-Eintrag auswählen, um ein Fenster mit Details aufzurufen. In diesem Fenster finden sich die Biografie des Ingenieurs, dein aktueller Reputationsrang bei ihm/ihr und eventuelle Aufgaben, die für eine Einladung oder zur Vertrauensbildung erforderlich sind.

Wenn du eine Einladung erhalten hast, wird auch der Standort der Werkstatt angezeigt, mitsamt schnellem Link zu den Koordinaten auf der Galaxiekarte.

Und wenn du schließlich durch das Erfüllen der entsprechenden Aufgabe Zugang zur Werkstatt des Ingenieurs erhalten hast, gibt es eine Option namens **GEPINNTEN BAUPLAN ANZEIGEN**. Diese Option ist erst dann verfügbar, nachdem du beim Durchsuchen der Upgrades eines Ingenieurs einen Bauplan gepinnt hast.

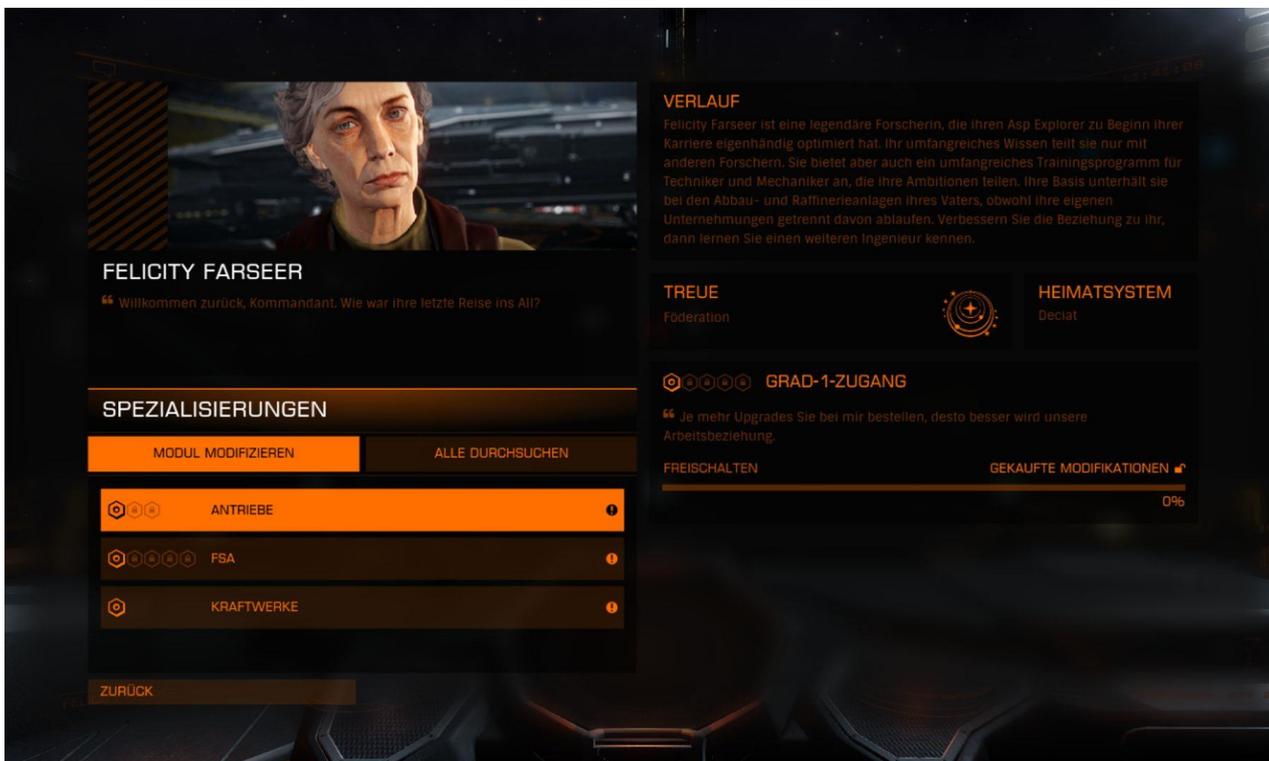
## INGENIEURSBASIS

Nachdem du eine Einladung erhalten hast, kannst du die Basis sicher ansteuern und eine Landeerlaubnis anfordern.

Die Standorte von Ingenieursbasen sind auf den Galaxie- und Systemkarten mit einem hexagonalen Symbol gekennzeichnet. Die Grundregeln fürs Landen sollten auch bei Ingenieursbasen eingehalten werden. Nach der Landung hast du über das Sternenhafen-Dienste-Interface Zugang zur Werkstatt des Ingenieurs.

## WERKSTATT-INTERFACE

Über dieses Interface kannst du sämtliche Upgrade-Baupläne im Angebot eines Ingenieurs durchsuchen und dann den Ingenieur anweisen, ein Upgrade für ein aktuell eingebautes Modul in deinem Schiff anzufertigen.

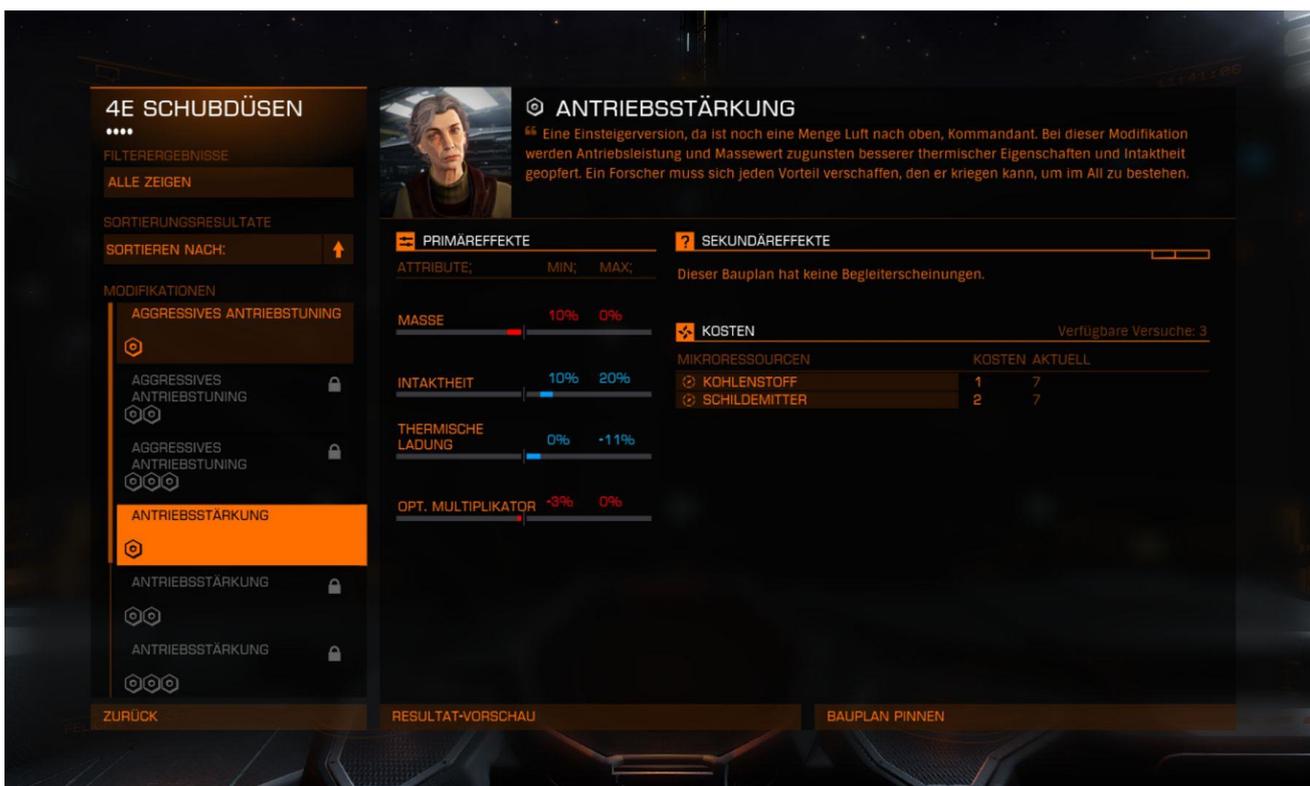


Der Tab **MODUL MODIFIZIEREN** listet alle derzeit eingebauten Module auf, für die der Ingenieur Upgrade-Baupläne bereithält. Gibt es in dieser Liste keine Einträge, heißt das, dass du momentan kein Modul hast, für das der Ingenieur ein Upgrade herstellen könnte.

Der Tab **ALLE DURCHSUCHEN** listet sämtliche Modultypen auf, für die der Ingenieur Upgrade-Baupläne bereithält. Diese Option erlaubt es dir, jeden Bauplan genau zu studieren, um Effekte und Herstellungsvoraussetzungen zu erkennen.

## BAUPLÄNE

Ein Bauplan beschreibt ein bestimmtes Upgrade für einen spezifischen Modultyp. Generell haben auf Bauplänen basierende Upgrades einen positiven Effekt. Allerdings verstehen sich die Ingenieure auch als Künstler, es gibt also gewisse Variationen bei den Ergebnissen. Einige Upgrades sind letztlich besser als andere, manche können sogar einen Malus zeitigen.



Ein Bauplan besteht aus mehreren Komponenten.

- **Name und Beschreibung:** Name und Beschreibung eines Bauplans geben einen Hinweis auf den Effekt, den ein damit hergestelltes Upgrade haben wird.
- **Grad:** Der Grad eines Bauplans, dargestellt durch eine Anzahl von Hexagon-Markern, beschreibt den Mindest-Reputationsrang, der benötigt wird, um einen Ingenieur ein Upgrade auf Basis des Bauplans herstellen zu lassen.
- **Kosten:** Dies ist eine Liste von Materialien und Waren, die der Ingenieur benötigt, um ein Upgrade auf Basis des Bauplans herzustellen.
- **Primäreffekte:** Dies sind wichtige statistische Änderungen, die ein Upgrade auf Basis des Bauplans bei Anwendung auf ein Modul hat.
  - o primäreffekte werden als Bereiche dargestellt – erst wenn der Herstellungsprozess abgeschlossen ist, werden die exakten Werte bestimmt.
- **Sekundäreffekte:** Dies sind zusätzliche statistische Änderungen, die ein Upgrade auf Basis des Bauplans haben kann.
  - o Sekundäreffekte variieren stark, aber am Bauplan lässt sich das wahrscheinliche Verhältnis zwischen positiven und negativen Statistikänderungen ablesen.
- **Experimenteller Effekt (nicht angezeigt):** Bei Upgrades auf Basis eines Bauplans gibt es eine kleine Chance darauf, einen experimentellen Effekt zu generieren. Diese Effekte sind mächtige Abänderungen einer Waffe, manchmal bieten sie sogar zusätzliche Kernfunktionen.

## BAUPLAN PINNEN

Pro Ingenieur, zu dem du Zugang hast, kannst du einen Bauplan pinnen.

Durch das Pinnen eines Bauplans hast du auch dann Zugriff auf dessen Informationen, wenn du nicht an der Ingenieursbasis angedockt hast, und zwar über den Status-Tab des Cockpit-Interfaces.

The screenshot shows the 'GEPINNTER BAUPLAN' (Pinned Blueprint) interface for 'ANTRIEBSSTÄRKUNG QUALITÄT 1'. It is divided into two main sections: 'PRIMÄREFFEKTE' (Primary Effects) and 'SEKUNDÄREFFEKTE' (Secondary Effects).

**PRIMÄREFFEKTE:** This section lists four attributes with their current values and ranges (MIN; MAX):

ATTRIBUTE;	MIN;	MAX;
MASSE	10%	0%
INTAKTHEIT	10%	20%
THERMISCHE LADUNG	0%	-11%
OPT. MULTIPLIKATOR	-3%	0%

**SEKUNDÄREFFEKTE:** This section indicates 'Dieser Bauplan hat keine Begleiterscheinungen.' (This blueprint has no side effects).

**KOSTEN:** This section shows the cost of the blueprint, with 'Verfügbare Versuche: 3' (Available Attempts: 3).

MIKRORESSOURCEN	KOSTEN	AKTUELL
⊕ KOHLENSTOFF	1	7
⊕ SCHILDEMITTER	2	7

A 'ZURÜCK' (Back) button is located at the bottom left of the interface.

## RESSOURCENKOSTEN

Für Baupläne sind zwei Arten von Ressourcen erforderlich: Materialien und Waren zur Herstellung.

Materialien können auf verschiedene Weise gesammelt werden:

- Bergung von zerstörten Schiffen
- Abbauen auf Asteroiden
- Abbauen auf Planetenoberflächen

- Daten von Datenpunkt-Scans, Sogwolken und Schiffen
- Frei flottierend bei Signalquellen
- Als Missionsbelohnungen

Du kannst ein Material markieren, um Hilfe zu bekommen, wie man diese bestimmte Ressource erhalten kann. Einige Baupläne erfordern Waren zur Herstellung. Auch diese kannst du markieren, um Hilfe zu bekommen, wie man sie erhalten kann.

Waren zur Herstellung erhält man auf verschiedene Weise:

- Fracht in bestimmten Schiffstypen
- Frei flottierend bei Signalquellen
- Erwerben auf Märkten
- Als Missionsbelohnungen

Bitte beachte, dass bestimmte Waren nur in gewissen geografischen Regionen des Weltraums vorkommen.

## HERSTELLEN EINES UPGRADES

Folgende Bedingungen müssen erfüllt sein, damit du einen Ingenieur ein Upgrade herstellen lassen kannst:

- Dein Schiff ist mit einem Modul ausgerüstet, für das der Ingenieur einen Bauplan hat
- Du bist im Besitz der richtigen Materialien und Waren zur Herstellung für den gewählten Bauplan
- Du hast den erforderlichen Reputationsrang für den gewählten Bauplan bei diesem Ingenieur

Sind diese Voraussetzungen erfüllt, kannst du die **RESULTAT-VORSCHAU** aufrufen.



Auf diesem Bildschirm wird dir angezeigt, welche Änderungen an der Statistik der Primäreffekt beim fraglichen Modul hätte, inklusive der Chance auf einen experimentellen Effekt, der beim Herstellungsprozess generiert werden kann.

Wenn du mit dem potenziellen Ergebnis zufrieden bist, wählst du **KOSTEN ANZEIGEN UND GENERIEREN**.

Auf diesem Bildschirm werden die erforderlichen Ressourcen und deine aktuellen Vorräte angezeigt. Mittels GENERIEREN läutest du den Prozess ein und bekommst die Ergebnisse angezeigt.

Nach Abschluss des Herstellungsprozesses hast du drei Optionen:

- Verwerfen: Damit entfernst du das Upgrade dauerhaft – bedenke, dass auch sämtliche Ressourcen dafür verlorengehen
- Anwenden: Wendet das Upgrade auf das Modul an – bedenke, dass vorherige Updates dauerhaft entfernt werden
- Erneut versuchen: Wenn du über genügend Ressourcen verfügst, kannst du das Upgrade dauerhaft entfernen und den Herstellungsprozess direkt wiederholen.

## **VERSCHIEDENE UPDATES**

Es gibt diverse Änderungen innerhalb der Galaxie, mit denen du dich vertraut machen solltest.

## **STILLER FLUG UND WAFFEN**

Kosteneffiziente Änderungen am Schiff und an den Modulkonstruktionen haben zusätzliche Hitzeentwicklung durch das Abfeuern von Waffen im stillen Flug zur Folge.

Es gibt diverse Änderungen innerhalb der Galaxie, mit denen du dich vertraut machen solltest.

## **RAKETEN UND TORPEDOS**

Aufgrund von Verbesserungen bei der Raketen- und Munitionstechnologie haben Raketen und Torpedos nun folgende Standardeigenschaften:

- Erhöhter Schaden gegen Schilde
- Die Fähigkeit, sämtliche externe Module (Aufhängungen, Werkzeugsteckplätze und Antriebe) im Einschlagsradius zu beschädigen

Zielsuchende Raketen haben ein Upgrade ihrer Subsysteme erhalten und sind nun zielgenauer

## **SENSOREN-UPGRADE**

Ein Software-Upgrade der basalen Sensormodule hat dazu geführt, dass alle Schiffe nun Notsignale und Signalquellen scannen können, um Zusatzinformationen zu sammeln.

Signalquellen, die mit Missionen zusammenhängen sind nun auch anders eingefärbt, um die Lesbarkeit zu erhöhen.

Schließlich bietet das Software-Update eine bessere Kommunikation mit Frameshiftantrieben, wodurch auch größere Frameshift-Ausfalltoleranzen bei Signalquellen ermöglicht werden. Bedenke, dass Toleranzen von Schwerkraftquellen beeinflusst werden – je weiter man von einer Gravitationskraft entfernt ist, desto größer ist die Ausfalltoleranz.

## **UPGRADE DES SCHEMATISCHEN STATUSBALKENS**

Das Cockpit deines Schiffs wurde mit einem schematischen Statusbalken ausgestattet. Dieser Balken zeigt Symbole an, wenn das Schiff besonderen Effekten ausgesetzt ist.

Bitte schau dir die folgende Legende an, um zu erfahren, welche Effekte auf dem schematischen Statusbalken dargestellt werden.



ZIELÜBERLADUNG



MASSESPERRE



FSA-NEUSTART



SENSORSTÖRUNG



KORROSION



ANTRIEBSNEUSTART



SCHILDNEUSTART



ANTRIEBSSTÖRUNG



ERHÖHTE EMISSIONEN



REGENERATION



FEHLFUNKTION



THERMISCHER ANGRIFF



IMPULSANGRIFF



ZIELSTÖRUNG



SCHILDZELLENKASKADE



SCHILDGENERATORANGRIFF



SCHILDDURCHDRINGUNG



INTERNER SCHADEN



AUßERGEWÖHNLICHER INTERNER  
SCHADEN

---

## 2.2 GUARDIANS-UPDATE

---

### VOM SCHIFF STARTENDE FIGHTER

---

Ein Teil der verfügbaren Schiffe kann nun mit Fighter-Hangar-Modulen ausgerüstet werden. Mit diesen Hangars lassen sich Fighter, die über ein spezielles Schienen-Abschusssystem zum Einsatz kommen, bauen und warten.

Folgende Schiffe können einen Fighter aufnehmen:

- Keelback
- Federal Gunship
- Type 9 Heavy
- Anaconda
- Federal Corvette
- Imperial Cutter

Der Fighter-Hangar kann via **Ausstattung** erworben werden.

Nach dem Kauf eines Hangars können diese mit Fighter-Buchten für bestimmte Fighter ausgerüstet werden. Anlaufstelle hierfür ist wiederum das Menü **Ausstattung**.



### FIGHTER-INTERFACE

Nachdem du einen Fighter-Hangar mit der entsprechenden Fighter-Bucht ausgestattet hast, kannst du einen Fighter über das Rollenwechsel-Menü deines Cockpit-Interfaces starten.

Fighters werden mittels einer fortschrittlichen VR-Telepräsenz-Software ferngesteuert. Der visuelle Eindruck ist also der, als würdest du dich im Cockpit des Fighters befinden. Diese Telepräsenz funktioniert allerdings nur in einer Entfernung von bis zu 30 km. Über das Rollenwechsel-Menü kannst du jederzeit zur Steuerung deines eigentlichen Schiffs zurückwechseln.

Ebenfalls über das Rollenwechsel-Menü kannst du jederzeit eine Andockeralaubnis deines Hauptschiffs anfordern. Dadurch fährt das Schiff die Start- bzw. Rückhol-Schienen aus und zeigt einen Flugkorridor als Hilfe an. Fliege innerhalb dieses Flugkorridors, um sicher anzudocken und die Rückholung durch das Hauptschiff abzuschließen.



## AUTOPILOT-FUNKTIONEN

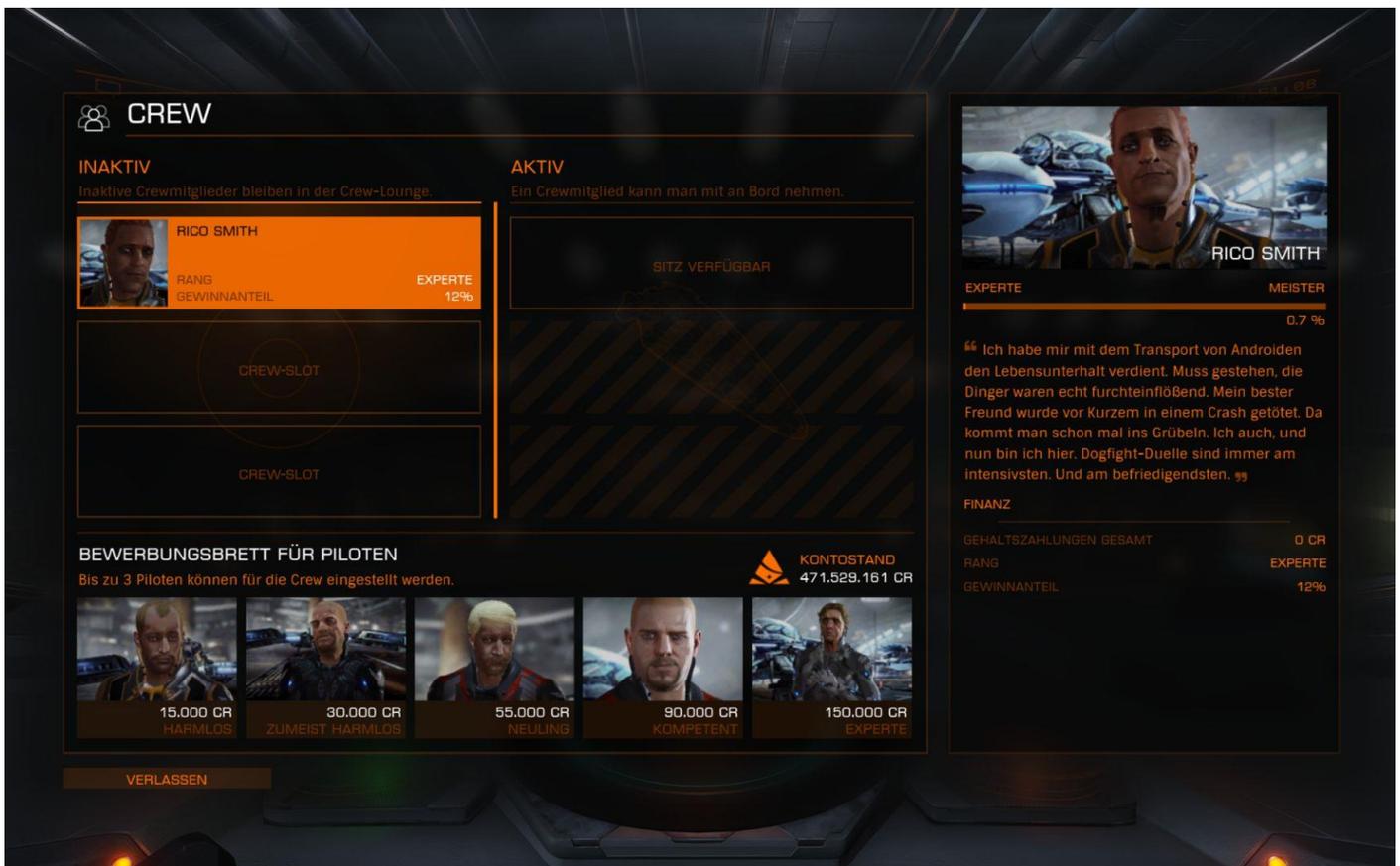
Wenn du zwei aktive Schiffe hast (einen Fighter und dein Hauptschiff), erhält das aktuell nicht gesteuerte Schiff begrenzte Autopilot-Funktionalität. Die standardmäßige Autopilot-Einstellung ist der Folgen-Modus; das Schiff bleibt stets innerhalb des 3-km-Radius zum aktuell gesteuerten anderen Schiff.

Über das Rollenwechsel-Menü kannst du einen Position-halten-Befehl erteilen. Damit wird das Schiff an seinem aktuellen Standort stoppen. Bewegst du dich über 25 km weit weg, wechselt das Schiff automatisch in den Folgen-Modus, um den Telepräsenz-Kontakt zu halten.

Du kannst über das Rollenwechsel-Menü einen „Mir folgen“-Befehl erteilen, um ein Schiff, das aktuell die Position hält, dem von dir gesteuerten Schiff folgen zu lassen. Sämtliche Geschütze eines Schiffs funktionieren im Autopilot weiterhin mit der beim letzten manuellen Steuern eingestellten Kapazität.

## CREWMANAGEMENT

Du kannst Fighterpiloten-Crewmitglieder über das Crewlounge-Interface bei den Sternenhafen-Diensten einstellen.



Für das Einstellen von Crewmitgliedern fällt eine einmalige Gebühr an, danach steht ihnen ein Anteil an den Profiten aus Handel, Missionen und Kopfgeldern zu. Die Gebühr richtet sich nach dem Kampfrang. Du kannst bis zu drei Crewmitglieder einstellen. Crewmitglieder lassen sich aktivieren – dadurch begleiten sie dich aufs Schiff und können Pilotenaufgaben übernehmen. Wird dein Schiff zerstört, stirbt auch dein aktives Crewmitglied. Über das Crewlounge-Interface kannst du Crewmitglieder entlassen oder den Aktiv-Status ändern.

## WEITERE FIGHTER-PILOT-OPTIONEN

Hast du ein Fighterpilot-Crewmitglied an Bord, kannst du diesem über das Rollenwechsel-Menü den Befehl erteilen, deinen Fighter zu starten und zu steuern.

Steuert ein anderer Pilot deinen Fighter, kannst du diesem weitere Befehle erteilen, die dieser nach Möglichkeit und Fähigkeit umzusetzen versucht.

- Verteidigen: Der Pilot greift nur Schiffe an, die ihn oder das Hauptschiff attackieren
- Ziel angreifen: Der Fighter greift das aktuell ausgewählte Ziel an
- Angriff freigegeben: Der Fighter greift alle feindlichen Schiffe an
- Formation halten: Der Fighter folgt nur und greift keine Ziele an
- Mir folgen: Der Fighter versucht in Formation zu fliegen
- Position halten: Der Fighter stoppt an seinem aktuellen Standort
- Fighter zurückordern: Der Fighter kehrt zum Hauptschiff zurück und dockt mithilfe der Start-/Rückholschienen an

Über das Rollenwechsel-Menü kannst du jederzeit die Steuerung eines Fighters übernehmen, der von einem Fighterpiloten aus deiner Crew gesteuert wird. Der Pilot übernimmt dann entsprechend die Steuerung des Hauptschiffs. Du kannst einem Piloten, der dein Hauptschiff steuert, dieselben Befehle geben wie wenn er den Fighter steuert.

## FIGHTER-BAU

Übersteigt die Entfernung zwischen Fighter und Hauptschiff die 30-km-Marke, wird der Telepräsenz-Link gekappt und das Schiff zerstört sich selbst.

Wird dein Fighter zerstört, fabriziert die Fighter-Bucht einen Ersatz. Durch diese Prozedur wird das Starten eines Fighters eine Zeit lang ausgesetzt.

Die Fighter-Bucht kann mehrfach für Ersatz sorgen, dann ist eine Material-Aufstockung in einem Sternenhafen fällig.

## PASSAGIERKABINEN

Im Ausstattung-Bereich kannst du Passagierkabinen-Module erwerben.

Durch das Ausrüsten dieser Module kannst du Beförderungsdienstleistungen anbieten, also Kunden quer durch die Galaxie transportieren.

Solche Passagieraufträge findest du über den Passagierkontakt bei den Sternenhafen-Diensten.

Es gibt verschiedene Ausführungen von Passagierkabinen, die sich hinsichtlich ihrer Ausstattung unterscheiden. VIPs können hohe Ansprüche haben und auf luxuriösen Kabinen bestehen, damit du sie befördern kannst.

Nur bestimmte Passagierschiffe können mit den luxuriösesten Kabinen-Modulen ausgestattet werden



## RETTUNGSKAPSELN

Sämtliche Passagierkabinen sind mit Rettungskapseln ausgerüstet.

Sollte das Schiff zerstört werden, werden sämtliche Passagiere per Kapsel gerettet.

Rettungskapseln müssen über die Sternenhafen-Dienste aufgestockt werden, bevor du die Kabinen für weitere Passagieraufträge nutzen kannst.



---

## INTERSTELLAR FACTORS

---

In Sternenhäfen, die sich in Systemen mit einem Sicherheits-Rating von 40 oder weniger befinden, kannst du eine Kontaktperson von Interstellar Factors aufsuchen.

Interstellar Factors ist eine etwas verrufene Organisation, die es dir erlaubt, von jedem Standort in der Galaxie aus Strafen zu begleichen und Kopfgelder sowie Kampfbelohnungen einzufordern.

Wenn du die Dienste von Interstellar Factors in Anspruch nimmst, wird eine prozentuale Gebühr fällig, die sich nach der Höhe der zu zahlenden/einzufordernden Summe bemisst.

## SCHIFFSTRANSFER UND REMOTE-VERKAUF

Du kannst Schiffe für eine Gebühr von einem großen Frachter zu deinem derzeitigen Standort transportieren lassen.

Diese Dienstleistung wird nur in Sternenhäfen angeboten, die über eine Werft verfügen.

Mithilfe des Werft-Interfaces kannst du dafür bezahlen, Schiffe zum aktuellen Sternenhafen liefern zu lassen.

Die Transportkosten richten sich nach dem Wert des zu liefernden Schiffs und nach der Entfernung.

Der Transport nimmt eine gewisse Zeit in Anspruch. Je größer die Entfernung für diese Form der Spedition, desto größer ist auch die Verzögerung, bis das Schiff geliefert und nutzungsbereit ist.

Nach dem Einleiten einer Schifflieferung befindet sich das Schiff im Transit. Dieser Vorgang kann nicht abgebrochen werden, Interaktionen sind ebenfalls nicht möglich.

Über das Werft-Interface kannst du auch Schiffe, die in einem weit entfernten Sternenhafen eingelagert sind, verkaufen.

---

# PILOTENTRAINING

---

Die Videos finden sich unter: [community.elitedangerous.com/tutorial-videos](https://community.elitedangerous.com/tutorial-videos)

1. GRUNDLAGEN DER FLUGSTEUERUNG
2. ANDOCKEN
3. REISEN
4. KAMPFGRUNDLAGEN
5. STERNENHAFEN-DIENSTE
6. GALAXIE- UND SYSTEMKARTE
7. GESCHWADER
8. MACHTSPIELE – Teil 1
9. MACHTSPIELE – Teil 2
10. MACHTSPIELE – Teil 3
11. MACHTSPIELE – Teil 4
12. CQC
13. LANDEN – Horizons 2.0
14. SIEDLUNGEN – Horizons 2.0
15. SRV – Horizons 2.0
16. WELLENSCANNER – Horizons 2.0
17. BEUTE MACHEN & CRAFTING – Horizons 2.0
18. THE ENGINEERS – Horizons 2.1
18. FIGHTER – Horizons 2.2
19. FIGHTER-PILOTEN – Horizons 2.2
20. PASSAGIERE – Horizons 2.2