

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 Videospielen 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.

Elite © 1984 David Braben & Ian Bell. Frontier © 1993 David Braben, Frontier: First Encounters © 1995 David Braben

Elite: Dangerous © 1984–2015 Frontier Developments plc.
Alle Rechte vorbehalten.

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)
- 4 GB System-RAM (mehr ist immer besser)
- DirectX-10-Grafikkarte mit 1 GB Video-RAM
- Nvidia GTX 260
- ATI 4870HD
- Internetverbindung

Unterstützte Betriebssysteme:

- Windows 7
- Windows 8

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 Abnutzungerscheinungen 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.



**THE WAY
IT'S MEANT
TO BE PLAYED™**

ELITE: DANGEROUS – SPIELANLEITUNG

INHALT

Gesundheitshinweis	2
Produktpflege	3
Installation	4
Gewährleistung	5
Nvidia-Unterstützung	5
Kurzanleitung	8-25
Sichere Verbindung authentifiziert ...	26
Dynamische Anleitung	28
Änderungsprotokoll	28
Hauptmenü	29
Gekürzte Fluganleitung	30-41
Bedienung	30-34
Fokusmodus	35
Systemmenüs	36-38
Zielmenüs	39-41
Fluggrundlagen	42-50
Manöver	42-43
Flugstabilisator	44
Sensoren und Zielerfassung	44-46
An- und Abdocken	47-50
Kampf	51-58
Feuergruppen	52
Waffenklammern	52-53
Fadenkreuz	54
Installationsarten	55
Schilde	56
Schaden am Schiff	57
Munition und Waffenkühlung	58

Schiffssysteme

59-65

Schiffsmodule	59
Energieverteiler	62
Hitze und Signatur	63

Reise

66-85

Supercruise	67
Interruption	73
Hyperraumsprünge	74
Frameshift-Sogwolken	75
Galaxiekarte	78
Systemkarte	84

Kommunikation

86-89

Schnelle Kommunikation	86
Kommunikationsmenü	87

Geschwader

90-95

Geschwader-UI	92
---------------	----

Services de spatioport

96

Willkommen in der Pilotenvereinigung

101-102

Gruppierungen	101
Prestige	102
Einfluss	102

Deine Möglichkeiten

102-108

Handel	103
Schmuggel	104
Piraterie	105
Kopfgeldjagd	106
Erkundung	107
Rohstoffabbau	108

Verbrechen und Strafe

109-111

Hoheitsgebiete	109
Verbrechenserkennung	110
Versicherungsgebühren	111

Pilotentraining

112-115

WILLKOMMEN

ELITE: DANGEROUS

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

Dein Schiff ist vollgetankt und bereit zum Abflug.

Viel Glück, Kommandeur!

KURZANLEITUNG V1.04

COCKPIT



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 Reservoirs. 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 weniger 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 Schiffsplan 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 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, wie groß dein Schiff ist und wie leistungstark 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 Frameshifantriebs, 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 UMSCHALTASTE 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 Zielenü 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 Zielenü 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 ... ENTSCHLÜSSELTE SICHERE ÜBERTRAGUNG

QUELLE AUTHENTIFIZIERT ...

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

QUELLE AUTHENTIFIZIERT ...

Aktzeichen: 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-O1

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 eigne 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 V1.04

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.
- 11.03.2015: Update zu Geschwadern und Kommunikation (Spielanleitung)

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 kennenlernst.

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
- Hellblau: Freunde

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 des 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:** 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. Wenn der Balken leer ist, werden deine Waffen automatisch deaktiviert, bis der Kondensator wieder aufgeladen 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.
- 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 Schiffsinnen: 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 Frameshifantriebs, 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: 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, werden sein Name und 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:

Befehl	T&M-Standard	Controller-Standard
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
- **Waffenvisionier-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).
- **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.

STATUS		MODULE		FEUERGRPN.		FRACHT		FUNKTIONEN		
AFFINERIE				NAME				MENGE		
KEIN RAFFINERIE-MODUL INSTALLIERT						GIFTMÜLL			2	
				FASSUNGSVERMÖGEN		2/4				



FLUGGRUNDLAGEN

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

MANÖVER

Folgende Befehle sind verfügbar, um dein Schiff zu manövrieren:

Befehl	T&M-Standard	Controller-Standard
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
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 notzustarten. 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:

Befehl	T&M-Standard	Controller-Standard
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**.

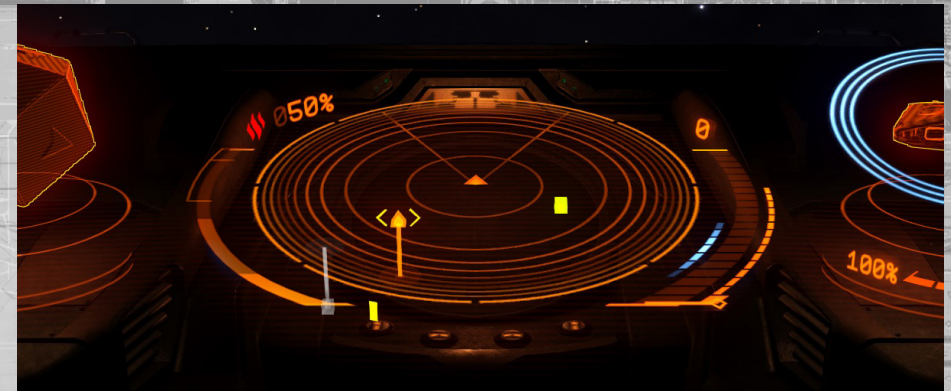
SENSOREN UND ZIELERFASSUNG

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

Befehl	T&M-Standard	Controller-Standard
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 dass, 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 VORAUS** in deinem Zielcomputer.

Du kannst auch den Fokusmodus des Cockpits nutzen und im Zielenü 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 Zielenü 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:

Befehl	T&M-Standard	Controller-Standard
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.

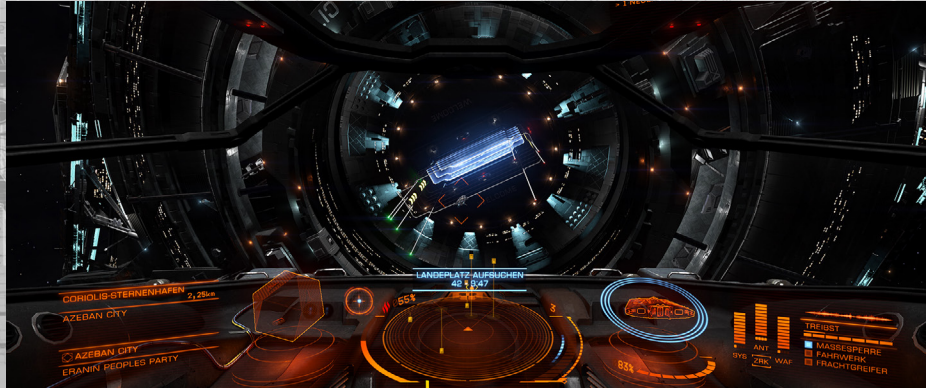
Verwende **ARMATUR HOCH** und **ARMATUR RUNTER**, um den Sternenhafen oder Außenposten zu markieren. Mit **ARMATUR-AUSWAHL** rufst du das Interaktionsmenü auf. Verwende dieselben Befehle, um „Landeerlaubnis anfordern“ zu markieren und auszuwählen.

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 andockst 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

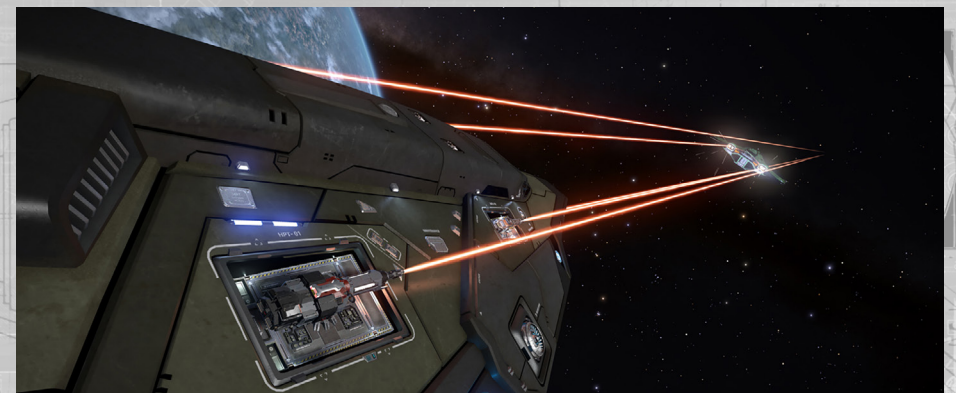
Folgende Befehle werden während des Kampfes verwendet:

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 einigerem 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 ungenausten.

Allerdings können sie äußerst effektiv Angriffe aus toten Winkeln abwehren.

SCHWÄCHEN DER ZIELAUTOMATIK

Da die Zielautomatik kardanisch gelagerter 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 WAFFENKÜHLUNG

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, nährst 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 nährst, 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:

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

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

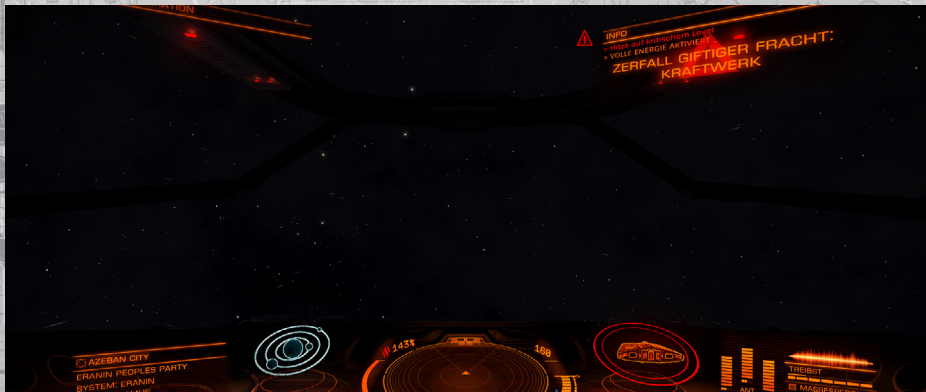
Für die Anpassung des Hitzelevels stehen folgende Befehle zur Verfügung:

Befehl	T&M-Standard	Controller-Standard
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 Schiffsinneren 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 Schiffsinneren, 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 **STILLEN 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.

SUPERCruise



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 SUPERCruise

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 SUPERCruise

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 abzubremsten. 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.

SUPERCruise 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 präziser 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-Sogwolkenscanners 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.

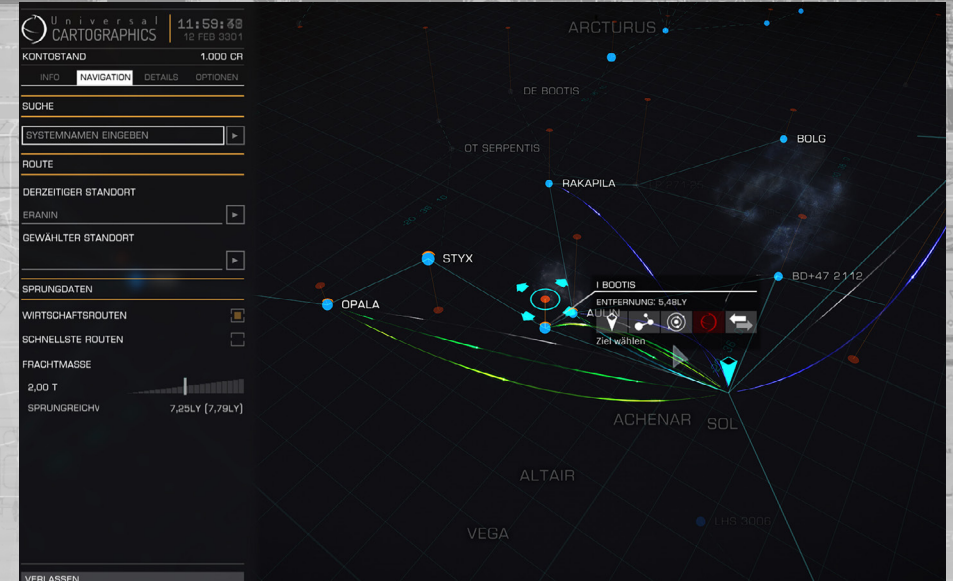
Wenn du eine Wolke mit hoher Energie länger nicht nutzt, kann dein Scanner eventuell das Zielsystem nicht mehr ermitteln.

GALAXIEKARTE

Folgende Befehle werden auf der Galaxiekarte verwendet:

Befehl	T&M-Standard	Controller-Standard
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/recht
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 Ziemenü 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.

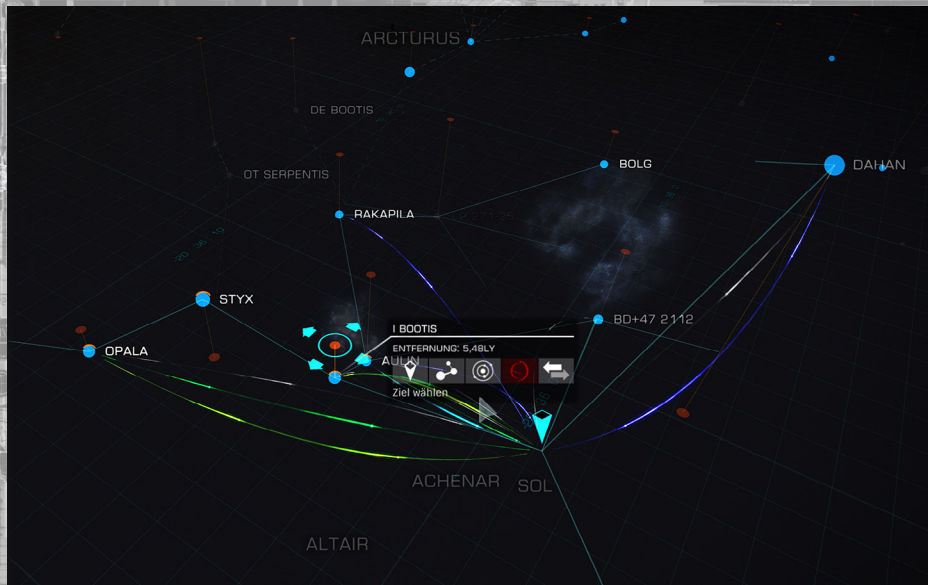
NAVIGATION DER GALAXIEKARTE

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 Auswahlrings 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.

AUSWAHLOPTIOMEN 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.

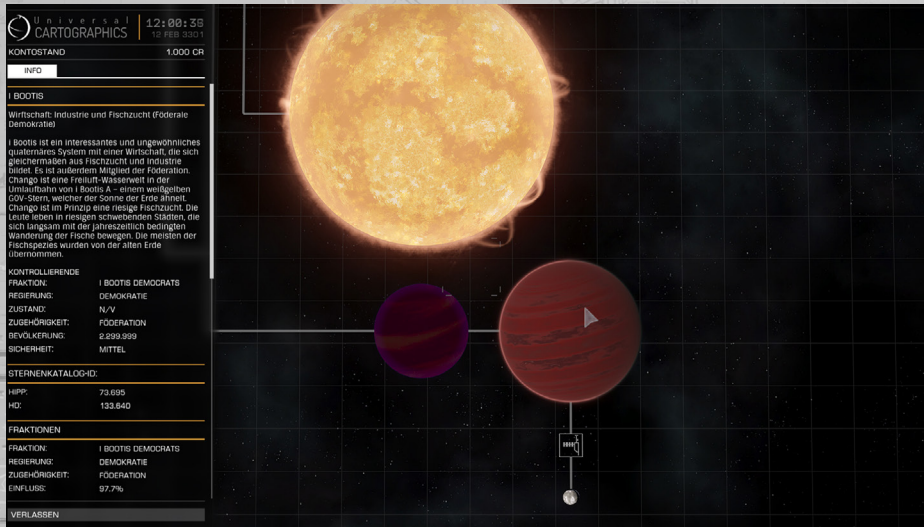


SYSTEMKARTE

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:

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
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 verschickst 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.

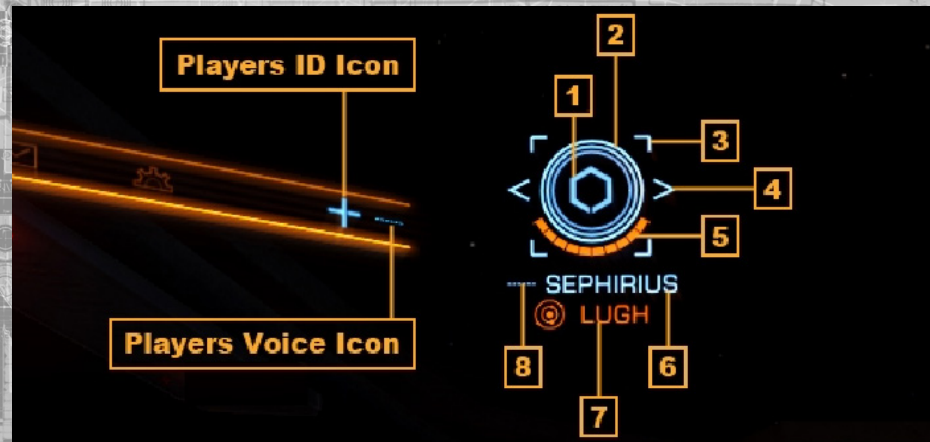
Verwende **ARMATUR HOCH**, **ARMATUR RUNTER** und **ARMATUR-AUSWAHL**, um die Optionen unter der Überschrift „Geschwader“ aufzurufen.

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.

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 Flügelmannen 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.

EINEN SPIELER 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. Die Verhaltensregeln von Elite: Dangerous findest du hier: <https://store.elitedangerous.com/code-of-conduct>

STERNENHAFEN-DIENSTE

Folgende Befehle werden bei der Nutzung von Sternenhafen-Diensten 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
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

Wenn du die Option Ausstattung auswählst, wird dein Schiff in den Werkstattthangar 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 Sprungreichweite 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
- *Modulklasse:* 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 entscheidest, 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 Aufhängungs Menü 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 Aufhängungs Menü. 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

KOMMANDO
AZEBAN CITY (1000)
KLEIN POPULATION LANDWIRTSCHAFT AND RAFFINERIE ECONOMY (UNABHÄNGIG, KOMMUNISMUS)

11:58:58
12 FEB 3301

WAREN	WERT (CR)	VERK.	EINKAUF	FRACHT	NACHFRAGE	AUF LAGER	GALAKTISCHER DURCHSCHNITT
ABFALL							
BIOMÜLL	83	-	-	-	14.034 MITTEL		74 CR
CHEMIKALIEN							
MINERALÖL	100	119	-	-	500 MITTEL	259 CR	
PESTIZIDE	225	-	-	-	1.618 NIEDRIG	282 CR	
WASSERSTOFF-TREIBSTOFF	90	94	-	-	13.101 HOCH	147 CR	
KONSUMGÜTER							
HAUSHALTSGERÄTE	740	-	-	-	1.712 HOCH	631 CR	
KLEIDUNG	439	-	-	-	3.324 MITTEL	395 CR	
UNTERHALTUNGSELEKTRONIK	6.848	-	-	-	0 NIEDRIG	7.031 CR	
LEGALE DROGEN							
BIER	67	102	-	-	638 MITTEL	340 CR	
ERANIN PEARL WHISKY	1.620	1.620	-	-	5 HOCH	8.040 CR	
SPIRITUOSEN	561	585	-	-	1 NIEDRIG	736 CR	
TABAK	4.767	4.841	-	-	6 NIEDRIG	5.098 CR	
WEIN	167	179	-	-	383 MITTEL	324 CR	
MASCHINEN							
ATMOSPHÄRENPROZESSOREN	452	-	-	-	78 NIEDRIG	483 CR	
VERLASSEN							

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
einziges Düngemittel auf vielen landwirtschaftlichen
Weiten eingesetzt.

AUF LAGER
FRACHT
IMPORTIERT AUS ASELLUS PRIMUS, DAHAN, LHS
2884, ACHAUT, 0 939-25,
MANG TA 3338AN, 12-20-332

SIDEWINDER
FRACHTRAUM 2 VON 4 GENUTZT

CMDR DA-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 Frameshiftantriebs, 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 Weltraumentdecker zu treten, als nach der Entwicklung des Frameshifantriebs. 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 Frameshifantrieb 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.

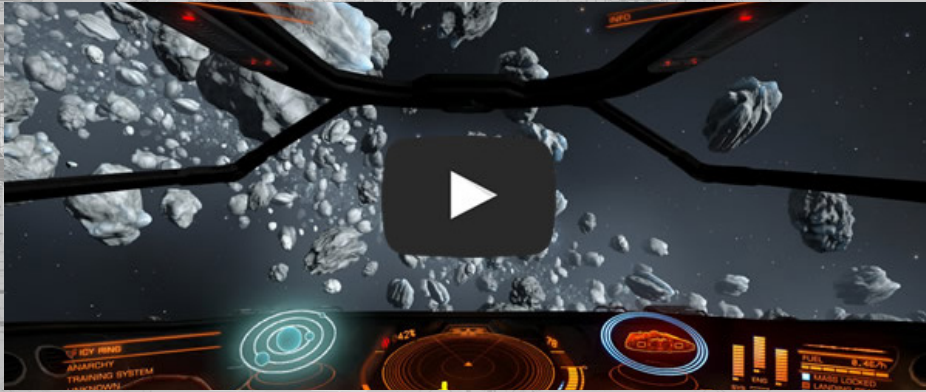
Deine Karriere wird praktisch zurückgesetzt, wobei du alles gewonnene bzw. eingebüßte Prestige und deine Rangstufen behältst. Um deine Karriere vollständig zurückzusetzen, musst du deinen Spielstand im Hauptmenü löschen.

PILOTENTRAINING

Videos sind hier verfügbar: www.elitedangerous.com/guide/training

1. GRUNDLEGENDE FLUGSTEUERUNG

In diesem Trainingsvideo für Piloten erlernst du die Grundlagen des Fliegens und des Manövrierens.



2. ANDOCKEN

In diesem Trainingsvideo für Piloten erlernst du die Grundlagen des Andockens im Raumhafen.



3. REISE

In diesem Trainingsvideo für Piloten geht es um das Reisen durchs All. Du lernst, wie du deinen Frameshiftantrieb (FSA) einsetzt, um im Supercruise von einem Planeten zum nächsten zu fliegen und in andere Systeme zu springen. Außerdem werden die Unterschiede zwischen dem normalen Fliegen, dem Supercruise und Hyperraumsprüngen erklärt.



4. KAMPFGRUNDLAGEN

In diesem Trainingsvideo für Piloten erlernst du Folgendes:

- Verwendung des Scanners
- Zielerfassung bei Schiffen
- Energieumleitung zu und von verschiedenen Schiffssystemen
- Einfache Flugmanöver und Wendigkeit



5. STERNENHAFEN-DIENSTE

In diesem Trainingsvideo für Piloten erfährst du, welche Dienste in Sternenhäfen und Außenposten zur Verfügung stehen.



6. GALAXIE- UND SYSTEMKARTE

In diesem Trainingsvideo für Piloten werden grundlegende Eigenschaften der Galaxie- und Systemkarten erklärt.



7. GESCHWADER

In diesem Trainingsvideo für Piloten erfährst du die Grundlagen dazu, wie du dich mit anderen Piloten zu einem kooperativen Geschwader zusammenstest.

Geschwader sind das zweite große kostenlose Inhaltsupdate für Elite: Dangerous. Es bietet neue Koop-Features und geteilte Kopfgelder für alle Spieler.





Elite © 1984 David Braben und Ian Bell, Frontier © 1993 David Braben, Frontier: First Encounters
© 1995 David Braben

Elite: Dangerous © 1984-2015 Frontier Developments plc.
Alle Rechte vorbehalten.