



Überblick

Grundsätzliches über Elite Dangerous

Tools, Werkzeuge und Ressourcen zum arbeiten: Von Spielern, Für Spieler

- Der Pilotenverband
- SUPERMACHT: Föderation
- SUPERMACHT: Imperium
- SUPERMACHT: Allianz und unabhängige
- Galaktische Mächte part1: Das Imperium
- Galaktische Mächte part2: Die Föderation
- Galaktische Mächte part3: Unabhängige
- Reputation, Naval Ranks, Politik - wie funktionieren es?
- Zustände für Systeme (Powerplay und Fraktionen)
- Reisen part1: Rund um die Milchstraße
- Reisen part2: Unsere gefährlichen Freunde - Neutron Stars, White Dwarves
- TÄTIGKEIT: KAMPF
- TÄTIGKEIT: HANDEL
- TÄTIGKEIT: ERKUNDUNG
- TÄTIGKEITS: PIRAT
- TÄTIGKEIT : BERGBAU
- Community Goals: Gemeinschaftsziele
- Dein Schiff - kleine Zusammensetzung und Funktion kurz erklärt.
- Schiffsausrüstung: Power Management das Kraftwerk
- Schiffsausrüstung: Wärmemanagement durch passive / aktive Kühlung
- Schiffsausrüstung: Merkmale und Management mit dem Energieverteiler
- Schiffsausrüstung: Belegen von Feuergruppen und Verwalten, steuern von aktiven Modulen
- Gemeinschaft und Galnet - Die Galaxie Zeitschrift

- [Horizon]Elite: Dangerous Horizons (Saisonpass) Übersicht
- [Horizon] Ingenieure
- [Horizon] KI Crew Members und Fighter Hangars
- [Horizon] SRV: Surface Recon Fahrzeug - der Buggy



Grundsätzliches über Elite Dangerous



Elite Dangerous ist die vierte Auflage von Frontier's Developments der "ELITE" -Serie

Was bekommst du für dein Geld?

- Best mögliches "realistisches" Raumschiff-Piloten-Erlebnis deren Entwicklung sich auf echte Physik konzentriert.
- Eine 1: 1 Maßstab Nachbildung unserer Milchstraßen Galaxie, genau so, wie es wissenschaftlich am besten und realistisch möglich ist.
- Einen riesigen Sandkasten, der Dich nicht an die Hand nimmt und führt, bzw. Dir sagt was Du zu tun oder zu lassen hast. Natürlich muss man mit dementsprechenden Konsequenzen auch leben. In Elite gibt es kein Heldensystem bei dem man sich Hocharbeiten kann. Es gibt Rangstufen für diverse Bereiche die Dir neue Zusätze "ermöglichen" von/aus denen man Profitieren kann. Eine Geschichte, Aufgabe oder was Du im Spiel erreichen möchtest, liegt allein im eigenen Ermessen.
- Eine gemeinschaftsorientierte globale Handlung, die sich durch reale Wochen, Monate und Jahre entfaltet, unterstützt durch verschiedene Gemeinschaftsziele. Sowie neue Spielinhalte die man auf der 10 Jahres Road-Map (was geplant ist/kommen "sollte") einsehen kann.
https://www.reddit.com/r/EliteDangerous/comments/3ic031/elites_10_year_roadmap/
- Eine Hintergrund-Simulation, mit der man interagieren kann und Auswirkungen auf die gesamte Galaxie sowie deren darin befindlichen Spieler mit sich bringt. Einschließlich auf politischer, sozialer, landwirtschaftlicher oder industrieller Ebene, die von jedem einzelnen, einer kleinen Gruppe oder einem größeren Clan manipuliert werden kann.
- Ein Online Multiplayer (wahlweise Singleplayer) Rollenspiel auf dem Sci-Fi Markt, für das man eine Permanente Internet Verbindung benötigt. Offline geht hier leider nichts!
- Eine steile Lernkurve, in der der Spieler aufgefordert wird, zu erforschen, versuchen oder auch mal zu versagen, was gleichzeitig der beste Teil der Erfahrung sein wird. Auch wenn es oft mal ärgerlich ist. Nach dem Motto: Versuch macht Klug. Es kommt auch immer wieder vor das es Spielern meckern und es ihnen langweilig wird, wenn sie immer wieder, oder lange Zeit das selbe machen sollen. Ja, das sogenannte Farmen bzw. Bergbau oder Material suchen, sowie Aufträge erledigen, kann ermüdend sein. Hierzu sage ich nur eines: Es ist ein unterschied, und die Spieler werden froh darüber sein, wenn sie nach langer Zeit ihr Raumschiff beherrschen und wissen was los ist wenn mal ein Nietenbolzen durch das Cockpit pfeift, gegenüber dem Spieler der sein Schiff ohne Verstand auf Druck zusammen Farmt/Grinded (reines Geld ramschen) und zum Schluss in seinem Schlachtschiff sitzt, dem beim ersten Kampf Kontakt, wenn er die Waffen ausfährt der Saft aus geht und mit seiner Sauerstoff Versorgung kämpft.

Was du nicht für dein Geld bekommst!

- Lässige, schnelle Spielerfahrung. Elite ist die Art von Spiel, bei dem Du Dich hinsetzen kannst um etliche Stunden damit zu verbringen.
- Ein Spiel das dir immer genau sagt was Du tun musst, eine Patentlösung oder, Dir auf den Meter genau sagt wo du hin sollst.
- Für den Anfang, keine Farbenprächtige Kabum-Krawall Veranstaltungen (für Stress Macher gibt es den CQC-Arena Modus). Sicher gibt es hier und da kleine Dinge zu entdecken mit einem "Aha! Effekt". Für die etwas größeren Ereignisse, oder das herausfinden Geschichtlicher Hintergründe und/oder Storys wird man mehr Zeit brauchen als ein paar Wochen Spielzeit/-erfahrung. Und da läuft ne ganze Menge, von dem wohl keiner was geahnt hat

- Zuverlässige Häufigkeit der Online-Interaktionen: Die Galaxie ist riesengroß, auch der winzigste Punkt des zivilisierten Raumes ist unglaublich massiv! Spieler breiten sich aus, Freunde und Gruppen schließen sich zusammen, oder schließen sich bestehenden Gemeinden an, um anschließend Checkpoints oder Community Ziele besuchen (siehe den "Community" -Abschnitt des Leitfadens!).
- Zukünftige Updates kostenlos zu erlangen. Das Basis Spiel wird immer nutzbar sein. Wer auf Planeten landen möchte benötigt dafür ED-Horizon.
Als Beispiel damit man sich was vorstellen kann:
Elite Dangerous Basis Spiel
Update 1.0 kostenpflichtig
Update 1.1 bis 1.9 Kostenlos
Update 2.0 Kostenpflichtig
Update 2.1 bis 2.9 Kostenlos (2.2 Engeniers / 2.3 Commander Creation , 2.3.. Multicrew)
- Für weitere Infos (klar kann sich was ändern) behaltet die Road-Map und das Frontier Forum im Auge
https://www.reddit.com/r/EliteDangerous/comments/3ic031/elites_10_year_roadmap/
- Dem Spiel fehlt es im Moment an gesellschaftlichen Merkmalen. Es gibt private, lokale, öffentliche und Party-Chat, das war es aber auch schon. Keine Möglichkeit, für viele Personen verschiedene Kanäle zu erstellen. Die meiste Kommunikation wird über Teamspeak oder Webseiten / Web Chats geführt und da wird man mit Sicherheit noch eine längere Zeit nicht drum herum kommen, wenn man mehr von Elite erleben möchte. Allerdings besitzt Elite auch einen In Game Voice Chat System, so das ihr Spieler Anrufen könnt. Normal ist dieser aber von vielen deaktiviert, was klar ist wenn man in Teamspeak sich organisiert.

Weitere Informationen über kostenpflichtiges!

Solltet Ihr Frontier unterstützen, oder weitere Extras kaufen wollen, könnt ihr das im Frontier Store. Die dortigen Angebote beziehen sich auf reine Optik und bietet keinen P2W (Pay to win / besser sein durch bezahlen)!

<https://www.frontierstore.net/eur/game-extras/elite-dangerous-game-extras.html>

Hier gibt es "Starter Kits" oder Farben (Paint Jobs) als Einzel oder Bundel (Sortiment).

Tools, Werkzeuge und Ressourcen zum Arbeiten. Von Spielern, Für Spieler



Dieser Abschnitt enthält eine Sammlung von Links zu nützlichen Tools bzw. Webseiten, die es Dir in Elite etwas erleichtern betreffs Handel, Tuning, Rohstoffe, Powerplay und und ... Sicherlich ist das Spiel auch ohne diese Tools spielbar, man hat ja eine durchschnittliche Lebensdauer von Moment bitte, da klingelt wer von der Rente an der Tür.

So zurück, hier sind die am häufigsten verwendeten Seiten und Datenbanken. Die meisten Seiten sind leider auf Englisch, jedoch keine Bange, mit ein wenig Übung und Fragen kommt man dort schnell ins Geschäft. Als Lichtblick, die Schiffswerft Coriolis lässt sich oben bei Einstellungen auf Deutsch umstellen und die Datenbank EDDB (die werdet ihr eigentlich immer brauchen) ist nicht viel zu lesen und nach gewisser Zeit des durch Testens (man wird euch da bestimmt auch helfen) kommt ihr bald selber damit klar. Bedenkt aber das wohl jede Gemeinschaft auch noch ihre eigenen Methoden oder Aufzeichnungen haben wird.

Die folgenden Webseiten dienen als Unterstützung um erfolgreich in Elite weiter zu kommen. Viele kaufen sich ein Spiel, starten und wollen sofort mit dem zocken beginnen. Das funktioniert mit Elite Dangerous schon auch, jedoch könnte man schnell die Lust daran verlieren oder in eine Sackgasse kommen, aus der man schwer einen Ausweg findet (Das sind dann diese Spieler, die mit 500 Spielstunden eine Negativ Wertung auf Steam abgeben, das Elite nur ein teurer Bildschirmschoner sei). Beispiels den Verlust des Schiffes ohne gedeckte Rückkaufkosten, oder angenommene Missionen bei denen man nicht weiß woher man eine bestimmte Wahre bekommt. Wer Elite wirklich genießen und eintauchen möchte, dem bleibt es leider nicht erspart auf solche Webseiten zurück zu greifen und "viel" zu lesen. Nach einer gewissen Zeit findet man aber sehr schnell was man braucht, Beispiels Engineers, Bauanleitungen und/oder dessen Freispiele.

Eine Liste mit über 100 Tools für ED <http://edcodex.info/?m=tools>

Handels Planer mit Stations Preisen

<http://www.elitetradingtool.co.uk/>



News/FAQ Trade Calculator Find Trades Lists Search Rares

Choose between any configuration of start and end systems and stations then set your other filter criteria. At a minimum either the start system or end system is required to get results.

Location	Filters
Start System: Eravate	Cargo Capacity: 200
Start Station: Cleve Hub (Station 37 Is)	Cash: 1000000
End System: 78 Ursae Majoris	Min Profit: 50
End Station: Rominger Dock (Station 255 Is)	Max Distance To Station: 2000 (In Is)
	Search Range Box: <input type="radio"/> 15 ly <input type="radio"/> 25 ly <input checked="" type="radio"/> 50 ly <input type="radio"/> 75 ly
	Exclude Outposts: <input type="checkbox"/>
	Exclude Surface Ports: <input type="checkbox"/>

Englische Seite das Vorschläge für mögliche Handelsrouten und deren Profit

Einfacher Online Handelsplaner

<http://www.elitedangeroustrading.com/>

Neuer Tab Elite: Dangerous Database Elite: Dangerous - Black Elite: Dangerous - Black

Sicher | <https://spytec.github.io>

Apps Jaques | Elite Danger... Home - Marginal/EDN Elite: Dangerous Lore Elite: Dangerous - The Max Habicht: 1001 N Galnet Collection F

Elite: Dangerous Black Market finder

Here you can find the closest blackmarket to your current location.

Notice: Download status below. Wait for them to load before searching.

- ✓ System data
- ✓ Station data

System

Enter current system name

Radius

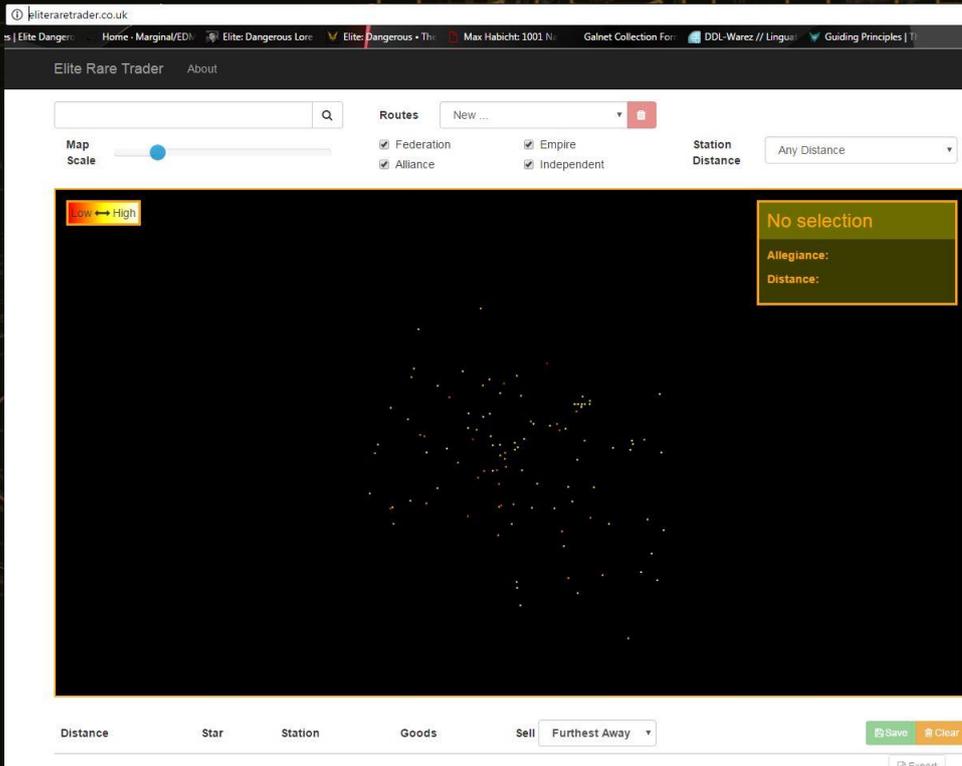
25 Ly 35 Ly 45 Ly

Search

Copyright © 2015 SpyTec - Source at GitHub - Data by EDDB

RARE item Trader UK

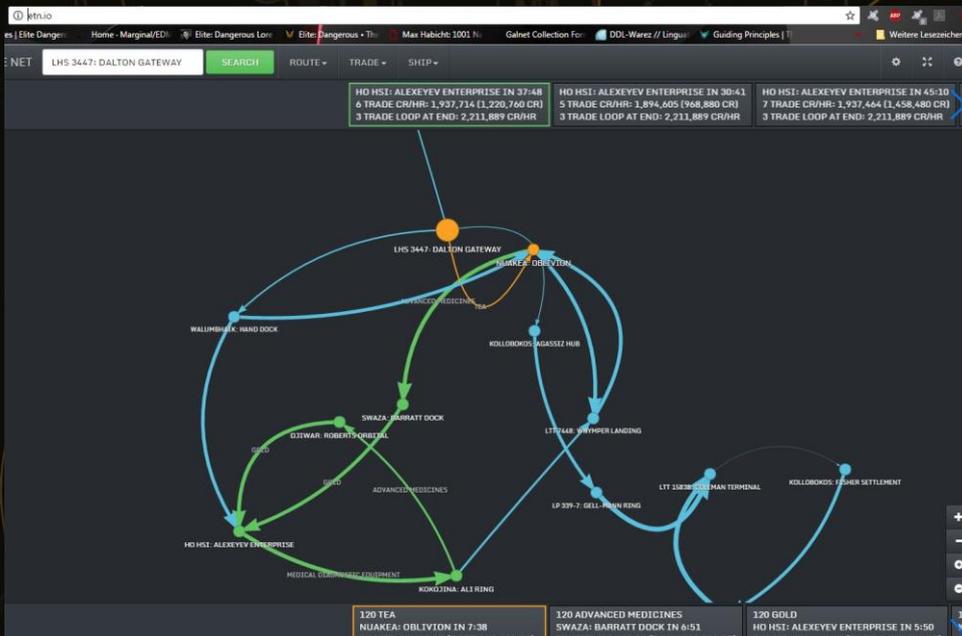
<http://eliteraretrader.co.uk/>



Rare Items Sind Waren, deren Verkaufspreise steigen, je weiter weg sie vom Kauf Ort wieder verkauft werden. Das Maximum hierbei liegt bei ca 450 LY

Elite Trade Net

<http://etn.io/>



SCHIFFE AUSSTATTUNGEN VERGLEICHEN EINSTELLUNGEN

App Explorer

BEZUGSGRÖßE	BOOST	EPS	EPS	TTD	HVS	HRC	MMH	SHLD	RYMP	WELT/STP	MASSE	BELEGT	FRACHT	YREIBTOPF	MAX. YAW	YAW VOL.	BELEGT	SPRÜNDECHWERT	TAUSCHLE RECHWERT	BELEGT	CMW	HVR
502 m/s	357 m/s	0.0	0.0	0.0	0.0	50	378	136 Mt	280 t	350 t	442 t	64 t	32 t	34.70 u	32.85 u	87.88 u	7	224.24 u	160.95 u	2	11	

COSE INTERNAL

- Lightweight Alloy: -40.00% Kinetic Resistance: -20.00%
- 4A Power Plant: Efficient: Q40 Power Generation: 15.6 MW
- 5D Thrusters: Maximum Mass: 315; Optimal Mass: 830; Maximum Mass: 945
- 5A Frame Shift Drive: Optimal Mass: 1.25; Max Treibstoff: 5.0
- 4D Life Support: Dauer: 7.33
- 4D Power Distributor: Wp: 24 MW / 0.8 MW; Sys: 17.0 MW / 1.4 MW; Ant: 17.0 MW / 1.4 MW
- 5D Sensors: Resolution: 0.22 km
- 5C Fuel Tank

OPTIONAL INTERNAL

- BE Cargo Rack
- 5A Fuel Scoop: Masse: 977 kg; Aufbauten: 0.55
- 5A Shield Generator: Optimal Hull Mass: 195; Maximum Hull Mass: 413; Kinetic Resistance: 20.00%; Kinetic Resistance: -40.00%; Thermal Resistance: 20.00%; Hyperion Rate: 1 x; Broken Regeneration Rate: 1.5 x
- 5D Planetary Vehicle Hanger: Lagerhaus: 1
- 1C Detailed Surface Scanner
- 1E Standard Docking Computer
- 1C Advanced Discovery Scanner

WARTUNGSAUFHÄNGUNGEN

WERKZEUG-STECKPLÄTZE

- W01 Hagg Dock Launcher: EPS: 0.4 MW (0.1 MW); Kap: 0.2; Ammo: 1/2
- W02 Point Defense: DPS: 2.7 (1.8); HPD: 1.3 (0.9); Kap: 13.3; Reichweite: 2.5 km; Ammo: 15 / 15,000; Shot Speed: 1,000; Laser: 0.75
- W03 Frame Shift Wake Scanner: Reichweite: 3.0 km
- W04 Shield Booster: +50%

OFFENSE SUMMARY

DAMAGE PER SECOND: 0.0

SUSTAINED DAMAGE PER SECOND: 0.0

DAMAGE PER MJ OF ENERGY: 0.0

DEFENSE SUMMARY

SCHILDE: 136 MJ

Erneuerung: 0.50; Schaden: 1.08

Damage from: 50.0% @ 60.0% @ 100.0%

PANZERUNG: 378

Damage from: 140.0% @ 120.0% @ 100.0%

MOVEMENT SUMMARY

Engine Pipe

0 1 2 3 4 46

Geschwindigkeit (m/s): 158 160 184 208 282 357

Push (x): 10 24 30 25 40 54

Roll (x): 50 64 78 91 105 143

Yaw (x): 5 6 8 9 10 14

ITEM	QTY	COSE	WELT/STP	ANT	MASS	WELT/STP	KOSTEN	ANFORDERUNGEN	PROZENT	NACHLEISTUNGEN
4A Power Plant	1	15.60	100%							
5D Thrusters	1	4.59	28.4%							9 073 880 CR
5A Shield Generator	1	2.50	15.2%							8 125 860 CR
5A Fuel Scoop	1	1.50	9.7%							5 103 950 CR
5A Frame Shift Drive	1	0.80	5.1%							1 510 080 CR
4A Power Plant	1	0.72	4.2%							1 545 030 CR
5D Planetary Vehicle Hanger	1	0.70	4.2%							502 910 CR
5A Fuel Scoop	1	0.60	3.6%							382 590 CR
1C Detailed Surface Scanner	1	0.60	3.6%							281 000 CR
5A Frame Shift Drive	1	0.56	3.4%							250 000 CR
4D Life Support	1	0.50	3.2%							188 040 CR

Die aktuellste, einfach zu bedienende und extrem gut polierte Schiffsplaner-Website bis heute. Denken Sie an es als Charakter Schöpfer, der Ihnen hilft, voraus zu planen. Enthält jedes Detail, das Sie jemals für die Schiffsplanung benötigen werden, und vor allem, Details, die Sie nicht im Spiel sehen können (zum Beispiel die Mega Joule [MJ] Stärke unserer Schilde waren nirgendwo im Spiel vor dem Weg 2.1 sichtbar.). Sie können hier erstellen, speichern, laden und teilen.

ED-Shipyard (englische alternative zu Coriolis)

<http://www.edshipyard.com/>

www.edshipyard.com

Apps Jaques Elite Dangerous Home Marginal/EDN Elite: Dangerous Lore Elite: Dangerous • The Max Habicht: 1001 N Galnet Collection For DDL-Warez // Linguist

E:D Shipyards

(New Loadout) Mass Power Pri Attributes Cost

S Sidewinder 25,0 Mnv: 5; Hrd: 20; MLF: 6 4.070

1H Cargo Hatch -0,60 1

S 1G Pulse Laser 2,0 -0,39 1 Mt: G; DPS: 6.24/s; Dmg: 1.56; Dst: 0.31MW; ThL: 0.31; Prc: 20; Rng: 3000m; ROF: 4/s; Brc: 1.3 (40-80%); Foff: 500m 6.600

S 1G Pulse Laser 2,0 -0,39 1 Mt: G; DPS: 6.24/s; Dmg: 1.56; Dst: 0.31MW; ThL: 0.31; Prc: 20; Rng: 3000m; ROF: 4/s; Brc: 1.3 (40-80%); Foff: 500m 6.600

x2 (empty Utility Mount)

1 1C Lightweight Alloy Hull: 108.0 (90.0%/108.0m/77.1%); KiR: -20.0%; ThR: 0.0%; ExR: -40.0% 1.980

2 2E Power Plant HEF: 1/MW 1.980

2 2E Thrusters Mass: 24/48/72; Mul: 83/100/103%; ThL: 1.3 1.980

2 2E Frame Shift Drive Boot: 10s; Mass: 48; ThL: 10; Max: 0.6 1.980

1 1E Life Support EmLf: 5M 520

1 1E Power Distributor Wap: 10MW+1.2/s; Eng: 8MW+0.4/s; Sys: 8MW+0.4/s 520

1 1E Sensors Rng: 8000m; Typ: 4000m 520

1 1C Fuel Tank (Capacity: 2) Cap: 2t 1.000

2 2E Shield Generator Shd: 52.0 (86.7%/43.3m/104.0%); Mass: 28/55/138; Mul: 30/80/130%; Rgn: 1/s; Bld: 16s; Dst: 0.6MW; KiR: 40.0%; ThR: -20.0%; ExR: 50.0% 1.980

2 2E Cargo Rack (Capacity: 4) Cap: 4 3.250

1 1E Basic Discovery Scanner Rng: 500 (0.33)s; Ang: 10°; Time: 5s 1.000

1 (empty C1 Internal Compartment)

STATS & TOTALS 44,9 4,46 (70%) Max Fuel: 2 T Discounts: None 32.000

Import Export (with stats) 50,9 5,24 (82%) Max Cargo: 4 Insurance: 95% (Normal) 1.600

PWR Retr 50% 100% 1 Depl 1

FSD Low 50% Full Unldn 7,79 7,72 7,56 1 T 7,62 7,56 7,40 Laden 7,16 7,10 6,96

MNV PITCH ROLL YAW Unldn 42°s 110°s 16°s 8,6s 3,3s 22s Laden 42°s 109°s 16°s 8,6s 3,3s 23s

SPEED 0P 2.0 4P BST Unldn 99 160 220 321 Laden 98 159 219 318 Bst Frq 38s 18s

DAMAGE 0P 2.0 4P Tgt Def (no resists) Tgt Hull (no hardness) Brst DPS 12,5 Brst Dur 4,0s 5,2s 7,8s Amm Dur ∞ ∞ ∞ Sust Lvl 0% 23% 48% Sust DPS 0,0 2,8 6,0

ROUTE Load Stamp



Alpha Orbital (Schiffs vergleich)

<http://www.alpha-orbital.com/elite-sct/>

ELITE: DANGEROUS - SCT
Ship comparison tool.

Anaconda Asp Explorer Federal Corvette

Ship Info Anaconda Asp Explorer Federal Corvette



	Anaconda	Asp Explorer	Federal Corvette
Manufacturer	Falcon DeLacy	Lakon Spaceways	Core Dynamics
Dimensions	152.4L - 61.8W - 32.0H	56.5L - 51.3W - 19.7H	167.8L - 87.2W - 28.3H
Landing pad size	Large	Medium	Large
Type	Heavy Multipurpose	Multipurpose	Superheavy Fighter
Cost	146,969,450 Cr	6,661,150 Cr	187,969,450 Cr
Insurance	7,348,472 Cr	333,057 Cr	9,398,472 Cr
Top speed	209 m/s	290 m/s	232 m/s
Max speed	209 m/s	290 m/s	229 m/s
Boost speed	278 m/s	394 m/s	302 m/s
Max boost speed	279 m/s	395 m/s	298 m/s
Manoeuvrability	2	6	2
Shields	350 MJ	140 MJ	555 MJ
Armour	945	378	666
Hull mass	400 t	280 t	900 t
Cargo capacity:	114 t	38 t	76 t

Wavescanner

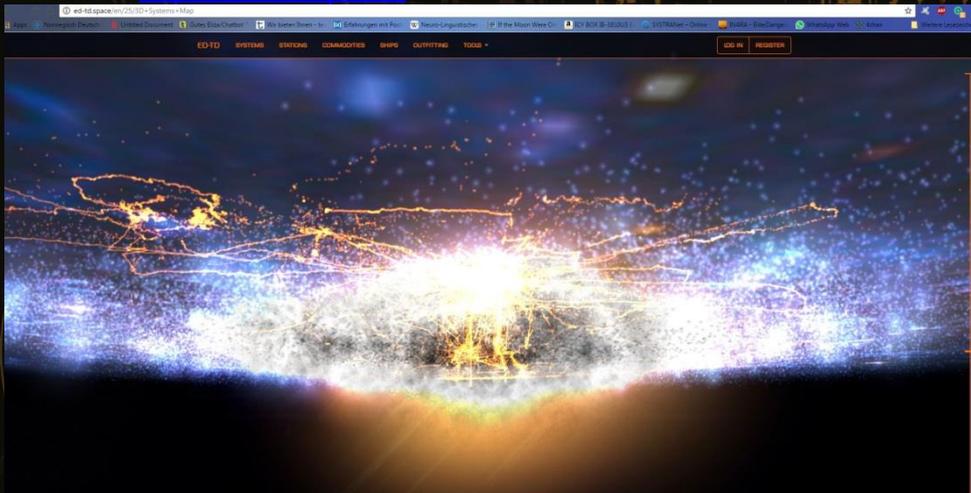
<http://wavescanner.net/>

Dies ist ein Simulations- / Lehrwerkzeug, das hilft, die Klänge zu identifizieren und Signale von verschiedenen Oberflächenpartien wie Materialien, abgestürzten Schiffen oder anderem zu unterscheiden. [Nur Horizon]

ED - TD

System Karte <https://ed-td.space/en/25/3D-Systems+Map>

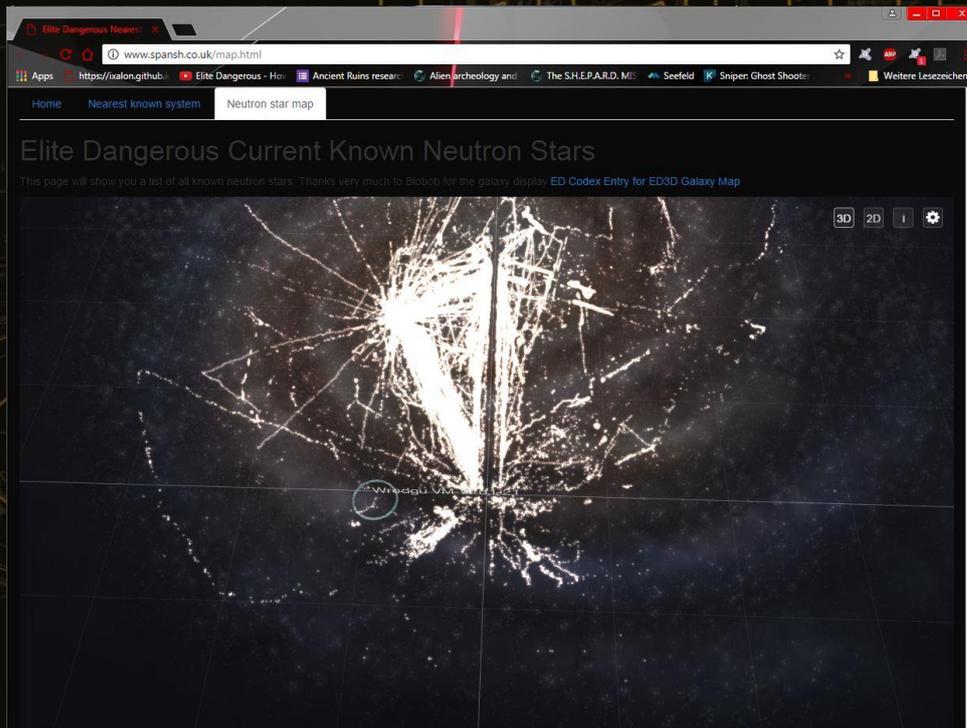
Start Seite <https://ed-td.space/>



Eine weitere Seite wie EDSM die mit dem Market Connector Tool arbeitet und eine schöne 3D Map bietet und eine Routen Planung ermöglicht, sowie einiges mehr. Dauert anfangs etwas zum laden.

Elite Dangerous bekannte Neutronen Sterne

<https://www.spansh.co.uk/map.html>



Wer weite Routen planen will, für den ist diese Seite unverzichtbar. Da es zum derzeitigen Stand keine schnelleren Möglichkeiten gibt, große Distanzen (z.B. nach Colonia) mit einem normalen Sprungantrieb zu überwinden, können hier Neutronen Sterne für Super Jumps genutzt werden (Achtung, nicht ganz ungefährlich!). Auf längeren Routen (keine Test oder einmalige Sprünge) ist hier zwingend eine AWF (Feldwartungs-/Reparatur-Einheit) erforderlich, um den Sprungantrieb immer wieder zu Reparieren. Ist der Sprungantrieb auf 80% Zustand gefallen, beginnt dieser mit "Aussetzen" wie eben ein defektes Gerät, und sollte dann Zeitnah mit der AWF repariert werden.



Wie funktioniert das ganze?

Zu erst mal Wichtig, haben Neutronen Sterne genau wie Sonnen einen Sicherheitsbereich als gelben Kreis um sich herum. Dieser ist auch je nach dem sehr groß und führt bei überschreiten der Linie zu einem Not Stop und kann ernsthafte Schäden am Schiff verursachen. Als weiteres gibt es zwei Arten, die kleinen "weißen Zwerge" erhöhen den Sprungantrieb auf "Doppelte Sprungreichweite" die Großen Neutronen Sterne erhöhen den Sprungantrieb auf die vierfache (4X) Reichweite.

Ähnlich wie beim Tanken für Treibstoff an normalen Sonnen, verhält sich hier das auch. Ein Neutronen Stern "wedelt" mit zwei "Armen" bei denen Materie Weg geschleudert ist. Man nähert sich so weit wie möglich DEM ENDE des Armes und fliegt vorsichtig in dessen "SCHWEIF". Das Raumschiff wird zu schwanken beginnen wie auf hoher See. Kurze zeit später bekommt man im oberen rechten Info Kanal das der Antrieb "SUPERCHARGED" ist und man verlässt den Schweif wieder. Wichtig ist dabei das man die Orientierung nicht verliert und aus versehen in Richtung Neutronen Stern fliegt und dort in den Notstop gerät.

Jetzt schaut man auf dem Info Panel rechts (4) unter dem Reiter "Funktionen" wie weit die einmalige Sprungreichweite erhöht wurde. (Sprung Beladen LY / Sprung Leer LY), geht anschließend in die Galaxie Karte und sieht schon dass das Sprungmuster (die Striche zu den nächsten Systemen) anders aussieht. Als Test wählt man ein beliebiges Ziel, auf einer geplanten Route wählt man ein System, das die derzeitige maximale Sprungkapazität am besten in Richtung des NÄCHSTEN Neutronen Sterns ausnützt. Somit hat man wenn es gut geht noch ca. 3 bis 6 "normale" Sprünge bis man wieder einen Superjump machen kann.

DANGEROUS

Elite Wiki (extra)

<http://lavewiki.com/>

Signatur Ersteller (Generator)

<http://proxero.com/elite/index.php>

<http://galnetnews.com/review/create-pilots-license/>

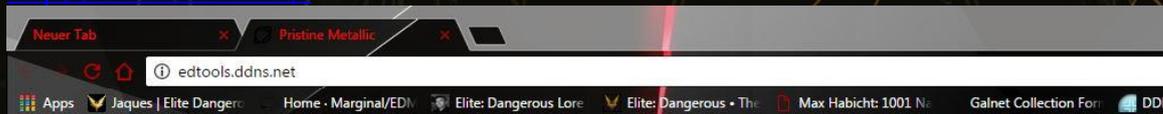
Elite Wiki

http://elite-dangerous.wikia.com/wiki/Elite_Dangerous_Wiki

Kann veraltete Infos enthalten!

DDNS / PMDC: Pristine Metallic Distance Calculator

<http://edtools.ddns.net/>



Pristine Metallics Distances Calculator

Enter system name to see the list of distances to systems with pristine metallic rings

Note: No validation check is performed during entry, check your spelling.

System (leave empty for alphabetical order) remember

- Directional Icons ([What is it?](#))
- Show all systems (including those farther than 60 ly from any inhabited).

Legend and stats: [show](#)

Alphabetical order:

#	System	Rings	Security RES	Outpost	Station	Hi Sell(dist)Pad
1	11 Persei ☼	6				
2	14 I Orionis ☼	1, 5, 7, 9				Wogam(61)L
3	18 Camelopardalis ☼	C1	no	no	no	Otohiko(20)L
4	18 Delta Cygni ☼	2				Har Itariu(69)L
5	20 Arietis ☼	3	Medium reg,low	system		Mitnahas(18)L
6	20 Ophiuchi ☼	6	Medium haz	orbit	system	Eleu(18)M
7	25 Iota Ophiuchi ☼	9				
8	27 f Draconis ☼	6				HR 6421(73)L
9	27 G. Carinae ☼	A5				
10	3 Corvi ☼	2	Medium	system	system	Lansbury(76)L
11	34 Leonis ☼	9				HIP 53923(65)L
12	35 Vulpeculae ☼	AB3, AB6				Samnienas(77)L
13	38 I yncis ☼	4	Medium low	no	orbit	HIP 43296(14)L

Ein weiteres Mining Tool das sich auf Asteroiden Ringe bezieht.



Markt Connector

EDMC: <https://github.com/Marginal/EDMarketConnector/wiki>

E:D Market Connector

Cmdr: **Otis B. Driftwood**

Ship: **Asp Explorer**

System: **Shinrarta Dezhra**

Station: **Jameson Memorial**

Update

Der ED Markt Connector liefert Daten (nachfolgende Seiten) für EDDB und EDSM

EDDB.IO

<https://eddb.io/>

EDDB - Elite: Dangerous Database

- Systems**: Browse the universe! Jump to any system or search by many properties.
- Stations**: Browse the universe! Jump to any station or search by many properties. You can even find the ship you wanna buy!
- Factions**: Search & Find - find your faction and discover all about their systems and stations.
- Commodities**: Browse commodities, compare and sort by numbers and go into detail to find out who sells or buys the best!
- Bodies**: Search & Find - all about bodies! Filter bodies and find materials or resource sites.
- Single Hop Route**: Wanna trade from A to B? The Single Route Finder gets you the best profit with a lot of filter options. A > B
- Multi Hop Route**: Always the same route is boring? This tool lets you profitably space truck through the universe. A > B > C > D > E
- Loop Route**: You want the best profit possible? No matter where or what? The Loop Finder gives you exactly that! A > B > A > B
- Find Commodity**: Mission problems? Can't find a station that sells you that stuff? Then the Commodity Finder is what you need!

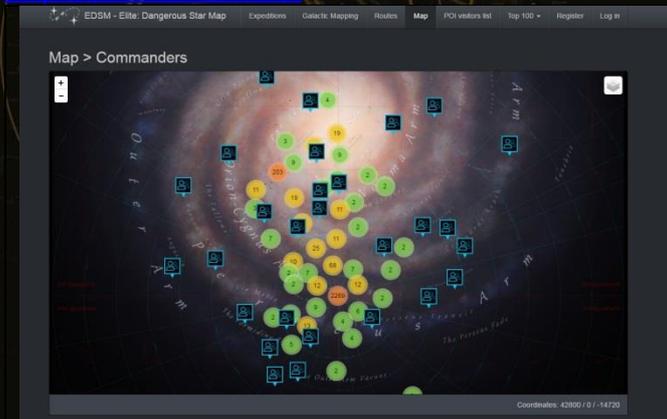
EDDB ist der beste Freund eines Händlers oder wenn man bestimmte Systeme sucht. Ebenso wenn man Schiffe und Ausrüstung kaufen möchte, ohne die halbe Galaxis danach abgrasen zu müssen. Zwar hier wieder auf Englisch, jedoch werden die Begriffe nach geraumer Zeit kein Problem mehr darstellen.

Während es Status-Updates in verschiedenen Stern-Systemen, Stationen, Rohstoffen etc. ähnlich wie es das Inara Hub hat, bietet es auch dynamisch wechselnde Routenplanung nach Kriterien und Filtern, wie beispielsweise Single-Hop-, Loop-, oder Ketten-Handelsrouten je nach bevorzugter Entfernung und dem besten Gewinn berechnet.

Vorsicht! EDDB zeigt zwar alles an, muss aber nicht unbedingt stimmen! Warum? Gewisse Gegenstände sind auf Stationen nicht immer verfügbar, was sich z.B. nach Zustand des Sektors richtet. Beispiel: Durch eine Abriegelung sind gewisse Märkte nicht verfügbar. Zudem, kann man selbst mit einem Tool wie dem "Market Connector" oder dem "ED Discovery" (dazu später mehr), selbst bei EDDB mitwirken und die Preise aktuell halten. Während diese Programme so zu sagen im Hintergrund laufen, wird eine Datei des Spiels ausgelesen und die aktuellen Daten an EDDB gesendet um es bestmöglich aktuell zu halten.

EDSM - Elite Dangerous Sternkarte

<https://www.edsm.net/>



Eine massive Datenbank unserer Galaxie. EDSM organisiert und verfolgt Expeditionen, wenn eine große Anzahl von Spielern einen Konvoi bilden und sich dem Unbekannten gemeinsam zu stellen. Die schnellsten Strecken zu entfernten Zielen werden hier auch aufgezeichnet, genau wie eine Karte von entfernten Entdeckern, die ihre eigene Position für den Rest der Forschergemeinschaft anzeigen lassen um einen Ansporn für Weite Reisen hinterlassen. Oft denkt man alleine zu sein, doch hin und wieder sollte man doch auf das Radar sehen, es könnte ja

ED Engenier Programm

ELITE DANGEROUS

<https://github.com/msarilar/EDEngineer>

<https://forums.frontier.co.uk/showthread.php/305371-EDEngineer-an-overlay-to-track-your-blueprint-progress-in-realtime>

ED Engenier ist ein Overlay-Programm, welches in Realtime deine Bestände an Materialien und Daten ausliest / aktualisiert!

In obigem Thread is alles in Englisch erklärt, ich geb aber hier mal eine kleine Vorschau in Deutsch...

Wie funktioniert es? Fast alles was wir InGame machen, wird von Elite Dangerous protokolliert (Logs, "Player-Journal"). Wenn wir also z.B. von einem System zu einem anderen reisen, wird das protokolliert, und damit können Programme wie z.B. dem lustigen EDDI dies auslesen.

Gut, aber zurück zum ED Engenier. Dieser wertet die Logs/Journal-Einträge nach Material/Daten- Zu- und Abgängen aus und aktualisiert damit on-the-Fly die eigene Datenbank derselben. Dazu zeigt er mir noch an, woher/wie ich diese Sachen erhalten kann, und zeigt mir auf, welche Mods ich mit meinen gesammelten Sachen bereits erstellen kann, oder wo noch etwas fehlt... Einfach, oder?



(keine Sorge, wenn man will kann man es auf Deutsch stellen...)

Auf der linken Seite seht ihr Material- und Daten-Listen getrennt Scrollbar, neben den Materialien die Infos woher man das bekommt (z.B. Schiffs-Wracks, -Scannen, USS oder Buggy).

Auf der rechten Seite findet ihr eine konfigurierbare Liste (!) an Engineers-Rezepten (Mods), mit Hinweisen ob/wieviel ihr craften könnt, oder ob noch was fehlt. Per Klick drauf sieht man auch sofort, welche Materialien das wären!

So, aber nunmal der Reihe nach.

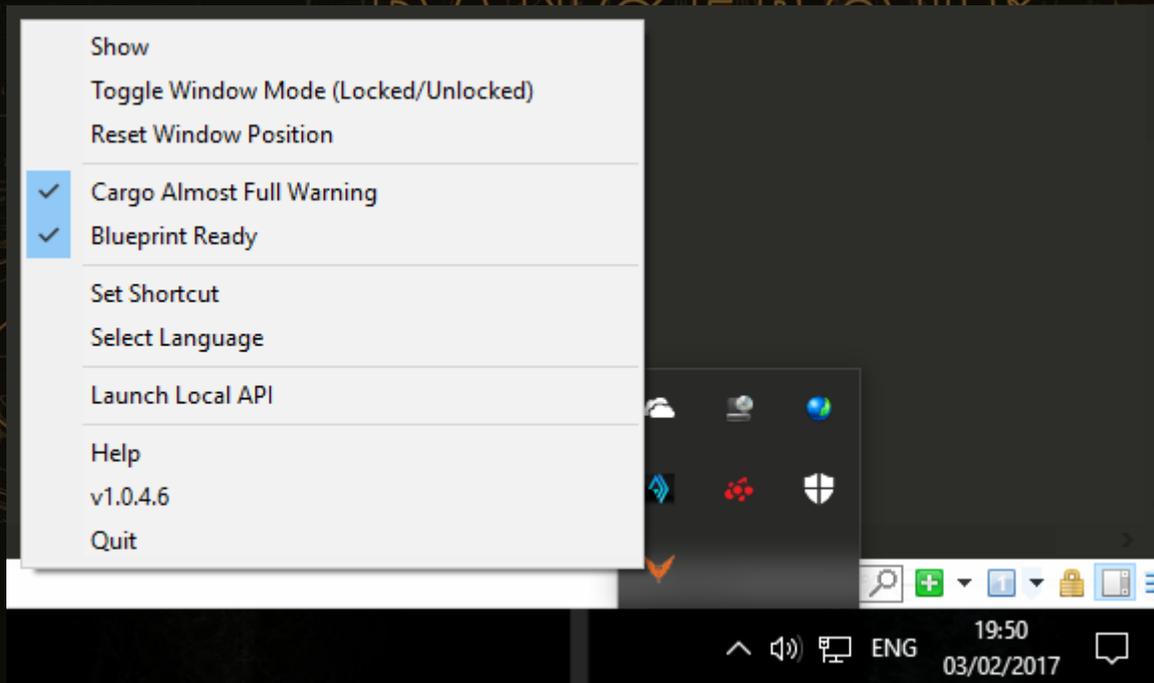
1.) Installieren. (in obigem Thread oder) [HIER](#).

a) Dazu kann nötig sein, das man den Rechner/Elite neu starten muss, weis ich grad nichtmehr

b) wichtig ist aber, das mit Administrator-Rechten zu tun (da man auf Dateien von Elite Dangerous zugreifen möchte... sollte man zur Sicherheit in den Optionen/Eigenschaften des Links einstellen!)

2.) Elite Dangerous muss für Overlay-Programme im Borderless-Windowed-Mode (Randloser Fenster-Modus) gestartet werden, einfach in den Grafik-Optionen von Elite entsprechend einstellen (wenn ihr wie ich eh Multi-Monitoring betreibt, mit Forum, Inara, EDDB, etc. auf dem Zweit-/Dritt-Monitor, dann habt ihr das vermutlich eh schon) Alternativ kann man auch mit ALT-TAB hin und her schalten, wer sein Elite im Vollbild Modus behalten möchte. Was leider nicht geht, die Software auf Tablet oder Notebooks über Netzwerk zu kombinieren, was eine zusätzliche bereicherung wäre. Ein zweiter Monitor reicht aber auch.

3.) Starten. (Ich empfehle einen Link zum Programm (aus dem Start-Menü...) neben dem Elite Dangerous Launcher (auf dem Desktop) zu platzieren.
Per Default kann man das Overlay mit **CTRL+F10** sichtbar bzw. unsichtbar schalten (Shortcut kann geändert werden; Overlay bedeutet, das Programm legt sich über Elite und verschmilzt quasi damit, sprich, BEIDES kann parallel laufen und gesteuert werden, ich komme gleich nochmal darauf zurück)



4) Anpassen des Programmes. Nach dem Start seht ihr in eurer Task-Liste rechts unten ein neues Symbol (der Elite-Adler(?) in Orange), rechte Maustaste drauf (*Kontextmenü*) und ihr seht Menü-Einträge zu Shortcut und Sprache. Entsprechend nach Belieben ändern oder belassen.

5.) Die Anzeige (Overlay) bewundern, sich zurecht finden... und merken, das sind nicht immer die korrekten Werte... und auf Geforce schimpfen weil er Mist erzählt hat...



Nein, aber im Ernst, im ERSTEN Start scannt das Programm eure Logfiles und Journal-Einträge, wertet diese aus und erstellt entsprechend die beiden Listen. NUR... die Logs laufen erst seit einiger Zeit (Programmversion) und werden - so weit ich weiß - auch gekappt, das bedeutet, wenn ihr Elite schon länger spielt, wird nicht (mehr) alles in den Logs zu finden sein, also:

6) EINMALIG beide Listen aktualisieren.

Dazu (Elite Dangerous starten, falls noch nicht geschehen) in Elite auf die rechte Konsole, Inventar, Material oder Datenliste gehen,

EDEngineer links daneben platzieren - dazu das Fenster entlocken (links unten), dann kann man es verschieben, Größe ändern etc., dann wieder locken, damit beides wieder parallel benutzt werden kann.

So, jetzt habt ihr rechts eure In-Game-Listen und links die Overlay-Liste, dann einfach mit der Maus in die Zahlen klicken und eintragen oder auf die + und - Buttons drücken. Das ist wirklich nur EINMAL initial durchzuführen. Glaubt mir, es wird sich lohnen!!

So, noch zwei paar Fotos von deren Seite verlinkt, die das oben gesagte zeigen:



MATERIALS 687 / 1000

DATA 425 / 500

Grade Filter (5/5) | Engineer Filter (21/21) | Type Filter (18/46)

Ignored And Favorite Filter (3/3) | Craftable Filter (2/2) | Ingredient Filter (Reversed)

G	TYPE	NAME	PROGRESS	FAVORITE	IGNORE
2	PLASMA ACCELERATOR	EFFICIENT WEAPON	50%	★	⊗
3	PLASMA ACCELERATOR	EFFICIENT WEAPON	CAN CRAFT 6	★	⊗
4	PLASMA ACCELERATOR	EFFICIENT WEAPON	CAN CRAFT 4	★	⊗
5	PLASMA ACCELERATOR	EFFICIENT WEAPON	67%	★	⊗
1	PLASMA ACCELERATOR	LIGHTWEIGHT MOUNT	CAN CRAFT 13	★	⊗
2	PLASMA ACCELERATOR	LIGHTWEIGHT MOUNT	CAN CRAFT 9	★	⊗

SHOPPING LIST 88%

MATERIAL: CHROMIUM [42 / 2] ✓ -1 G3 PL FW X
 MATERIAL: CONDUCTIVE CERAMICS [0 / 1] ✗
 MATERIAL: HEAT EXCHANGERS [6 / 1] ✓ -1 G3 PL EW X
 MATERIAL: IRON [85 / 1] ✓
 MATERIAL: MANGANESE [51 / 2] ✓ -2 G2 PL LM X
 MATERIAL: SALVAGED ALLOYS [9 / 2] ✓
 DATA: EXCEPTIONAL SCRAMBLED EMISSION DATA [18 / 1] ✓

UNLOCK WINDOW | LAST UPDATE: 2017-02-03T18:29:58Z (UTC) | C:\USERS\MAX\SAVED GAMES\FRONTIER DEVELOPMENTS\ELITE DANGEROUS

MATERIALS 687 / 1000

DATA 425 / 500

ANTIMONY 7

ARSENIC 1

BASIC CONDUCTORS 5

BIOTECH CONDUCTORS 45

UNLOCK WINDOW | LAST UPDATE: 2017-02-03T18:29:58Z (UTC) | C:\USERS\MAX\SAVED GAMES\FRONTIER DEVELOPMENTS\ELITE DANGEROUS

7) Jetzt zur rechten Seite, wir wollen ja wissen, was wir mit dem ganzen Gedöns alles machen können: Wir wollen ja nicht ALLES sehen, sondern uns reicht vermutlich nur die Auswahl der Mods (und Engineers), auf die wir überhaupt Zugriff haben, also:

- A) Engineer Filter: Auswählen, welche Engineers man überhaupt freigeschaltet hat
- B) Type-Filter: Welche Komponenten interessieren uns überhaupt
- C) Grad-Filter: nunja, mich persönlich interessieren eigentlich nur noch Grade 3++

Die Liste, die ihr nun mit A)-C) schonmal verkleinert habt, könnte aber dennoch noch zu lang sein, bzw. Mods für Komponenten enthalten, die ihr eh nie craften wollt (für mich z.B., ich mag keine Short-Range-Waffen, da mir deren Nachteile zu gravierend sind), dann könnt ihr jedes Rezept (Mod) noch per Favorit/Ignorierung einzeln steuern und dann oben mit:

D) Ignored und Favorites-Filter entsprechend sichtbar schalten.

The screenshot shows the EDEngineer application window. On the left, there are two panels: 'MATERIALS' and 'DATA'. The 'MATERIALS' panel lists various materials with their counts: ANTIMONY (7), ARSENIC (1), BASIC CONDUCTORS (5), BIOTECH CONDUCTORS (45), CADMIUM (15), CARBON (31), CHEMICAL DISTILLERY (8), and CHEMICAL MANIPULATORS (0). The 'DATA' panel shows 'DISTORTED SHIELD CYCLE RECORDINGS [45 / 1]'. The main area displays a list of engine components with filters for Grade (5/5), Engineer (2/21), Type (18/46), Ignored And Favorite (3/3), and Craftable (2/2). A list of engine components is shown with checkboxes for selection, including items like Armour, Beam Laser, Cannon, FSD Injection, and Thrusters.

Noch ein kleiner Zusatz:
 Ab jetzt werden eure beiden Lager überwacht und automatisch Warnungen angezeigt, wenn eins davon nahezu voll ist!
 (Wer hatte das nicht schon, da scannt man stundenlang Raumschiffe und wundert sich dass man nichts mehr bekommt)

A notification window from EDEngineer with a red winged icon. The text reads: 'Data Almost Full! You have only 5 slots left for your data. EDEngineer'. Below the notification is a Windows taskbar showing the system tray with icons for Skype, volume, network, and a clock displaying 20:07 on 20/11/2016.

Eingefügt aus <https://www.elitedangerous.de/forum/viewtopic.php?f=99&t=14735>

Der Pilotenverband

ELITE DANGEROUS

Der Pilotenverband:

Jeder Spieler, unabhängig von seinen persönlichen Vorlieben und Ausgrabungen, gehört zu dem Pilotenverband. Das ist nicht zu verwechseln mit der Föderation, Allianz oder Imperium, das sind politische Supermächte. Die Piloten-Vereinigung verfolgt die Piloten im Spiel und ihren Karriere. Ihre lebenslangen Errungenschaften und Statistiken sind in 3 verschiedenen Pilot-Laufbahnen zusammengefasst: Kampf, Handel und Erforschung. (*Jede Art von Aktivität hat seine eigenen Aufstiegsmöglichkeiten*). Diese werden meist als "Piloten-Ränge" bezeichnet, zum Beispiel "Kampf Rang Gefährlich".



Überblick Interface erklärt von ALP https://www.youtube.com/watch?v=AQ_40C_b_Jc

Piloten Ranking und Missionen

Die Kampf Ränge errechnen sich nicht daran, wie viele Schiffe zerstört wurden sondern danach wie viel Geld damit verdient wurde. Also Bountys und auch Erträge aus Missionen.

Die Handels Ränge werden danach gerechnet wieviel Profit man erwirtschaftet hat. Ebenso das Erkunden, wieviel und wie detailreich man Systeme untersucht hat. Nur das System oder alle einzelnen Planeten, wobei der Detailscan der Planeten zusätzliche Informationen auf der Sektor Karte anzeigt, wie beispielsweise deren Rohstoff vorkommen. Diese Ränge sind auch Ausschlag gebend, wie gut eine Mission bezahlt wird, oder wie schwierig sie ist. Ein hoher Rang alleine genügt aber oft nicht für sehr gut bezahlte Missionen und richtet sich danach wie man an einer Station angesehen ist. Von Unbeliebt, über neutral, hin zu akzeptiert, befreundet, bis hin zu verbündet. Mit erledigen von anfangs kleineren Aufträgen, verkaufen von Erkundungsdaten oder freiem Handeln, kann man hier das Ansehen beeinflussen.

Mit Erreichen des Elite Ranges, heißt es zwar das man in diesem Zweig nicht mehr weiter kommt, jedoch nicht das nicht ein paar spezielle Gegebenheiten oder Überraschungen auf euch zu kommen und im Elite nichts mehr weiter geht. Forscht, lest, experimentiert.

Kampf Ränge

Rang Deutsch	Rang Englisch
Zumeist Harmlos	Mostly Harmless
Neuling	Novice
Kompetent	Competent
Experte	Expert
Meister	Master
Gefährlich	Dangerous
Tödlich	Deadly
Elite	Elite

Handels Ränge

Rang Deutsch	Rang Englisch
Bettelarm	Mostly Penniless
Peddler	Peddler
Kleinhändler	Dealer
Kaufmann	Merchant
Großhändler	Broker
Unternehmer	Entrepreneur
Tycoon	Tycoon
Elite	Elite

Erkundungs Ränge

Rang Deutsch	Rang Englisch
Total Planlos	Aimless
Fast Planlos	Mostly Aimless
Späher	Scout
Landkundiger	Surveyor
Wegebner	Trailblazer
Pistensucher	Pathfinder
Ranger	Ranger
Starblazer	Starblazer
Elite	Elite

Diejenigen, die sich für die Hintergrund Story der Piloten-Föderation interessieren, schaut ihr mal die Wiki-Seite [elite-dangerous.wikia.com] .

ELITE DANGEROUS

Supermächte das Powerplay

Lernen wir die 3 galaktischen Supermächte etwas näher kennen, die die Milchstraße bewohnen: Da wären, die Föderation, das Imperium und die Allianz.



Offizielle Kunst von Xavier Henry (~bayrisch Xaver Heinrich)

Eine Schnell übersicht über Powerplay, erklärt von ALP <https://www.youtube.com/watch?v=w-Aevr5FJfI>

SUPERMACHT: Föderation



Galaktische Föderation

Auch bekannt als: "Fed" oder "Feds".

Die Föderation, offiziell die Galaktische Föderation, ist die älteste der drei großen Fraktionen in der Galaxie, die beiden anderen sind das Imperium und die Allianz. Der Planet Erde (Sol), Geburtsort der Menschheit, ist die historische ehemalige Hauptstadt der Föderation und gilt als das Zentrum des menschlichen bewohnten Raumes. Die Föderation liegt lose zwischen der Allianz und dem Reich auf der galaktischen Karte. Die aktuelle Hauptstadt Olympus Village ist auf dem Planeten Mars.

Das Verhältnis zwischen Imperium und Allianz basiert auf Toleranz. Die Beziehung zwischen der Föderation und dem Imperium ist eine tiefe Feindseligkeit.

Der Bund ist in hohem Maße von der Technik abhängig und ist wirtschaftlich und sozial kooperativ. In der Zeit des Wiederaufbaus nach dem Ende des Ersten Weltkrieges auf der Erde (circa 2044-2055 n.Chr.) Würden die Konzerne mächtig und dominant. In der heutigen Zeit sind es die Gesellschaften, die das Lebensblut und das Rückgrat der

Föderation sind. Es wird gemunkelt, dass diese Unternehmen einen solchen Einfluss und Macht haben, dass sie sogar die Bundesregierung, vielleicht sogar bis zur Wahl des Präsidenten, reichen können. Der aktuelle Bundespräsident ist Zachary Hudson. Korruption und Bestechung sind nicht ungewöhnlich in der Föderation und die Strafverfolgung ist bekannt, ein Auge zudrücken, wenn der Preis stimmt.

Die Föderation entstand aus der Asche des Dritten Weltkriegs Mitte des 21. Jahrhunderts. Der Krieg verursachte eine ungeheure Verwüstung über den Planeten und dezimierte die Bevölkerung. Erde im Jahr 3302.

Viele verschiedene Faktoren änderten die Perspektive der Menschheit. Der Aufstieg der Korporationen, die Entdeckung der ersten Fossilien auf dem Mars und die explosionsartige Entwicklung/Erforschung in diverse Richtungen, oder durch die Erfindung des Hyperdrives von Li Qin Jao.

Repräsentative und/oder verwandte galaktische Mächte:



Zachary Hudson

Präsident der Galaktischen Föderation



Felicia Winters

Schattenpräsident

SUPERMACHT: Imperium



Imperium von Achenar

Verweise auf: "Empire", "Imperials", "Imps".

Das Imperium, offiziell das Imperium von Achenar, ist eine der drei Hauptfraktionen im Universum. Der Kaiserpalast, Sitz des Kaisers, liegt auf dem Kapitol im Achenar-System. Der gegenwärtige herrschende Kaiser ist Arissa Lavigny-Duval.

Obwohl seit 2382AD ein Friedensvertrag zwischen dem Imperium und der Föderation bestand, gab es niemals friedliche Beziehungen zwischen diesen beiden alten Feinden. Das Reich verachtet die Föderation und alles, für was es steht, und umgekehrt.

Das Imperium ist weniger technologisch abhängig als die Föderation und beschäftigt zudem Sklaven für Arbeiten und Bereiche, bei denen man in anderen Teilen des Universums für gewöhnlich nur Maschinen antreffen würde.

Das Imperium ist auch ein Befürworter des menschlichen Klonens, ein Thema, das die anderen Fraktionen abscheulich finden und offiziell in ihren eigenen Rechtsgebieten verboten haben.

Die kaiserliche Gesellschaft beruht auf einem streng geschichteten "Client"-System - ähnlich wie das alte Rom, wobei die Menschen zwischen den Schichten sich auf der Grundlage von Geld, Schirmherrschaft und Einfluss bewegen

können. Es schätzt den Status und die Ehre sehr hoch. Während es akzeptabel ist, Reichtum daraus zu schlagen, ist die Behandlung von Menschen eine gute Frage der Ehre - und das schließt Sklaven mit ein. Eine unbezahlte Schuld zu haben, wird als völlig unehrenhaft angesehen - ein ehrenhafter kaiserlicher Bürger würde sich in die Sklaverei verkaufen, um eine Schuld zu klären, die er sich sonst nicht leisten konnten. Das kaiserliche Gesetz wird von Senatoren gestützt und erzwungen, sie selbst stehen jedoch über dem Gesetz stehen. Sie können Hinrichtungen anordnen und sogar die Menschen selbst töten, manchmal (selten), können aber auch sie für ihre Handlungen vom Kaisers dafür verantwortlich gemacht werden. Im Reich ist sehr wenig illegal, aber viele Dinge sind verpönt, wie übermäßiger Gebrauch von Betäubungsmitteln. Imperiale Gestaltung legt einen Schwerpunkt auf die glamouröse, herrliche und ästhetisch schöne, mit Extravaganz in Hülle und Fülle. Alles im Imperium sieht eindrucksvoll aus, von ihren Städten, ihren Schiffen, bis hin zu den Kleidern, die von kaiserlichen Fächern getragen werden.

Repräsentative galaktische Mächte:



Arissa-Lavíngy Duval - Kaiser



Denton Patreus - Admiral der Flotte, Senator



Aisling Duval - Prinzessin, Senator



Zemina Torval - Senator

SUPERMACHT: Allianz und unabhängige Mächte



Allianz der Unabhängigen Systeme

Verweise auf: "Allianz" "Ally" "Unabhängige"

Die Allianz, offiziell die Allianz der Unabhängigen Systeme, ist eine der drei galaktischen Hauptfraktionen. Sein politisches Zentrum ist das System von Alioth.

Die Allianz wurde aus einer Reihe von unabhängigen Systemen gebildet, mit dem Ziel, Kraft in Zahlen zu gewinnen und zu verteidigen, wo nötig, gegen die anderen großen Fraktionen.

Militärisch ist die Zusammenarbeit erfolgreich. Jedes Mitgliedssystem trägt seinen Teil zur Alliance Defense Force Flotte bei. Der Rat der Admirale ist einheitlich und hat die Befugnis, ohne Zustimmung der Regierung rasch zu handeln. Die Schiffe der Allianz tragen in der Regel die "Embleme ihrer eigenen Marine", aber tragen ein zusätzliches "Allianz Defense Force Emblem" bei Manövern und Einsätzen mit der einheitlichen Allianz-Flotte.

Die Allianz wurde um ca. 3230 n.Chr. in Alioth gegründet und porträtiert sich als Leuchtturm für Menschenrechte und Demokratie in einem zunehmend autokratischen Universum. Es entspricht nicht den politischen Idealen des totalitären Imperiums oder der autoritären Föderation und es gibt viel kulturelle Unterschiede zwischen seinen Mitgliedern. Dies bedeutet jedoch, dass sie oft kämpfen, um eine politische Einigung zu erzielen. Die Präsidentschaft ändert sich jährlich um ihre Mitgliedssysteme. Der aktuelle Alliance-Premierminister ist Edmund Mahon.

Repräsentative oder verwandte galaktische Mächte:



Edmund Mahon Alliance Premierminister

Der Ministerpräsident der Allianz ist ein Idealist, der fest an das Recht auf Selbstverwirklichung glaubt, indem er interstellare Verträge ehrt und zwischen dem Willen des Volkes und einer beherrschten Herrschaft unterscheidet, genau so als er den Antrag der "Crimson State Group" zur Allianz und Anerkennung verweigerte, bis zu dem Zeitpunkt als der Planet sich formell und demokratisch von der Föderation los gesagt hatte. Trotzdem hat der Premierminister Mahon in der Vergangenheit Allianz-Botschafter zu unverbundenen unabhängigen Welten geschickt, um als Vermittler in trilateralen Gesprächen zu handeln, die eine friedliche Lösung für verschiedene Konflikte suchen. Als Ministerpräsident der Allianz hat er einen beträchtlichen diplomatischen Einfluss und ist ein starker Unterstützer des freien Handels.

Mit der Fortsetzung dieser GalNet-Exklusiv Serie, schreibt der politische Kommentator Marcus MacMillan im Jahre 3301 über einige der Macher. In diesem dritten Artikel schaut er auf den Alliance-Premierminister Edmund Mahon. Politiker aus Föderation und Imperium unterschätzen oft ihre Kollegen in der Allianz. Dies ist zum Teil auf ihre relative Größe zurückzuführen, da bei den drei Supermächten die Allianz bei weitem die kleinste und am wenigsten mächtig ist. Allerdings sollte man sich daran erinnern, dass die Allianz geboren wurde, um sowohl die Föderation als auch das Imperium auf Alioth zu besiegen, ein Thema, das ich sicher bin, dass die geschätzte Sima Kathana in ihrem Sonntags-Magazin irgendwann bald näher erläutern wird. Die anderen Supermächte sehen auch die komplexe Verknüpfung der Systeme, Komitees und Machtverteilung der Allianz als Begrenzung des Einflusses des Premierministers.

Edmund Mahon ist ein Karriere-Politiker und kennt das Allianz-politische System sehr gut. Er hat einen starken akademischen Hintergrund und sich somit seinem Amt auf Lebenszeit verschrieben. Während es einigen seiner Kollegen an Führung fehlten oder die Fähigkeit, die disparaten Elemente der Allianz zu vertreten, ist er dafür bekannt und in der Lage, innerhalb des Systems zu arbeiten und tatsächlich Dinge zu bewegen. Manche würden argumentieren, und ich zähle mich dazu, dass Mahon wohl der größte Führer ist, den die Allianz seit ihrer Gründung gesehen hat. Er ist nicht oft zu sehen, auch ist über ihn privat leider nicht viel bekannt, oder wurde aus irgendwelchen Gründen Geheim gehalten. Aber sein düsteres Äußeres zeichnet einen listigen Geist und ein starken Willen für die Allianz, seine/diese Werte auf mehr Systeme zu propagieren und zu erweitern. Er ist auch ein Experte, um sicherzustellen, dass die Sorgen der einzelnen Systeme in der Allianz richtig vertreten sind, was für neue Mitgliedssysteme als sehr attraktiv angesehen wird.

Alioth war der Schwerpunkt zahlloser Kämpfe zwischen der Föderation und dem Imperium, die über unabhängige Welten zur Erweiterung kämpften. Ein populärer Aufstand gegen die Eindringlinge, angeführt von Mic Turner und Meredith Argent, führte dazu, dass diese Streitkräfte aus der Region herausgedrängt wurden und die teilnehmenden Welten die Allianz auf der Grundlage der gegenseitigen Verteidigung bildeten.

Die Mitgliederwelten der Allianz genießen eine unvergleichliche Freiheit im Vergleich zum Imperium oder der Föderation, was dazu führt, dass der politische Prozess oft durch Stimmen abgesperrt wird. Allerdings umfasst die Allianz stolz ihre kulturellen und ideologischen Unterschiede, weil sie wissen, dass ihre Welten vereint sein werden, sobald eine ausländische Macht wieder versucht, ihr Schicksal zu stören.

Die "Allianz Verteidigungs Kräfte" sind im Vergleich zu den Föderalen- und Imperialen Streitkräften klein, die weitgehend aus lokalen Flotten und Polizeifahrzeugen bestehen, die von den Mitgliedswelten beigetragen und durch umgebaute Megafrachter und Zivilmilizen verstärkt wurden. Dennoch befiehlt der Rat der Admiräle die Allianz-Verteidigungskräfte mit einer Effizienz, die viele in der Zivilregierung replizieren möchten. Die Allianz war auch in der Lage, friedlichen Kontakt und Kommunikation mit der Insektoid-Rasse, bekannt als die Thargoiden, zu schaffen, so dass sie einen Friedensvertrag schaffen und sogar einige Technologien teilen konnten. Davor waren die Thargoiden im Krieg mit der Menschheit. Eine gemeinsame Föderation / Reichsorganisation, die als INRA bekannt ist, nicht in Anbetracht dessen, dass Frieden eine Möglichkeit mit den Thargoiden wäre (die wohl in erster Linie lieber einen Krieg gehabt hätten), hatten ein Virus entwickelt, das die organische Technologie von Thargoid zerstört, abtötet und ihren FTL-Antrieb (Hyperraum Antrieb) unbrauchbar machte. (Anmerkung: Da man immer noch nicht weiß woher die Thargoiden kommen, nimmt man bisher an, das sie im Hyperraum leben und somit dort nicht angreifbar wären. Mit der Zerstörung oder Stilllegung ihres Sprungantriebes, zwang man sie erstmalig zu einem

ausgeglichenem Kampf). Die Allianz jedoch sah dies als eine Gelegenheit zu zeigen, dass sie keine feindlichen Absichten hatten, und hatte eine Heilung für das Virus, das als Mycoid-Virus bekannt und entwickelt wurde. Das Anti-Virus wurde direkt an die Thargoiden übergeben, die darüber glücklich waren. Man nutzte die Gelegenheit um endlich Frieden zu schließen.

Damit hat die Allianz einen mächtigen Verbündeten gewonnen. Die Föderation und das Imperium auf der anderen Seite bekamen somit einen gefährlichen Feind. Während die Thargoiden seit etwa 50 Jahren keine spürbaren Aktivitäten mehr gezeigt haben, wäre es nicht unvernünftig, davon auszugehen, dass sie sich, wenn sie sich wieder zeigen, wahrscheinlich mit der Allianz verbünden werden. Es ist auch anzumerken, dass die verantwortlichen für diese Thargoid-Menschheit-Koalition, angeblich nur eine Pfadfinderpartei war, und dass es auch sehr wahrscheinlich ist, dass es selbst unter den Thargoiden, ähnlich wie bei den Menschen, mehrere Fraktionen zu geben scheint, welcher Gesinnung diese auch immer folgen mögen.

Unabhängige Mächte (nicht Teil der Allianz der unabhängigen Systeme)



Simguru Pravnav Antal -
Utopischer Führer



Li Yong-Rui - CEO von Sirius
Corporation und Sirius Gov.



Anchon Delaine
Piratenkönig



Yuri Grom - Diktator, Führer
der EG Piloten

Galaktische Mächte part1: Treffen Sie das Imperium!

Das wichtigste Vorweg! Man sollte nicht unbedingt gleich zu Anfangs sich einer Galaktischen Macht anschließen, kann dies aber bei Bedarf machen.

Das Anschließen einer Galaktischen Macht, hat zur Folge das man in den gegnerischen Macht Systemen als "Feindlich" zu sehen ist. Es wird einem auch selbst angezeigt, bevor man einen Sektor betritt, und im Sektor auf der rechten Seite von Energieverteilungssystem.

Manche verlassen darauf hin panisch eine Galaktische Macht was den eigentlichen Fehler des nicht Nachdenkens verursacht.

Feindlich, heißt, ist, einfach nur ... Feindlich. Das heißt NICHT das einem gleich die ganze Galaxie auf den Versen ist! Mal abgesehen davon, man würde im "Offenen Modus" spielen und irgendwelchen gegnerischen Spielern über den weg laufen die gerade ihr Revier beschützen oder auf Jagt aus sind.



Arissa Lavingy-Duval
Kaiserin, Reich von Achenar

"Gemeinsam sind wir stärker als diejenigen, die versuchen wollen, uns zu zerreißen."

Arissa war die uneheliche Tochter, die außerhalb der Spät-Kaiserin, Hengist Duval 'Ehe geboren wurde. Er wurde von einem verräterischen hochrangigen Offizier ermordet, bevor er seine geliebte Florance Lavingy, Mutter von Arissa, legal heiraten konnte. Mit dem Sohn des Kaisers, der wegen der Geisteskrankheit nicht in der Lage war, den Platz seines Vaters einzunehmen, schuf der leere Thron ohne Erben einen politischen Krieg, der mit Reden und Protesten umkämpft wurde. Letztlich (durch Spieler diktierte wettbewerbsorientierte Gemeinschaftsziele), erklärte die kaiserliche Politik, dass Hengists Ehe erfolgreich war, so dass Arissa endlich den Nachnamen seines Vaters abholen und der jetzt angesehene und geliebte Kaiser Arissa Lavingy-Duval werden konnte. Ihre politische Plattform ist um die Idee der Ehre gebaut, die Korruption aus dem Imperium verbannt, und sie erließ auch den Titelt zu "Kaiser" anstatt sie zur "Kaiserin" zu ändern, weil sie der erste weibliche Herrscherin des Imperiums ist, ein Titel, der traditionell von dem ältesten Sohn vererbt wurde.



Denton Patreus
Admiral der kaiserlichen Flotte, Senator

"Ehre und Ehrlichkeit sind wichtige Eigenschaften in unserer modernen-Gesellschaft."

Patreus ist einer der stärkeren Senatoren im Kaiserlichen Senat. Nach dem ersten Attentat auf den späten Kaiser Hengist Duval stand er standhaft neben ihm und stellte jede Unterstützung zur Verfügung, die er aufbringen konnte, um die Identität der Mächte hinter der Vergiftung zu enthüllen. Seine Kräfte spielten einen entscheidenden Teil bei der Jagd auf die Dawn-Party des Kaisers, die später für Schuldig befunden wurden, das zweite, erfolgreiche Attentat zu organisieren. Zu der Zeit war er romantisch mit Prinzessin Aisling Duval, Enkelin von Hengist vereint, die er unermüdlich unterstützt, ebenso als Opposition gegen Arissa während der politischen Debatte über den Erben des Thrones. Die Beziehung dauerte nicht lange, da er immer noch als "verdächtiger Patreus", der Meister hinter der Ermordung zu sein scheint und versuchte, mit Aisling auf einer Seite zu stehen. Seitdem richtet er sich und seine Loyalität sowohl durch seine Worte und Handlungen, als ein standhafter Anhänger des neuen Kaisers, Arissa Lavingy-Duval.

Senator Patreus wird oft als der muskulöse Aspekt des Imperialen Senats gesehen. Er ist einer der stärkeren Senatoren (obwohl hinter den Schwergewichten der Senatoren Lavigny-Duval und Zamina Torval) und genießt große Loyalität von seinen Anhängern. Dies ist zum Teil auf seine Aufzeichnung der niedrigen Besteuerung durch aggressive wirtschaftliche und militärische Eroberungen finanziert.

Während einige den Senator von unethischem Verhalten für seine stark-arme Taktik angeklagt haben, antworten andere, wenn Regierungen sich in Schulden setzen, dann haben sie nur selbst Schuld. Seine kluge Politik erlaubte

ELITE DANGEROUS

ihm, tiefe Kreditreserven und eine gewaltige Flotte zusammenzubringen, die ihm die Macht über das hinaus gab, was sein Standpunkt angeben könnte.



Aisling Duval

Prinzessin des Reiches von Achenar, Senator

"Fortschritt ist, dass das Imperium als der Leuchtturm der Zivilisation bleiben muss."

Trotz ihrer angesehenen un-traditionellen Ansichten des Imperiums, gegen die Imperiale Sklaverei, wird sie weiterhin unterstützt und geliebt für ihren Kampf im Senat gegen Narkotika, die ihre Mutter als Überdosierung nahm. Wegen der geistigen Erkrankung ihres Vaters war sie als nächstes in der Duval-Blutlinie, um den Thron nach dem Tod ihres Großvaters, des Spät-Kaiser Hengist Duval zu erben. Jedoch als Arissa enthüllt wurde, die Tochter des Kaisers selbst zu sein, begann sie politisch an zu Boden verlieren, zudem ihren Anspruch. Sie beschließt, darauf hin ihre Tante zu unterstützen. Es gab einige schnell verschwindende Audiolecks gegen Arissa während der Debatte. Aisling bleibt eine Populistin und wird auch als "Volksprinzessin" anerkannt, die regelmäßig in den Medien auftaucht und ihre Agenda dazu veranlasst, im Imperialen Raum Narben zu hinterlassen. Ebenso die "Stopp-Sklaverei-Bewegung" zu starten, um so der traditionellen kaiserlichen Sklaverei entgegenzutreten. Für ihr Alter von 25 Jahren ist sie ungewöhnlich jung, genießt eine breite öffentliche Unterstützung, von denen sogar einige das Interesse haben, die Traditionen des Imperiums zu tiefst zu erschüttern.



Zemina Torval

Senator im Kaiserlichen Senat.

"Diejenigen, die ihre Sklaven schlecht behandeln, sollten das gleiche bekommen."

Als Großaktionär der Mastropolos Mining, eine Megacorporation, die Ressourcen von ganzen Planeten abnimmt, ist Zemina Torval auch ein Unterstützer der Tradition, der kaiserliche Sklaverei. Mit den Ressourcen hinter ihrem Rücken ist sie gewidmet, sich gut um alle kaiserlichen Sklaven zu kümmern und auch eine langsam wachsende Flotte zu besitzen, die sie verwendet hat, um Denton Patreus in seinem Krieg gegen die Kaiserin-Dämmerungspartei zu unterstützen. Jagd auf alle, die eine Rolle am Mord des Alt-Kaisers Hengist Duval gespielt haben. Ihre traditionellen Überzeugungen trafen sich mit den revolutionären Idealen von Aisling in einer Herausforderung (*in Form eines Gemeinschaftsziels*), wobei man *versuchte*, so viele Opfer *illegaler Sklaverei* zu finden, wie sie in der Galaxis konnten, und sie um sie dann zu Aisling transportierten... Um frei zu werden (und wahrscheinlich mittellos), oder, um Teil des kaiserlichen Sklaverei-Systems von Zemina zu sein. Torval sammelte fast 2,5 Millionen Sklaven, die sie seither in Mastropolos Mining beschäftigt, während Aisling knapp über 1 Million frei ließ.

Galaktische Mächte part2: Treffen Sie die Föderation!



Zachary Hudson

Präsident der Galaktischen Föderation

"Wir können nicht den ersten Schuss abfeuern, aber wir werden den letzten schießen."

3300 organisierte Jasmina Halsey, liberalistische Präsidentin der Föderation, einen geheimen Krieg in dem unabhängigen Sternensystem Lugh im Föderationsraum. Die örtliche Regierung, die "Crimson State Group", bat um Edmund Mahons Hilfe bei der Verteidigung gegen die Föderationsangriffe. Die sich jedoch weigerten, da Lugh technisch gesehen zur Föderation gehörte, was auf territoriale Forderungen zurück zu führen war. Die Föderationskräfte hatten Lugh schon fast überwältigt, als Nachrichten durch sickerten, das die "Crimson State Group Führung" unter den zivilen in Flüchtlingsschiffen flieht. Jasmina befahl die Zerstörung der Konvois, die fast 10.000 unschuldige Opfer unter der Zivilbevölkerung der CSG-Flüchtlingen forderte. Bis man herausfand, das die CSG-Führung das Heimat System nie verlassen hatte. Halseys Unterstützung hörte sofort auf zu existieren, Piloten aus der ganzen Galaxis kamen, um der Crimson State Group zu helfen, die es geschafft hatte, sich gegen die Föderationsflotte zu behaupten. Der Bundeskongress hielt eine Stimme des Vertrauens gegen die jetzt plötzlich fehlende Jasmina, so dass der ehemalige Schattenpräsident Zachary Hudson an die Macht kam, der die Föderationsflotte von Lugh zurückzog und eine Untersuchung der Angelegenheit versprach, zusammen mit dem entsenden von Suchteams, um Halsey zu finden. Ein Jahr später wurde Jasminas Schiff von Hudsons



Felicia Winters

Schattenpräsidentin der Galaktischen Föderation

"Die Fehler unserer Vergangenheit können uns nicht erlauben, unsere Zukunft zu verwöhnen."

Die führende Position der liberalistischen Partei fiel auf Felicia nach dem Verschwinden von Jasmina Halsey. Ihr Job war nicht weniger als die Wiederherstellung des Vertrauens und des Vertrauens in die liberale Partei, die hinter Halsey war, um Tausende von ihren eigenen Bürgern in dem erwähnten Lugh-Vorfall zu töten. Winters war Staatssekretärin, bevor sie den Titel des Schattenpräsidenten übernahm, als Hudson Präsident wurde, und sie näherte sich der föderalen Politik in einer friedlicheren Weise: Ihre Hauptziele sind die Bereitstellung von Wohlbefinden, die auf der Grundlage der Gesellschaft aufgebaut sind, als bekannte charismatische Person, die immer darauf ab zielt, was richtig ist, nicht was einfach oder beliebt ist. Allerdings beinhaltet dies auch das, was sie glaubt, das richtige zu sein, selbst auf Kosten ihres eigenen Volkes oder sich selbst - macht sie umstrittenen Charakter einige Bewunderungen und einige Ablehnungen. Davon unabhängig, steht sie in Umfragen als gleichberechtigte Macht gegenüber Hudson und gewinnt viel Unterstützung von jenen, die Angst vor möglichen Konsequenzen haben, die die aggressive militärische Politik des Präsidenten der Föderation mit sich bringt. Viele Wähler werden von der aggressiven Rhetorik des Präsidenten (Hudson) betroffen und wenden sich an die Liberale Partei, um dem entgegenzuwirken.

Suchteams als Trümmer gefunden, wobei sie der einzige Überlebende in einer der Stasis kammer war und im Koma schlief. Nachdem sie aus dem Clearwater-Psychiatriezentrum entlassen worden war, behauptete sie, hochintelligente Wesen kennen gelernt zu haben und eine schöne neue Welt zu sehen. Bis zum heutigen Tag schaffte sie es, sich für die Ereignisse in Lugh der Verantwortlichkeit zu entziehen, und startete mehrere Erkundungsmissionen, die entschlossen waren, das Paradies zu finden.

ELITE DANGEROUS

Galaktische Mächte part3: Unabhängige



Edmund Mahon

Alliance Premierminister

[Siehe Allianz](#)



Simguru Pravnav Antal

Utopischer Führer

"Frieden und Wohlstand durch den Fortschritt der ethisch ausgerichteten Technologie"

Nach dem Tod seines Vaters Rishi drohte sein Traum unerwartet, mit ihm zu sterben: es war dessen charismatischer Charakter, der die Menschen in der Utopia Kommune vereinte, und niemand erwartete, dass sein Sohn in seine Fußstapfen treten könnte. Er teilt aber die gleichen Ideale wie sein Vater und verfolgt ebenso den Traum, die Menschheit und das Universum mit einem höheren, besseren Zustand des Seins mit Hilfe der Technik zu transzendieren. Seine leidenschaftlichen Reden überzeugen immer mehr Menschen, sich seiner Sache anzuschließen. Antal versucht, den Geist und den Körper zu vervollkommen. Geht es nach ihm, wenn Utopia erfolgreich sein soll, muss es von gerechten Wünschen getrieben werden, nicht von Basen. Er definiert den Grund seiner Existenz, der Menschheit zu helfen, diesen Punkt des

ELITE DANGEROUS

Friedens und des Wohlstands zu erreichen, schließlich ist es nur durch die Beherrschung von uns, dass wir hoffen können, die Welten um uns herum zu beherrschen.



Li Yong-Rui

CEO von Sirius Corporations und Sirius Gov

"Wir müssen dieses neue goldene Zeitalter der Expansion ergreifen, um das Endergebnis zu erweitern"

Yong-Rui ist der jüngste der Li-Dynastie, eine Familie, die tief in Sirius Corporations involviert ist: Aufzeichnungen zeigen, dass 800 Jahre zurück die Li-Dynastie zu den Gründungsmitgliedern gehörte. Yong-Rui stellte sich als hochqualifizierter Arzt mit umfangreichem ökonomischem Wissen vor, der ihm half, seine Karriere an die Spitze der Sirius Corporation zu bringen und politische Möglichkeiten zu eröffnen. Unter seiner Führung hat Sirius Corp. rasch seine territoriale Kontrolle nicht nur durch militärische Aggression erweitert, sondern einfach nur ganze Sternensysteme, die mit kleinen unabhängigen Fraktionen bewohnt waren aufgekauft. Oft kaufte man Gebiete auf der Grundlage von Spekulationen, von erwarteten Ressourcen, zukünftigen wissenschaftlichen Wert oder einfach durch untergraben das Wachstums seines Konkurrenten, oder durch Erwerb von Systemen scheinbar wertlos wären. Er versucht, die Grenzen des interplanetaren Reisens durch hochentwickelte experimentelle Antriebe zu verschieben, aber die jüngsten Misserfolge haben Sirius Corp.'s Reputation ernsthaft geschädigt. Die er wiederherstellen will, unermüdlich daran, die neue Antriebstechnik so erfolgreich zu machen, die das Reisen wie wir es kennen revolutionieren könnte.



Archon Delaine

Piratenkönig der Cumo Crew

"Wenn du nicht Teil der Cumo Crew bist, dann bist du niemand"

Archon wurde der Führer einer kleinen Piratenmannschaft im sehr jungen Alter von 15, die als Cumo Crew bekannt ist, indem er den vorherigen Führer zum Tode mit seinen bloßen Händen schlug. Jahrzehnte flogen vorbei, und Cumo Crew wuchs zu einem terrorisierenden Drogenkartell und Bedrohung für alle nahe gelegenen Systeme. Viele versuchten, Delaine durch diese Jahre zu entführen, um seinen "Thron" zu nehmen, und jeder von ihnen endete tot in den Händen des grausamen Kriegsfürsten. Müde, einen Aufstand nach dem anderen zu brechen, reorganisierte Delaine das jetzt riesige Netz von Piraten, um Teil eines strengen kriminellen Syndikats zu sein, dessen Einfluss auf einer galaktischen Ebene Auswirkungen hatte und seinen Einfluss über die Unterwelt vieler Systeme verbreitete. Der einzige Fehler von Archon Delaine war nicht zu wissen, wann er aufhören sollte - seine Macht wuchs zu einem Punkt, wo galaktische Kräfte, manchmal sogar geschworene Feinde ihre Unterschiede beiseite legen, um zusammenzuarbeiten, um das Cumo Crew-Syndikat zu entfernen. Heute ist Delaine zurück zu einer kleinen Ecke des Raumes gezwungen, von kaiserlichen und föderalen Kräften gleichermaßen erstickt und kämpft ums Überleben.



Yuri Grom

Diktator von Euryale

"Freiheit bedeutet nicht Anarchie. Unbefangene, rechtmäßige Herrschaft ist entscheidend für das Prinzip, dass die Freiheit eines Mannes endet, wo die Freiheit eines anderen Menschen beginnt"

Yuri Grom ist der letzte in der Galaxie, und seine Macht hatte genug Zuwachs, um eine galaktische Supermacht zu werden. Er regiert durch Diktatur, aber sorgt für sein Volk. Nach ihm sind Narkotika nicht das Problem, sondern die Tatsache, dass die Menschen sich dafür entscheiden, es aus irgendwelchen Gründen zu benutzen, zumeist aus der unteren Ebene der Gesellschaft. Starke Bestrafung des Schmuggels für die Schädigung des Staates verursacht indirekt Schäden an den Menschen, für die der Staat existiert. Grom hob die Lebensqualität seines Volkes, das unter seiner eisernen Herrschaft lebt, und dafür sind sein Volk und seine Regierung ihm sehr treu. Während er die Idee hat, den Zustand der Sklaverei in der Galaxis von dem galaktischen Spielplatz der Politik zu befreien, respektiert er die Tradition der kaiserlichen Sklaverei und sagt diejenigen, die sich entscheiden, ihr Leben so zu leben, dass sie sich frei entscheiden können. Ihre Wahl sollte so viel respektiert werden wie jeder andere freie Mann.

Yuri Grom ist die erste Supermacht, die aus einer von Spielern gegründeten Gruppe geboren wurde, den EG-Piloten, die in der Community-Ziel-Serie von Elite Dangerous siegreich hervorgingen.

Richtig geraten, die Russen haben gewonnen :D



Colonia Citizens Network

<https://cdb.sotl.org.uk/>

<https://bgs.eppgroup.space/factions>

<https://eliteccn.com/>

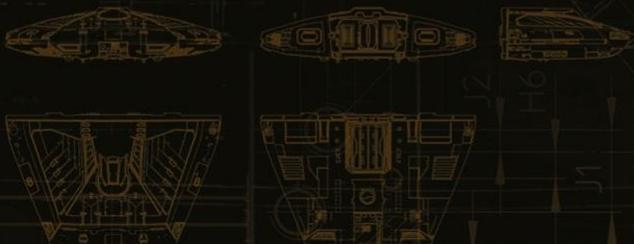
Colonia ist keine Galaktische Macht, sondern ein zweites kleineres Spieler System, das sich rund 24.000 LY von Sol weg befindet. Begonnen hat dies mit Jaques dem Barmann. Er ist ein Cyborg und hat sich im Lauf der Zeit eine Orbitale Station gekauft die Sprung Antriebe besitzt.

http://elite-dangerous.wikia.com/wiki/Jaques_Station

Jaques begann eine Expedition die ihn weit weg vom Hauptsystem führte. Die Station blieb aus Technischen Schwierigkeiten liegen, bis sie durch einen Notruf von Explorern gefunden wurde. Ein Community Ziel wurde gestartet um die Orbital Station zu reparieren, damit Jaques seine Reise wieder aufnehmen konnte. Diese Reise führte ihn in ein entlegenes System, das heute als Colonia bekannt ist, und ließ sich dort nieder. Seit dem gab es 6 Phasen als Community Ziel, das sich "Auswanderer-Gilden" in umliegenden Sektoren Bodenstationen "erspielen" konnten. Zum Stand 02.07.17 ist die letzte Phase zwar abgeschlossen, jedoch noch nicht alle Bodenstationen der Gewinner implantiert. Man kann sich auch ohne "Spieler Fraktion" bzw. als "Main System" in Colonia niederlassen. Es geht dort ruhiger zu, das Open ist nicht ganz so gefährlich, allerdings gibt es dort auch nicht alles an Ausrüstungs Modulen. Es ist eben im Stiel einer Kolonie gehalten. Wer genügend Canadische Rubel besitzt (Cr./Credits) kann mit einem Explorer Schiff in einigen Stunden die Distanz überbrücken und sich weitere Schiffe an eine Werft schicken lassen. Z.B. kostet eine Corvette ca 600/700 Mil. und braucht 61h / 3+Tage bis es angekommen ist. Auch einzelne Module lassen sich so liefern, sofern sie im Lager bestehen. Auf dem Weg nach Colonia stehen einem 6 Stationen zur Verfügung, sollte man Reparaturen benötigen. Nutzt man hierzu noch die Neutronen Sterne, ist eine AFW/Reperatur Einheit, zwingend notwendig.

Colonia Militia Forces :

<https://forums.frontier.co.uk/showthread.php/285614-Colonia-Citizens-Network-COLONIA-MILITIA-FORCES>

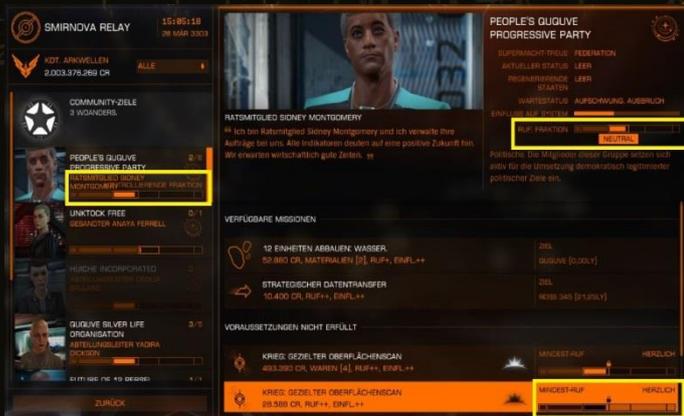


Ruf Reputation, Naval Ranks, Politik - wie funktionieren sie?

Dieser Teil des Leitfadens richtet sich auf die Haupt- und Nebengruppierungen

Kleine Fraktionen

Kleine Fraktionen sind sowohl innerhalb der Hauptfraktionen als auch außerhalb vorhanden. Kleine Fraktionen sind die überall - Volksbewegungen, politische Parteien, Konzerne, kleine Milizen, Gilden und so weiter. Sie sind die Leute, die die Zivilisationsblase (auch Bublbel genannt) füllen. Minderjährige Fraktionen können auf eigene Faust entstehen oder auf eine große Fraktion ausgerichtet sein. Kleine Fraktionen, die auf sich selbst unterhalten, haben keine Beziehung zu den FEDs, dem Imperium oder der Allianz, können ganze Stationen oder Systeme kontrollieren, oder sie koexistieren in der Regel mit einer anderen kleinen Fraktion, die auf einige der großen Fraktionen, auch Supermächte genannt, ausgerichtet ist.



Ruf und Marine-Ränge

Durch die Vollendung von Missionen für jede kleine Fraktion, erhält man Reputation an dieser Fraktion. Kleine Fraktionen, die nicht auf irgendjemanden ausgerichtet sind, sind in der Regel kleine Parteien, deren Einfluss sich auf die nächstgelegenen Nachbarsysteme ausbreiten, während dies auch für andere kleinere Fraktionen gilt, die einer Supermacht beigetreten sind, geben Ihnen die ausgerichteten Fraktionen auch einen Ruf in der gesamten Supermacht. Wenn du viele Missionen für unabhängige Fraktionen ausführst, bekommst du Reputation bei ihnen - wenn du viele Missionen für Superpower-ausgerichtete Fraktionen vollbringst, bekommst du Reputation bei ihnen und über die gesamte Supermacht. Dies bedeutet, dass Sie als Freund bei verschiedenen kleinen Fraktionen irgendwo bekannt sein werden, wenn sie ebenso zu den gleichen Supermacht-freundlichen oder sogar besseren verbündeten Piloten gehören. Reputation bei kleinen Fraktionen gewinnt man schneller an Ruf und erhält Zugang zu besseren Missionen, die die Einheimischen vergeben.



SN0117373



Ränge der Föderation

Deutsch	Englisch	Gewährt
Rekrut	Recruit	
Kadett	Cadet	
Fähnrich	Midshipman	Zugang zum System SOL oder VEGA
Maat	Petty Officer	Zugang zum System BETA HYDRI
Obermaat	Chief Petty Officer	Zugang zum System PLX 695
Feldwebel	Warrant Officer	Zugang zum System ROSS 128
Leutnant	Ensign	Zugang zum System EXBEUR Dropship kaufbar
Kapitänleutnant	Lieutenant	
Korvettenleutnant	Lieutenant Commander	
Fregattenkapitän	Post Commander	Zugang zum System Hors
Kapitän	Post Captain	
Konteradmiral	Rear Admiral	Federal Corvette kaufbar
Vizeadmiral	Vice Admiral	
Admiral	Admiral	

Ränge im Imperium

Deutsch	Englisch	Gewährt
Fremder	Outsider	
Leibeigener	Serf	
Meister	Master	Zugang zum ACHENAR-System
Knappe	Squire	Zugang zum SUMMERLAND-System
Ritter	Knight	
Fürst	Lord	
Baron	Baron	Imperial Clipper kaufbar
Viscount	Viscount	
Graf	Count	Zugang zum FACECE-System
Earl	Earl	
Marquise	Marquise	
Herzog	Duke	Imperial Cutter kaufbar
Prinz	Prince	
König	King	

Ein Aufstieg in den Rängen beim Imperium oder bei der Föderation ist nur über Missionen der jeweiligen Fraktionen möglich:

Der linke Abschnitt mit Bezeichnung Imperium, Föderation oder Allianz zeigt das allgemeine Ansehen und geht bis 100%. Macht man länger nichts für eine Fraktion, sinkt das Ansehen wieder, jedoch nur bis maximal 75%. Man muss sich also nicht ständig neu hoch arbeiten.

Der rechte Abschnitt ist der Rang innerhalb einer Supermacht (Beispiel Rekrut, Kadett, Fähnrich usw.) Erreicht dieser 100%, wird einem zu gegebener/zufälliger Zeit eine "Rangaufstiegs Mission" angeboten. So lange keine Rangaufstiegs Mission kommt, kann man weitere Aufträge annehmen und erledigen, der erwirtschaftete Ruf wird einem für den nächsten Rang gut geschrieben und geht nicht verloren. Wichtig hierbei, man kann immer nur EINEN Rang aufsteigen und keine überspringen.

Weitere andere Mächte

Innerhalb der galaktischen Supermächte gibt es noch andere Mächte: Dies sind, die am meisten unterstützten Gruppen in jeder Zivilisation, politische Parteien, charismatische Führer, CEOs der Branchen, die die Zukunft gestalten - Sie geben einen kleinen Einblick in die Supermächte, zusätzliche Informationen über sie können äußerst interessant werden, gewisse Blickwinkel ändern oder versteckte Geheimnisse offenbaren. In der Galaxie Karte kann auch mit bestimmten Einstellungen danach gesucht werden.

Zustände Systeme (Powerplay und Fraktionen)

1. Zustände

Zu den Bezeichnungen:

- **Supermacht:** Föderation Imperium Allianz
- **Macht:** Rivalisierende Macht im Power Play (z.B. Zachary Hudson Arissa Lavigny-Duval Edmund Mahon)
- **Fraktion:** Verwaltet Systeme und Stationen (z.B. Alioth Independents, Andra Liberal, usw.). Die Verwaltende Haupt- Fraktionen ist am Schwarzen Brett als erstes eingetragen, oder in der Sektor Karte unter Info zu sehen (Beispiel Abschnitt 5).

1.1 Was sind Zustände?

Die vom Menschen bewohnte "Blase" besteht aus mehr als 10.000 Sternensystemen. Jedes dieser Sternensysteme ist die Heimat mehrerer Fraktionen. Diese Fraktionen wiederum verfügen über einen gewissen Einfluss in den Systemen in denen sie vertreten sind.

Abhängig davon wie sich die Einflusswerte durch Spieleraktivität verändern, können unterschiedliche Zustände ausgelöst werden.

Es gibt insgesamt zehn verschiedene Zustände im Spiel.

Jede Fraktion kann zu jedem Zeitpunkt nur in einem einzigen Zustand sein. Auch wenn sie in mehr als einem System vertreten ist.

Hier ist eine Tabelle aller Zustände mit einer kurzen Beschreibung:

Expansion	Eine Fraktion hatte einen großen Zuwachs an Einfluss und bereitet sich nun darauf vor in ein anderes Sternensystem zu expandieren.
Krieg	Zwei Fraktionen, die aus unterschiedlichen Systemen stammen, befinden sich in einem Konflikt.
Bürgerkrieg	Zwei Fraktionen, die aus dem gleichen System stammen, befinden sich in einem Konflikt.
Wahl	Zwei Fraktionen mit dem selben Regierungstyp befinden sich in einem friedlichen Konflikt.
Aufschwung	Dieser Fraktion ging es ökonomisch außergewöhnlich gut.
Wirtschaftskrise	Diese Fraktion sieht sich ökonomischer Not gegenüber.
Bürgerunruhen	Die Anhänger dieser Fraktion sind nicht sehr erfreut über Sicherheitsprobleme in ihrer Fraktion.
Hungersnot	Diese Fraktion benötigt dringend Nahrungsmittellieferungen.
Massenvermehrung von Krankheitserregern	Diese Fraktion benötigt dringend Medikamentenlieferungen.
Abgeriegelt	Die Fraktion hat es nicht geschafft Recht und Ordnung aufrecht zu erhalten.

1.2 Wo man Zustände findet

SYSTEM ☰

ANDRA

ÜBERSICHT

KONTROLLIERENDE FRAKTION: ANDRA STAKEHOLDERS
 REGIERUNG: KOOPERATIVE
 ZUSTAND: AUFSCHWUNG
 ZUGEHÖRIGKEIT: ALLIANZ
 BEVÖLKERUNG: 16.168
 SICHERHEIT: MITTEL

FRAKTIONEN

FRAKTION: ANDRA STAKEHOLDERS
 REGIERUNG: KOOPERATIVE
 ZUGEHÖRIGKEIT: ALLIANZ
 EINFLUSS: 67.9%
 ZUSTAND: AUFSCHWUNG
 BEZIEHUNG: VERBÜNDET

Zustände von Fraktionen findet man auf der Systemkarte.

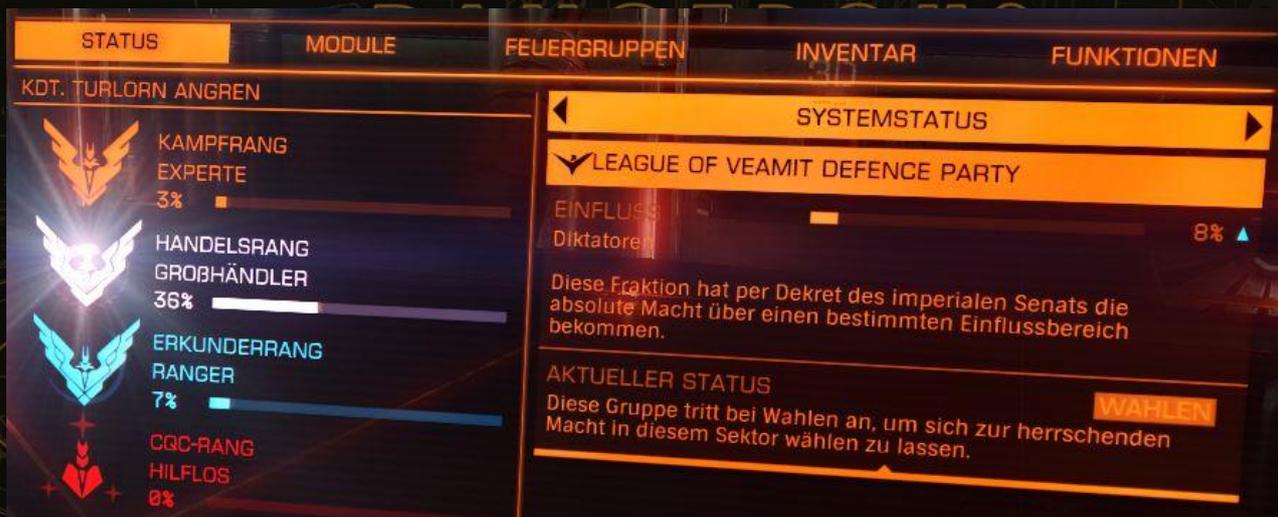
Alle Fraktionen eines Systems sind hier mit ihren Zuständen und Einflusswerten aufgelistet.

Die rechte Tafel im Cockpit zeigt auch die Einflusswerte eines Systems, ist hierbei aber äußerst ungenau. Am besten verwendet man nur die Systemkarte um die präzisesten Einflusswerte zu bekommen.



1.3 Bevorstehende Zustände

Bevorstehende Zustände sind Zustände die demnächst aktiv werden. Sie können auf der rechten Tafel im Cockpit, unter dem Reiter 'Status' gefunden werden. Man muss nur ein Mal nach rechts blättern (Standardtaste: D).



1.4 Die Dauer von Zuständen

Alle Zustände haben eine spezielle Dauer um von bevorstehend zu aktiv zu wechseln und auch eine spezielle Cooldown Dauer. Aktive Zustände können bis zu vier Wochen andauern.

Hier ist eine Tabelle mit allen Zeiten, Angabe in Tagen:

	Count down	Min Dauer	Max Dauer	Cool-down
Expansion	5	3	5	2
Krieg	3	3	28	0
Bürgerkrieg	3	3	28	0
Wahl	3	3	5	2
Aufschwung	2	3	28	3
Wirtschaftskrise	2	3	28	3
Bürgerunruhen	1	3	7	3
Hungersnot	3	3	28	25
Massenvermehrung von Krankheitserregern	4	3	28	7
Abgeriegelt	1	3	14	1

Quelle: Michael Brookes von Frontier Development

2. Wege um den Einfluss zu verändern

Wie wir bereits gehört haben, hängen Zustände sehr stark von der Manipulation der Einflusswerte ab. Dies kann durch alle Aktivitäten im Spiel erfolgen.

2.1 Missionen

Möglicherweise hast du dich beim auswählen von Missionen schon mal gefragt was die Zeile mit dem Einfluss (niedrig, mittel, hoch) soll. Dies kommt in der Hintergrundsimulation zum tragen. Missionen sind eine gute Möglichkeit um Einflusswerte zu verändern und gleichzeitig die Systeme der Nachbarschaft zu sehen.

Man muss sogar Missionen machen wenn eine Fraktion noch nicht seine eigene Station hat.

2.2 Handel/Bergbau

Sobald eine Fraktion seine eigene Station hat, kannst du sie auch auf andere Art und Weise unterstützen. Du kannst zum Beispiel dein Handelsschiff fliegen und mit der Station deiner Fraktion Handel treiben.

Einer Station Güter mit Gewinn zu verkaufen, führt zu einem Einflussgewinn für den Stationseigner. Wichtig zu beachten ist hierbei, dass seltene Güter zu keinem Einflussgewinn führen.

Alternativ kannst du auch dein Bergbauschiff zum nächsten Ring mit rein metallischem Vorkommen (pristine metallic) fliegen und wertvolle Erze und Mineralien abbauen.

Der Verkauf dieser (kombiniert mit Bergbaumissionen, falls möglich) gibt dieser Fraktion auch einen Zugewinn an Einfluss.

2.3 Kopfgeldjagd

Falls die Fraktion deiner Wahl bereits ein System verwaltet, kannst du sie auch unterstützen indem du böse Ganoven "festnimmst". Fliege einfach an einen Ort an dem sich gesuchte Piloten aufhalten und sammle deren Kopfgeld.

Anschließend kannst du dich bei der nächsten Station, die von deiner Fraktion verwaltet wird, auszahlen lassen.

Nur Kopfgelder, die von deiner Fraktion ausgegeben wurden, helfen dieser.

Sich die Kopfgelder von anderen Fraktionen auszahlen zu lassen hilft möglicherweise den anderen Fraktionen.

2.4 Kampf

Wenn sich zwei Fraktionen in einem Krieg oder Bürgerkrieg befinden kannst du in deren Konfliktgebiete hüpfen, dich einer Fraktion anschließen und rumballern.

Vergewissere dich, dass du eine der Fraktionen in deiner rechten Tafel unter 'Funktionen' ausgewählt hast.

Lass dich bei der nächsten Station für deine Kampfteilnahme auszahlen und deine Fraktion könnte bald ihre eigene Station haben.

2.5 Erkundung

Auch wenn du nur außerhalb der Blase Systeme scannst oder einfach nur bisher unentdeckte System innerhalb der Blase anspringst, kannst du trotzdem deine Fraktion unterstützen indem du deine Erkundungsdaten bei deren Station verkaufst.

Pass aber auf, dass du nicht zu viel auf einmal verkaufst und dadurch Einfluss veräudest. Beschränke dich auf maximal 10 Millionen credits an Erkundungsdaten pro Tag und pro Fraktion.

Diese Tabelle zeigt dir welche Aktivität bei aktiven Zuständen am besten ist um den Einfluss zu verändern:

Zustand	Auswirkung
Expansion	Alle Aktivitäten tragen bei
Krieg	Nur Kampfhandlungen und Kampfmissionen tragen bei
Bürgerkrieg	Nur Kampfhandlungen und Kampfmissionen tragen bei
Wahl	Kampfhandlungen und Kampfmissionen tragen nicht bei
Aufschwung	Handel trägt doppelt bei
Wirtschaftskrise	Handel hilft doppelt bei der Beseitigung, aber kein Einflussgewinn
Bürgerunruhen	Kopfgeldjagd hat den doppelten Effekt
Hungersnot	Kampfhandlungen und Kampfmissionen tragen nicht bei, Nahrung hat den doppelten Effekt
Massenvermehrung von Krankheitserregern	Kampfhandlungen und Kampfmissionen tragen nicht bei, Medizin hat den doppelten Effekt
Abgeriegelt	keine Handlung hat für die Dauer des Zustandes einen Effekt

Quelle: Michael Brookes von Frontier Development

3. Die Hintergrundsimulation alleine bearbeiten

3.1 Das richtige System finden

Das was du bisher erfahren hast, möchtest du vielleicht selbst ausprobieren. Falls dem so ist, solltest du als erstes ein geeignetes System finden. Du solltest dabei beachten, dass je mehr Einwohner ein System hat, desto mehr Arbeit muss man reinstecken um den Einfluss um ein paar Prozentpunkte zu verändern.

Systeme mit bis zu 1,5 Millionen Einwohnern sollten leicht von einem Kommandanten alleine zu handhaben sein. Zusätzlich solltest du noch bedenken, dass andere Spieler unbeabsichtigt durch normale Aktivitäten deine Anstrengungen negieren können. Wenn du an einer Station andockst kannst du leicht nachsehen wie viele Spieler in den letzten 24 Stunden das System angefliegen haben.

Systeme wie zum Beispiel Leesti weisen eine enorm große Spieleraktivität auf. Aber es gibt auch Systeme in denen es überhaupt keine Spieleraktivität gibt. Solche Systeme können am Rand der Blase gefunden werden.

Das [Randzonenentwicklungsprogramm der Allianz](http://forums.frontier.co.uk) [forums.frontier.co.uk] würde sich freuen dir ein solches System vermitteln zu können, falls du die Allianz unterstützen willst.

3.2 Das System beobachten

Sobald du ein vielversprechendes System gefunden hast, solltest du beginnen seine Einflusswerte und Zustände zu beobachten. Dadurch kannst du leicht erkennen ob andere Kommandanten im System aktiv sind.

Aber das wichtigste ist, dass du dadurch deinen eigenen Fortschritt beobachten kannst, was nicht nur sehr motivierend ist, sondern dir auch erlaubt voraus zu planen.

Man benutzt dazu am besten eine Exceltabelle.

3.3 Das System bearbeiten

Sobald du dich vergewissert hast, dass keine anderen Kommandanten im System aktiv sind, kannst du damit beginnen die Hintergrundsimulation in diesem System zu "bearbeiten".

Mach zunächst eine handvoll Missionen und beobachte welchen Einflussgewinn du damit hervorruft.

Am folgenden Tag könntest du eine der anderen Aktivitäten ausprobieren und schauen was es bewirkt.

Wichtig hierbei zu beachten: Die Einflusswerte und Zustände aktualisieren sich ein Mal am Tag. Momentan geschieht dies um 11:30 Uhr Galaktischer Mittlerer Zeit (GMT).

4. Die Hintergrundsimulation in der Gruppe bearbeiten

Die Hintergrundsimulation in der Gruppe zu bearbeiten hat den Vorteil, dass auch in Systemen mit hoher Einwohnerzahl der Einfluss recht schnell verändert werden kann, wenn alle an einem Strang ziehen. Außerdem macht es einfach mehr Spaß zusammen in der Gruppe.

Es gibt bereits eine gewisse Anzahl an Spielergruppen, die mindestens eine Fraktion unterstützen. Diese Gruppen verfügen über potente Werkzeuge außerhalb von Elite mit denen Einflusswerte und Zustände aufgezeichnet und Aktivitäten koordiniert werden.

Falls dich die Hintergrundsimulation sehr interessiert, dann tritt einfach einer solchen Gruppe bei.

Falls du dich momentan nicht bei einer Spielergruppe verpflichten willst, kannst du jederzeit als unabhängiger Kommandant beim [Randzonenentwicklungsprogramm der Allianz](http://forums.frontier.co.uk) [forums.frontier.co.uk] mitmachen.

5. Den Einfluss zu deinen Gunsten verändern

Im nun Folgenden wird eine grundlegende Strategie aufgezeigt mit der sich die Kontrolle über Stationen und Systeme erlangen lässt. Es wird von Fraktionen ausgegangen, die an dritter oder niedrigerer Stelle in einem System stehen und bisher noch über keine eigene Station verfügen.

5.1 Der Weg zum Konflikt

Du hast dir also eine Fraktion ausgesucht, die du gerne unterstützen möchtest, die aber auf den unteren Rängen im System ist und keine Station hat an der du andocken kannst. Mit ein wenig Aufwand kannst du dies ändern.

Das Erste was du tun solltest ist deine Fraktion in einen Konflikt mit einer anderen Fraktion zu bringen, die eine Station besitzt. Um das zu tun erledige einfach ein paar Missionen um die Einflusswerte zwischen den beiden Fraktionen anzugleichen.

Falls die nächste Fraktion mit einer Station unter deiner steht, erledige einfach ein paar Missionen für jene Fraktion.

Sobald beide Fraktionen den gleichen Einflusswert haben, sollte der Konflikt beginnen.

Wichtig hierbei zu beachten: Falls du es mehrmals hintereinander nicht schaffst die Einflusswerte anzugleichen und immer vorbeiziehst, dann liegt das daran, dass eine der Fraktionen bereits in einem Konflikt in einem anderen System involviert ist (maximal 30 Lichtjahre entfernt).

Beide Fraktionen brauchen auch jeweils mindestens 7,3% an Einfluss damit ein Konflikt zustande kommt.

5.2 Einen Konflikt lösen

Sobald ein Konflikt bevorsteht, hast du drei Tage Zeit um die Fraktion mit weiteren, beliebigen Aktivitäten zu unterstützen. Mit aktivem Konflikt können nur noch Kampfhandlungen den Ausgang von diesem beeinflussen.

Falls du einen Bürgerkrieg ausgelöst hast, solltest du einen Unterschied von 5% zwischen den beiden Fraktionen herstellen. Falls du einen Krieg ausgelöst hast sollten die beiden Fraktionen mindestens 15% trennen. Nur so kann es einen Sieger geben und eine Station den Besitzer wechseln.

5.3 Eine Expansion hervorrufen

Gratuliere! Du hast einer Fraktion geholfen die Kontrolle über eine Station zu erlangen. Jetzt kannst du sie mit Aktivitäten unterstützen, die eine Andockbucht erfordern. Du kannst jetzt Konflikte mit allen anderen Fraktionen über dir beginnen um die Kontrolle über das System zu erlangen.

Sobald du die kontrollierende Fraktion bist, kannst du eine Expansion hervorrufen. Eine Expansion wird bei einem Einfluss von 75% ausgelöst wodurch es deiner Fraktion ermöglicht wird neue Zweigstellen in nahegelegenen Systemen zu eröffnen (maximale Expansionsdistanz: 30 Lichtjahre; in wenigen Fällen bis zu 50 Lichtjahre).

In diesem neuen System kannst du dann das Spiel von vorne beginnen und wieder die Kontrolle über Stationen und das System erkämpfen. Löse aber in neuen Systemen keine Expansion aus, da du sonst sehr schnell den Überblick verlieren wirst.

5.4 Wie man mit einem Aufschwung umgeht

Wenn man eine Fraktion unterstützt, kann sehr leicht ein Aufschwung ausgelöst werden, was besonders dann der Fall ist wenn sie über eine eigene Station verfügen. Einen solchen Aufschwung los zu werden ist vor Allem dann wichtig wenn man eine Expansion in die Wege leiten will.

Man könnte dazu ein bisschen Piraterie betreiben, dies aber lässt gleichzeitig auch den Einfluss der Fraktion sinken. Daher sollte man das eher nicht tun.

Ein paar Spieler haben berichtet, dass man einen Aufschwung "weghandeln" kann indem man mit der Station der betroffenen Fraktion Handel treibt. Dies ist aber nicht eindeutig bestätigt, aber einen Versuch wert, falls du nicht zu nun folgendem Mittel greifen kannst.

Ein Aufschwung wird immer überlagert von einem Konflikt (Krieg, Bürgerkrieg, Wahl) in einem anderen System, in dem deine Fraktion vertreten ist. Falls deine Fraktion noch nicht expandiert ist, kannst du es wie gesagt mit handeln oder aussitzen probieren.

Eingefügt aus <<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=676063274>>

By EOT Explorers on Tour

ELITE

Attribute:

Einfluss – Jede Minor Faktion hat getrennte Einfluss-Werte in jedem der Systeme, in denen sie präsent ist. Diese Einfluss-Werte beeinflussen den Status in einem System und können einen neuen Status auslösen, wie z.B. Krieg, Wahlen, oder Expansion. Je mehr Einfluss eine Minor Faktion in einem System hat, desto mehr Missionen erscheinen normalerweise auch für diese Faktion auf dem Schwarzen Brett. Jeden Tag einmal werden die Statistiken der Faktion neu festgelegt (Server tick).

Reputation – Reputation ist ein Wert, den eine Faktion für jeden einzelnen Piloten haben kann und zeigt an, wie sehr diese Faktion Dir als Spieler vertraut. Je höher diese Reputation ist, desto mehr Missionen werden für einen Spieler angezeigt. Verbündet zu sein, erhöht die Möglichkeiten sehr, dieses System zu beeinflussen.

Status – jeder Status, egal welcher Art, wird in allen Systemen der Faktion angezeigt, die sie besitzt und sie kann nur einen Status haben.

Die genauen Beschreibungen zu den einzelnen Status stehen weiter unten.

Verborgene (nicht beeinflussbare) Werte – Dies sind Werte wie "Sicherheit" (Security) oder "Gesundheit" (Health). Wenn diese Faktoren eine bestimmte Grenze überschreiten, wird ein neuer Status ausgelöst, wenn kein Status vorhanden ist, der diesen blockiert. Hohe Gesundheit wird z.B. "Aufschwung" (boom) auslösen, geringe Gesundheit dagegen "Krise" (Boost). Ebenso wird durch geringe Sicherheit "Abriegelung" (Lock down) ausgelöst. In jedem System wird ein Sicherheitswert angezeigt, der auch die Reaktionszeiten der Systembehörden beeinflusst.

Detaillierte Angaben zu den Status:

Expansion (Expansion) – der Mechanismus des Status Expansion erlaubt einer Faktion, sich in andere Systeme auszubreiten. Es wird vermutet, dass die maximale Reichweite einer Expansion 30 Lichtjahre beträgt. 27 Lichtjahre war die bisher weiteste Expansion, die beobachtet wurde. Bis zu sieben Faktionen können in einem System geführt werden. Expansion wird erreicht, wenn eine Minor Faktion in einem System ausreichenden Einfluss erreicht und ein bewohntes System in ausreichender Nähe ist. Eine Expansion durchzuführen, kostet einiges an Werten wie Gesundheit, Sicherheit und Wirtschaft in den bestoffenen Systemen.

Eine Expansion wird ausgelöst, wenn man die führende Fraktion in einem System ist, über 70% Einfluss hat und kein anderer Status die Expansion blockiert.

Countdown 5 Tage / Min Dauer 3 Tage / Max Dauer 5 Tage / Cool down 2 Tage

Alle Aktivitäten haben Auswirkungen auf den Einfluss

Aufschwung (boom) – Dieser Status hat einen offensichtlichen Effekt und zwar auf dem Warenmarkt, in dem die Gewinne um 10% angehoben werden. Die erzielten Gewinne aus einer "Boom-Phase" werden summiert. Für diese Gewinne gibt es eine Obergrenze. Wenn diese erreicht ist, wird der Aufschwung enden, wenn die Grenze nicht erreicht wird, kann der Aufschwung bis zu 4 Wochen andauern, wenn er nicht durch einen anderen vorrangigen Status abgelöst wird (wie z.B. Hungersnot oder Abriegelung). Während des Aufschwungs ist die „Gesundheit“ im betreffenden System erhöht und alle Handelsmissionen doppelt so viel zur Veränderung des Einflusses in einem System bei. Dies gilt natürlich auch für den Einfluss einer Minor Faktion. Ausgelöst wird ein Aufschwung durch beständige Handelsgewinne und vielen abgeschlossenen Handelsmissionen.

Countdown 2 Tage / Min Dauer 3 Tage / Max Dauer 28 Tage / Cool down 3 Tage

Handel hat doppelte Auswirkungen auf den Einfluss

Abschwung (boost) – Boost ist im Grunde genommen genau das Gegenteil von Boom. Viele Spenden-Missionen werden erscheinen und Missionen, die aufrufen, Waren in das System zu bringen. Piraterie erhöht den Abschwung, während Explorieren ihn vermindert. Nimmt man viele der Nachfrage- oder Spendenmissionen an und erledigt diese, wird dieser Status auch schnell wieder beendet.

Countdown 2 Tage / Min Dauer 3 Tage / Max Dauer 28 Tage / Cool down 3 Tage

Handel hilft doppelt bei der Beseitigung dieses Zustandes hat aber keine Auswirkungen auf den Einfluss

Abriegelung (Lock down) – Abriegelung wird ausgelöst durch illegales Handeln, Mord und das Erlangen von Strafen und Kopfgeldern. Kontrollpunkte erscheinen dann in diesem System, was einem Schiff mit illegalen Waren den Weg zum Schwarzmarkt sehr erschwert. Missionen und andere Aktivitäten haben während der Dauer einer Abriegelung keine Auswirkungen.

Countdown 1 Tage / Min Dauer 3 Tage / Max Dauer 14 Tage / Cool down 1 Tage

Keine Aktivität hat Auswirkungen auf den Einfluss

Unruhen (civil unrest) – Ähnlich wie bei der Abriegelung, werden Unruhen durch Mord und Aktionen ausgelöst, die Strafen oder Kopfgelder nach sich ziehen. Während dieser Unruhen haben das Einsammeln und Abgeben von Kopfgeldern den doppelten Effekt.

Countdown 1 Tage / Min Dauer 3 Tage / Max Dauer 7 Tage / Cool down 3 Tage
Kopfgeldjagd hat doppelte Auswirkungen auf den Einfluß

Hungersnot (famine) – Das Auftreten von Hungersnot lässt verschiedene Spenden-Aufruf-Missionen nach Nahrung auf dem Schwarzen Brett erscheinen und das Handeln mit Nahrungsmitteln hat den doppelten Effekt auf Einfluss. Es war einmal so, dass das Aufgeben von Missionen diesen Status sehr einfach ausgelöst hat. Dies wurde jedoch geändert. Nun gibt es nur noch einige wenige Missionen, die diesen Status auslösen.

Countdown 3 Tage / Min Dauer 3 Tage / Max Dauer 28 Tage / Cool down 25 Tage

Kampfhandlungen haben keine Auswirkungen auf den Einfluss. Missionen mit Nahrungslieferungen haben den doppelten Effekt

Epidemie (outbreak) – Das Auftreten von Epidemie lässt verschiedene Spenden-Aufruf-Missionen nach Medizin auf dem Schwarzen Brett erscheinen und das Handeln mit Medizin hat den doppelten Effekt auf Einfluss. Es war einmal so, dass das Aufgeben von Missionen diesen Status sehr einfach ausgelöst hat. Dies wurde jedoch geändert. Nun gibt es nur noch einige wenige Missionen, die diesen Status auslösen (oft solche mit Drogenschmuggel oder –Transport).

Countdown 4 Tage / Min Dauer 3 Tage / Max Dauer 28 Tage / Cool down 7 Tage

Kampfhandlungen haben keine Auswirkungen auf den Einfluß. Missionen mit Medizinlieferungen haben den doppelten Effekt

Krieg und Bürgerkrieg (war / civil war) – Krieg oder Bürgerkrieg sind ein Status, der das Potential hat, eine Station oder einen Außenposten für die gewinnende Fraktion zu erbeuten. Wenn die verlierende Fraktion keinen Besitz in dem System hat, wird die siegreiche Fraktion auch nichts gewinnen. Außerdem besitzen diese Status die Möglichkeit, andere "wirtschaftliche" Status zu unterbrechen. Krieg kann entstehen zwischen einer zugewanderten und einer beheimateten Fraktion. Bürgerkrieg kann nur zwischen zwei beheimateten Fraktionen entstehen. Nur Kampf Belohnungen aus Kampfbereichen und Kampf-Missionen haben in diesem Status eine Auswirkung auf den Einfluß.

Einen Krieg gewinnt, wer mindestens 5% im Einfluss mehr hat (Bürgerkrieg = 3%)

Countdown 3 Tage / Min Dauer 3 Tage / Max Dauer 28 Tage / Cool down 0 Tage

Kampfhandlungen und Kampfmissionen haben doppelte Auswirkungen auf den Einfluss

Wahlen (elections) – Dies ist die friedliche Version von Krieg und Bürgerkrieg, in welcher die Kontrolle über eine Station oder einen Außenposten an eine andere Fraktion übergehen kann ohne zu kämpfen. Kampf-Missionen und alle weiteren Kampf-Aktivitäten verändern während diesem Status den Einfluss nicht. Wahlen finden statt, wenn 2 Fraktionen der selben Regierungsform den gleichen Einfluss haben. Also 2 Demokratien, 2 Corporations ...sogar 2 Diktaturen (dies scheint aber nicht immer zu stimmen, da sich gerade in Toluku gezeigt hat, dass auch ein Konflikt mit einer Demokratie und Kommunismus in Wahlen enden kann...)

Kampfmissionen und Kampfhandlungen allgemein tragen nicht zum Erfolg der Wahlen bei. Alle anderen Missionen dagegen schon.

Wahlen gewinnt, wer mindestens 3% im Einfluss mehr hat

Countdown 3 Tage / Min Dauer 3 Tage / Max Dauer 5 Tage / Cool down 2 Tage

Kampfhandlungen und Kampfmissionen haben keine Auswirkungen auf den Einfluss

Fraktions-Präsenz

Stationen/Außenposten – Fraktionen können Stationen oder Außenposten in einem System übernehmen. Dies wird erreicht durch die Status Krieg, Bürgerkrieg oder Wahlen, welche wiederum ausgelöst werden wenn eine Fraktion über 60% Einfluss hat oder den gleichen Einfluss-Wert wie der Gegner. Der Sieger übernimmt die größte Station oder Außenposten vom Verlierer. Weitere Stationen oder Außenposten im System können später auch noch übernommen werden. Gemessen wird die kontrollierende Fraktion jedoch immer an der „Haupt-Station“.

System – Ein System wird von der Fraktion kontrolliert, welche die "Haupt-Station" besitzt. Dies kann auch ein Außenposten sein, ist aber auf jeden Fall die Station mit der größten Population. Manchmal kann dies schwer zu ermitteln sein oder es herrschen in etwas gleiche Bevölkerungszahlen auf mehreren Stationen. Hier gibt es dann aber meistens offensichtliche Kriterien, welche die „Haupt-Station“ ist. Wenn z.B. eine Station um eine erdähnliche Welt kreist und die andere nicht.

NPC's – Wenn man präsent in einem System ist und die herrschende Fraktion, dann werden in Kürze auch NPC's auftauchen, die für diese Fraktion fliegen und auch die Systemsicherheit und deren NPC's gehören dann zur eigenen Fraktion. Je mehr Einfluss man in einem System hat, desto mehr NPC's werden erscheinen. Diese NPC's helfen jedoch nicht, weiter Einfluss zu gewinnen oder diesen zu verändern.

Spiel-Arten und Möglichkeiten:

Es gibt sehr viele Wege, eine Fraktion in einem System nach vorne zu bringen, die im Folgenden beschrieben werden. Hierbei ist immer auf den aktuellen Status der Fraktion zu achten, da manche Aktionen – wie oben beschrieben – sonst einfach keine Wirkung haben.

Missionen – Missionen sind der zuverlässigste Weg, den Einfluss in einem System zu ändern. Alliiert zu sein, hohe Ränge in der Piloten-Vereinigung zu haben und den Einfluss der eigenen Fraktion hoch zu halten, verringert auch die Zeit, nach der Missionen am Schwarzen Brett wieder auftauchen.

Bounty Hunting – Kopfgeldbescheinigungen in der Station abzugeben, die Deiner Fraktion gehört, erhöht den Einfluss auch die "Sicherheit" im System.

Handel – Handeln mit der Station einer Fraktion stärkt auch den Einfluss.

Exploring – Explorer Daten abgeben stärkt auch den Einfluss der kontrollierenden Fraktion. Hierbei ist eine Grenze eingebaut worden: Nur maximal ein Wert von ca. 10 Millionen Credits pro Tag zählen für den Einfluss einer Fraktion – was ungefähr eine Veränderung von 5% entspricht.

Eingefügt aus <<https://www.elitedangerous.de/forum/viewtopic.php?f=35&t=12457>>

Reisen Part 1: Rund um die Milchstraße

Überblick System / Galaxie Karte erklärt von ALP <https://www.youtube.com/watch?v=5-lmMk7gbIY>

Das Schiff hat 3 verschiedene Reisemethoden - man muss alle nutzen, um das Spiel zu spielen. Das Schiff hat dafür 2 Module: Frame Shift Drive (FSD oder FSA für Frameschiff Antrieb) und die normalen Düsen/Antrieb.

Die 3 Reisemethoden sind:

Normalflug

Supercruise

Hyperspace Sprung

Supercruise

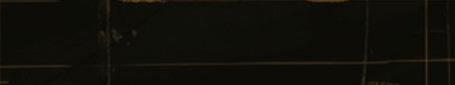
Die Geschwindigkeit wird in Lichtsekunden [Ls / s] gemessen, oder [C] Lichtgeschwindigkeit

Dieser wird verwendet um von Station zu Station oder von Planet zu Planet zu fliegen. Im Supercruise kann man auf Grund der Geschwindigkeit keine Waffen (Hardpoints), Düpelwerfer oder Störsender einsetzen. Zusätze wie Kühlkörperwerfer, Scanner, Treibstoffsammler oder Schildzellenbänke können im Supercruise genutzt werden. Ebenso der Framschiff-Unterbrecher, der die einzige Möglichkeit darstellt, um andere Schiffe in den Normalraum / Normalcruise zu zwingen (wenn man es schafft).

Normalflug

In diesem Modus macht man so ziemlich das meiste. Anfliegen von Stationen, bei Kreuzfahrten sich an Bojen kuscheln oder in Asteroiden Ringen Bergbau betreiben, und sich gelegentlich auf die Zwölf hauen, wenn wieder jemand der Meinung ist, Du hast Fracht die den anderen sehr interessiert ;) Kämpfe finden immer im Normalraum statt.

Diese Reisemethoden sind für verschiedene Entfernungen, als simpler Vergleich: ein Flugzeug, ein Auto und ein Fahrrad, jedes, für die verschiedenen Abstände verwenden.





Hyperspace Jump (bezeichnet als Sprung oder FSD-Sprung)

Definiert nach Reichweite: Lightyear, Lichtjahre [Ly]

Der Sprungbereich wird durch die Qualität des FSD-Moduls (*niedrigste Variante E und leistungsfähigste Variante A*) und das Gewicht des Schiffes (Grund Zustand / sowie beladen oder unbeladen durch Fracht) in Bezug auf die Leistungsfähigkeit des FSD bestimmt. Je besser Ihr FSD ist und desto leichter dein Schiff ist, um so größer ist der Sprungbereich.

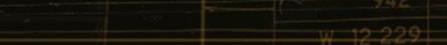
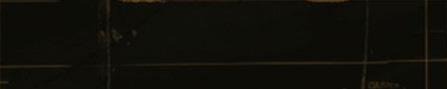
Benutze die Galaxiekarte, um zu andere Systeme zu reisen. Auf weiteren Strecken empfiehlt es sich zu testen ob die "schnellste" oder "ökonomische" Route für einen in frage kommt, das richtet sich hauptsächlich nach Routen die man mit einer Treibstoff-füllung OHNE Treibstoffsammler zurück legen muss. Beide Arten verbrauchen unterschiedlich Treibstoff. Ist man unterwegs und man merkt das der Treibstoff zu neige geht, kann das umschalten auf ökonomisch einen retten, um noch mit dem letzten tropfen zu einer Station zu kommen, um dort zu tanken. Beispiel, Station ist 3 Sprünge entfernt, mit zwei großen reicht es nicht weil der Antrieb zu viel frisst, mit 3 sparsamen Sprüngen geht es noch hin und man ist in Sicherheit. Man soll auf jeden fall die maximale Sprunganzahl seines Treibstoffbehälters im Auge behalten.

Ist eine Route geplant, kann man ohne jedes mal die Galaxie Karte zu öffnen, auf dem linken Naviagtions-Panel [1] nachsehen wie viele Sprünge noch vor einem liegen.

Das ist so zu sagen die Grund Art des Reisens / Navigieren oder Routen planen. Über die Galaxie Karten Einstellungen, können noch weit aus mehr Varianten der Planung entstehen bzw. eingestellt werden, jede mit gewissen Vor- oder Nachteilen.

FUEL/Treibstoff: Nutzung und Verwendung des Treibstoffs Sammlers im englischen als Fuel Scoop bezeichnet ... oder einfach nur als "Schnorchel"

Der Treibstoffsammler ist ein Zusatz Modul, mit dem das Schiff durch umkreisen einer Sonne betankt werden kann. So lange Treibstoff vorhanden ist, wird auch das Schiff mit Energie versorgt. Ist absolut keine Energie mehr vorhanden, geht euch der Sauerstoff aus Und Erfriert. Hab ich mir zumindest sagen lassen, bei Zeiten ist ein Test bestimmt Informativ, jedoch wollen wir mal auf solches verzichten. Es sei denn man möchte unbedingt ein Weltraum-Fischstäbchen werden.



FUEL SCOOP



Fly close to the sun with an active fuel scoop to collect fuel.

Wenn aktiviert, schaltet sich der Treibstoffsammler automatisch ein, wenn man in der Nähe einer Sonne sich im "Supercruise" befindet. Hier ist wieder zu beachten, je näher das Schiff der Sonne kommt, desto heißer wird es und kann in Mitleidenschaft gezogen werden. Nach einigen Flugstunden weiß man aber genau zu was sein Schiff fähig ist und was es aushält. Bei 100% Hitze explodiert man nicht gleich. Aber Vorsicht, nach dem Tanken etwas abstand zur Sonne gewinnen, dann Springen. Ein Sprung während des Tankens verursacht extreme Hitze und Schäden!

OH BE A FINE GIRL KISS ME



O B A F G K I S S M

Eine weit verbreitete Vorstellung davon, wie man sich daran erinnern kann: **OBAFGK M**. Dies sind die Art von Sternen, aus denen man Treibstoff schöpfen kann, o das heißeste und M der kälteste die am wenigsten gefährlichen Sterne.

Man kann für eine Routen Planung, die Galaxie Karte auf "Nur Tank bare Sterne" umstellen. Man bedenke aber das, sollten auf der Route keine Tankbaren Sterne vorhanden sein- auch andere angesprungen werden.

Die gerade Linie auf der Galaxiekarte zeigt, dass du Treibstoff bis zu einem Punkt hast, während die - - - - Linie dir zeigt, dass dein aktueller Kraftstoff nach einem gewissen Punkt nicht ausreicht.

THE FUEL RATS

Nun ist es doch geschehen, der Treibstoff ist alle!



ELITE

DANGEROUS

Jetzt wird es Zeit, panisch durch die Gegend zu rennen, .. Nein natürlich nicht!

Die Treibstoff-Ratten: Wir haben Treibstoff, du nicht. Irgendwelche Fragen?

Die Treibstoff-Ratten sind eine respektierte, selbstlose Spieler-Gruppe, die gewidmet ist, anderen Menschen zu helfen, die aus dem Treibstoffmangel liegen geblieben sind, um nicht in der Lage sind, den nächstgelegenen tank baren Stern zu erreichen. Wenn keinen Freund habt, der in Reichweite ist um euch zu betanken, ruft die Fuel Rats! Sie retten Entdecker Hunderte oder Tausenden von Lichtjahre in der Dunkelheit, oder erforschen das Unbekannte. [Nehmt Kontakt mit ihnen auf!](http://www.fuelrats.com) (www.fuelrats.com)

- 1-Nicht in Panic verfallen und keine unnötigen Experimente machen.
- 2-Alle Module die nicht von Nöten sind (bis auf die Lebenserhaltung) abschalten! Das Spart Energie und Treibstoff
- 3-Umgehend nach Hilfe rufen, sei es ein Freund oder die Fuel Rats
- 4-Macht von eurem HUD im Cockpit bzw. der Sternenkarte zwecks genauer Position einen Screenshot um das "AKTUELLE System und die genauen Koordinaten" griffbereit zu haben - logt anschließend zur Sicherheit aus, oder befolgt die Anweisungen des Hilfeleistenden!
- 5-Bleibt mit eurem Retter in Kontakt (Chat, Teamspeak, IRC ...), damit ihr zur vereinbarten Zeit oder nach Rückmeldung am abgesprochenen Punkt zur Wiederbetankung bereit seid! Egal ob Freund oder Fuel-Rat, wird keiner ein bis zwei Tage warten, bis Ihr euch bequem wieder in das Spiel zu loggen. Ausnahmen bestätigen hier die Regel, wenn z.B. der nächste Helfer ein paar tage oder Stunden von euch entfernt ist! ABER SPRECHT EUCH AB!

(this message brought to you by the fuel rats)

In Case of Fuel Shortage



Do not panic. Panicking costs fuel and air. You are running out of both.



Remain with your ship. Exit supercruise. Throttle to 0. Disable non-essential modules.



Call for help from the fuel rats immediately. Time is precious.



Reduce activity and food consumption. Preserve oxygen. Wait for help.



Petitioning a supernatural being for assistance is optional. (remember to conserve air)

NEED FUEL?

The Fuel Rats Can Help!



www.fuelrats.com
Click "Get Help," Follow Instructions
Available 24/7, Xbox or PC

Reisen Part 2: Unsere gefährlichen Freunde Neutronen Sterne, Weiße Zwerge

Diese alten Wunder sind so tödlich, wie sie schön sind - behandeln sie schlecht, werden sie Dein Schiff zerquetschen und Dich gleich mit. Wenn man sich damit beschäftigt und testet (Schäden oder Tot ist nicht ausgeschlossen dabei) wird man nach einiger Zeit wissen wie man damit umzugehen hat. Ebenso mit den weniger gefährlichen kleinen Verwandten, die Weiße Zwerge - Auf langen Reisen sind das deine besten Freunde.



Wie funktioniert das ganze?

Zu erst mal Wichtig, haben Neutronen Sterne genau wie Sonnen einen Sicherheitsbereich als gelben Kreis um sich herum. Dieser ist auch je nach dem sehr groß und führt bei überschreiten der Linie zu einem Notstop und kann ernsthafte Schäden am Schiff verursachen. Als weiteres gibt es zwei Arten, die kleinen "weißen Zwerge" erhöhen den Sprungantrieb auf "Doppelte Sprungreichweite" die Großen Neutronen Sterne erhöhen den Sprungantrieb auf die vierfache (4X) Reichweite.

Ähnlich wie beim Tanken für Treibstoff an normalen Sonnen, verhält sich hier das auch. Ein Neutronen Stern "wedelt" mit zwei "Armen" bei denen Materie Weg geschleudert ist. Man nähert sich so weit wie möglich DEM ENDE des Armes und fliegt vorsichtig in dessen "SCHWEIF". Das Raumschiff wird zu schwanken beginnen wie auf hoher See. Kurze Zeit später bekommt man im oberen rechten Info Kanal das der Antrieb "SUPERCHARGED" ist und man verlässt den Schweif wieder. Wichtig ist dabei das man die Orientierung nicht verliert und aus versehen in Richtung Neutronen Stern fliegt und dort in den Notstop gerät.

Jetzt schaut man auf dem Info Panel rechts (4) unter dem Reiter "Funktionen" wie weit die einmalige Sprungreichweite erhöht wurde. (Sprung Beladen LY / Sprung Leer LY), geht anschließend in die Galaxie Karte und sieht schon das Sprungmuster (die Striche zu den nächsten Systemen) anders aussieht. Als Test wählt man ein beliebiges Ziel, auf einer geplanten Route wählt man ein System, das die derzeitige maximale Sprungkapazität am besten in Richtung des NÄCHSTEN Neutronen Sterns ausnützt. Somit hat man wenn es gut geht noch ca. 3 bis 6 "normale" Sprünge bis man wieder einen Superjump machen kann.

Hier ein Kurzes (1 min) Video dass das Manöver grafisch zeigt.

<https://www.youtube.com/watch?v=maoj1XFGddg>

Daran denken, es könnte das Schiff kosten, wenn man nicht auf die Warnungen hört !

Neutron Star: 300% FSD Reichweite

Die Art von Stern sind am effektivsten, mit diesen kann man sich hunderte von Sprüngen sparen.

Weiß Dwaf: 50% FSD Reichweite

Ehrlich gesagt, es lohnt sich nicht, sich um diese zu kümmern, da diese Art kaum Nutzen bringt.

Neutron Autobahnen <https://www.spansh.co.uk/>

Hier kann man sich eine sogenannte Autobahn z.B. aus dem Hauptspielbereich (Bubble) nach z.B. Colonia oder dem Zentrum der Galaxie planen bzw. Anzeigen lassen.

Ein wesentlicher Vorteil dieser Seite ist, dass man sich die Route speichern und "Abhacken" kann welche Systeme man bereits angesprungen hat, um nicht den Überblick zu verlieren.

Abflugsystem eingeben

Zielsystem eingeben

Sprungreichweite eingeben

Efficiency eingeben. -> Wichtig, die Effizienz wirkt sich sehr auf die Route aus. Das beste Ergebnis kann hier erzielt werden, wenn man mit 85% rechnet.

Aktivität : Kampf (PVP und PVE)

Piloten Vereinigung Kampf -Rang: Der Kampf Rang ist eine Zusammenfassung aller Kampfhandlungen. Dieser Rang steigt nur mit der Zerstörung von Schiffen - Man bekommt mehr Fortschritt durch die Zerstörung von Schiffen mit höheren Kampf Rang, ausgehend vom eigenen aktuellen Piloten Rang, und langsamer Fortschritt durch das Tötung von Piloten die unter dem eigenen Rang sind.

Kopfgeldjagt / Bounty Hunting:

Sammeln von Kopfgeld : Wird meist in Rohstoff Abbau Gebieten gemacht, kann aber auch bei Community Events benötigt werden.

Wichtig hierbei ist, den Gegner (auch wenn man durch "kontakte oder anklicken" schon weiß daß dieser wohl gesucht ist) immer erst auf den Gegner ausrichten, im Ziel halten und warten bis in der linken (links neben Radar) das rote **Gesucht** erscheint! Feuert ihr vorher, bekommt man selbst Kopfgeld bzw. Strafe. Dann kann er abgeschossen werden. Bei Angriff auf "Saubere NPC" oder System Polizei, werden diese sofort zu Gegnern und man bekommt eine 10 Minuten Strafe die man in einem Nachbar System abzusitzen hat. Steht der Countdown auf H-Sprung, kann man in das System zurück, das "Gesucht" ist weg und man ist wieder grün mit den Behörden. Bei einem Kill, bekommt man ein 24h Kopfgeld. Die Strafe die man Bezahlen muss, bleibt bis man an einer System Station andockt und diese bezahlt.

An einer Station gedockt, kann man sich bei den Örtlichen Behörden das Kopfgeld aus zahlen lassen. Neu eingeführt wurden Interstellare Kopfgeldeintreiber, bei denen man gegen Prozent Aufschlag einfordern kann, wenn man irgendwo etwas vergessen hat und nicht mehr hin fliegen möchte. Offene Strafen können hier ebenso bezahlt werden. Zu finden sind solche Organisationen in Systemen mit Geringer Sicherheit und lässt sich über die Galaxie Karte filtern.

Benötigt : Tötungsbefehl Scanner / englisch Kill Warand Scanner (damit auch das Kopfgeld aus anderen Systemen angerechnet wird)

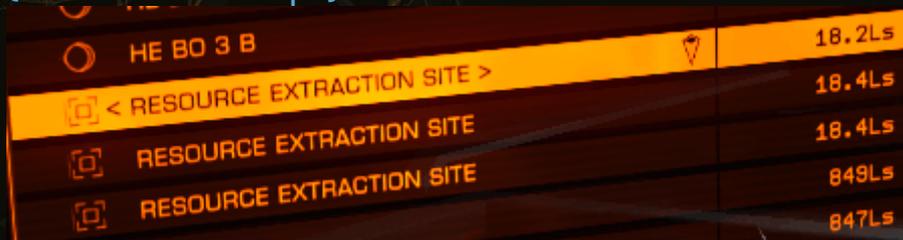
Tipp : Der Frachtraum sollte leer sein, ansonsten sind die NPC hinter einem her wie die Fliegen. Man kann natürlich auch 1 Tonne Gold mit nehmen um diese NPC auch an zu locken.

ORT: Planeten mit Ringen oder Asteroiden Gürtel

Wichtig 1 : Mit Abschießen von NPC Schiffen, verändert man seinen Ruf im System bei den Ortsansässigen Fraktionen. Hin und wieder sollte man darauf achten, das man es nicht Übertreibt und sich bei einer Fraktion komplett auf "Feindlich" absteigt.

Wichtig 2 : Hin und wieder vergeben Fraktionen an der Station auch Aufträge wie : Töte 10 Schiffe/Piloten der Fraktion XY. Wobei XY dann eine Fraktion ist, die mit an der Station vertreten ist und mit jeweiliger anderen Fraktionen im Streit sind.

Rohstoff Abbau Standorte und ihre Schwierigkeitsgrade (Betreffs Kampf)



HE BO 3 B	18.2Ls
< RESOURCE EXTRACTION SITE >	18.4Ls
RESOURCE EXTRACTION SITE	18.4Ls
RESOURCE EXTRACTION SITE	849Ls
RESOURCE EXTRACTION SITE	847Ls

Diese sind auf dem linken Panel zu finden und werden sichtbar, wenn man unter 1000 LS davon entfernt ist [Hotkey 1].

Niedrige Sicherheit / Low Res. : kleinste Stufe, schwache Piraten, starke lokale Behörden

Normale Sicherheit / Ohne Name : normale Schwierigkeit, mit einem gemischten Haufen von Schiffsgrößen und Pilot-Rängen. Die örtlichen Behörden sind immer noch stark, können aber nicht immer überall sein, wo sie gebraucht werden.

Hohe Sicherheit / High Res. : Offensives Verhalten dem Spieler gegenüber, wird immer noch über lokale Kanäle an Behörden gemeldet (das heißt, wenn es nicht auf der Registerkarte unter Funktionen deaktiviert ist [> Verbrechen gegen mich anzeigen <] [ist dieses Option auf AUS, kommen keine Behörden zu Hilfe. Wird normal bei 1:1 Kämpfen oder PVP Training so eingestellt]), lokale Behörden sind selten, wenn überhaupt anwesend. Piraten sind hochrangige Piloten und fliegen in gefährlichen, kampforientierten Schiffen, manchmal sogar im Wing mit einem Partner oder zweien.

Gefährlich / Hazard RES :

Die No-Go-Zonen des Weltraums - die lokalen Behörden werden es nicht wagen, Dir hier zu helfen, und es wimmelt nur so von Piraten. Verbrechens Berichte werden hier die lokalen Behörden nicht erreichen! Du bist auf Dich alleine gestellt.

Dieser Bereich ist von für Bergleute am beliebtesten, ebenso für ehrgeizige Piraten. Hier fliegen schwer bewaffnete Piratenschiffe, diese sind auch oft im Wing und größer als Eagles/Viper oder Cobras. Meist ASP, Vulture oder sogar Gunships, was sie zu einem extrem gefährlichen, aber gut bezahlten Preis zur Jagd macht. Hier ist die Ausrüstung des Schiffes besonders wichtig. Wähle Deine Ziele sorgfältig aus und positioniere Dein Schiff gut für den Erstschlag - dies kann entscheiden, ob Du gezwungen bist die Flucht zu ergreifen, oder deinen Gegner schnell den gar aus machst. Jeder einzelne Pilot hat eine besondere/eigene Menge an Kopfgeld. Es gibt größere Schiffe, die nicht immer den Kampf für ihren Preis wert sind, und einfachere Ziele, die mehr wert sein können, als man erwarten würde. RES Instanzen sind immer in Asteroiden Gürteln.

Wichtige Anmerkung: Sowohl in den Rohstoff Abbau Gebieten, als auch bestimmten Kriegszonen (egal ob Bürgerkrieg oder System Krieg) Kann man entweder auch "normale" NPC Schiffe, oder "getunte / aufgemotzte (Engineer Pimping durch Horizon)" NPC Schiffe treffen. Diese getunten Burschen können einem gut die Hölle heiß machen und man hat ganz schnell mal bis zu 5/6/7 Schiffe am Heck !

Sammeln: Kopfgeld Belohnungen. Bargeld vom örtlichen Behörden Büro
Anforderungen : Überleben ;)
Hilfreich : Schildzellen Bänke, Düppelwerfer, hin und wieder Punktverteidigung (da Paketen nicht immer von NPC 's verwendet werden, aber wenn machen sie gut Schaden)

Kriegs Zonen / Konflikt Zonen

In Systemen, mit dem Status "Krieg" sind Konfliktzonen, zu finden. Diese sind, wie andere Signalquellen, auf dem linken Panel aufgeführt [Hotkey 1]. Wenn auf ein kleines System zu fliegt, wird es klar auch angezeigt, sowie es in die Bild-/Sichtmitte deines Schiffes kommt.

In diesem Falle wirst Du mitten in einen Massiven Kampf zweier Fraktionen geworfen. Anfangs werden sie Dir nicht feindlich sein und als "Orange/Neutral" angezeigt. Außer Du bist bei einer dieser Fraktionen durch vorherige Situationen schon ins Negative auf Feindlich gerutscht, z.B. bevor es Bürgerkrieg gab oder ein Community Event an diesem Ort gestartet ist und Du schon einige Zeit vorher diese Fraktion bekämpft hast, weil es Kill Aufträge einer anderen Fraktion auf dem Schwarzen Brett gab. Was man auch vermeiden sollte, weil man Kampfgetümmel sieht, einfach mal quer durch den Raum zu ballern, dann ist nämlich alles feindlich und man sollte schnell die Düse machen und den Kampfbereich verlassen. Wenn man im Wing fliegt, müssen ALLE raus springen um die Instanz zurück zu setzen. Es darf also kein Spieler aus DEINEM Wing mehr drin sein. Einen Anderen Wing wird, sollte dies wohl nicht betreffen, da diese ja keinen Fehler begangen haben. Springt man danach wieder hinein, ist alles wieder in Ordnung.

Dein erster Job, Handlung ist es nun, vom Positions Punkt ein paar Kilometer abstand zu bekommen (so ca. 5 - 8 km), dann Dich im Panel 4 unter Fraktionen/Faction (siehe Bild) durch Anklicken für eine Seite zu entscheiden

MODULES	FIRE GROUPS	CARGO	FUNCTIONS
FACTION			NONE
LANDING GEAR			RETRACTED
CARGO SCOOP			RETRACTED
BEACON			OFF
SILENT RUNNING			



Diese Wahl muss man jedes mal treffen, wenn man solch eine Instanz betritt und verfällt wieder wenn man sie Verlässt. Was allerdings bleibt, wenn man das Kopfgeld abgegeben hat, das man sich mit den örtlichen Behörden oder gegebener Fraktion (können auch Piraten sein) im System verbündet und diese dann im Sektor grün angezeigt werden. Sollte man sich bei einem Community Event für die Falsche Seite entschieden haben, bekommt man klar nichts für das Event sondern nur das abgeschossene Kopfgeld. Ist es kein Event, sondern ein normaler Krieg oder Bürgerkrieg (ist ein unterschied), muss man selbst entscheiden für welche Fraktion sich man einsetzt, aus welchen Gründen auch immer.

Konflikt Zonen sind immer im freien Raum, somit auch keine Asteroiden da um Taktische Manöver zu machen, oder sich mal dahinter zu verstecken. Was allerdings sein kann, das je nach Kriegsart oder Instanz, wenn es um Imperium oder Föderation geht, sogenannte Battle Cruiser / Großkampfschiffe (Faragut Klasse) mit in die Instanz gesprungen kommen (was recht spektakulär aussieht und mit Sound und Grafik untermalt ist). Entweder kommt nur ein Schiff, oder die Gegenseite springt kurz danach ebenfalls mit einem Battle Cruiser in die Instanz. Diese haben sicherlich eine immense Feuerkraft, lassen sich mit ein wenig Übung aber auch bezwingen. Jedes Schlachtschiff hat wie man selbst sogenannte "Hard points", Geschütze. Nehmt diese Geschütze ins Ziel und Schießt diese Kaputt. Hat ein Großkampfschiff keine Waffen mehr, verlässt es den Sektor und ihr könnt die Oberhand gewinnen, muss aber nicht so sein, der Raum ist voll mit Gegnern und die sind nicht Ohne. Ist man auf der Seite eines Battle Cruisers, kann man diesen als Deckung oder Unterstützung nutzen. Dieser wird aber nicht ewig feuern und stellt auch irgendwann das Feuer ein. Es ist also nicht permanente Hilfe da. Ebenso kann es sein, das nach gewisser Zeit, für die gegnerische Seite ein neues Großkampfschiff erscheint. Immer das Umfeld im Auge behalten!

Agent einer Powerplay Fraktion - Söldner oder gar Pirat ... Was darfs denn sein?

Aufgabe : Sammeln von Verdiensten

Belohnungen : Merits / Bargeld in: Jedem Kontrolliertem System Deiner Machtzugehörigkeit.

Anforderung: Einer Galaktischen Macht (Powerplay Fraktion) angeschlossen, Frame Shift Unterbrecher / Frame Shift Drive Interdictor

Hilfreich: Schildzellen Bank, Etwas Größeres Schiff, um störende Masse für das FSD-Ziel zu bieten damit es nicht gleich weg springen kann.

Bei beitreten einer politischen Macht, wird man man auch zu einem Agenten davon. Die Galaktischen Mächte kann man jederzeit im Linken Panel [1] im ersten Reiter einsehen (gelb hervorgehoben).

Einer macht zugehörig, bedeutet das man Feinde und Verbündete hat, wo immer du hingehst, egal ob Du im Einzelspieler oder im Privaten Gruppen Modus befindest. Im Offenen Spiel allerdings kommen die realen Spieler hinzu, die entweder auf Kopfgeldjagt sind, einfach nur Kämpfen wollen oder ihr System verteidigen ... oder eben Deine Macht angreifen wollen. Man kann gegnerische Mächte untergraben, in dem man Aufträge für die eigene Macht erledigt (ist von Macht zu Macht unterschiedlich), oder dringt tief in Feindliche Territorien ein und macht Jagt auf dessen Versorgungsschiffe, bzw. dessen Spieler.

Im Normalen Flugmodus lassen sich Kämpfe leicht arrangieren. Ist man selbst aktiv auf der Jagt, befindet man sich normal im Super Cruise. Hier kommt der Frame Shift Unterbrecher zum Einsatz. Wähle Dein Ziel aus und Positioniere Dich hinter Deinem Gegner (egal ob Spieler oder NPC), sowie man in Reichweite ist, kann der FS-Unterbrecher eingesetzt werden um den Gegner durch ein Manöver in den Normal Flug zu Zwingen. Außer in Anarchie Systemen, wird dieses Manöver mit einem Kopfgeld belegt! War das Manöver erfolgreich, Zerstöre das Ziel, springe wieder in den Super Cruise und such Dir Dein nächstes Ziel/Opfer. Kämpft man für eine Galaktische Macht, kann man somit "Merits" Sammeln, keine Kopfgeldbescheinigungen. Abgesehen davon, ein Spieler hat aktuell Kopfgeld, dann kann man dieses ebenso einfordern.

Achtung Wichtig !

Das Powerplay ist in einem wöchentlichen Zyklus und wechselt immer von Mittwoch auf Donnerstag. Verdienste müssen immer bis Mittwoch vor Zykluswechsel abgegeben werden (man wird auch im Spiel darüber benachrichtigt), ansonsten gehen sie verloren! Ebenso werden Verdienste, ohne weiter daran zu Arbeiten, von Woche zu Woche weniger. Angenommen man hat in der ersten Woche 750 Verdienste erledigt, sind es in der zweiten/dritten Woche nur noch 600 oder 500 die man gut geschrieben bekommt. Diese Verdienste benötigt man, um sich bei seiner Macht in 5 Stufen hoch zu Spielen und wird auch mit wöchentlichen Credits oder einzigartigen Waffen, oder anderem wie besondere Schilde belohnt, die man dann kaufen kann. Hierzu muss man auf Stufe 3 sein (750 Verdienste und 4 Wochen der Macht angehörig sein. Das ist **KEIN FREI SPIELEN!**

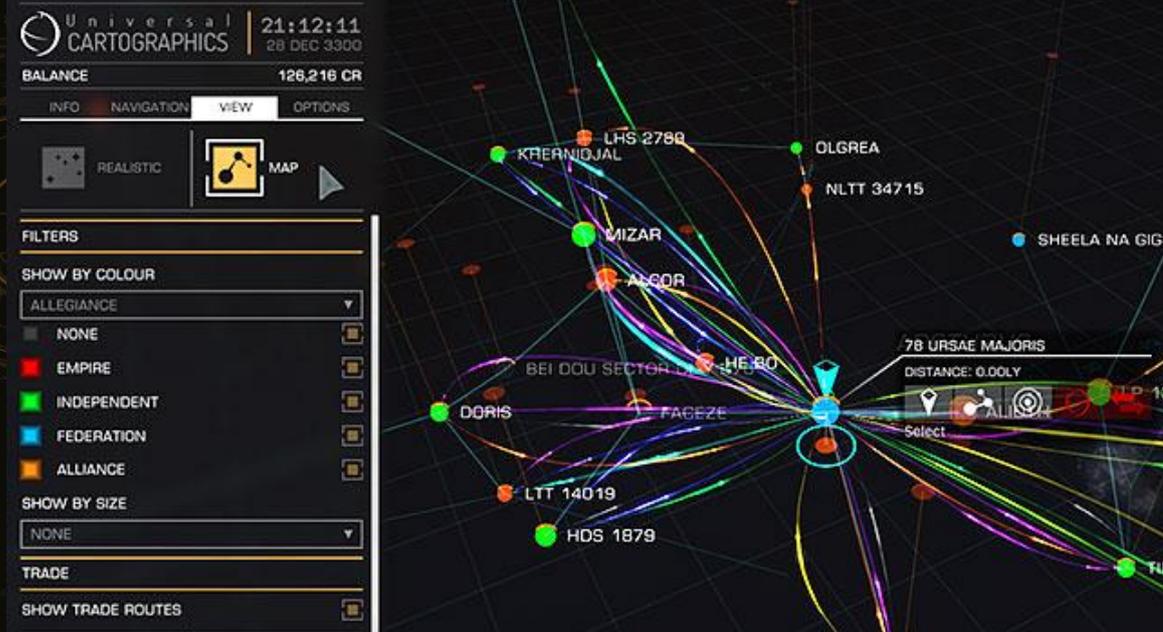
Verlässt man komplett das Powerplay oder wechselt zu einer anderen Galaktischen Macht, sind diese Belohnungen der jeweiligen Macht nicht mehr Verfügbar und man muss sich der Macht erneut für 4 Wochen anschließen.

Aktivität : Handel / TRADING

Handel und Missionen erklärt von ALP https://www.youtube.com/watch?v=kmzx_pGxkgI

Die ersten Handelsschiffe erklärt von ALP <https://www.youtube.com/watch?v=V8gLG6eVCBM>

Piloten Föderationsrang Händler: Handeln ist eine Zusammenfassung aller Lieferungs verwandten Aktivitäten. Dieser Rang nimmt mit eingehendem Gewinn aus den Lieferungen zu. Man kann diesen auch über Missionen erreichen.



Handel

Voraussetzungen: Gute Sprungrreichweite für optimale Routenplanung, großer/ größt möglicher Laderaum, den man schaffen kann und man sollte im Stande sein zu flüchten wenn jemand die Fracht möchte.

Empfohlen: Missionen vom Schwarzen Brett bei denen Ware gestellt wird zum liefern. Sich mit den Örtlichen wahren vertraut machen, auf der Galaxy Map nach Handelsrouten umsehen. In Verbindung mit <https://eddb.io/> eigene lukrative Strecken fliegen und planen. Beispiels Einweg Handel, Mehr-Weg Handel oder Loop Routen. Für längere Strecken: Treibstoff Sammler !

Wer so gerne in Gruppen mit Freunden fliegen möchte kann sich an selbiger Station bei Anwesenheit eine Handelsdividende als Belohnung abholen. Oder über "Interstellare Finanz Behörden" für -25% auf Entfernung auszahlen lassen.

Der Profit richtet sich nach Art des Handels, Menge der Tonnen und Zeitaufwand. Ebenso ob es legale oder illegale Ware ist, oder Schmuggelaufträge die etwas riskanter sind, weil man Gefahr läuft gescannt und mit Strafe belegt zu werden. Was in vielen Fällen eine Null Runde wäre, oder sogar mit Cr. Verlust zu rechnen ist.

Für Einsteiger lohnen sich auch Community Handels Events teil zu nehmen, bei denen die geforderte Fracht besser als üblich bezahlt wird. Hin und wieder aber auch schwieriger zu beschaffen sein kann. Zudem bekommt man je nach Wertung, am ende des Community Ziels eine Extra Auszahlung, die man sich mit versorgen des Events erarbeitet hat.



Rare Item Handel

Voraussetzungen: Gute Sprungreichweite, genügend Frachtraum ~ 20 bis 100 Tonnen wenn möglich. Rare Items werden in kleinen Mengen, bzw. begrenzt angeboten. +Hirn...

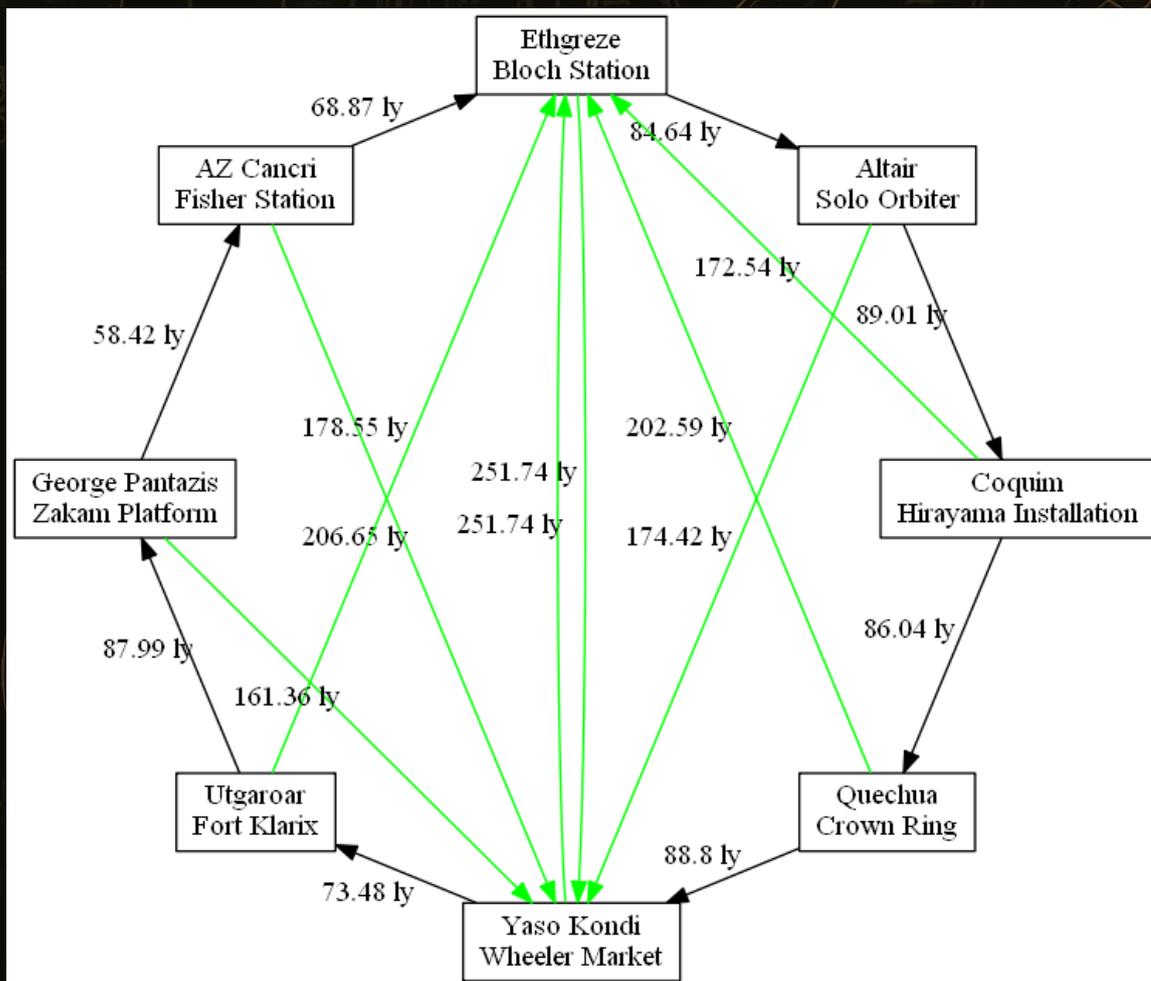
Empfohlen: Einen Überblick über die eigene Position und den Rare Items drum herum verschaffen

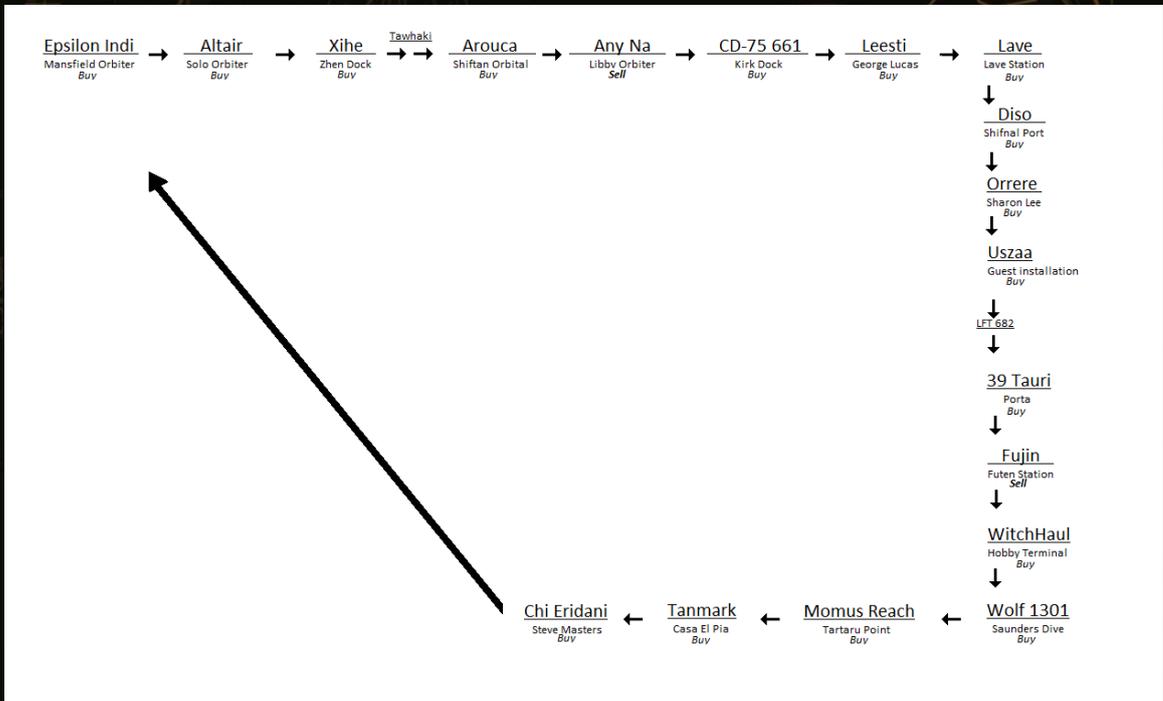
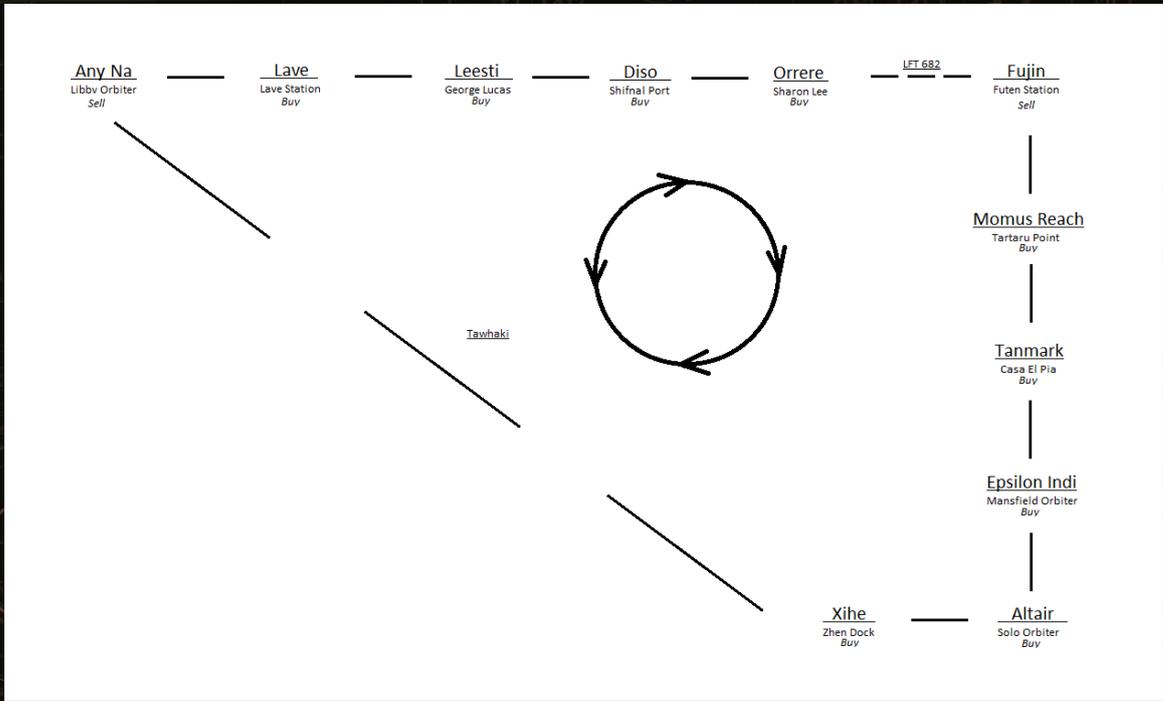
- http://elite-dangerous.wikia.com/wiki/List_of_Rare_Commodities
- <https://forums.frontier.co.uk/showthread.php/63119-Rare-Commodities-List!>
- Genügend Zeit für Routen planen und ausarbeiten. Ebenso bedenken, das man zu manchen Stationen auch mal im Sektor bis zu einer Stunde (oder noch mehr!) Flugzeit unterwegs sein kann!
- Auch mit kleinerem Schiff gut möglich
- Mittlere, schnelle Schiffe

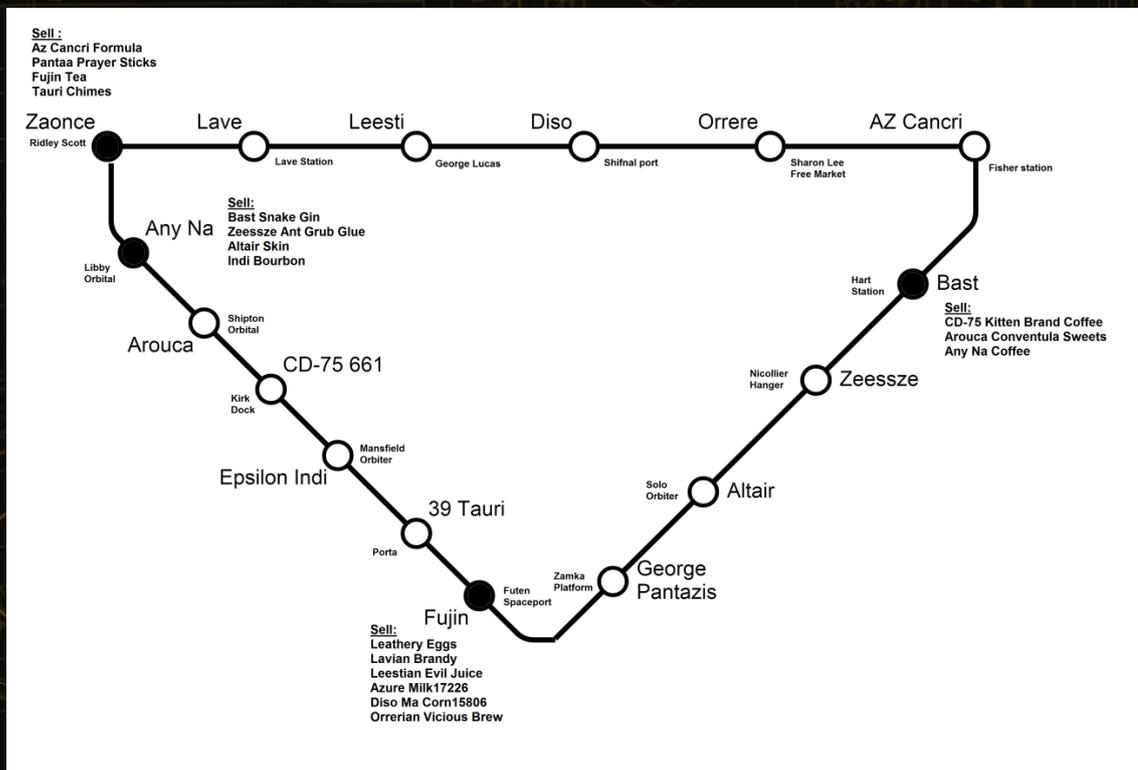
Anspruch: Jetzt wird es ein bisschen interessanter. Spezielle Stationen im Spiel sind in der Lage, Rare Commodities, die einzigartig sind zu produzieren, sie haben einen massiv erhöhten Verkaufspreis, desto weiter sie von der Quelle weg transportiert werden. 120-150Ly Distanz ist eine gute, optimale Entfernung (max dürfte bei 450LY cap liegen) für einen Verkauf. Hierraus lassen sich bei idealer Planung, kreisförmige Loop Routen erstellen und lukrative Handelsstraßen erschaffen. Vorsicht ist allerdings geboten, da manche Rare Items in verschiedenen Systemen als illegale Ware deklariert sind. Selbst verständlich sind auch Spieler sowie NPC's hinter den Items her, woraus sich gutes und nicht so eintöniges Szenario erschaffen lässt. Diese Art des Handelns erfordert Kreativität, Überlegung und ein wenig RPG-Wollen-Verhalten! Es ist somit eine kleine Abwechslung, mit der man zwar nicht gerade reich wird, aber etwas mehr erleben kann.

Selbstverständlich kann das ganze auch im SOLO-Modus auf Zeit und stures Kreisfliegen gemacht werden, macht aber weder Sinn noch Spaß.

Hier ein paar Beispiele wie man Routen planen kann.







Langstrecken Handel

Der Langstrecken Handel ist ähnlich wie bei den Rare-Goods mit speziellen Elementen versehen. Leider werden diese oft anderweitig missbraucht oder nur zur schnellen Credit Gewinnung genutzt.

Beispiel Robigo:

Eine weit entfernte Station mit mittlerem Lande pad, das Schmuggel Aufträge in das Haupt System vergibt. Auf dem Rückweg zum Ausliefern, wird man von Örtlichen Sicherheitskräften verfolgt, die einen nicht Scannen dürfen. Ebenso an der Ziel Station ist ein "Schmuggel Anflug" nötig, um nicht entdeckt zu werden. Andern falls wird eine Geldbuße verhängt die teurer als die Mission sein kann. Der Gewinn liegt somit bei Null oder miesen...

Auf solchen Touren, sollte man sein Schiff unter Kontrolle haben, offen zum Experimentieren und Risiko bereit sein. Sicheres Fliegen ist hier nicht immer gegeben, manchmal muss man schon in die Kiste greifen um beispielsweise beim Tanken an einer Sonne, einen Kühlkörper verwenden, um noch rechtzeitig vor einem Polizei Scann einen Flucht Sprung zu machen. Natürlich ohne beim Tanken und gleichzeitigem Springen Zu platzen :) Hierbei kann man schon ein wenig gutes Geld machen. Lohnt sich auf jeden fall mal zu versuchen.

Beispiel Ceos und Sothis:

Die etwas entspanntere Version des Langstrecken Handels. Ca 450 - 500 LY vom Hauptsystem entfernt, kann man sich in einen kleinen Kreislauf einbringen, und bei genügend Ruf, das Hauptsystem mit Wasserstoff Treibstoff oder Biomüll versorgen/beliefern. Auch hier kann man einige Credits scheffeln, der Weg ist aber um einiges weiter.

Empfohlen: Mittleres Langstrecken Schiff mit gutem FSA und Treibstoffsammler. Genügend Frachtraum.

Einige weitere Spezielle Orte befinden sich im Spiel und man wird nach geraumer Zeit unweigerlich darüber stolpern. Mann muss nur die Augen offen halten und ED nicht als Bildschirmschoner oder Handels Sim sehen.

Schmuggel

Beim Schmuggeln gilt generell : Lass Dich nicht Erwischen !

Das Schmuggeln besteht hauptsächlich darin, sich von System Behörden oder der Zielstation nicht scannen zu lassen. Ebenso ist dafür ein spezieller "Schwarz Markt" vorgesehen. Hat eine Station keinen Schwarz Markt, lässt sich damit nicht Schmuggel betreiben. Sollte einleuchtend sein. Es ist also von Nöten, wenn man keine fest gelegten Schmuggel Routen fliegt, sich darüber zu informieren, wo man seine Ware wieder los bekommt.



Der Schwarze Markt

Schmuggeln ist eine illegale Aktivität. Es kann eine lange Strecke oder entlang einer normalen Handelsroute sein. Schmuggeln die Art von Lieferung, die nicht mit dem normalen Markt, außer dem "Einkauf" in Verbindung stehen. Beispiels Landminen, Imperiale Sklaven, gestohlene Waren, lassen sich nur über den Schwarz Markt verkaufen. Man bekommt auch am Schwarzen Brett Schmuggelaufträge.

Zu beachten ist hierbei auch, das Waren wie Alkohol oder Tabak, je nach dem auch anderes, in einigen Systemen legal sind, jedoch in anderen Systemen als illegal angesehen werden. Um welche Ware es sich handelt, kann man zu jeder Zeit in seinem Frachtraum einsehen, da es gekennzeichnet ist.

Hierzu sollte man auch bei Bergungs Aufträgen genauer hinsehen (oder beim einfachen Einsammeln von Waren), ob es sich um eine legale oder illegale Bergung handelt. Dementsprechend ist mit der Ware um zu gehen. Wer länger mit Schmuggel beschäftigen möchte, kann hierzu mit die INARA oder diverse Schwarzmarkt-finder Seiten arbeiten.

ACTIVITY : EXPLORATION

Exploring erklärt von ALP <https://www.youtube.com/watch?v=6ZLsPhYtxUg>



Explorer, Entdecker sind Spieler, die sich dem Unbekannten stellen - schließlich haben wir 400 Milliarden Starsysteme, jede mit ihren eigenen anderen Sternen, Planeten, Monden. Diese Spieler spielen das Spiel, um die Galaxie zu erforschen, um atemberaubende Screenshots zu machen, um den wahren Weltraum-Wahnsinn zu leben, wobei sie wissen, dass es keinen Weg zurück gibt ... für Tage, Wochen oder sogar Monate, je nachdem wie weit man sich zutraut zu gehen.

Das Erforschen in Elite wird auch belohnt, aber man sollte hier nicht auf das Geld sehen. So ist es für manche Spieler eine kleine Erungenschaft, einen Himmelskörper als erstes zu erforschen/entdecken und dann bei Abgabe unter Universal Cartographics seinen Namen darauf zu verewigen. Das Sammeln Stellarer Daten, Erkunden Schwarzer Löcher und und und.

Passagier Missionen können hierzu ebenfalls zum Erkunden verwendet werden, da sie oft an spezielle Orte führen, dementsprechend belohnt werden, oder sich vom Passagier durch spezielle Wünsche auf den Zünder gehen ... (entschuldigung, ich meinte Ambientes Leben dabei haben kann).

Mach Dir deinen Weg durch die Dunkelheit, es gibt viel zu Entdecken.

Als Beispiel und Anreiz:

Die Alien Ruinen der Guardians, im System Meene beginend

<https://www.elitedangerous.de/forum/viewtopic.php?f=10&t=15234>

Die Generationen / Megaschiffe

<https://www.elitedangerous.de/forum/viewtopic.php?f=16&t=15359>

Die Thargoiden !

<https://www.elitedangerous.de/forum/viewtopic.php?f=16&t=15857>

<https://www.elitedangerous.de/forum/viewtopic.php?f=16&t=15871>

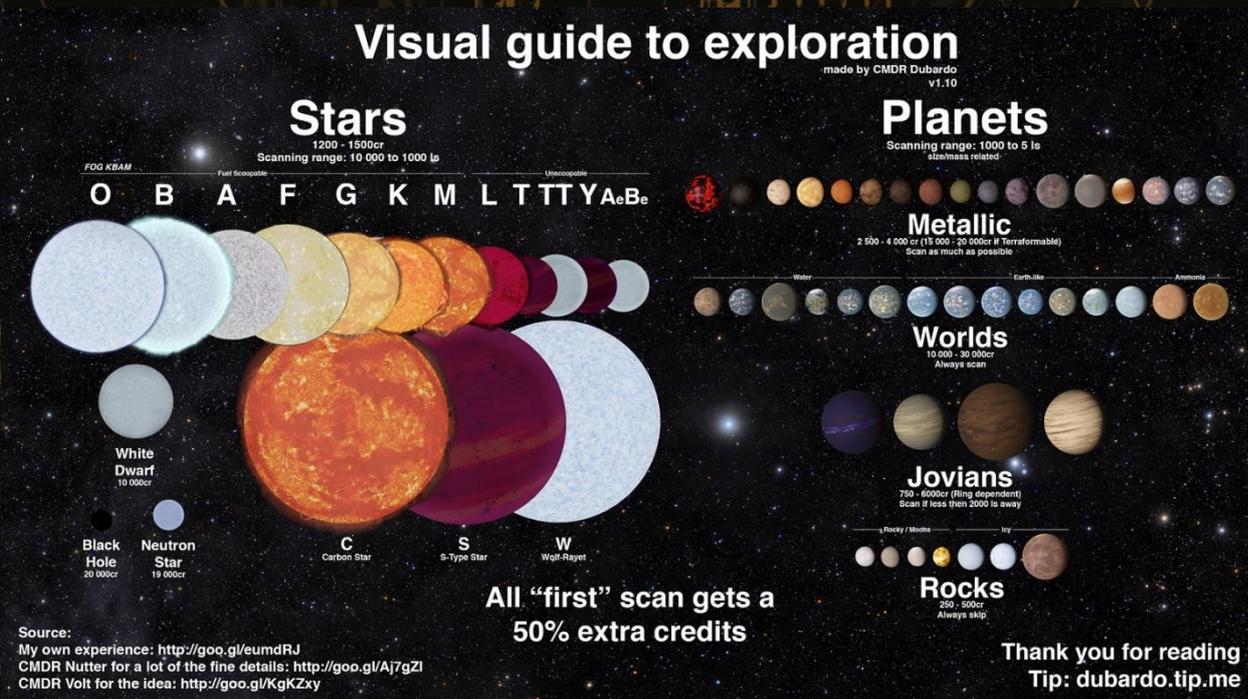
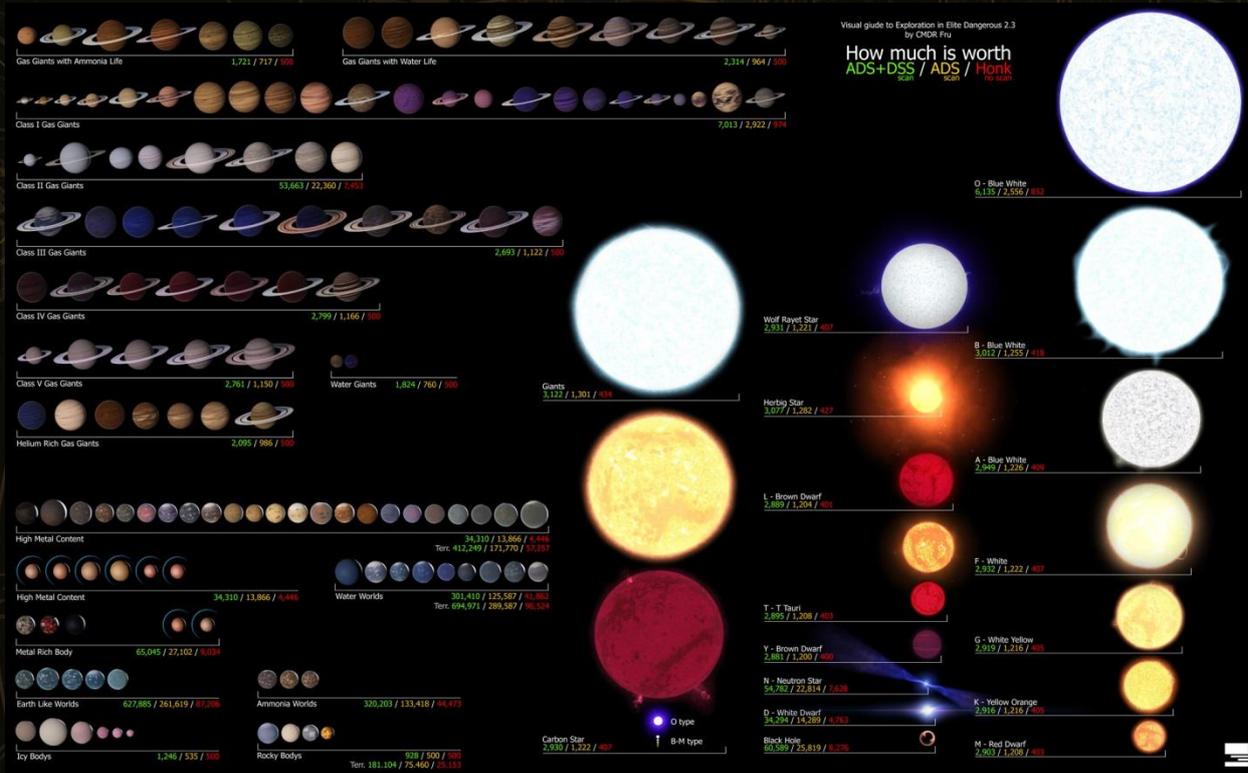
Map by Cannon Research <http://designingreen.net/ulmap/>



Empfohlene Ausrüstung:

- Fortgeschrittener Aufklärungsscanner
- Detail Oberflächen Scanner
- Treibstoffsammler
- Kühlkörperwerfer
- AFW/AMFU Automatische Feldwartungseinheit für Schiffs Reparaturen
- SRV / Buggy für Bodenerkundungen
- Etwas an Frachtraum ~ 8-16 T da man hin und wieder Objekte einsammeln und transportieren können sollte.
- Schiff mit hoher bis sehr hoher Sprungreichweite und getuntem Sprungantrieb, vor allem wenn man in die entlegensten stellen der Galaxie vordringen möchte, oder für weite Strecken zu beliebigen Orten wie dem "Beagle Point"

ELITE DANGEROUS



Grundsätzlich ist es mit jedem Schiff möglich auf Eplorer Tour zu gehen. Ob es Sinnvoll ist, steht auf der Schiffshülle ;)

Am begehrtesten sind :

HELLDANG



Adder (Zorgon Peterson)



Cobra Mark III (Faulcon DeLacy)



Diamondback Explorer (Lakon Spaceways)



Asp Explorer (Lakon Spaceways)



Anaconda (Faulcon DeLacy)



ACTIVITY : PIRACY/Piraterie

Piraten Jagt erklärt von ALP https://www.youtube.com/watch?v=ZYj_oj1fIH0

Piraterie ist in erster Linie als Spieler vs Spieler Aktivität zu sehen. Elite hat keinen Weg um mit NPC-Schiffen zu kommunizieren, um auf dessen Piraterie zu reagieren. Forderungen stellen, verhandeln oder zusammen arbeiten zu können. Folgend ein kurzer Leitfaden, wie man ein Pirat sein kann. Unweigerlich ist dies die zeitaufwendigste Art, mit geringster Menge Geld zu machen, aber viele folgen dem Weg der Piraterie für den reinen Spaß des Rollenspiels.



NPC- Piraten tragen oft eine markante Lackierung und den Totenkopf als Symbol. Wenn Sie wissen, dass Sie Ladung haben, achten Sie darauf, Distanz zu jenen zu behalten - es gibt keine Ehre bei den Dieben in Elite. Zumindest nicht unter NPC Dieben.

- Zuerst benötigt man ein Schiff, das sowohl wendig als auch Kampfstark ist, und genügend Frachtraum bietet für die Ware die man stiehlt.
- Benötigt werden ein Frame Shift Unterbrecher, Ladelukenöffner und Sammeldrohnen. Ein Frachtscanner kann hilfreich sein.
- Durchstreift die Galaxis auf der Suche nach Zielen. Die Chancen, einen fetten Transport zu finden steigen, indem man in Systemen mit einer höheren Sicherheit, oder in Rohstoff Abbaugeländen auf Bergbau trifft. Auch andere Gebiete wie Handelsouten können Erfolg versprechen.
- Überprüft immer, bevor ihr jemanden angreift, auf welcher Ebene des Sicherheitssystems Sie sich befinden. Dies kann Hoch-, Mittel-, Niedrige Sicherheit oder Anarchie sein. Jedes Schiff hat ein automatisiertes Notrufsystem installiert, das lokale Behörden alarmiert, wenn jemand dich illegal angreift, und sie werden schließlich auftauchen. Als Pirat der wahrscheinlich noch mit Kopfgeld belegt ist, ist es ratsam, das eigene Notruf System zu deaktivieren. Panel 4, Funktionen, "Verbrechen gegen mich anzeigen" - AUS
Anarchiesysteme haben keine Kommunalbehörden, hier kann man theoretisch alles machen was man will - niemand hört das Schreien um Hilfe. Aber dein eigenes Schreien dann auch nicht...
H / M / L Sicherheitssysteme bestimmen, wie schnell Hilfe kommt und welche Art von Kräften auftauchen, wenn man nicht schnell genug ist.
- 5. Hat man ein lohnendes Ziel gefunden, zieht es aus dem Frame Shift, beobachtet wie der Pilot reagiert - manche sind erschrocken und werfen gleich mal Ladung ab, manche feuern einige Schüsse und wollen flüchten. Probleme beginnen, wenn man diejenigen trifft, die bereit sind zu kämpfen und für ihre Ladung zu sterben, sei es Bioabfall (buchstäblich Mist) oder wertvolle seltene Mineralien. Schießt genug darauf, um ihre Schilde zuerst zu deaktivieren,

dann stellt das Feuer ein - wenn das Schiff zerstört wird, geht die Mehrheit der Ladung flöten. Gute Angriffsziele sind Energieverteiler, Steurdüsen oder Antriebsdüsen. Geht nicht auf das Kraftwerk. Ein zerstörtes Kraftwerk lässt euer Ziel Explodieren.

Die Schilde einmal unten, kannst du deine Ladeluken öffner / Hatch Breaker Limpets benutzen, um zu versuchen die Ladungsluke des Gegners aufzureißen damit die kostbare Ladung aus dem Frachtraum fällt. (Anmerkung: ab Patch 2.1, das ist irgendwie schwieriger geworden. Ab Patch 2.2 wird sich der Hatch Breaker Limpet viel schneller bewegen um Schilde ertvl umgehen zu können)(Nicht einwandfrei bestätigt).

Sobald die Ladung frei liegt, schnellst möglich aufsammeln, wer kann die Sammeldrohnen nutzen, verstauen und ab nach Hause oder zum nächsten Ziel.

6. Die gesammelte Ladung wird wieder als gestohlen oder illegal markiert. Gestohlene und illegale Fracht können nicht auf jedem Markt verkauft werden - Illegale Ladung kann an anderer Stelle legal sein, wie Sklaven, Alkohol, Tabak, persönliche Waffen, was auch immer irgendwo verboten werden kann. Wird man damit erwischt, wird gestohlene Ladung überall mit Ausnahme an Piratenstationen bestraft. Piraten Stationen, kann man durch das Piratenschädel-Logo-Hologramm identifizieren, und befinden sich fast immer in Anarchiesystemen.

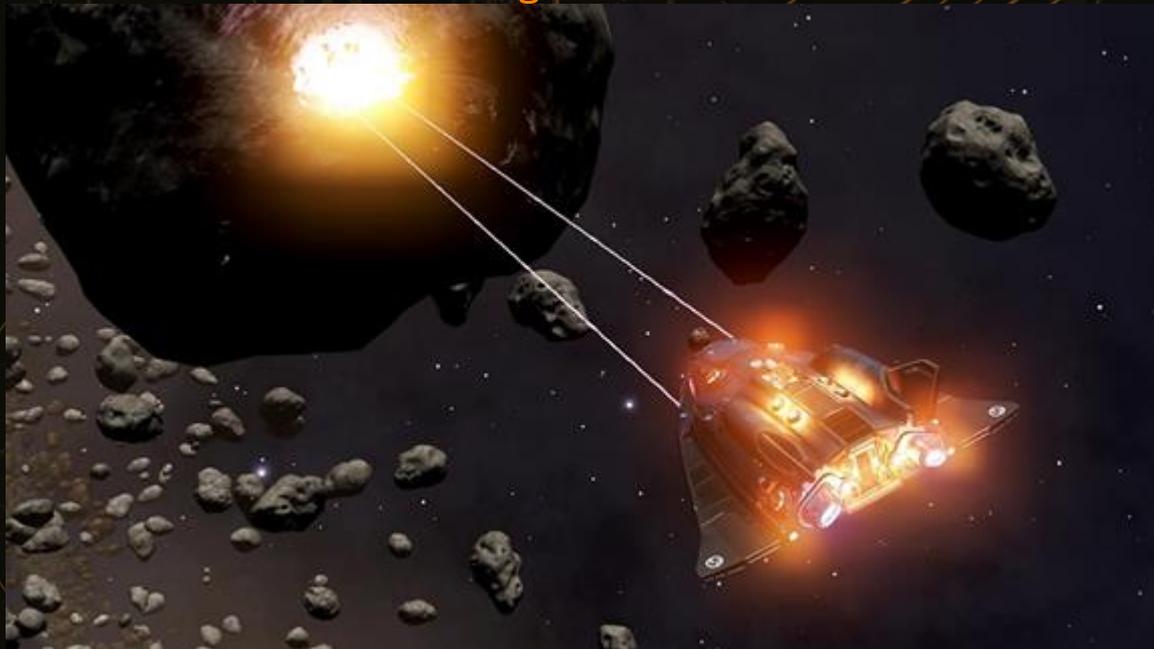
Hat eine Station einen Schwarz Markt, und schafft es unbemerkt zu Landen, kann man selbst hier gestohlene oder illegale Waren los werden.

7. Bevor ihr euch auf ein Schiff stürzt, stellt sicher, das es sich hierbei um kein Kampfschiff handelt, das Piraten mit Fracht anlocken will. Kann autschn.

ACTIVITY : MINING/Bergbau

Bergbau erklärt von ALP <https://www.youtube.com/watch?v=1c4uko1YbzM>

Hermodts kleiner Mining Guide

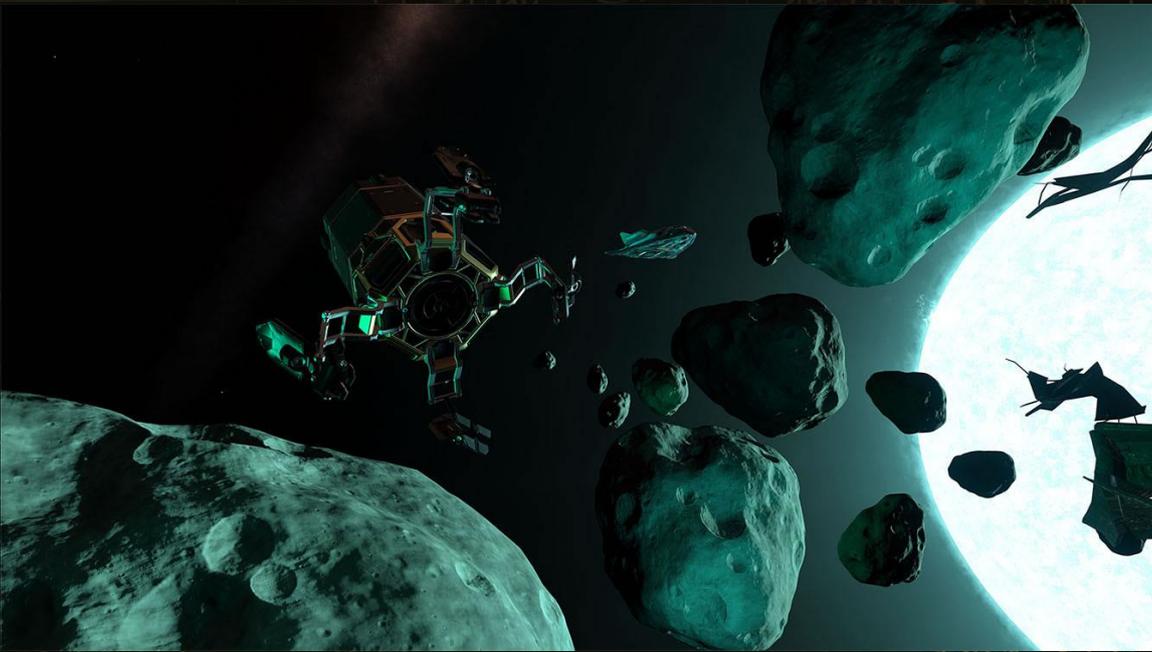


Das Miningschiff:

Man benötigt Frachtraum, Platz für die Limpetcontroller und man muss sich auch gegen ein paar Piraten wehren können. Natürlich darf man auch die Raffinerie nicht vergessen.

Für diesen Zweck fand ich die Anaconda am besten geeignet. Mit einer Python müsste es auch sehr gut funktionieren.

Bei kleineren Schiffen kann man einfach die Anzahl der Limpetcontroller reduzieren.



Meine Mining-Anaconda sieht aktuell so aus:

[Mining-Anaconda](#)

- Mit 2 Mininglasern baut man schneller ab. Mit dem 8D Energieverteiler kann man beide Laser sehr lange abfeuern.
- Controller für 10 Collectorlimpets um nicht zu lange warten zu müssen bis alle Fragmente eingesammelt sind.
- Man kann besser mehrere kleine Controller einbauen als einen großen, dann bleibt mehr Frachtraum übrig.
- Ein Controller für 1 Prospector reicht aus. Der Einsatz mehrerer Prospectoren ist leider noch buggy.
- Mit 4A Schilden habe ich einmal bei einem Angriff fast die Schilde verloren, deshalb 5A Schilde.
- Turrets aus Faulheit. Dann brauch ich mich nur ein wenig drehen und kann nebenher weiter abbauen.
- 320t Frachtraum. Um den mit wertvollen Metallen zu füllen benötigt man über 2 Stunden.
- Die 4A Raffinerie hat Platz für 10 verschiedene Metalle. So viele unterschiedliche Metalle findet man normalerweise nicht. Damit entfällt das Mikromanagement immer wieder von Hand Plätze frei zu machen für die wertvollen Metalle.

Wo geht es hin?

Man kann in die Ringe um Gasriesen fliegen, oder in die Asteroidengürtel, die um Sonnen kreisen. Asteroidengürtel lohnen sich jedoch kaum. Dort sind nur sehr wenige Asteroiden. Ergiebiger sind sie auch nicht. Ich würde euch empfehlen in ein Ringsystem eines Planeten zu fliegen.

Weiterhin unterscheiden sich die Abbaugelände in der Ergiebigkeit der Vorkommen und der Art der Metalle. Die höchste Ausbeute findet man in Abbaugeländen mit "pristine" (sehr häufig) Vorkommen. Die wertvollsten Metalle findet man in "metallic" (metallischen) Ringen.

UNIVERSAL
CARTOGRAPHICS 15:45:24
8 Nov 2201

BALANCE 2,415,785,530 CR

INFO

Class III gas giants have primarily hydrogen and helium atmospheres without distinctive cloud layers. Their surface temperatures typically ranges between 350 K and 800 K. They are primarily blue in colour because of optical scattering in the atmosphere - with the chance of wispy cloud layers from sulphides and chlorides.

EARTH MASSES: 1.8784537
RADIUS: 76,520KM
SURFACE TEMP: 420K
ATMOSPHERE: 74.4% HYDROGEN
25.6% HELIUM
ORBITAL PERIOD: 3,134.9 D
SEMI MAJOR AXIS: 4.077AU
ORBITAL ECCENTRICITY: 0.0149
ORBITAL INCLINATION: -6.23 DEG
ANG OF PERIAPSIS: 111.86 DEG
ROTATIONAL PERIOD: 0.9 D
AXIAL TILT: 92.31 DEG

Pristine reserves

Njikan 4 A Ring

RING TYPE: METALLIC
MASS: 248,845,450,800.0 MT
SEMI MAJOR AXIS: 0.00AU
INNER RADIUS: 100,509KM
OUTER RADIUS: 149,772KM

Njikan 4 B Ring

RING TYPE: rocky
BACK
EXIT



Ergiebigkeit der Vorkommen:

1. pristine (sehr häufig) ist am ertragreichsten
2. major (häufig)
3. common
4. low
5. depleted

Art der Vorkommen:

6. metallic (metallisch): Hier findet man die wertvollen Metalle.
7. metal rich (metallreich): Hier findet man hauptsächlich die billigeren Mineralien.
8. rocky (felsig): Vorkommen mit minderwertigen Mineralien.
9. icy (eisig): Hier kann man keine Rohstoffe finden.

Wenn man wenig Ärger mit NPCs haben will kann man einfach abseits der Abbaugelände in den Ring hineinfliegen. Man muss nur darauf achten den richtigen Ring zu erwischen. Er ist in der Regel sehr dunkel. Wenn man ihn mit unter 1Mm/s anfliegt bekommt man durch den Notstopp keinen Schaden.

Hier eine kleine Liste von sehr guten Abbaustandorten:

"pristine metallic" Rohstoffvorkommen in der Umgebung von Alrai:

- 66,63 ly; Njikan; Njikan 4 A Ring
- 77,40 ly; Tofana; Tofana 2 A Ring
- 81,97 ly; HIP 8865; HIP 8865 2 A Ring
- 97,19 ly; GCRV 1568; GCRV 1568 AB 1 A Ring

Und wie funktioniert das Ganze?

Vorbereitungen:

Den Limpetcontroller muss man einem Feuerknopf zuweisen. Ich hatte immer alle Controller in einer Feuergruppe und die Mininglaser und Waffen in einer anderen.

Die Limpets kann man an jeder Station kaufen an der man auch auf munitionieren kann. Wenn man im Stationsmenü auf Munition klickt gibt es rechts die Möglichkeit Limpets zu kaufen.

2/3 bis 3/4 des Frachtraumes mit Limpets zu füllen ist ein guter Ausgangswert. Nehmt lieber zu viele Limpets mit als zu wenige. Sie sind nicht teuer. Bei vollem Frachtraum kann man sie einfach abwerfen.

Im Asteroidenfeld angekommen:

Waffen ausfahren, Frachtluke öffnen und los geht es. Naja, fast.

Man "schießt" mit einem Prospectorlimpet auf einen Asteroiden. Es dauert ein paar Sekunden bis es startet. Der Prospector fliegt geradeaus in die Richtung in die man zum Startzeitpunkt des Limpet starts schaut.

Die Asteroiden können 1 bis 3 verschiedene Metalle enthalten. Die herausgelösten Fragmente enthalten immer nur 2 Metalle. Besteht der Asteroid aus 3 verschiedenen Metallen so werden für jedes Fragment 2 davon zufällig ausgewählt.

Ein Fragment entspricht nicht einer Tonne Metall. Es besteht aus z.B. 30% Platin. Dieses Platin wird in der Raffinerie zwischengelagert bis man 100% zusammen hat. Dann wird automatisch eine Tonne Platin in den Frachtraum transferiert.

Sehr gute Asteroiden beinhalten 40 bis 60% eines Metalls.

Hat man einen guten Asteroiden gefunden startet man die Collectorlimpets und bearbeitet den Brocken mit seinen Mininglasern.

Abgebaute Metalle wandern in die beiden oberen Slots der Raffinerie, den "Hopper". Von dort aus werden sie automatisch in einen freien Raffinerieplatz verschoben. Ist ein Raffinerieplatz zu 100% gefüllt wird er geleert und 1 t des Metalls in den Frachtraum geladen.

Sollten alle Plätze voll sein und man sammelt ein neues Fragment ein, bleibt es im Hopper und kann nicht zugewiesen werden. Man muss dann von Hand für einen freien Platz sorgen, oder den Hopper leeren. Solange die beiden oberen Slots des Hopper belegt sind kann man keine neuen Fragmente aufsammeln.

Die automatische Zuweisung der Rohstoffe in der Raffinerie klappt zur Zeit (Stand Patch 1.4) nicht immer. Man muss dann von Hand eingreifen.



Ein paar Tipps zu den Limpets:

Oft verschwindet ein sich im Flug befindliches Prospectorlimpet, wenn man sofort ein zweites hinterher schickt. Deshalb macht es zur Zeit kaum einen Sinn mehr als einen Klasse 1 Controller für die Prospektoren zu benutzen. Ein platziertes Prospectorlimpet zeigt die Zusammensetzung und die noch verbleibenden Menge an Erz des Asteroiden an. Ist ein Prospectorlimpet platziert erhöht es auch die Anzahl der Fragmente, die man aus dem Asteroiden herauschneiden kann.

Die Collectorlimpets haben zwei Modi:

Hat man etwas auf sammelbares im Visier, sammelt der Kollektor es nach seinem Start ein und wird zerstört. Hat man nichts auf sammelbares im Visier, begleitet der Kollektor nach seinem Start das eigene Schiff und sammelt alles in der Nähe ein bis seine Zeit abläuft. Man kann ruhig ein Prospectorlimpet im Visier haben wenn man Kollektoren startet.

Kollektoren sammeln alles ein, auch illegale Fracht und gerade abgeworfene Fracht.

Will man Fracht loswerden, kann man wie folgt vorgehen:

Man schließt die Frachtluke und wirft die Fracht ab. Die Kollektoren werden jeweils einen Container aufsammeln, können ihn aber nicht abliefern. Jetzt entfernt man sich von den restlichen Containern (ca. 2 km) und öffnet die Frachtluke wieder. Die Kollektoren liefern ihre Ladung ab und sind zu weit weg um den Rest einzusammeln.

Man kann aktive Limpets zerstören indem man dem Controller die Energie abschaltet.

Unförmige, schnell rotierende Asteroiden zerstören sehr leicht herausgelöste Fragmente und Collectoren. Dies kann man verhindern indem man die Fragmente am Pol der Rotationsachse herauschneidet.

Mining im Wing:

Im Wing wird Mining erst richtig interessant und macht deutlich mehr Spaß.

Jeder anwesende Spieler kann den vollen Ertrag aus einem Asteroiden bekommen. Das heißt: Wird ein Asteroid von 4 Spielern bearbeitet wirft er insgesamt 4 mal so viele Fragmente ab, als wenn nur ein einzelner Spieler abbaut.

Wählt man ein von einem anderen Spieler platziertes Prospectorlimpet aus, so erhält man falsche Informationen über die Zusammensetzung des Asteroiden. Man würde aber trotzdem die richtigen Metalle abbauen, wenn man ihn bearbeitet. Ich empfehle trotzdem einen eigenen Prospektor zu platzieren, dann sieht man auch wann der Asteroid erschöpft ist.

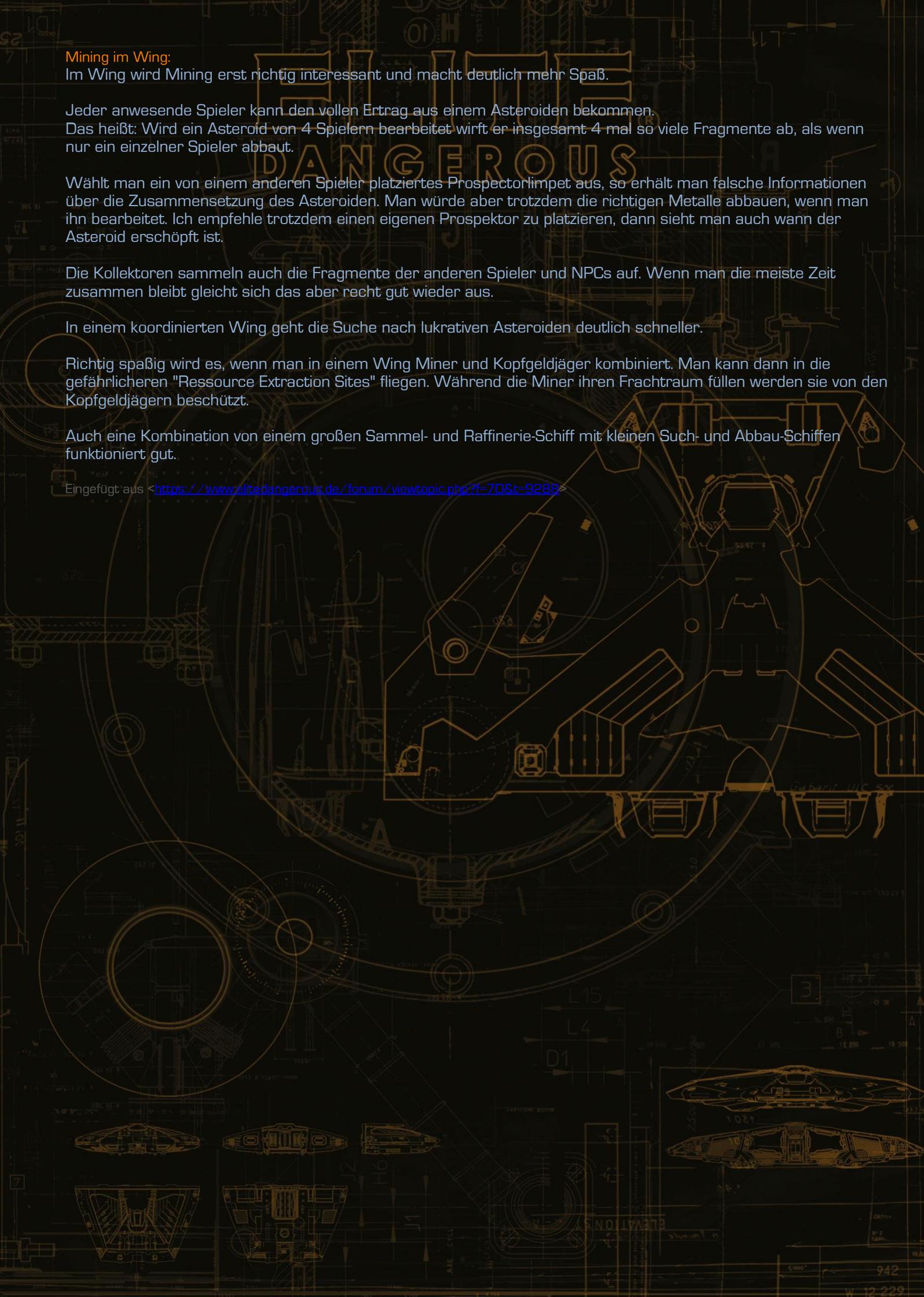
Die Kollektoren sammeln auch die Fragmente der anderen Spieler und NPCs auf. Wenn man die meiste Zeit zusammen bleibt gleicht sich das aber recht gut wieder aus.

In einem koordinierten Wing geht die Suche nach lukrativen Asteroiden deutlich schneller.

Richtig spaßig wird es, wenn man in einem Wing Miner und Kopfgeldjäger kombiniert. Man kann dann in die gefährlicheren "Resource Extraction Sites" fliegen. Während die Miner ihren Frachtraum füllen werden sie von den Kopfgeldjägern geschützt.

Auch eine Kombination von einem großen Sammel- und Raffinerie-Schiff mit kleinen Such- und Abbau-Schiffen funktioniert gut.

Eingefügt aus <https://www.elitedangerous.de/forum/viewtopic.php?f=70&t=9288>



Liste der bisher besten Abbaugebiete - Planetenringe

In der folgenden Tabelle werde ich bereits entdeckte Planetenringe des Typs Metallisch mit sehr häufigem Vorkommen auflisten. Mit etwas Glück ist ein lukratives System ganz in Eurer Nähe.

System	Planet	Vorkommen	Zugehörigkeit
38 Lyncis	38 Lyncis 4	Sehr häufig	Independent
58 Epsilon Herculis	58 Epsilon Herulis 2, 3 & 5	Sehr häufig	Anarchie
Atins	Atins 2	Sehr häufig	Federation
Bhotho	Bhotho AB 3	Sehr häufig	Federation
Bhumliaurt	Bhumliaurt 10	Sehr häufig	Independent
Chamas	Chamas C 7	Sehr häufig	Anarchie
Delkar	Delkar 7	Sehr häufig	Federation
Frey	Frey 4	Sehr häufig	Federation
Gendenwitha	Gendenwitha A1 + A2	Sehr häufig	Federation
Harma	Harma A 7	Sehr häufig	Independent
Hip 16607	Hip 16607 1	Sehr häufig	Empire
Hip 19934	Hip 19934 1	Sehr häufig	Anarchie
Hip 61061	Hip 61061 AB 3	Sehr häufig	Independent
Hip 8865	Hip 8865 2	Sehr häufig	Federation
HR 1385	HR 1385 10	Sehr häufig	Federation
Jura	Jura 7	Sehr häufig	Empire
Kehperi	Kehperi 1	Sehr häufig	Independent
Lalande 34968	Lalande 34968 AB8	Sehr häufig	Independent
Latugara	Latugara 7	Sehr häufig	Federation
Moyot	Moyot 10	Sehr häufig	Empire
Njikan	Njikan 4	Sehr häufig	Federation
Omicron Ursae Majoris	Omicron Ursae Majoris 3	Sehr häufig	Independent
Phraces	Phraces 1	Sehr häufig	Federation
Polahukuna	Polahukuna A1	Sehr häufig	Anarchie
Tehuevi	Tehuevi 2	Sehr häufig	Federation
Tofana	Tofana 2	Sehr häufig	Federation
Umaitis	Umaitis 5	Sehr häufig	Federation

Eingefügt aus <http://games-blog.de/elite-dangerous-mining-guide/3171/>

Mining Forum

<http://www.elitedangerous.de/forum/viewforum.php?f=99>

AKTIVITY : Gemeinschaftsziele

Community Ziele erklärt von ALP <https://www.youtube.com/watch?v=a1pseyZn1LY>



Gemeinschaftsziele / Community Goals kurz : CG

Community-Ziele werden nicht zufällig generiert, sondern manuell von Frontier Developments erstellt wodurch sich teilweise die Geschichte von Elite entwickelt. Diese Missionen werden von jedem Spieler der sich dort über das Schwarze Brett anmeldet bedient und die ganze Zeit auf der Galaxie-Karte sichtbar. Diese Missionen gehen in der Regel 1 bis 2 Wochen, und enden mit Erreichen des Ziels, oder nach Ablauf der Frist. Den Status aktueller laufender CG's kann nach Annahme jeder Zeit im Panel 1 unter "Transaktionen" verfolgt werden.

Basierend darauf, ob ein Gemeinschaftsziel erfolgreich ist oder nicht, schreibt Frontier die Geschichte auf der Grundlage des Ergebnisses - und das hängt von den Spielern ab. Da die Community-Ziele mit einer guten Bonus-Auszahlung kommen, werden in der Regel alle von ihnen erfüllt und bieten eine willkommene Abwechslung.

Für einige ist es ein kurzes Zwischen Spiel, mal flott Credits zu machen, für andere ein kleines Machtwerkzeug, die den Spielern in die Hand gegeben wurde um somit die Geschichte der Galaxie zu Manipulieren. Durch so ein CG wurde Beispiels Colonia erstellt (und ist auch noch nicht fertig), oder die Machtübernahme des CEO Li Yong-Rui im System Maia. Wodurch es in der Galaxie Karte nun als gelbes Territorium als Machtspiel gekennzeichnet ist. Ja manchmal sollte man schon etwas genauer hinsehen oder lesen, für welche Sache man kämpft, oder welche Fraktion man mit Waren Lieferungen unterstützt. Ebenso können sich CG's auch auf Unterfraktionen in einem System oder dem Orbital an dem sie statt finden Auswirken. Natürlich auch auf den Spieler, sowohl positiv als auch negativ. Bekommt man bei einer Fraktion guten Ruf, könnte man durchaus bei einer anderen Fraktion in Verruf geraten, bis hin zu permanent Feindlich. Macht wahrscheinlich für das aktuell laufende CG nicht viel aus, jedoch ist dieses vorbei und man hat anderweitig mal in so einem Sektor zu tun, kann das auch von Nachteil sein, wenn einem permanent Feine im Rücken hängen. Somit sollte man auch zu sehen, das man es an CG's nicht unbedingt bis zum Exzess übertreibt.

Geht es um wichtige Geschichtsereignisse, werden meist zwei oder noch mehr Gemeinschaftsziele angesetzt und die Spieler arbeiten auf das eine oder andere hin, um eine Entscheidung zu erringen. Es kann die Kontrolle über ein Sternsystem entscheiden, Politische Auswirkungen hervor bringen, bis hin zu einem Kriegszustand. Es können auch einfachere Missionen sein, die das Sammeln von Daten und Überwachen/Lösen von Rätseln Fremder Ruinen auf einer Planetenoberfläche als Ziel haben. Da solche Missionen ja von Frontier generiert werden, und wenn alles Bug frei läuft *hust* steht hier dem Einfallsreichtum eigentlich weniger im Weg Als manche dachten.

Schauen wir uns ein zufälliges Community-Ziel an:



RETAKE BD+03 2338

EIGHTH TIER []

BD+03 2338 will help weaken the invaders position and increase the amount of credits the Khasiri Liberals are permitted to spend from the federal war chest! Help the people of BD+03 2338 in their hour of need, and prevent the deployment of Capital Ships to this sector.

You must sign on as an official representative of the Federation in order to receive any bonus rewards!

ITALKTOWALLS	0 CREDITS EARNED
CURRENT TIER REWARDS	MINIMUM CASH REWARD OF 1,000 CR
GLOBAL REWARDS	SUCCESS
GLOBAL PROGRESS	1,667,001 CREDITS EARNED
CONTRIBUTORS	9
TIME LEFT	6D 17H 22M

REWARDS STRUCTURE

Rewards depend on your contribution to the goal, and which reward tier is met.

AA SINGLE TOP COMMANDER	Receives 250,000 Cr + global awards
A TOP 5%	Receives 80,000 Cr + global awards
B TOP 15%	Receives 40,000 Cr + global awards
C TOP 40%	Receives 15,000 Cr + global awards
D TOP 70%	Receives 8,000 Cr + global awards
E TOP 100%	Receives 1,000 Cr + global awards
F INSUFFICIENT CONTRIBUTION	No Rewards

SEVENTH TIER []

SIXTH TIER []

FIFTH TIER []

FOURTH TIER []

THIRD TIER []

SECOND TIER []

FIRST TIER []

Wenn man mit lesen des Textes, der Geschichte fertig ist, kann man darunter in weiß den Status des Fortschritts sehen. Darunter wiederum die Platzierung (Belohnungsstruktur) in der man sich befindet bzw. hinein gerutscht ist (man kann da auch wieder abfallen), sowie die ständig wachsende Grafik auf der rechten Seite, der so genannten TIER - Stufen. Gemeinschaftsziele können alles sein, angefangen bei der Bereitstellung (Abgabe) von Exploration Daten, Lieferung von Fracht, einlösen von Kopfgeldbescheinigungen, bis hin zum sammeln von seltenen oder benötigten Bergbau Materialien.

Zusammenfassung

Hier sieht man, wieviel man für das CG schon erledigt hat, wie viele Teilnehmer es hat, den Gesamt Fortschritt und die Verbleibende Dauer des Events.

Auf der Rechten Seite wird es Graphisch angezeigt. Bei Erreichen der ersten TIER Stufe hat das CG ihre Mindestanforderung erreicht und gilt als ein Erfolg in der Geschichte, es sei denn, es gibt andere CGs, die mit diesem als Rennen konkurrieren. So ändert der Kontext offensichtlich die Story. Selbst wenn z.B. 2 Raumstationen gleichzeitig gebaut werden, wird man nicht scheitern, weil der andere früher fertig ist, aber im Falle von Kriegs-CGs entscheidet das Ergebnis.

Belohnungsstruktur: Spieler Tiers

Basierend auf, wie viel zum Ziel beigetragen wurde, wird man im "Spieler-Tier" platziert. Dieses System stellt sicher, dass diejenigen, die mehr zum gemeinsamen Ziel beitragen, mehr belohnt werden als diejenigen, die weniger beitragen. Dies schafft natürlich ein Rennen zwischen den Spielern, denn je mehr ein Einzelspieler dazu beiträgt, desto höherer wird man im Spieler-Tier eingestuft und wird eine bedeutend höhere Auszahlung am Ende des CG's bekommen. Allerdings sollte man seine Stufe auch "halten" können, oder man fällt herunter in die nächste Stufe z.B. von Top 70% auf Top 100%. Je höher die Stufe ist, desto schwieriger ist es sie zu behalten.

Es ist meist leicht in die Top 70% zu kommen und gilt als die "normal" bis zum Ende des Events, kann man meist in die Top 40% gelangen, wenn man etwas Arbeit in das CG investiert. Hier spielt zusätzlich die Tier-Stufe eine Rolle, das natürlich anspricht. Beispielsweise, befindet man sich in den Top 40% und Aktuelle Tier-Stufe ist vielleicht "3", bekommt man jetzt eine wilde Zahl genannt 5 Millionen. Kann man die Top 40% halten (ausbauen wollen wir jetzt nicht) und die Tier-Stufe wird durch die Community Beitragenden auf Tier-Stufe "4" hoch gedrückt, können hier womöglich schon mal 7 oder 8 Millionen abgeholt werden.



SN 0117373

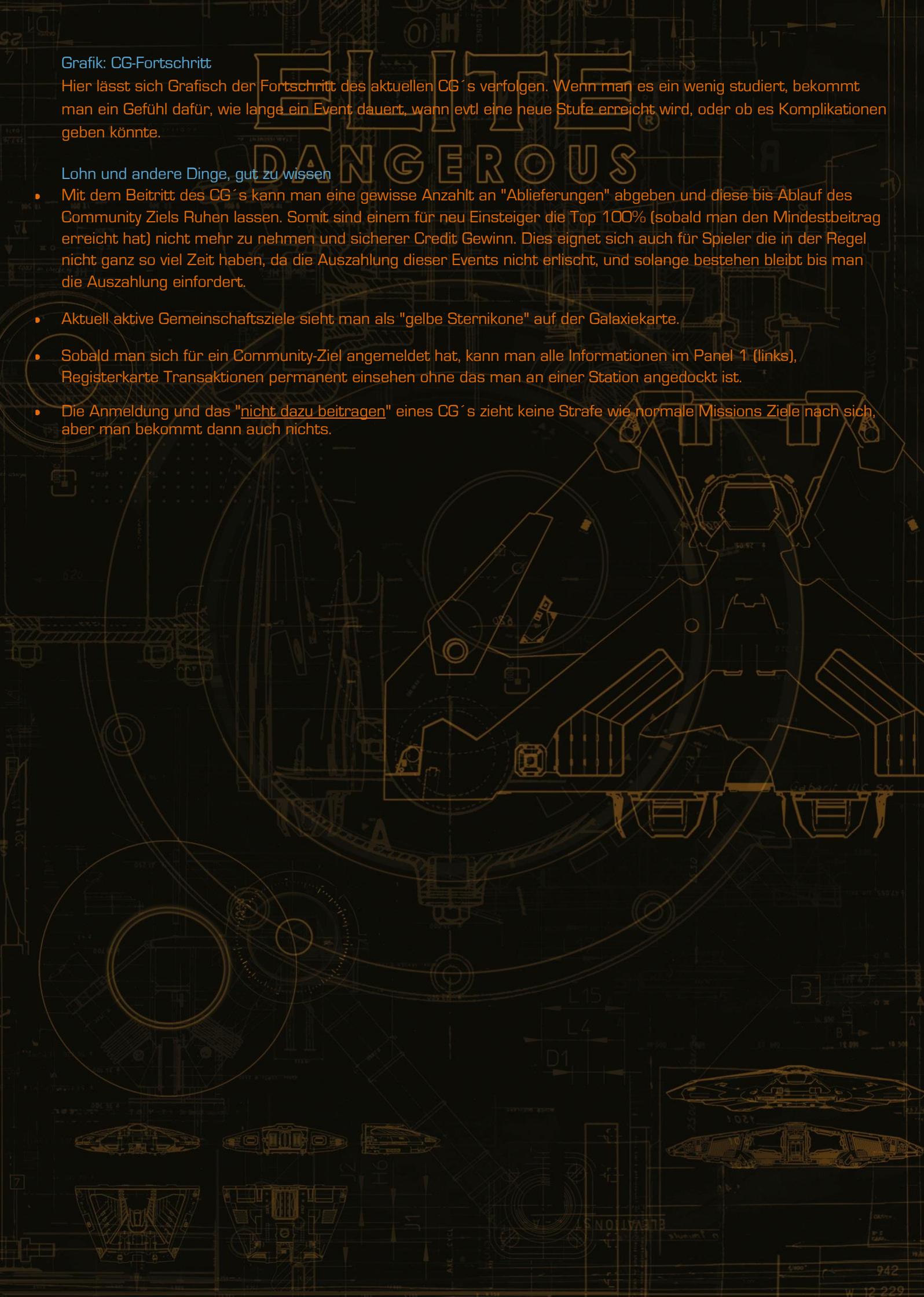
Grafik: CG-Fortschritt

Hier lässt sich Grafisch der Fortschritt des aktuellen CG's verfolgen. Wenn man es ein wenig studiert, bekommt man ein Gefühl dafür, wie lange ein Event dauert, wann evtl eine neue Stufe erreicht wird, oder ob es Komplikationen geben könnte.

Lohn und andere Dinge, gut zu wissen

- Mit dem Beitritt des CG's kann man eine gewisse Anzahl an "Ablieferungen" abgeben und diese bis Ablauf des Community Ziels Ruhen lassen. Somit sind einem für neu Einsteiger die Top 100% (sobald man den Mindestbeitrag erreicht hat) nicht mehr zu nehmen und sicherer Credit Gewinn. Dies eignet sich auch für Spieler die in der Regel nicht ganz so viel Zeit haben, da die Auszahlung dieser Events nicht erlischt, und solange bestehen bleibt bis man die Auszahlung einfordert.
- Aktuell aktive Gemeinschaftsziele sieht man als "gelbe Sternikone" auf der Galaxiekarte.
- Sobald man sich für ein Community-Ziel angemeldet hat, kann man alle Informationen im Panel 1 (links), Registerkarte Transaktionen permanent einsehen ohne das man an einer Station angedockt ist.
- Die Anmeldung und das "nicht dazu beitragen" eines CG's zieht keine Strafe wie normale Missions Ziele nach sich, aber man bekommt dann auch nichts.

ELITE DANGEROUS



Dein Schiff!

Dieser Abschnitt ist eine Art Lesezeichen für die kommenden 3 Abschnitte mit dem Namen "Schiffsausrüstung", um einen Überblick zu geben, wie sich die Dinge in einem schnellen Blick zueinander beziehen, bevor man ins Detail geht. Es ist eine grobe, vereinfachte Ansicht, aber kombiniert ergeben diese zusammen: Das ist dein Schiff!



Power und Wärmemanagement

Verwandtes Modul: Kraftwerk / Powerplant

Verantwortlich für die Energie Gewinnung und Versorgung des Schiffes



Eigenschaften Management

Verwandtes Modul: Energieverteiler / Power Distributor

Verantwortlich für die Veränderung der Flugcharakteristik, die effektive Zeit bzw. Einsatz der Waffen und verändert die Schildstärke



Feuergruppen

Verwandte Module: Energieverteiler, Kraftwerk, Motoren, Waffen

Sektion ist für die Erläuterung von Feuer gruppen und Prioritäten von Modulen

Zu Anfangs klingt alles viel zu komplex und auf den ersten Blick beängstigend, aber nach einer gewissen Zeit wird das ins Blut übergehen. Man soll nicht Hetzen, aber Übung macht hier Meister und wird irgendwann spielend leicht. Nach und nach erwischt man sich dann dabei, das man schon aus dem Reflex reagiert und dran rumspielt. Ist im Prinzip wie Auto fahren..



ELITE DANGEROUS

Schiffsausrüstung: Power Management durch Kraftwerk



Das Schiff ist eine komplexe Maschine. Sogar die Sidewinder, die man zu Anfangs bekommt, hat die selben Optionen, die hier besprochen werden, obwohl einige weniger wichtig sind, bis man in etwas größeres umsteigt, das mehr optionale interne Modulaufhängungen hat, wie etwa dem Imperial Clipper oder eines der Föderationsschiffe. Hier machen sich die Eigenschaften und Unterschiede, gegen über den kleineren spezialisierten Schiffen, wie etwa einer Vulture, sehr deutlich bemerkbar. Nach längerem Fliegen mit gewissen Schiffen, lernt man auch viel über deren Vorzüge und wie man damit effektiv arbeiten kann. Auch wenn es nicht so aussieht, kann man aus vielen Schiffen viel Power rausholen.

Kraftwerk und die Bedeutung des Power Managements

Das Kraftwerk ist buchstäblich das Herz des Schiffes, unser Motor, der uns am Leben hält. Dies bietet "Power" (Watt) für alles, einschließlich Sprungantrieb, Lebenserhaltung, Schilde, Waffen, Scanner etc. Wenn das Kraftwerk Schaden erleidet, reduziert sich die Leistung. Wird das Kraftwerk immens beschädigt, kann dies zur Schiffs Explosion führen, selbst wenn andere Module in noch weit besserem Zustand sind. Ist man wegen Modulen in einem Not-Zustand und treibt hilflos im All, kann im Panel 4 unter "Funktionen" ein "Reparatur/Neustart" des Schiffes eingeleitet werden. Es startet eine Diagnose über Beschädigungen und kann das Schiff mit minimal Reparaturen soweit wieder Flugtauglich machen, um den nächsten sicheren Hafen zu erreichen. Kraftwerke sind auch der Hauptfaktor, wenn es um die Hitze des Schiffes geht, hierzu kommen wir später.

STATUS	MODULES	FIRE GROUPS	CARGO	FUNCTIONS	
NAME	TYPE	POWER	PRIORITY	HEALTH	
<input checked="" type="checkbox"/> SHIELD BOOSTER	A 0	SYS	7%	< 2 >	100%
<input checked="" type="checkbox"/> POWER DISTRIBUTOR	A 5	SYS	4%	< 2 >	99%
<input type="checkbox"/> CARGO HATCH	H 1	SYS	3%	< 5 >	94%
<input checked="" type="checkbox"/> LIFE SUPPORT	D 3	SYS	3%	< 3 >	98%
<input checked="" type="checkbox"/> FRAME SHIFT DRIVE	A 4	ENG	2%	< 5 >	99%
<input checked="" type="checkbox"/> KILL WARRANT SCANNER	D 0	SYS	2%	< 2 >	100%
<input checked="" type="checkbox"/> SENSORS	C 4	SYS	2%	< 2 >	100%
<input checked="" type="checkbox"/> FUEL SCOOP	B 1	SYS	1%	< 5 >	100%
<input checked="" type="checkbox"/> CHAFF LAUNCHER (1/10)	I 0	SYS	1%	< 2 >	100%
<input checked="" type="checkbox"/> POWER PLANT	A 4	SYS	0%		98%

OUTPUT 100%
USAGE 121%

MODUL-Panel auf der rechten Seite

Jedes Modul hat seinen Leistungsbedarf in %, basierend auf dem Kraftwerk. Megawatt-Zahlen können in der Ausrüstung an einer Station nachgeschaut werden. Wenn die Module kombiniert mehr Leistung beanspruchen als das, was das Kraftwerk bieten kann, geben andere Module schnell mal den Geist auf. Durch die Prioritätsnummern (Priority), kann eine Hierarchie zwischen den Modulen hergestellt werden.

Beispiele und Erklärung zu dem, was passiert, wenn man es falsch macht

Wir verwenden das Bild oben. Alle Module zusammen benötigen/fordern 121% Leistung (USAGE) von dem derzeit installierten Kraftwerk. Um die überschüssigen 21% zu kompensieren, damit beim verwenden von Waffen oder anderen Modulen kein "Totalausfall" entsteht, existiert das Prioritätssystem, um die kleinsten und unwichtigen Module des Schiffes nach eigenem Spielstil und dem gesunden Menschenverstand auf maximal 5 verschiedenen Prioritätsschichten zu verteilen.

Das Ziel ist es, den Stromverbrauch zu einem beliebigen Zeitpunkt bei maximal 100% zu halten.

Wenn du mehr Power verbrauchen möchtest, als du zur Verfügung hast, indem du eine Waffe abfeuerst, die X % über die 100% kommt, wird das Kraftwerk überladen und schaltet sich mit jedem Modul automatisch ab, um zu verhindern, dass du dich über die Stationswände verteilst.

Haben wir jetzt verschiedene Prioritäten eingerichtet, wird es die am wenigsten wichtigen (5) Module zuerst herunterfahren um Energie zu sparen, wobei das wichtigste (1) betriebsfähig bleibt.

Wenn man immer noch über 100% ist und Waffen abfeuert, die nur Strom benötigen, wenn sie benutzt werden, wird die nächste "Priorität (4.)" auch heruntergefahren und die Energie freigegeben, die jetzt von diesen Waffen benutzt wird. Danach kommt Priorität 3, danach 2, dann kommt Luft anhalten und freundlich Winken!

Zieht man die Waffen wieder ein, werden alle Module soweit möglich wieder mit Energie versorgt und automatisch betriebsbereit geschaltet.

Mit einer guten Verwaltung können Module auf dem Schiff installiert werden, die kombiniert viel mehr Energie benötigen als das Schiff her gibt, ohne sich um unbeabsichtigte Shutdowns sorgen zu müssen. Trotzdem sollte man Module regelmäßig durch Checken. Eine gute Konfiguration, wenn es richtig gemacht wird, hält den Stromverbrauch "bei oder unter" 100%

Vorrangige Vorschläge

- 1: Frame Shift Drive Im schlechtesten Fall, ausgehend von einer Kampf Situation bei der das Kraftwerk angeschlagen ist und nur noch 50% liefert, evtl. durch defekte Module noch weniger Leistung zur Verfügung steht, ist man froh wenn der Frame Shift Drive betriebsbereit ist, um aus dem Gemetzel fliehen zu können. Logischerweise könnte man sagen, im Kampf brauche ich keinen FSD und frisst nur unnötig Energie. Das kann man machen, wenn man bis zum bitteren Ende kämpft. Man sollte hier aber wohl abwägen ob man sich eine flucht Option offen lässt, wenn man größere teurere Kampfschiffe fliegt, oder mit einem kleinen Jäger seine grenzen testen und Spaß haben will.
- 2: Antrieb Man braucht eine gewisse Geschwindigkeit, um mit dem FSD in den Supercruise/Hyperraum springen will. Ebenso für Manöver und sollte klar auf Priorität 1 sein.
- 3: Schild-Generator und Waffen Wenn man jetzt keinen gepanzerten Rammbock ohne Schilde fliegt, liegen die Prioritäten bei Schilden wohl klar auf [1]: Aber selbst hier kann man sich Streiten, letzten Endes muss man es dem eigenen Flugstiel anpassen und testen. Es soll bekanntlich auch Leute geben die bei Schild Ausfall die Flucht ergreifen ... selbst NPC's! Bei den Waffen hingegen kann man durchaus mit Prioritäten setzen etwas in die Feuergruppen (Panel4) eingreifen. Beispiels anhand einer Federal Corvette die eine Große Aufhängung (C3) auf der Bauchseite platziert hat. Baut man hier eine Waffe ein, die durch das eigene Flug können/Stiels nur selten verwendet wird, kann diese auf Priorität [2] oder sogar [3] gesetzt werden, um die Riesige Aufhängungen (A4) die wohl auf Priorität [1] stehen besser mit Energie zu versorgen. Sollten diese mal etwas mehr Power benötigen.
- 4: Was auch immer man nicht benutzt Zum Beispiel brauchst man im Kampf keinen Discovery Scanner, einen Treibstoffsammler! Eine Frachtluke oder ein SRV-Hangar? Diese können gleich komplett abgeschaltet werden. Oder wenn man nur in spezifischen Situationen einen Sogwolken Scanner verwenden möchte, kann dieser auch komplett abgeschaltet werden.

Der unterschied machts.

Warum? Während es zwar eine allgemeine Vorstellung davon gibt, wie man gewisse Prioritäten setzen sollte, darf man nicht vergessen, dass verschiedene Spielstile natürlich unterschiedliche Prioritäten erfordern. Wer irgendwann einmal mehrere Schiffe besitzt und sich längere Zeit damit in der Werkstatt seines Vertrauens auseinandersetzt, wird oft fluchen oder staunen und nicht mehr aufhören wollen zu basteln. Schiffs Konfigurationen und Tunings sind eigentlich eine ewige Baustelle, bei der fülle an Möglichkeiten.

Wiederum anders ist es zum Beispiel bei den Explorern, die brauchen keine Schild Zellenbänke, Schild Booster, oder verzichten aus Gewichtsgründen sogar auf einen Schild-Generator. Statt dessen sind hier eher Feld Wartungs Module (AFW/AFU), Scanner, Treibstoffsammler und Kühlkörper wichtig. Einige nehmen für Expeditionen, jetzt mal abgesehen von den Buggys, auch Bergbaulaser mit, um Materialien für Sprung-Boosts zu sammeln. Hier muss man sich nicht unbedingt mit 5 verschiedenen Prioritätsschichten auseinandersetzen, kann man aber wenn man dies möchte,

Händler und Mininer Schiffe sind hier ebenso ein ganz anderes Thema. Einer fliegt mit Schilden, einer ohne. Einer will Waffen dabei haben, andere nicht. Der nächste will eine Punktverteidigung gegen Raketen mitnehmen, ein andere sagt ist mist, Schild-Booster sind viel wichtiger.

Um das Schiff richtig in den Griff zu bekommen, daraus zu lernen, neue/alte Wege zu gehen, bis da hin wird man unweigerlich öfter mal Explodieren oder wenn es glücklich läuft, mit dem Schrecken davon kommen. Egal aber was passiert, so gibt es in Elite hier und da immer etwas potential und Wissen das man abschöpfen kann. Somit sei geraten, ein roter Kopf und dicker Hals hilft überhaupt nicht. Tot ist tot, da lässt sich meist nichts dran ändern. Folglich, Pause machen, mal was Trinken, zurücklehnen und einfach mal nachdenken. Was ist Passiert, was ist falsch gelaufen, wo liegen evtl. die Mängel, wo muss geschraubt werden und vor allem, was sollte man definitiv sein lassen.

Achtet darauf, mit der Optimierung eurer Ausrüstung öfter zu experimentieren!

Schiffsausrüstung: Wärmemanagement durch passive / aktive Kühlung



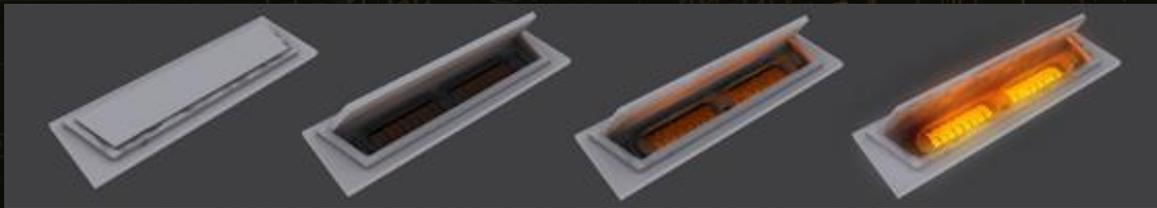
Wenn man eine Kernschmelze vermeiden will

Obwohl es in den tiefen des Alls, ich sag mal Sau mäßig kalt ist, hat man mit einem ganz anderen Problem zu kämpfen, Hitze. Auch wenn man sich mal treiben lässt, sämtliche Module abschaltet, wird man nicht dem Tod durch einfrieren erliegen. Wird das Schiff jedoch zu heiß, beginnen durcheinander Schiffs Module zu schmelzen, was sich auch auf die Schiffshülle auswirkt. Derzeit, sind mit Automatischen Feldwartungs Einheiten einige Module zu Reparieren, nicht jedoch die Hülle selbst. Kleiner Lichtblick, mit dem Update 2.4 kommen wohl Reparatur Drohnen, was auch immer die können.

PASSIVE Kühlung / ACTIVE Kühlung

Passive Kühlung auch bekannt als Wärmeeffizienz : Jedes aktive Modul im Schiff erzeugt auch Wärme, die das Kraftwerk durch passive Kühlung zu senken versucht. Passive Kühlung ist bekannt als "Heat Efficiency", bewertet von F bis A. Wichtiger Hinweis: Dies ist nicht das Kraftwerk Rating! (das Rating wird in Zahlen angegeben. z.B, 5 [klein] 8[groß])

Zum Beispiel hat ein 7A Kraftwerk, eine bessere Hitze Effizienz als ein 7B. Das bedeutet, eine höhere Effizienz senkt die grundlegende Temperatur des Schiffes.



Wärme Ableitungs-konzept ...

Aktivkühlung und indirekte Kühlung

Es gibt viele verschiedene Faktoren, die ihre Rolle bei der aktuellen Temperatur des Schiffes spielen. In der Nähe eines Sterns baut sich Hitze extrem schnell auf, energiebasierte Waffen, in der Regel Laser erzeugen mit der Zeit auch Wärme, während Plasma-Waffen zum Beispiel massive Hitze-Spitzen erzeugen können, ähnlich wie mit einer Schild-Zellen Bank. Um dem entgegen zu wirken, oft leider einfacher gesagt als getan, zu Hitze Quellen wie Sonnen abstand gewinnen. Bei Waffen nicht dauernd auf dem Feuerknopf bleiben, Feuergruppen überprüfen und wenn möglich aufteilen. Hat man keine Kühlkörper mehr, die man in Kombination mit Schild Zellen Banken verwendet, versuchen zum Kampfgeschehen abstand zu gewinnen, Waffen einfahren, dann die Zelle verwenden, Macht weniger Modul-Schäden, als wenn man es unter Voll-Last während des Kampfes macht.

Einen Hyper Sprung neben einer Sonne (zu nah dran), oder während des Auftankens, sollte man tunlichst vermeiden, es sei denn man wird dazu durch Verfolger gezwungen. Dann heißt es, Kühlkörper raus, Augen zu und durch ! Man wird Schäden erleiden, so viel ist klar, aber besser als an einer Sonne mit zu viel Hitze sich in einen Kampf verwickeln zu lassen und unter umständen das ganze Schiff zu verlieren. Zudem man auch mal erwähnen darf, das nach oben hin recht viel Luft ist. Mit 200 - 300 % Hitze, heißt es nicht gleich das man Explodieren muss, es haben schon andere Piloten getestet, das man einen T9 Frachte schon mal auf 600% bringen kann bevor es knallt. Wenn man es sich leisten kann, Kann man durchaus sein Schiff mal einen Belastungstest unterziehen. Ansonsten gilt, sicheres fliegen schont den Geldbeutel.

Ein anderes Beispiel wäre, zwischen Binär Sternen nach einem FSD-Sprung raus zu kommen, was manchmal beängstigend sein kann, wenn man Tausende von Lichtjahren von der Zivilisation entfernt ist. In diesen Situationen ist man froh genügend Kühlkörper dabei zu haben.



Elite: Dangerous 1.5 (Beta 3) 201608 / r0



... Passive Kühlung durch Hitze Ableitung anhand einer Imperial Eagle und einer Corvette als Beispiel.

Kühlkörper Werfer

HEAT SINK LAUNCHER/ HEAT DUMP [TINY]



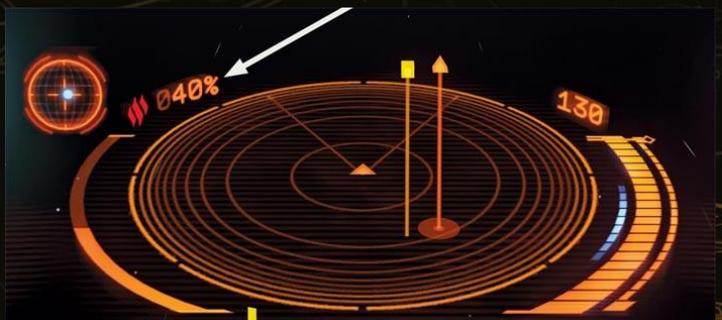
HEAT SINK LAUNCHERS



Dieses Modul befindet sich in den Werkzeugplätzen und enthält eine Anzahl von Blöcken, die in der Lage sind, extreme Hitze ohne Schmelzen zu absorbieren. Das Modul leitet die erzeugte Wärme aus der passiven Kühlung in einen Block für ein paar Sekunden, kühlt dein Schiff extrem schnell ab und katapultiert den Block in den Raum hinaus. Jedes Launcher-Modul enthält nur eine begrenzte Anzahl solcher Blöcke, also passt darauf auf, sie nicht zu verschwenden!



Die Hitze und den dazugehörigen Schaden kann man im Grunde in "normale leichte" und "ernsthafte schwere" Schäden aufteilen/ sehen. Die normalen leichteren Schäden, beginnend bei um die 100% und werden grob 0,X % Schaden verrechnet. Das Cockpit beginnt wie ein Weihnachtsbaum zu leuchten, funken fliegen und ein wenig stress mach Ambiente ertönt. Sieht schlimmer aus als es ist. Je höher man aber mit der Hitze kommt, gerät man mehr und mehr in die ernsthafteren schweren Schäden und nehmen Prozentual zu. Es werden Modul Ausfall Warnungen gegeben, es beginnt mehr zu Qualmen. Hier sollte man auf die Gefahren zwar Reagieren, sich aber von dem Ambiente nicht in Stress versetzen lassen.



Die Hitzeanzeige links von deinem Radar

Schiffssignatur und Silent Running

Das Hitzesignal oder Schiffssignatur befindet sich auf der rechten Seite über dem Treibstoffverbrauch und wird als "Graph" angezeigt. Kleine unscheinbare Linie, weniger sichtbar, Ausschlag in voller Bandbreite, für alle sichtbar. Silent Running wird genutzt, wenn man (>kurzfristig<) die Erkennung vermeiden möchte, zum Beispiel beim Schmuggeln. Je intensiver die Schiffssignatur ist, desto einfacher ist es für Sensoren erfasst zu werden, das heißt man wird ein auswählbares Ziel in der Kontaktliste im Panel [1] oder direkt als Zielaufschaltung (z.B. nächster Gegner/Ziel). Ein niedrigeres Intensitätssignal bedeutet, dass andere Schiffe näher dran sein müssen, um einen als Signal erfassen zu können. Wärmeableitung steht in direktem Zusammenhang mit Ihrer Signalintensität, was bedeutet, muss ein heißes Schiff mehr Wärme loswerden, wird es leichter erkannt. Die Intensität der Signatur kann mit Kühlkörpern für einige Sekunden gesenkt werden, was recht nützlich beim Schmuggeln ist und um lokalen Kräften für eine Routineprüfung zu entgehen. Alternativ gibt es den Modus Silent Running.



Silent Running

Was Silent Running macht, es überbrückt die Sicherheitsautomatik und schließt manuell die Platten, die sich für die Hitzeableitung öffnen. Module werden somit nicht mehr über die Wärmeabfuhrflächen passiv gekühlt und die Hitze im Schiff nimmt zu, egal ob man dazu noch Waffen im Einsatz hat oder nicht. Dafür hat man eine vollständige Unsichtbarkeit für Sensoren anderer Schiffe. Diesen Zustand kann man mit abwerfen von Kühlkörpern verlängern, aber nicht endlos betreiben. Für Neulinge empfiehlt es sich in den Optionen den Hotkey [Entf] erst mal zu deaktivieren um nicht versehentlich das Schiff zu überhitzen.

Schiffsausrüstung: Merkmale Management durch Power Distributor / Energieverteiler



Energieverteiler: dieses Modul Steuerung leitet Energie ZU ..* ENGINES!, * SHIELDS!, * WAFFEN!" oder setzt es zurück auf "RESET Energie (RST)"

Der Verteiler hat nichts mit dem Kraftwerk zu tun, auch wenn es der Name es vermuten lässt. Es wird vom Kraftwerk betrieben, wie jedes andere Modul im Schiff. Der Leistungsverteiler ist ein Konfigurationsmodul, das verwendet wird um sich im Flug der Situation anzupassen und Stärken so wie Schwächen versucht auszugleichen. Hier unterteilt man in Verteidigung, Manövrierfähigkeit oder Waffen. Kurz SYS / ENG / WEP Anders gesagt, kann man hiermit die Vorhandene Energie fokussieren.



Steuern der "PiP's", die kleinen Quadrate unterhalb der Ladebalken

(Links) fügt ein PiP zu Systems (SYS) hinzu

(Up) fügt ein PiP zu Engines (ENG)

(Rechts) fügt ein PiP zu Waffen (WEP)

(Down) setzt (RST) alles zurück zu einer ausgeglichenen, 2/2/2 Konfiguration.

Man hat 6 PiPs zu verteilen. Je mehr PiPs man hinzufügt, ein Maximum von 4 pro Verteilungskategorie, desto besser werden die damit verbundenen Schiffseigenschaften.

Antriebe erhalten erhöhte Höchstgeschwindigkeit und bessere Drehgeschwindigkeit innerhalb der "blauen Zone", die die ideale Geschwindigkeit für das Manövrieren kennzeichnet, zusätzlich zur Regenerierung der Ladung, die zur Verstärkung gespeichert wird.

Waffen Kondensator regeneriert schneller, so dass Energie-basierte Waffen für eine längere Zeit betriebsfähig sind
Systeme füllt Schilde mit effektiver Stärke, was die passive Regeneration erhöht.

Je besser der Energieverteiler, desto besser die Laderate.

Schiffsausrüstung: Belegen und Steuern von aktiven Modulen durch / von Feuergruppen



Was ist eine Feuergruppe?

Feuergruppen sind eine weitere letzte Option für grundlegende Schiffskontrollen / -Einstellungen. Feuergruppen werden für alle "aktiven" Module verwendet, die einer manuellen Auslösung bedürfen. Sprich Waffen, Schildzellen, Drohnen, Kühlkörper oder Scanner. Sensoren hingegen gehören zur "passiven" Scanner Art und arbeiten selbständig, solange sie funktionstüchtig sind. Grundlegend verteilt man mit Feuergruppen die gewünschten Module auf

- Primäre Feuertaste (ORANGE)
- Sekundäre Feuertaste (BLAU)

Man legt Beispiels eine Feuergruppe (1) mit Waffen an. Primär Geschütze, sekundär Raketen. Oder Teilt Feuergruppe (1) als Kinetische Waffen und Laserwaffen auf. Je nachdem wie man es möchte bzw. am besten geeignet. Als nächstes, springt man eine Reihe nach rechts und kann eine weitere Zweite (2) Feuergruppe zuordnen. Hier kann man den z.B. primär den "Kopfgeldscanner" und als zweites auf sekundär den Frameshiftunterbrecher "aktiv stellen"

Man darf sich das als eine Tabelle vorstellen. Im linken Fenster befinden sich Namentlich alle Waffen und Module. Im rechten Fenster die Feuergruppen 1 - 3 (+ erstellt eine neue Feuergruppe) in waagerechter Linie. In senkrechter Linie markiert man welches Modul in welcher Feuergruppe angesprochen wird. Da immer nur EINE Feuergruppe aktiv ist, nicht vergessen, in den Optionen die Tasten : "nächste Feuergruppe" und "vorherige Feuergruppe" auf den gewünschten Button zu belegen <oder Joystick>



Elite Dangerous 13 (Beta 2) 68490/r0

PvP

Eine Einführung - Version 2.1.1

Allfällige Änderungen in Elite Version 2.2 sind noch nicht berücksichtigt

ELITE DANGEROUS

WARNING! INTERDICTION
DETECTED

Vorwort

Diese kleine Einführung soll interessierten Cmdrn helfen, den Einstieg in PvP zu finden. Auch an PvP nicht interessierte Spieler, welche gerne im Open fliegen würden aber Kämpfen ausweichen möchten, könnten hier den einen oder anderen Hinweis aufschnappen.

Ein Nachtrag gleich zu Beginn. Ich habe Rückmeldungen erhalten, dass Teile dieses Posts auch für das PvE-Spiel ganz nützlich sind. Vor allem wenn man noch am Anfang seiner Karriere steht und mit Schiffen wie der Cobra oder der ASP gegen deutlich größere NPCs bestehen muss. Dies gilt insbesondere seit Elite Dangerous Version 2.1, mit welcher die NPCs deutlich stärker geworden sind. Mit kleinen Schiffen sollte der Kommandant vorsichtig sein, vor allem gegen NPC-Wings.

Nicht alles, was hier steht ist immer und überall gegen jeden Gegner gültig, Ausnahmen bestätigen die Regel! PvP muss man üben, Texte lesen und Videos gucken reicht nicht. Mein eigenes PvP Spiel ist durchschnittlich, das reicht aber, um Spaß zu haben.

Ich schreibe es an dieser Stelle nochmal, just to be clear, ich mag PvP weil es für mich der herausforderndste Aspekt von E:D ist.

Selbst spiele ich meist PvE, mag aber einen PvP-Einschub im Spiel, das mach Laune und hält wach. Auch kann man über PvP "Freunde" finden, sofern man ein bisschen Kultur hat. Geht natürlich nicht mit allen Gegnern, neue Feinde gehören auch dazu.



Noch was, ich mag das ermorden (= platzen lassen, bisschen anblincken is schon ok) von offensichtlich unterlegenen und/oder unbewaffneten Cmdrn nicht. Diese Spieler sollen bitte an dieser Stelle aufhören zu lesen, [da klicken](#) und dort bleiben.

Der obligate Hinweis zur Versicherungssumme (die Rückkaufkosten). Wenn man an PvP denkt, muss sich auf dem Konto mindestens die dreifache Versicherungssumme des aktuell geflogenen Schiffes befinden. Zurück auf Feld 1 würde ich nicht verkraften.

Last but not least, dieser Post ist "work in progress" und wird es bleiben, da sich das Spiel entwickelt.



SN 0117373

Cmdr vs AI

Das ist nun keine Große Überraschung. Die AI (NPCs) verhält sich immer wieder identisch und der Mensch ist Meister der Mustererkennung. Um die AI effizient zu besiegen benötigt man Zeit, bis man die Muster verinnerlicht und die Reaktionen darauf automatisiert hat.

Cmdr hingegen, da hat meine keine Ahnung. Wie ist der Gegner ausgerüstet? Wie viel Erfahrung hat er? Fliegt er vorsichtig oder aggressiv?
Diese Unsicherheiten machen PvP Duelle meines Erachtens spannend.

Zum Kampfbrang, bei den PdK traf ich mal auf einen "tödlichen" Cmdr, selber war ich noch "Experte". Nachdem die erste Ehrfurcht verfliegen war merkte ich, der kann nicht fliegen. Das ist danach noch öfter geschehen, auch umgekehrt.



Fazit, alle Kampfbränge ab "Experte" sagen manchmal wenig darüber aus, wie gut euer Gegner PvP fliegt.

PIPS

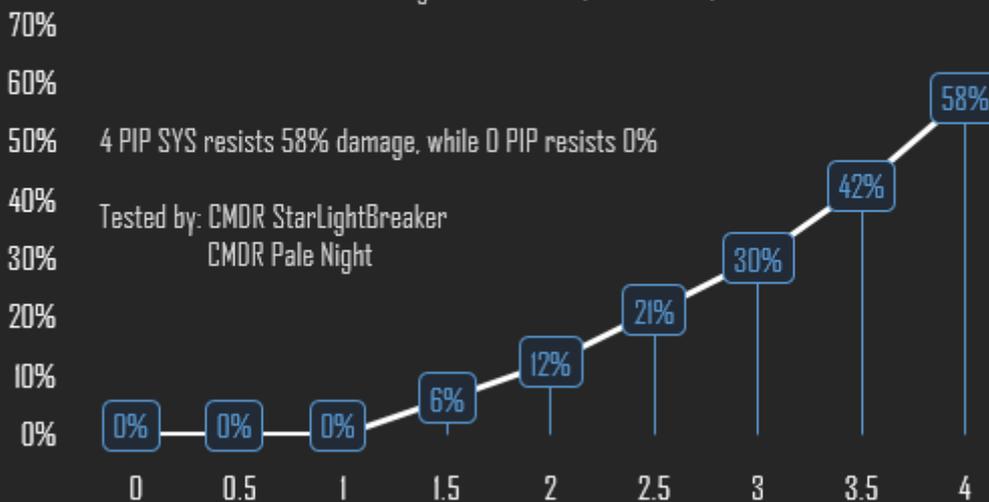
Zur Sache. Das Wichtigste zuerst, die Energieverteilung (PIPS). Im Dogfight sind die PIPS grundsätzlich auf 4-0-2 zu stellen. Auf diese Verteilung ist die Ausrüstung des Schiffes auszurichten.

Das ist auch der Grund, warum PvP selten jemand Beamlaser verwendet. Neben dem enormen Energiehunger dieser Waffen (bedeutet weniger Saft für Schilde und Antrieb und viel Hitzeentwicklung) müssen die Dinger fast zwangsläufig mit 4 PIPS auf den Waffen betrieben werden, ansonsten Schießen sie nicht lange.

Das wiederum ist nicht optimal, weil:

SYS PIP VS SHIELD DAMAGE RESISTANCE

Elite: Dangerous v1.2.07 (2015-04-18)



Quelle: [SYS PIP Shield Damage Resistance](#)

Die Grafik zeigt, 4 PIPS auf SYS erhöhen die Kapazität der Schilde enorm, sowohl gegen Waffenbeschuss als auch gegen Rammen.

Kürzlich habe ich einen Kampf, Python vs. Python, in wenigen Sekunden gewonnen. Mein Partner hatte 0 PIPS auf SYS um genügend Saft für seine Beamlaser zu haben. Ich habe geboostet und seine vollen Python! Schilde in einem Stoß weggerammt. Bisschen Railgun Feuer war noch dabei.

Wenn man nicht unter Beschuss steht kann man die Energieverteilung auf 0-2-4 oder 2-0-4 wechseln. Dies ermöglicht länger auf das Ziel zu feuern oder, falls grad nix im Fadenkreuz ist, die Waffenenergie zu regenerieren.

Hat man die eigenen Schilde verloren auf 0-4-2 umstellen. Nun sollte man so gut es geht schnell und wendig sein, um dem Gegner möglichst wenige Treffer zu gewähren.

Schiffe

Alle Schiffe können zum kämpfen verwendet werden, Sinn macht es aber nicht bei allen. Ich sortiere die mehr oder weniger relevanten nach Preisklasse. Auf die technischen Details gehe ich nicht ein, die sieht man auf coriolis.edcd.io Nachtrag, seit "2.1 Engineers" können die Werte jedes Schiffes stark verändert werden. Es können wieder mehr Schiffe als Kampfschiffe verwendet werden.

Für Cmdr in Eile, keine Zeit aber ausreichend Credits? FdL kaufen (~100M). Weniger Credits? Vulture kaufen (~20M). Noch weniger Credits? Credits machen.

Die Kompaktklasse

EAGLE
Das wenigste, spaßigste Schiff im Spiel. PvP nicht relevant, außer bei den Kokosnüssen, dem Eagle Fight Club und bei CQC.

VIPER
Das Einsteigerschiff ins Bountyhunter Geschäft. PvP eher selten, ist aber für Überraschungen gut, kann nerven ohne Ende.



COBRA MK III
Das Schiff schlechthin. PvP eher nicht relevant, Cobras können aber ebenfalls super nerven. Günstig (vor allem im Versicherungsfall), schnell, schwer zu kriegen.

DIAMONDBACK SCOUT
Wendig, schnell, springt gut. Kann auch als Rammbock verwendet werden, um andere Schiffe unter Einsatz von Silent running aus dem All zu rammen. Dazu verbaut man nur Panzerungen, keine Schilde und achtet auf einen tiefen Energieverbrauch. Ist aber mehr ein Späßchen für zwischendurch.

Die Mittelklasse

DIAMONDBACK EXPLORER
Guter Allrounder für den Preis. Im Kampf Einsatz aber eher selten.

IMPERIAL COURIER
Ein schneller, wendiger, zäher, kleiner Jäger. Bestes Preis/Schildstärke-Verhältnis im Spiel. Nachteil sind die Waffen, 'nur' drei Class-M Aufhängungen, Große Schiffe sind damit alleine sehr schwer zu knacken. Günstigstes, einigermaßen PvP relevantes Schiff im Spiel.

VULTURE
Die Vulture, ein reines Kampfschiff, man erhält viel Kampfkraft pro Credit, viel Spaß bei einer tiefen Versicherungssumme. Vorteile: Class-L Aufhängungen, sehr wendig, gute Geschwindigkeit, guter Schildbasiswert. Nachteile: Kleines Kraftwerk, man muss sich zwischen Antrieb, Schilden oder Waffen entscheiden. Dieses mittelgroße Biest ist sehr gefährlich, wenn es allerdings frontal in die Oberklassen Schiffe donnert kommt es flach raus. Die Vulture ist zudem ein einsteigerfreundliches Schiff, gutmütige Pulselaser drauf dann ist kein aktives Energiemanagement nötig. Auch nett sind die flinken Thruster welche bei O PIPS auf ENG sehr wenig Leistung einbüßen.

ASP EXPLORER
Bevor die Vulture ins Spiel kam war die ASP Zwischenstufe zwischen Viper/Cobra und Clipper/Python. Wird meines Wissens nur noch selten PvP geflogen (wurde durch die gefährlichere und günstigere Vulture ersetzt), ein ASP-Wing kann aber nach wie vor ganz gut austeilen. Die ASP ist ausgewogen, verfügt über viele Modulslots, kostet vollausgestattet verhältnismäßig aber zu viel.

FEDERAL DROPSHIP
Verwendet meines Wissens selten jemand, ich kenne das Schiff leider nicht.

FEDERAL ASSAULT SHIP
Wird gerne als die 'Vulture auf Steroiden' bezeichnet. War unter 2.0 der "Standard-Stealth-Panzer", wird seit 2.1 aber nicht mehr so oft gesichtet.



SN 0117373

Die Oberklasse

IMPERIAL CLIPPER

Das schönste Schiff, findet Padme, wird PvP aber nicht mehr oft eingesetzt. Die Clipper ist eines der schnellsten Schiffe im Spiel, die Schwachstelle sind die vergleichsweise dünnen Schilde. Driftet sehr cool. Die Waffenaufhängungen sind sehr weit auseinander, mit fixe Waffen kann meist nur eine Hälfte aufs Mal treffen. Mit der Clipper kann man recht angenehm (=schneller) durch die Milchstraße reisen.

FEDERAL GUNSHIP

Kenne ich nur vom Hörensagen, anscheinend haben die meisten Piloten Mühe, das Schiff sinnvoll einzusetzen. Einige wenige Piloten packen es mit Cannons und Multis voll, soll lustig sein. Klar, heißt ja auch Kanonenboot, das Ding.

FER-DE-LANCE

Reines Kampfschiff, schnell, gefährlich. Die FdL wurde mit 1.5/2.0 aufgewertet. Sie hat nun kein Energieproblem mehr, entwickelt weniger Hitze und ist etwas wendiger. Seit Dezember 2015 ist die FdL für alle an Dogfights interessierten Cmdr ein *must-have*, das Pferdchen gehört in den Stall. Seit 2.1 sowieso, die FdL ist der de facto Standardjäger.

PYTHON

Mittelklasse Panzer. Langsam, schwer, starke Schilde, viele Slots, großes Kraftwerk. Kann ganz gut einstecken und gut austeilern, sofern sie das Ziel ins Fadenkreuz oder vor den Boost hebel kriegt. Die Python ist für den alleine reisenden, unerfahrenen Piloten gefährlich, wird gerne von schnellen 4er-Wings gegrillt. Wohl das beste PvE multipurpose Schiff im Spiel.

Die Luxusklasse

Ein kleines Vorwort zur Luxusklasse. Das gilt für alle Schiffe, bei diesen dreien ist es aber besonders teuer, wenn man es selber erfahren muss. Bevor man ein neues, größeres, teureres Kampf-Schiff shoppen geht, sollte man sich die komplette A-Ausstattung des Wunsch-Schiffes leisten können. Ansonsten wird man gerne von vermeintlich schwächeren Schiffen mit A-Fitting zerlegt.

Weiter, wer diese Schiffe PvP fliegen möchte, sollte diesen Post nicht lesen müssen. Ansonsten bringt der Versicherungsvertreter womöglich dicke Post.



ANACONDA

Der (ehemalige) Über-Panzer, sollte wohl eigentlich ein Träger für kleinere Schiffe werden. Die Anna ist eine ausgewogenes, kampfstarkes, teures Schiff. Mit A-Ausstattung kommt der Pott auf über 500Mcr.

IMPERIAL CUTTER

Schnellster Luxusdampfer, grauenhafter Wendekreis, dicke Schilde und Panzer, größter Frachtraum im Spiel (720t inkl. Landecomputer), vergleichsweise schwacher Energieverteiler (Klasse 7). Eine A-Cutter kommt locker auf über 800Mcr.

FEDERAL CORVETTE

Das wohl kampfkraftigste, sicher aber das teuerste Schiff im Spiel. 1'000Mcr wird man gut los, viel Spaß!

Zum Schluss noch ein Verweis auf [Akulas Schiffsreviews](#). Akula macht vor allem Spaß, jede Review enthält aber ein oder zwei Körnchen Wahrheit.



Ausrüstung

Einige Hinweise zur Ausrüstung von Schiffen.

Waffen

Hier gilt es zu bedenken, dass man mit 2 PIPS auf dem Waffensystem auskommen muss, energiesparende Waffen wie Pulse Laser sind zu bevorzugen. Auch die Anzahl spielt je nach Schiff eine Rolle.

Zu den Waffen selbst. Ich denke, es gibt nicht "gute" oder "schlechte" Waffen, die Kombination mit dem Schiff, den verbauten Modulen und dem Flug Stil macht eine Waffe effektiver als eine andere.

Ein Unterschied zum PvE-NPC farmen ist aber sicher, dass PvP die Munition nur eine untergeordnete Rolle spielt.

Waffen mit kleinen Magazinen sind PvE ungünstig, da man immer wieder docken muss. Nach einer guten Runde PvP muss man aber eh docken, Schildzellen laden und Wunden lecken, da kann man auch gleich die Kanonen wieder auffüllen.

Wie ihr wisst gibt es grundsätzlich zwei Schadenstypen, thermisch (für die Schilde) und kinetisch (für den Rest). Das Primärziel ist beim PvP die Schilde des Gegners runter zu kriegen, danach versuchen die meisten zu fliehen (oder beim Training ist die Tanzstunde ist zu Ende).

Seit 2.1 Engineers und den Spezialeffekten auf den Waffen ist das ganze etwas komplizierter geworden. Aufgrund des Umfangs gibt das dann aber mal ein separates HowTo.

Ergo interessieren wir uns in einem ersten Schritt für Waffen mit thermischem Schaden, diese sind:

- Pulse / Burst / Beam Laser
- Plasma Accelerator
- Railgun (thermisch/kinetischer Schaden)

Laser der bevorzugten Bauform sind Standard, hat wohl jeder dabei. Es gibt allerdings Leute, die fliegen PvP und bauen nur Plasmawerfer ein. Wenn der Pilot damit umgehen kann ist das ein gefährliches Setup (für die Gegner).

Zu den Railguns, ich mag die persönlich immer mehr. Machen ganz gut Schaden gegen Schilde und sind danach auch effektiv gehen die Hülle. Brauchen halt viel Saft und entwickeln sehr viel Hitze, ist also eher eine Sekundärwaffe.

In zweiter Priorität können wir uns um die Waffen mit kinetischem Schaden kümmern, die da wären:

- Canon / Multi-cannon / Fragment Cannon
- Missile Rack / Torpedo Pylon ("explosiver" Schaden)
- Railgun (thermisch/kinetischer Schaden)

Der aufmerksame Leser bemerkt, da ist die Railgun schon wieder. Jaja, die kann beides!



An alle alten Hasen, seit 2.1 wirkt explosiver Schaden auch gegen Schilde. Bis und mit 2.0 hatten Raketen und Torpedos keine Wirkung auf Schilde, das ist nun vorbei. Weiter, ein oder zwei Torpedos, modifiziert mit dem Engineer Spezial Effekt "Reverberating Cascade" können nun die dicksten Schilde auf einen Schlag zusammenbrechen lassen. Da kann man was machen mit!

Noch ein Wort zu den Waffenaufhängungen (Fixed / Gimbaled / Turret). Ich denke, da muss jeder Pilot seine eigene Entscheidung treffen. Zu bedenken ist, ein fixer Pulselaser macht mehr Schaden als ein Beam Turm, braucht dabei weniger Energie und kostet einen Bruchteil. Natürlich muss man mir dem fixed Pulse erst mal treffen, die Entscheidung ist also wirklich individuell. Eine Tendenz gibt es allerdings, je besser ein PvP-Spieler desto eher tendiert dieser meist zu gimbaled oder gar fixen Waffen.

Dann noch der Link zur [Wikia-Waffenübersicht](#).

Zum Abschluss, probiert etwas aus, macht es anders als alle anderen. Möglicherweise habt ihr genau damit Erfolg, weil niemand mit eurem kaputten Fitting rechnet.



Schilde / Schildbooster

Mehr ist besser, aber nicht um jeden Preis. Grundsätzlich kann man nie genügend MJ auf den Schilden haben. Aaaaaber, Schildzellen bringen im PvP unter dem Strich oft mehr. Nehmen wir an, ein A-Booster erhöht um 50MJ, eine Zelle lädt aber 100MJ nach, die Zelle ist im Kampf somit wertvoller und zu bevorzugen.

Nochmals aaaaaber, wenn die Schildstärke zu tief ist, kann man die Zellen womöglich nicht mehr rechtzeitig zünden, hat somit ein Dutzend Zellen an Bord, aber die Schilde sind schon unten. Auch blöd.

Noch was zur Schildklasse und der Hüllenmasse des Schiffes. Es gibt einen Bonus auf die Schildresistenz, wenn die optimale Masse des Schildes grösser ist, als die Hüllenmasse (nicht die Gesamtmasse!) des Schiffes. Auf die andere Seite kriegt man einen Malus, wenn des Schilds optimale Masse unter der Hüllenmasse liegt.

Beispiel mit der Clipper, Daten von [coriolis.edcd.io](#)

- Clipper Hull Mass: 400t
- Class 7 Shield; Optimal mass: 1060t / Max mass: 2650t
- Class 6 Shield; Optimal mass: 540t / Max mass: 1350t



SN 0117373

Ein 6A und ein 7D Schild führen auf der Clipper in etwa zur selben MJ-Schildstärke. Der 6A ist wesentlich teurer, braucht mehr Saft und ist schwerer. Trotzdem ist der 7D resistenter, da er den größeren Bonus auf das Verhältnis optimale Masse / Hüllenmasse kriegt.

Dann, seit 1.5/2.0 gibt es Bi-Weave Schilde. Diese entsprechen von der Stärke her den gleich großen C-Schilden, laden aber viel schneller wieder auf. Je nach Schiff und Flug Stil können die Bi-Weave Sinn machen, vor allem in kleinen Schiffen. Auf jeden Fall mal ausprobieren!

Schildzellen

Erst mal ein Zitat: "Wer länger fliegt, macht mehr Schaden" *W.Heisenberg (RoA)*
So simpel ist das. Man kann nie genug Schildzellen dabei haben.



Dann gleich die Relativierung. Die Schildzellen wurden mit Elite 1.5/2.0 stark überarbeitet. Schildzellen entwickeln nun viel mehr Hitze, viele Konfigurationen schreien nach Kühlkörpern. Weiter haben kleine Zellen weniger, große Zellen mehr Wirkung, die Klasse 4 Zellen sind etwa gleich geblieben. Etwas vereinfacht kann man sagen, dass 2er & 3er Zellen keinen Sinn mehr machen, Hüllenverstärkungen sind oft zweckmäßiger.

Weiter wurde die "Aktivierungszeit" (Modul einschalten) stark verlängert. Die Summe der Änderungen schränken die unter 1.4 noch häufig gesehenen "Schildzellenbomber" ein.

Es ist trotzdem wichtig zu wissen, wie viel Ladung die Zellen bereitstellen. Um im richtigen Moment (immer besser zu früh, als zu spät!) zünden zu können, muss man auch die Gesamtkapazität des eigenen Schildes kennen, den findet ihr auf coriolis.edcd.io.

Am einfachsten wird das Wunschschiff zusammengeschraubt und vor die Station geflogen. Dann-Schilde aus, wieder ein und mit den Zellen nachladen. Dann sieht man, Obs gut ist, auch mit der Hitze. Besser und genauer geht's mit einem Partner, der einem auf 1% Schilde runter brutzelt und danach mitschreibt, bis wohin die SCB laden.

Noch was, es ist teilweise sinnvoll, größere A- mit kleineren B- Zellen zu kombinieren (identische Anzahl Ladungen). Die Handhabung der Schildzellen im Modulpanel (leere deaktivieren / volle aktivieren) muss sicher sein, damit im Kampf dabei nicht zu viel Zeit verloren geht. Ich habe früher (Mai 2015) zu diesem Zweck AutoHotKey Makros geschrieben, bin mittlerweile aber davon abgekommen (da unflexibel und nicht schneller).

Antrieb

Bessere Thruster erhöhen vor allem die Spitzengeschwindigkeit und das Beschleunigungsverhalten eines Schiffes. Bisschen mehr Speed kann nie schaden, ich empfehle hier meist das bestmögliche Material. Die Drehraten des Schiffes verbessern sich auch, aber nicht sehr ausgeprägt.

Die Geschwindigkeit eines Schiffes ist abhängig von einem pro Schiff spezifizierten Basiswert, den verbauten Thrustern und dem Gesamtgewicht, inklusive der verbauten Teile, Fracht und Sprit.

Der Top speed eines Fittings ist ein interessanter Aspekt beim zusammenschrauben eines Schiffes, da diverse Komponenten eine Rolle spielen. Um möglichst schnell zu sein schraubt man grundsätzlich ein Explorer fitting zusammen, allerdings mit A-Thrustern. Da es hier um PvP geht, müssen natürlich zusätzlich die besten Energieverteiler, Waffen und Defensivmodule verbaut werden.

Update, seit kurzem (Sept. 2015) können die online Shipyards die effektiven Geschwindigkeiten einer Konfiguration berechnen und anzeigen.

Noch nen Update, seit ED 2:1 (Juni 2016) sieht man die effektive Geschwindigkeit des eigenen Schiffes endlich im Spiel selbst, unter Ausrüstung.

Auch mit den Engineers bleibt, es gibt schnelle und langsame Schiffe und die größten A-Thruster sind meist eine gute Sache.

Düppel

Düppel braucht man. Viele Spieler verwenden gimbaled Waffen, die treffen nach einem Düppel Einsatz nicht mehr. Viele PvP'ler rüsten zwei oder mehr Düppel aus, um konstant Düppeln zu können.

Wenn das Ziel düppelt dieses sofort de-selektieren. Dadurch werden aus den gimbaled fixe Waffen und man trifft das düppelnde Ziel trotzdem. Wie oft hängt nun vom fliegerischen Geschick ab.

Panzerungen / Hüllenverstärkungen

Panzerungen sind die 'Versicherung vor der Versicherung'. Wenn die eigenen Schilde unten sind stehen nur noch die Panzerungen zwischen dem Spieler und dem Versicherungsvertreter.

Man fliegt länger, der Hüllenschaden und Schaden durch Rammen wird effektiv reduziert, seit E:D 1.4 erhöhen verbesserte Panzerungen auch den Modulschutz (indirekt durch die prozentual stärkere Hülle). Gute Sache.

Mit 1.5/2.0 wurden die Hüllenverstärkungen weiter aufgewertet, vor allem die tieferen Klassen. Je nach Schiff kann es sogar Sinn und Spaß machen, ganz auf Schilde und Schildzellen zu verzichten und sich ein sogenanntes "Stealth-Schiff" (dauerhaftes Silent running), vollgepackt mit Hüllenverstärkungen zu bauen. Diese Schiffe waren unter 2.0 trendy, sind seit 2.1 aber wieder seltener.

Electronic Countermeasure und Point Defence

Electronic Countermeasure und Point Defence sind die zwei Module, welche vor 2.0 kein Pilot brauchte. Weder Händler noch Explorer noch Kopfgeldjäger und schon gar nicht PvP'ler.

Beide sind Verteidigungs Maßnahmen gegen Marschkörper. Missiles, Torpedos und Minen wurden mit 2.1 stark aufgewertet, also sind Electronic Countermeasure und Point Defence nun plötzlich auf Kampfschiffen zu finden. Eine Point Defence zu montieren kann nicht schaden!

Engineers Modifikationen

Die Engineers sind für PvP unumgänglich, ohne Modifikationen gewinnt man seit 2.1 keinen Blumentopf mehr. Das Thema ist aber an dieser Stelle zu umfangreich, gibt dann mal ein separates HowTo. PvE benötigt man die Mods nicht, schaden tun sie aber auch nicht...

Taktik

Interdiction

Wenn man abgefangen wird, kann man versuchen das Minigame der Interdiction zu gewinnen. Gegen Cmdr geht das allerdings häufig schief, als Folge donnert ihr über einen Notstop aus dem SC, was in einer extrem langen Cooldownzeit des FSD resultiert.

Falls ihr sowieso nach dem Anfangen gleich wieder abhauen wollt muss die Interdiction zwingend zugelassen werden (Schub auf Null).

Wenn ihr den Kampf nicht scheut, diesen aber auch nicht sucht könnt ihr versuchen die Interdiction abzuwehren. Wenns klappt, gut, wenn nicht, PIPS 4-0-2, Waffen ausfahren, Ziel aufschalten, los gehts.

An dieser Stelle ein (englisches) Video zum Thema, [wie überlebe ich als Händler im Open](#). Sehenswert!

1 vs Wing

Grundsätzlich muss schnell entschieden werden, ob man sich auf einen Kampf einlassen soll.

Wenn man alleine gezogen wird und sofort von einem Wing umgeben ist, dürfte es sich bei den Angreifern um Profis handeln.

Einzig richtiges Verhalten: konzentrieren und sofort weg da!

Andernfalls droht ein Besuch des Versicherungsvertreters, wie bei [dieser Nullnummer](#).

Der besoffene Pilot in dem Video machte mindestens drei Fehler, der letzte war einer zu viel.

An dieser Stelle ein Wort zum Masslock. Eigenartigerweise wirkt der Masslock nur beim Sprung in den Supercruise, der Hyperjump ist davon nicht betroffen. Der Ladevorgang des Hyperjump dauert zwar länger als derjenige in den Supercruise, ist aber immer noch viel kürzer als ein SC-Ladevorgang unter Masslock.

Es ist deshalb sehr wichtig, möglichst früh ein Nebensystem als Routenziel aufzuschalten um bei Bedarf springen zu können!

Ablauf des Abhauens:

- PIPS 4-2-0

- Boost / Chaff



- Nebensystem aufschalten (falls nicht bereits geschehen)
- Boost / Chaff / Schildzellen
- Wenn der Cooldown durch ist, springen!

Nachtrag, seit 2.1 können NPC Wings ernsthaft gefährlich sein. Dazu brauchen die NPCs auch keine Cheats oder "Multimods", sie sind aber effektiv durch ihre Zusammenarbeit und Anzahl. Das "1 vs Wing" Training zahlt sich nun auch PvE aus.

1 vs 1

Ist der Angreifer alleine ist die Frage, will ich kämpfen?

Falls ja empfehle ich folgenden Ablauf:

- PIPS 4-0-2
- Nebensystem aufschalten (falls nicht bereits geschehen)
- Waffen ausfahren, Ziel aufschalten, Rock 'n' Roll!

Nun mal gucken, wer da kommt schießt. Je nach Verlauf weiterkämpfen oder Waffen wieder einfahren und

- Boost / Chaff / Schildzellen
- Springen

Wing vs Wing

Nun wird's lustig. Wingkämpfe sind deutlich unberechenbarer als 1 gegen 1, da kann alles passieren.

Hier gibt es wenig zu schreiben, Wingkämpfe muss man zusammen üben. Die Leute der Staffel müssen sich kennenlernen und ohne viele Worte das richtige tun. Verschiedene Schiffe haben in einem Wing auch oft unterschiedliche Aufgaben. Die Python ist beispielsweise der lahme Panzer, die Vulture die wendige Wespe.

Eins noch, ohne Sprachkommunikation keine Erfolge im Wing. Das kann der Wingspeak von E:D oder Teamspeak sein, aber ohne geht es nicht. Ich kann selber oft nicht über Sprache kommunizieren. Zu diesen Zeiten kann ich nicht in einem Kampfwing fliegen, ist halt so, basta.

Glücklicherweise hat E:D aber noch viel mehr zu bieten als nur PvP!



Unterziele

Wenn die Schilde des Gegners unten sind, kann man direkt Unterziele anwählen und beschießen.

Das Unterziel Kraftwerk ist interessant, da die Energieversorgung des Gegners lahm gelegt werden kann. Bis und mit E:D 1.3 führte ein Kraftwerk auf 0% direkt zur Explosion des Schiffes. Seit 1.4 ist das nicht mehr so, ein Schiff ohne funktionierende Energieversorgung ist aber leichte Beute.

Auch die Unterziele Thruster (Antrieb) sind reizvoll, die gehen teilweise recht schnell kaputt. Der Gegner wird bewegungsunfähig, ist somit wehrlos und faktisch ebenfalls schon fast geplatzt.

Das Zerstören der Unterziele zu üben ist risikoreich und erfordert viel Disziplin bei den Tanzpartnern.

Fliegen

Auch hier gibt es wenig zu schreiben, das muss man üben. Den blauen Bereich beim Schubregler und so kennen sicher alle.

FA off

Ein Wort zum ausschalten der Flughilfe, FA off wird oft überbewertet.

Das braucht man nur kurz, im richtigen Moment. Zu beachten ist, ihr wollt drehen? Blauer Bereich!

FA off ist ein offensives Manöver, man sollte bereits die Überhand haben. Man bekommt den Gegner schneller wieder ins Schussfeld, das selbe gilt aber auch für diesen. Die Frage ist beispielsweise, wollt ihr diese Fer-de-Lance mit ihren vier oder fünf fixed Pulse Lasern zwingend wieder frontal angreifen? Ist nicht immer die beste Idee.



SN 0117373

FA off kann aber schon die richtige Entscheidung sein, beispielsweise auch um das Ziel bei einem Vorbeiflug länger im Schussfeld zu halten.

Weiter kann man mit FA off bezüglich Geschwindigkeit ein bisschen tricksen. Unter FA off bremst das Schiff nur auf die Geschwindigkeit ab, welche man mit FA on mit 4 PIPS auf ENG erreichen würde. Das ist auf der Flucht ganz nützlich, da man 4 PIPS auf SYS lassen kann. Oder umgekehrt auf der Jagd 4 PIPS auf WEP.

Thruster

Der Einsatz der vertikalen und horizontalen Schubdüsen kann im Kampf hilfreich sein, vor allem um Rammversuchen auszuweichen. das Ziel erfolgreich zu rammen. Je nach Manöver des Gegners kann man diesen durch Einsatz von "Thruster down" auch länger im Schussfeld halten.

Rückwärts fliegen

Das kennt ihr wohl auch beim Kampf gegen NPCs. Rückwärts fliegen kann von Vorteil sein, vor allem wenn man selber im größeren, weniger wendigen Schiff sitzt.

Hinweis, unter FA off kann man rückwärts genau so schnell fliegen wie vorwärts.
=> Boost, FA off, Knüppel kurz voll ziehen und warten bis das Schiff 180 gedreht hat, nun austarieren. FA muss off bleiben.

Rammen

Rammen gehört zu PvP! In einem grossen, schweren Schiff mit dicken Schilden versucht man immer wieder, seine Gegner zu rammen. Möglichst unter Einsatz des Boosters. In einem kleineren, weniger Schiff versucht man andererseits, möglichst nicht gerammt zu werden.

Silent Running (Stealth)

Wenn die eigenen Schilde weg sind, kann Silent Running verwendet werden um kurzzeitig vom gegnerischen Radar zu verschwinden. Aufpassen, Silent Running kann euer Schiff sehr schnell sehr stark überhitzen. Ihr könnt platzen, ohne dass der Gegner mithilft.



Unter 2.0 waren Stealth Schiffe sehr verbreitet, seit 2.1 wieder nicht mehr. Zum abhauen kann Silent Running aber nach wie vor nützlich sein.

Zum Schluss

Wie bei allem im Leben, Übung macht den Meister. Einige Komponenten des Dogfight können günstig auf der Eagle trainiert werden. Für andere Elemente braucht man das Schiff, welches man nach dem Training auch zu verwenden gedenkt.

Dieser Beitrag ist mittlerweile recht umfangreich, trotzdem fehlt noch vieles. Ich weiss, dass sich in den Reihen einiger Clans fähige Piloten finden, welche interessierte Cmdr in PvP oder allgemein in den "Raumkampf" einweisen. Ich empfehle, diese Angebote zu nutzen.

Danke an all die vielen Tipps von Leuten aus der Elite Community, ohne sie gäbe es diesen Beitrag nicht.

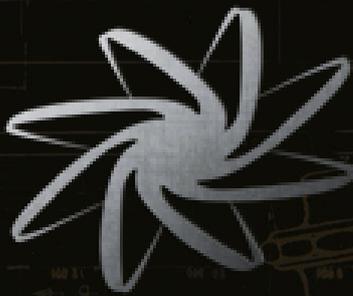
Feedback und Korrekturen sind willkommen. Ich bin wie gesagt PvP-Mittelfeld und lerne sehr gerne dazu.

Good hunting,
Padme

Eingefügt aus <<https://www.elitedangerous.de/forum/viewtopic.php?f=34&t=8639>>



SN 0117373



ELITE DANGEROUS GALNET[®] YOUR GALAXY IN FOCUS



Das GalNET, Informationen rund um das Universum.

Eine 3D darstellung für Galnet News für den Browser <http://ed-board.net/3Dgalnet/> (nicht unbedingt aktuell)
Für Berichte aus der ganzen Galaxie ist das GalNET zuständig. Für unterwegs, wird es über das Panel [1] über das "gelb" markierte "Galaktische Mächte" aufgerufen. Ist man in einem Hafen, kann dies ebenso über den "Stations Service" in der Mitte gefunden werden.

Im "Stations Service" unter dem GalNET befinden sich die örtlichen News und sind nur an einer Station abrufbar!

Das GalNet selbst ist eine Art RSS-Feed für Ingame. Aktuelle Community Ziele erscheinen dort, und wie sie ausgegangen sind. Welche Systeme derzeit an Hungersnot leiden, welche sich evtl. bald im Krieg befinden oder zwecks Seuchen und Krankheiten unter einer "Abriegelung" befinden, und noch einiges mehr. Da die Reporter natürlich nicht überall zugleich sein können, sind diese Nachrichten im wesentlichen auf das Wichtigste beschränkt. Wer dies auch gerne mal unterwegs nachlesen möchte, kann das hier tun :

<https://community.elitedangerous.com/en/galnet>

Wer mit Englisch nicht so gut zu recht kommt, kann das /en/ durch ein /de/ im Browser ersetzen und die Meldungen, wenn sie schon übersetzt sind, erscheinen dann in Deutsch.

<https://community.elitedangerous.com/de/galnet>

Weitere News in Englisch können auch über das Inara Hub abgerufen werden.

<http://inara.cz/galaxy>

Der Elite: Dangerous Discord Channel:

<https://discordapp.com/invite/OV5hfT4eO8gB0nlz>

Deutsche Fan Seite

<https://www.elitedangerous.de/forum/portal.php>

Elite: Dangerous Horizons (Season Pass) Overview

ELITE

Horizons war das erste Expansions Paket von Frontier. Es muß hier vorweg gesagt werden, aktuell ist der stand bei Version 2.3.10 (Horizons von 2.0 bis 2.3.9) ab 2.4 will Frontier ein neues System für Updates einführen. Bis her ist noch nichts genaues bekannt wie es weiter gehen wird. Horizon wird nicht für das Grundspiel benötigt, lediglich kann man Horizons Elemente nicht nutzen.

Hin zu kamen z.B.:

- Planeten Landungen möglich (noch nicht auf alle).
- Dadurch SRV / Buggy fahren, Materialien sammeln oder Landschaften erkunden.
- Module können bis 60 Plätze eingelagert und ausgetauscht werden.
- Schiffe können gegen die übliche Galaktische Währung Credits von Station zu Station gerufen werden.
- Module können ebenfalls gegen Bezahlung geordert werden.
- Neue Stationen mit Stations Stimmen, Funkferkehr und persönlicher Begrüßung
- Mysterium Guardians ist hinzu gekommen
- Vorboten der Thargoiden
- Und vieles mehr



2.0 Planetary landings Trailer: Horizons Launch <https://www.youtube.com/watch?v=VKWJH-Wxl>

2.1. Ingenieure Trailer: Engineers <https://www.youtube.com/watch?v=8rSCOINuNlw>
2.2 Crew and Ship Launched Fighters

2.2 Passangers

2.3 Multicrew und Commander Creator Trailer: Guardians <https://www.youtube.com/watch?v=iojsbuOzEuQ>

2.3.9 opend Beta

2.3.10 Bugfixing

2.4. derzeit noch unbekannt





Was sind die Ingenieure?

Ingenieure können Module und Waffen aufwerten. Eine größere Sprungweite heraus holen, was Explorern sehr zu gute kommt. Schildverbesserungen um länger am leben zu bleiben. Verbesserte Waffen um dem am leben bleiben entgegen zu wirken ...

Die Ingenieure müssen frei gespielt werden. Diese stellen ein paar Anforderungen die zu erledigen sind, danach sind sie Euer Fachmann für 's Aufrüsten. Allerdings müssen diese auch erst mal hoch gelevelt werden, was sich mit probe Tunings erreichen lässt. Hier ist eine übersicht und in welcher Reihe sie sich freispielen lassen

<http://inara.cz/galaxy-engineers/>

[Horizons] Crew Fighters



Der Fighter Hangar

Fighter Module können in das Schiff eingebaut werden, und entweder selbst, Multi Crew, oder von einer "KI-Crew" fliegen lassen als Kampf Unterstützung. Allerdings kann nicht jedes Schiff solche Module verbauen.



Crew Members



RANK NOVICE
PROFIT SHARE 6%
HIRING COST 55,000 CR

“ Had a misspent youth and did my time in the penal colony. But I've become a damned good pilot since then. I got fired from my old job. Not my fault, obviously, I was unfairly dismissed. I've done more escort runs than you've had hot dinners. You might think I've seen it all, but there'll always be something that surprises you in this business. ”

Crew Member können auf Stationen im Menü Crewlounge rekrutiert werden. Insgesamt kann man drei haben, aber immer nur einer ist Aktive. Alle Crew Mitglieder verdienen an jedem Profit den man macht mit. Community Goals sind davon nicht betroffen. Jeden Fighter Piloten kann man durch Kampfeinsätze Erfahrung gewinnen lassen und Stufenaufstiege erreichen. Je nach START Rang verlangen sie unterschiedlich viel Lohn, womit es sich lohnt mit dem Billigsten zu beginnen, um die end % Gehalt kleiner zu halten. Piloten können auch das Mutterschiff steuern, wenn man selbst einen Fighter fliegen möchte. Ab einem gewissen Rang, werden diese dann auch Tools des Schiffes einsetzen und können besser mit der Bewaffnung umgehen und treffen auch besser.

[Horizons] SRV : Surface Recon Vehicle (SRV) kurz der Buggy



<http://www.wavescanner.net/>

Der Buggy ist derzeit das einzige Fahrzeug. Es können mehrere Fahrzeuge eingebaut werden. Diese funktionieren wieder über die Module - Optional
Hauptsächlich ist er für das Sammeln von Materialien und anderen wertvollen Gegenständen. Es lassen sich aber auch schöne Erkundungs Touren damit machen oder Buggy Rennen veranstalten. Zum Entdecken von verlassenen Out Posts. Der Buggy hat einen eingebauten Wave Scanner, über dem Radar. Mit diesem lassen sich besondere Materialien aufspüren. Wird es mal brenzlig, kann dafür die Zwillingsskanone auf dem Dach helfen, die eine Rundumsicht während des Fahrens ermöglicht.

