

Satelliten- und Geschützturmservice (SGS)

von Lucike

Die folgende Inhaltsangabe listet den gesamten Umfang vom **Satelliten- und Geschützturmservice (SGS)** auf und bei bedarf, führen die Links zum entsprechenden Forum und deren Beschreibung.

YUMSA

Inhalt:

Satelliten- und Geschützturmservice

1. [Die Lehrgänge](#)
2. [Die Schiffsausrüstung bzw. -voraussetzung](#)
3. [Die Handhabung](#)
4. [Die Technikereinstellungen](#)
5. [Die Aufträge](#)
6. [Die Vorlagen für den Neubau](#)
7. [Die Ausnahmen](#)
8. [Die Arbeitsbedingungen](#)
9. [Die Sprungantriebseinstellungen](#)
10. [Die spezielle Ausrüstung](#)
11. [Die automatische Benennung](#)
12. [Die Nachrichteneinstellungen](#)
13. [Der Datenspeicher](#)
14. [Die globale Verwaltung](#)
15. [Die weiteren Informationen](#)
16. [Die Änderungen](#)
17. [Das Herunterladen](#)

Satelliten- und Geschützturmservice (SGS)

Die Hauptaufgabe eines Technikers des Satelliten- und Geschützturmservice ist das Ersetzen von zerstörten Satelliten, Geschütztürmen und Sprungbojen. Auch das Reparieren solcher Orbitalausrüstung gehört zu einem Hauptarbeitsbereich. Darüber hinaus kann der Techniker des Satelliten- und Geschützturmservice auch spezielle Aufträge des Unternehmers ausführen. Der Unternehmer überträgt dazu die genauen und gewünschten Koordinaten der Orbitalausrüstung an den Techniker.

Der Techniker wird im eigenen Unternehmen ausgebildet und wird mit der Zeit in seiner Aufgabe effektiver. Ist eine Ausbildung vom Unternehmen ausdrücklich nicht gewünscht, so muss dies in der Konfiguration geändert werden. Dazu später mehr.

Satelliten- und Geschützturmservice - Die Übersicht

- Der Techniker repariert beschädigte oder ersetzt zerstörte Satelliten, Geschütztürme und Sprungbojen.

- Der Techniker baut nach Anweisung Satelliten, Geschütztürme und Sprungbojen auf.
- Der Techniker spricht sich mit seinen Kollegen ab, welche Satelliten, Geschütztürme oder Sprungbojen von welchem Kollegen gepflegt werden.
- Der Techniker kann mit dem Sprungantrieb umgehen und pflegt sein Schiff. Auch der Umgang mit dem Landecomputer ist dem Techniker bekannt.
- Der Techniker kann mit Hilfe des digitalen Sichtverbesserungssystem ferngelegene Asteroidentrümmer finden.

Die einzelnen Fähigkeiten der Techniker stehen je nach Lehrgangteilnahme zur Verfügung.

1. SGS - Die Lehrgänge

Alle Techniker bekommen für jeden Einsatz 50 bis 200 Credits zu ihrem Fluggeld. Je nachdem welche Art von Objekten sie bearbeitet haben.

- Lehrling** Der Lehrling besitzt alle Fähigkeit, um Satelliten und Geschütztürme zu ersetzen. Der Lehrling ist in der Probezeit und bekommt aus diesem Grund kein Gehalt.
- Hilfstechniker** Der Hilfstechniker besitzt ebenfalls alle Fähigkeit, um Satelliten und Geschütztürme zu ersetzen. Darüber hinaus kann er Satelliten und Geschütztürme reparieren. Der Hilfstechniker bekommt 20 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.
- Techniker** Der Techniker spricht sich mit seinen Kollegen ab und ist mit ihnen in ständiger Kommunikation. Darüber hinaus kauft er im aktuellen Sektor Kampfdrohnen und rüstet sein Schiff mit mehr Geschwindigkeit und Wendigkeit aus. Der Techniker bekommt 25 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.
- Hilfsingenieur** Der Hilfsingenieur kann Sektoren "beruhigen". Darüber hinaus kann er Schiffe der Korvettenklasse fliegen und die moderne Sprungantriebstechnik benutzen. Der Hilfsingenieur bekommt 30 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.
- Ingenieur** Der Ingenieur besitzt zusätzlich zur Technikausbildung nun auch eine Handelserlaubnis und kann abgebaute Orbitalausrüstung, die nicht mehr verwertbar ist, verkaufen. Darüber hinaus beachtet er mehr den Handelsfunkverkehr und fliegt keine Sektoren an, in denen von bedrohlichen Feindschiffen oder gefährlichen Piraten berichtet wurde. Der Ingenieur bekommt 35 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.
- Chefingenieur** Der Chefingenieur kann Satelliten und Geschütztürme nach einem bestimmten und flächendeckenden Muster neu aufbauen. Darüber hinaus pflegt er sein Schiff und fliegt dieses im Bedarfsfall in eine Schiffswerft. Der Chefingenieur bekommt 40 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.

2. SGS - Die Schiffsausrüstung bzw. -voraussetzung

Ein Schiff der Kleinschiffklasse (M3, M4, M5, TS oder TP) oder der Großschiffklasse (M6, M8 oder TM)

- Pilot mit Lehrgang Hilfsingenieur bei Schiffen der Klasse M6
- Digitales Sichtverbesserungssystem (optional: Fernerkennung von Asteroidentrümmerfeldern)
- Handelssoftware MK1 (optional: ermöglicht Ausrüstung außerhalb der Heimatbasis zu kaufen)
- Kampfsoftware MK1 (optional: verändert das Feindberührungsverhalten)
- Kampfsoftware MK2 (optional: verändert zusätzlich zur Kampfsoftware MK1 das Feindberührungsverhalten)
- Landecomputer (optional: kann nach besonderem Lehrgang genutzt werden)
- Navigationssoftware MK1
- Spezialsoftware MK1
- Sprungantrieb (optional: kann nach besonderem Lehrgang genutzt werden)

3. SGS - Die Handhabung

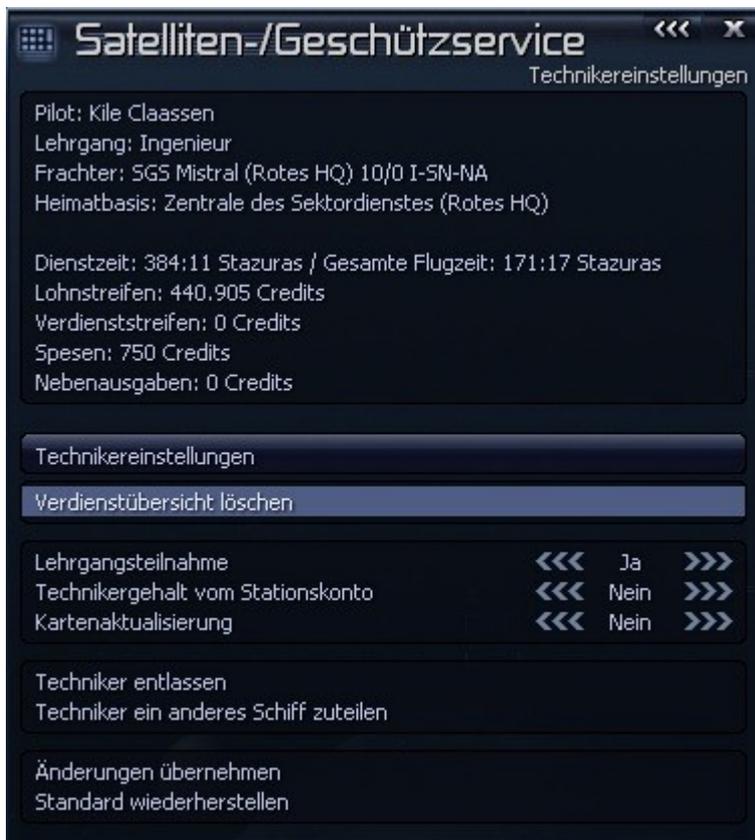
Der Arbeitsbefehl wird über das Spezialmenü gestartet. Der Befehl "Starte Satelliten-/Geschützturmservice" wird sichtbar, wenn die Spezialsoftware MK1 und Navigationssoftware MK1 im Schiff installiert sind. Der Befehl "Starte Satelliten-/Geschützturmservice" beinhaltet auch die Möglichkeit der Konfiguration.

Das Kommando ist nur wählbar, wenn sich ein Pilot auf dem Schiff befindet oder das Schiff angedockt ist, damit ein Pilot das Schiff betreten kann.



Alle Einstellungen sind in Gruppen aufgeteilt und in der Hauptübersicht ersichtlich.

4.SGS - Die Technikereinstellungen



In den Technikereinstellungen kann man nicht nur Einstellungen durchführen, sondern auch einige Informationen zum Techniker einsehen. Dazu gehören nicht nur der Lehrgang und die Heimatbasis, darüber hinaus auch die Dienst- und Flugzeit, sowie das Gehalt.

Verdienstübersicht löschen

Mit diesem Menüpunkt kann die Verdienstübersicht, sprich die Gewinndaten des Technikers gelöscht werden. Da die Durchführung nicht rückgängig gemacht werden kann, folgt nach dem Bestätigen eine Sicherheitsabfrage.

Lehrgangsteilnahme

Grundsätzlich nimmt der Techniker an Weiterbildungslehrgängen teil und kann somit weitere Aufgaben übernehmen bzw. diese besser erledigen. Soll der Techniker nicht an Weiterbildungslehrgängen teilnehmen, so kann man dies hier ändern.

Technikergehalt vom Stationskonto

Soll der Techniker sein Gehalt nicht vom globalen Konto beziehen, so kann man dieses hier ändern.

Kartenaktualisierung

Der Techniker kann während des Arbeitens die Sektorkarte aktualisieren. Er erfasst die Station, die nicht weiter entfernt sind, wie seine Scanner-Reichweite. Ausgangspunkt ist dabei die Station, wo er gerade angedockt ist.

Techniker entlassen

Ein versehentlich eingestellter Techniker oder ein Techniker, der nicht mehr benötigt wird, kann hier entlassen werden. Das Schiff des Technikers muss dabei an einer Station angedockt sein. Auch darf das Schiff kein Kommando mehr ausführen. Da die Durchführung nicht rückgängig gemacht werden kann, folgt nach dem Bestätigen eine Sicherheitsabfrage.

Techniker ein anderes Schiff zuteilen

Benötigt der Techniker ein größeres Schiff, so kann man hier dem Piloten ein neues Schiff zuweisen. Das alte Schiff, sowie das neue Schiffen müssen beiden an derselben Station gedockt sein. Nach der Wahl dieses Menüpunktes bekommt man eine Auswahl angedockter Kandidaten. Wählt man ein Schiff aus auf dem ebenfalls ein Pilot tätig ist, dann tauschen beide Piloten ihr Schiff. Beim Tausch nimmt ein Pilot alle seine Daten auf das neue Schiff mit.

Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt kann man alle Technikereinstellungen in den Urzustand setzen.

5. SGS - Die Aufträge

Im Auftragsmenü werden dem Techniker die einzelnen Aufgaben übergeben. Auch hat man in diesem Menü eine Übersicht über alle anfallenden Aufträge. Die Übersicht ist in drei Bereiche unterteilt. Gezeigt werden der Wiederaufbau zerstörter Orbitalausrüstung, der Neubau und der Abbau.



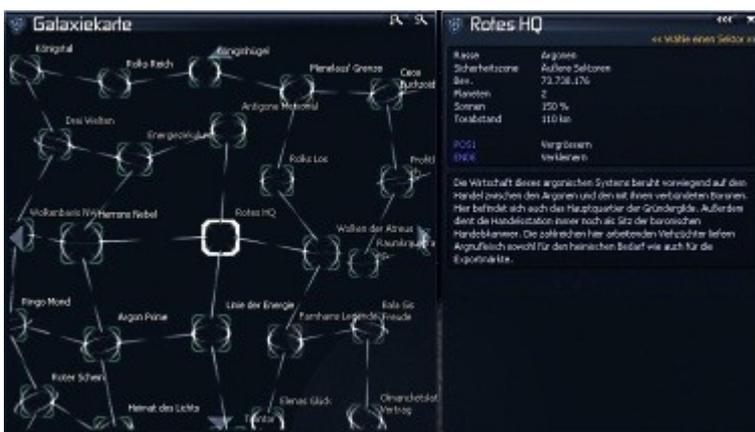
Wählt man einen der Bereiche aus, so werden die Aufträge in diesem Bereich in einem separaten Menü aufgelistet. Hier sind der Typ der Aufrüstung, der Sektor und die genaue Position ersichtlich. Wählt in dieser Auflistung einen der Einträge, so wird dieser gelöscht. Auch das Entfernen aller Aufträge in diesem Bereich ist möglich.



Wenn man an den Aufträgen Änderungen durchführt sollte man den Techniker in Bereitschaft schicken damit er nicht schon losfliegt, obwohl man noch weitere Aufträge hinzufügen will.



Der einfachste Weg dem Techniker einen Auftrag zu erteilen ist die Funktion "Einfachen Auftrag erteilen". Im ersten Schritt muss lediglich die Orbitalausrüstung ausgewählt werden, welche der Techniker aufbauen soll.





Anschließend muss der Sektor und danach die Position auf der Sektorkarte angegeben werden. In der Sektorkarte kann grob ein Objekt bzw. dessen Position auf der Karte gewählt werden und dann mit der Zahlenblocktastatur die genaue Sektorposition.



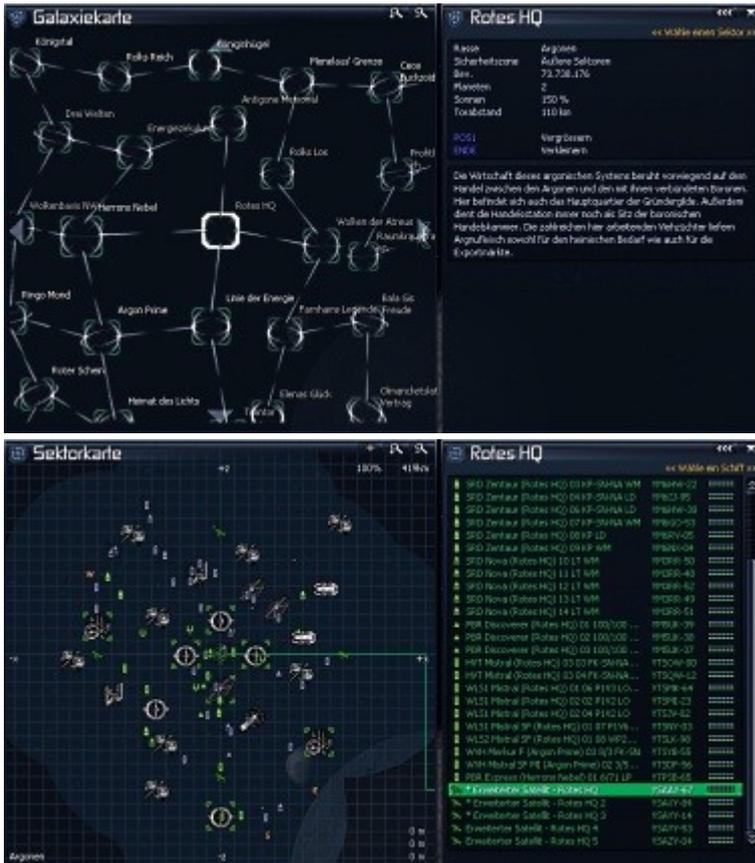
Sollen mehrere Aufträge desselben Typs an den Techniker übertragen werden, so kann man einen erweiterten Auftrag erteilen. Hier wählt man vorher in einem Menü die gewünschte Orbitalausrüstung, ob die Aufträge alle im selben Sektor aufgebaut und ob die angegebenen Sektorpositionen abgerundet werden sollen.



Sind alle Sektorpositionen festgelegt, dann werden alle Aufträge noch vor Übergabe noch mal in diesem Menü angezeigt.



Das Erteilen eines Abbauauftrages geht ähnlich vor sich. Hier kann angegeben werden, ob die Orbitalausrüstung, welche abgebaut werden soll, sich im selben Sektor befinden.



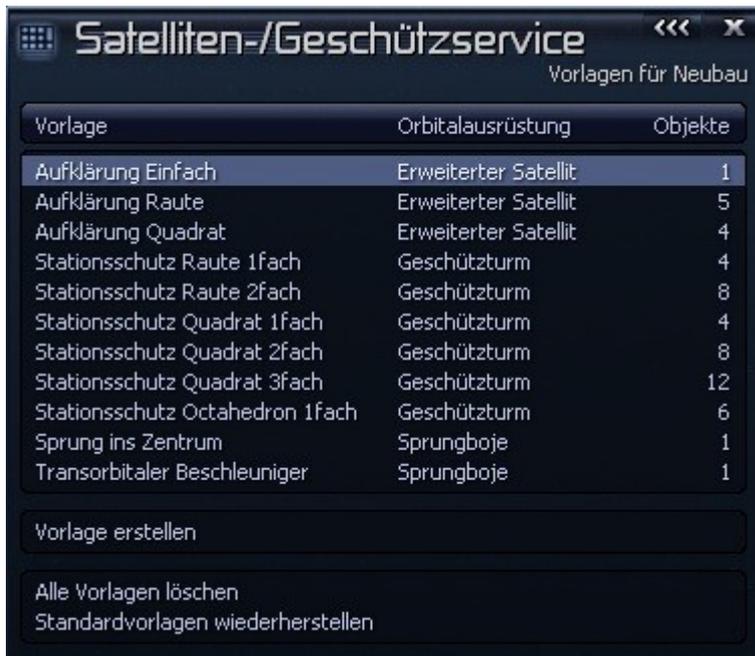
Anschließend wird auch hier erst der Sektor und dann die Orbitalausrüstung, welche abgebaut werden soll. Bereits erfasste Ausrüstung wird mit einem Stern im Namen der Ausrüstung angezeigt.



Auch die Abbauaufträge werden vor der Übergabe noch mal in diesem Menü angezeigt.

6. SGS - Die Vorlagen für den Neubau

Immer wiederkehrende Aufbaukonstellationen können als Vorlagen gespeichert werden. Dazu wird bereits aufgebaute Orbitalausrüstung erfasst und als Vorlage gespeichert.



The screenshot shows the 'Satelliten-/Geschützservice' interface with the title 'Vorlagen für Neubau'. It contains a table with three columns: 'Vorlage', 'Orbitalausrüstung', and 'Objekte'. Below the table are three buttons: 'Vorlage erstellen', 'Alle Vorlagen löschen', and 'Standardvorlagen wiederherstellen'.

Vorlage	Orbitalausrüstung	Objekte
Aufklärung Einfach	Erweiterter Satellit	1
Aufklärung Raute	Erweiterter Satellit	5
Aufklärung Quadrat	Erweiterter Satellit	4
Stationsschutz Raute 1fach	Geschützturm	4
Stationsschutz Raute 2fach	Geschützturm	8
Stationsschutz Quadrat 1fach	Geschützturm	4
Stationsschutz Quadrat 2fach	Geschützturm	8
Stationsschutz Quadrat 3fach	Geschützturm	12
Stationsschutz Octahedron 1fach	Geschützturm	6
Sprung ins Zentrum	Sprungboje	1
Transorbitaler Beschleuniger	Sprungboje	1

Beim ersten Start ist das Vorlagenmenü komplett leer und kann mit Vorlagen bestückt werden. Allerdings kann auch Standardvorlagen geladen werden, welche eine breite Palette von Aufbaumöglichkeiten bieten. Zu beachten ist, dass beim Wiederherstellen der Standardvorlagen die komplette Liste der Vorlagen gelöscht wird.

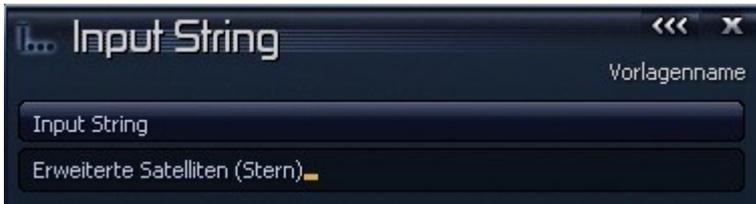


Bei der Wahl einer Vorlage hat man die Wahl die Vorlage als Auftrag zu übernehmen und auch zu löschen.

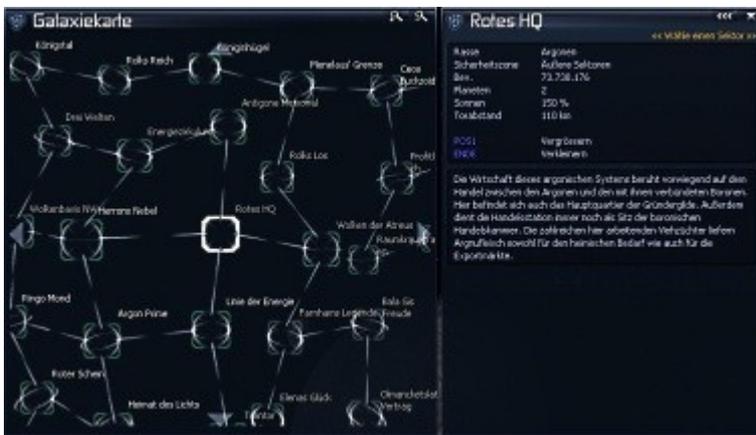




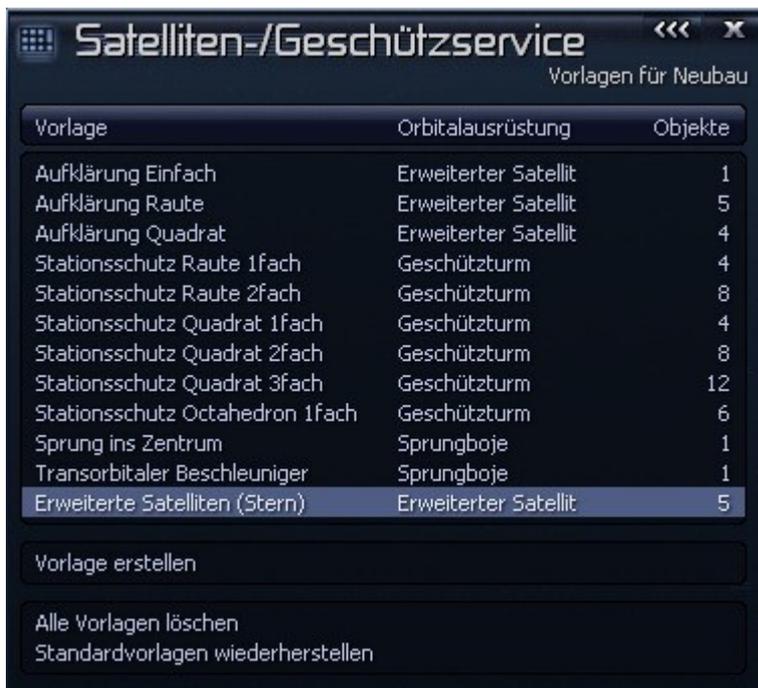
Um eine Vorlagen zu erstellen wählt mit den Punkt "Vorlage erstellen". Als erstes wählt man die zu erfassende Orbitalausrüstung und anschließend die Erfassungsreichweite.



Dann kann der Vorlage noch ein Name gegeben werden, der dann im Vorlagenmenü zu sehen ist.



Abschließend wird eine Sektorposition gewählt. Diese Sektorposition wird später auch der Mittelpunkt des Neubaus sein.



Nach dem Erfassen der Orbitalausrüstung ist die neue Vorlage dann im Vorlagenmenü ersichtlich.

7. SGS - Die Ausnahmen



Grundsätzlich werden alle Sektoren, wo Orbitalausrüstung auf- oder abgebaut werden muss, angeflogen. Allerdings kann man einzelne Sektoren für den Techniker sperren.

Sektoren



Hier wird die Sektorsperrliste gepflegt. Nach der Wahl erscheint die Liste der erfassten Sektoren und man kann neue hinzufügen oder alte bestehende Einträge löschen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Ausnahmeeinstellungen in den Urzustand versetzt.

8. SGS - Die Arbeitsbedingungen



An die Arbeitsbedingungen muss sich ein Techniker halten, um mit der Orbitalausrüstung zu arbeiten.

Arbeitssektor

Ein Techniker ist im Normalfall nicht auf einen Heimatsektor angewiesen, ist aber leichter steuerbar, wenn man ihn an ein Arbeitsbereich binden will. Hier kann man den Arbeitssektor ändern, von ihm aus der Techniker starten soll.

Sprungreichweite

Der Techniker besitzt eine feste Sprungreichweite, sprich eine festes Arbeitsgebiet um seinen Arbeitssektor herum. Hier kann der Arbeitsbereich vergrößert oder aber verkleinert werden.

Orbitalausrüstung reparieren

Soll der Techniker auch beschädigte Orbitalausrüstung reparieren, so kann man ihm hier den Befehl dazu geben.

Tätigkeit in Station beenden

Mit dieser Einstellung ist ein kontrolliertes Beenden der Tätigkeit möglich. Der Techniker beendet sein Kommando nach getaner Arbeit in der angegebenen Station. Somit hat der Techniker im Normalfall keine Orbitalausrüstung mehr an Bord und kann sofort einer neuen Aufgabe zugeteilt werden.

Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Arbeitsbedingungen in den Urzustand versetzt.

9. SGS - Die Sprungantriebseinstellungen



Der Techniker kann ab einem besonderen Lehrgang die moderne Sprungantriebstechnik benutzen. Hier können einige Einstellungen zum Sprungbetrieb geändert werden.

Sprungantriebsbenutzung

Der Techniker benutzt grundsätzlich den Sprungantrieb nicht. Diese Bedingung kann hier geändert werden.

Sprungenergievorrat

Sind dazu keine Angaben gemacht, so hält sich der Techniker einen Sprungenergievorrat von 10% des Laderaums. Hat der Techniker aber nur sehr kurze Distanzen zu bewältigen oder sehr große, so kann man ihm einen anderen Sprungenergievorrat zuteilen.

Mindestsprungweite

Um Sprungenergievorrat zu sparen kann man dem Techniker eine Mindestsprungweite mitteilen.

Notsprung

Bei einem Angriff versucht der Techniker mit aktivem Sprungantrieb generell einen Notsprung durchzuführen. Diese Einstellung detailliert den Notsprung.

Minimale Schilde für Notsprung

Der Techniker leitet im Normalfall einen Notsprung ein, wenn die Schilde unter 95% fallen. Diese

Einstellung detailliert ebenfalls den Notsprung.

Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Sprungantriebseinstellungen in den Urzustand versetzt.

10. SGS - Die spezielle Ausrüstung



In diesem Menü kann dem Techniker verschiedene Arten von Ausrüstung, wie z.B. Kampfdrohnen, zugeteilt werden.

Kampfdrohnenart

Der Techniker kann verschiedene Typen von Kampfdrohnen verwenden.

Kampfdrohnenmenge

Hier kann die mitzuführende Menge an Kampfdrohnen vorgegeben werden.

Raketenmenge für Raketenabwehr

Für die Raketenabwehr Moskito kann hier die Menge der Abwehrraketen vorgegeben werden, die der Techniker mitführen soll. Ist die Raketenabwehr Moskito nicht installiert oder hat das Schiff keine Kampfsoftware MK2, so wird der Menüpunkt nicht angezeigt.

Landecomputer benutzen

Hat das Schiff des Technikers einen Landecomputer installiert, so kann man ihm die Erlaubnis geben ihn zu nutzen. Dieser Menüpunkt ist nur sichtbar, wenn die globale Erlaubnis für den Landecomputer erteilt ist.

Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Ausrüstungseinstellungen in den Urzustand versetzt.

11. SGS - Die automatische Benennung



Das Benennen von vielen Technikern ist mühselig. Mit der automatischen Benennung übernimmt der Techniker diese Aufgabe und fügt zugleich ein paar Information zu seinem Schiffsnamen hinzu.

Umbenennungsvariante

Es stehen verschiedene Umbenennungsvarianten zur Verfügung

Umbenennungsvariante (Auswahl)



In diesem Menü kann die Umbenennungsvariante ausgewählt werden. Auch eine Beschreibung ist einsehbar.

Schiffsnummer

Soll eine Schiffsnummer im Namen erscheinen, so kann man sie hier eingeben.

Fabriknummer

Soll eine Stationsnummer im Namen erscheinen, so kann man sie hier eingeben. Die Einstellung übernehmen alle Techniker der Station.

Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Daten der automatischen Benennungen zurückgesetzt.

12. SGS - Die Nachrichteneinstellungen



Der Techniker informiert über viele Vorkommnisse, die in seinem Geschäftsleben vorkommen können. Einige Meldungen können hier abgeschaltet werden.

Beförderung

Der Techniker informiert den Unternehmer über eine erfolgreiche Lehrgangsteilnahme. Soll er das nicht, so kann man die Meldung dazu hier unterdrücken.

Feindnachrichten

Der Techniker informiert den Unternehmer über Feindbewegungen in den Sektoren. Soll er das nicht, so kann man die Meldung dazu hier unterdrücken.

Akustische Signale bei Nachrichten

Der Techniker versendet nur stille Nachrichten. Soll der Techniker Nachrichten auch akustisch

anmelden, so kann man dieses hier ändern.

Arbeitsfahrtenbuch

Der Techniker kann über jede Transaktion einen Eintrag ins Unternehmerlogbuch schreiben. Wenn er das soll, so kann man dieses hier einstellen.

Analyse ins Fahrtenbuch

Der Techniker überträgt seine ganzen Daten ins Unternehmerlogbuch. Dazu gehört auch die derzeitige Arbeitslage.

Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Nachrichteneinstellungen in den Urzustand versetzt.

13. SGS - Der Datenspeicher



Sollen mehrere Techniker dieselben Aufgaben übernehmen und dazu spezielle Bedingungen einhalten, dann kann man die Daten auf andere Techniker verteilen.

Daten laden



Hier kann man alle gespeicherten Datenpakete auswählen bzw. dem Techniker zuweisen.

Daten speichern

Hier kann man die aktuellen Daten des Händlers speichern. Auch eine Namensvergabe des Datenpakets ist möglich.

Daten löschen

Einzelne Datenpakete können hier wieder gelöscht werden. Auch kann hier der gesamte Datenspeicher mit dem Menüpunkt "Alle Daten löschen" gelöscht werden.

14. SGS - Die globale Verwaltung



Die globale Verwaltung ist eine Gesamtübersicht aller Techniker des Satelliten- und Geschützturmservice. Von hier aus können verschiedene Einstellungen an alle Techniker gesendet werden, sowie Veränderungen an einzelnen Technikern vorgenommen werden.

Die globale Verwaltung kann über zwei Wege gestartet werden. Einmal kann eine Schnell taste (Hotkey) vergeben werden und einmal ist ein Kommando im Allgemeinmenü erreichbar, wenn das Spielerschiff angedockt ist.

Die globale Konfiguration



Um eine oder mehrere Einstellungen an alle Techniker zu senden, gibt es die globale Konfiguration.



Dazu wählt man ein Datenpaket aus dem Datenspeicher aus, welches gesendet werden soll. Das bedeutet natürlich, dass ein solches Datenpaket vorher erst von einem Techniker gespeichert werden muss. Danach kann dieses Datenpaket mit der Funktion "Sende an alle Kollegen" übertragen werden. Mit der Funktion "Senden an Sektorkollegen" kann man die Übertragung auf einen Heimatsektor beschränken.



Auch eine kleine Reorganisation des Datenspeichers ist möglich. Die einzelnen Datenpaket können an einen anderen Speicherplatz verschoben werden. Dazu wählt man das Datenpaket aus, welches verschoben werden soll und danach den neuen freien Speicherplatz. Wählbare Speicherplätze sind dabei immer gelb markiert.



Das Löschen einzelner Datenpakete aus dem Datenspeicher ist auch über die globale Verwaltung möglich. Dazu wählt man einfach ein Datenpaket aus, welches gelöscht werden soll. Es folgt keine Sicherheitsabfrage. Das Datenpaket wird also sofort gelöscht. Mit "Alle Daten löschen" löscht man den gesamten Datenspeicher.

15. SGS - Die weiteren Informationen

Sprungantrieb

Wird ein Sprungantrieb genutzt, so versorgt sich der Pilot selbst mit Sprungenergie und kauft Sprungenergie außerhalb.

Reiseantrieb

Wird ein Reiseantrieb genutzt, so versorgt sich der Pilot ebenfalls selbst mit Sprungenergie und kauft Sprungenergie außerhalb.

Feindberührung

Verfügt das Schiff über die Kampfsoftware MK1, so beginnt der erfahrende Pilot sein Schiff sicherer zu machen. Er kauft im aktuellen Sektor Kampfdrohnen und rüstet sein Schiff mit mehr Geschwindigkeit und Wendigkeit aus. Kann der erfahrende Pilot zusätzlich über einen Sprungantrieb oder Reiseantrieb verfügen, so wagt er sich auch in unsichere Sektoren. Wenn der Pilot auch über die Kampfsoftware MK2 verfügt und er die Raketenabwehr Moskito herunterladen kann, so wird er sich auch einen Vorrat an Moskitos zulegen.

Freund-/Feindeinstellung

Der Pilot fliegt nicht in Sektoren, die zu einem Volk gehören, welches in der Freund-/Feindeinstellung des Schiffes als "Feind" definiert ist. Die Funktion "Als Feind darstellen, wenn feindlich gesinnt" sollte hierbei auf "Nein" stehen. Ist kein Sprungantrieb installiert, so fliegt der Pilot auch nicht durch für den Piloten feindliche Sektoren.

16. SGS - Die Änderungen

19.09.2010 (Version 3.alpha.01)

- Erstausgabe.

23.09.2010 (Version 3.alpha.02)

- Fehlerbereinigung: Das Zerstörungssignal für Satelliten und Geschütztürme wurde doppelt ausgelöst und verarbeitet. Behoben.
- Der Satelliten- und Geschützturmservice baut nun auch Sprungbojen wieder auf.
- Der Satelliten- und Geschützturmservice kann jetzt Satelliten, Geschütztürme und Sprungbojen reparieren.
- Diverse kleinere Optimierungen.

24.09.2010 (Version 3.alpha.03)

- Kompatibilität: MARS erstellt zu Hilfszwecken kurzzeitig spielereigene Satelliten. Diese Satelliten wurden beim Entfernen durch MARS vom Satelliten- und Geschützturmservice als zerstört eingestuft.

26.09.2010 (Version 3.alpha.04)

- Zerstörte Objekte werden ab jetzt nur noch in die globale Liste aufgenommen, wenn ein Killer ermittelt werden kann. Das trägt zudem zur Kompatibilität mit anderen Erweiterungen bei.
- Ein Hilfsingenieur kann nun mit einem Schiff der Klassen M3 und M6 einen Sektor "beruhigen".
- Diverse kleinere Optimierungen.

02.10.2010 (Version 3.alpha.05)

- Der Satelliten- und Geschützturmservice stellt beim Wiederaufbau nun auch die Heimatbasiszugehörigkeit und das erweiterte Kampfkommando bei Geschütztürmen wieder her.
- Der Satelliten- und Geschützturmservice kann nun einfache und erweiterte Aufträge annehmen.
- Der Satelliten- und Geschützturmservice lädt oder kauft nun für alle Aufträge die Orbitalausrüstung vorher ein.
- Unionpiloten des Satelliten- und Geschützturmservice sind die ersten Piloten, die andere Kampfdrohnen zur Abwehr nutzen können.
- Ab jetzt müssen die Lehrgänge und die Schiffsausrüstung bzw. Schiffsvoraussetzung beachtet werden.
- Diverse kleinere und größere Optimierungen.

03.10.2010 (Version 3.alpha.06)

- Kollisionsprüfung hinzugefügt.
- Weitere Sicherheitsabfragen für den Aufbau hinzugefügt.
- In der Auftragsübersicht sind die Positionsangaben mit einer Stelle nach dem Komma ersichtlich.
- Diverse kleinere Optimierungen.

13.10.2010 (Version 3.alpha.07)

- Fehlerbereinigung: Gebaute Sprungbojen wurden nicht aus der Bauliste gelöscht. Behoben.
- Der Satelliten- und Geschützturmservice kauft nun intelligenter Orbitalausrüstung und Reparaturmaterial ein.
- Diverse kleinere Optimierungen.

09.01.2011 (Version 3.alpha.08)

- Fehlerbereinigung: Spesen wurden nicht auf dem Spesenkonto gespeichert. Behoben.
- Fehlerbereinigung: Textanzeigen im Konfigurationsmenü wurde falsch angezeigt. Behoben.
- Die Datenspeichergröße ist nun in der Sprachdatei einstellbar. Standard ist 1 Seite mit 10 Einträgen.
- Größere Umbauarbeiten, sowie diverse kleinere und größere Optimierungen.

19.06.2012 (Version 3.beta.01)

- Fehlerbereinigung: Der Techniker erledigte seine Aufträge nicht in einem Flug. Behoben.
- Fehlerbereinigung: Bei der Übernahme von Vorlagen wurde nicht der korrekte Sektor übernommen. Behoben.
- Es können jetzt Bauvorlagen erstellt werden, nach denen der Techniker Orbitalausrüstung aufbaut.

- Der Auftragsbereich wurde komplett überarbeitet und angepasst.
- Die Menge der Kampfdrohnen und Abwehrraketen kann nun angegeben werden.
- Techniker mit kleinen Schiffen der M4- oder M5-Klasse rüsten nun ihr Schiff mit weniger Kampfdrohnen und Abwehrraketen aus.
- Der Satelliten- und Geschützturmservice nutzt jetzt einen installierten Landecomputer, wenn der Landecomputer in der Befehlsbibliothek erlaubt und im Ausrüstungsmenü aktiviert ist.
- Die "Analyse ins Fahrtenbuch" korrigiert und ausgebaut.
- Umfangreiche Menümodernisierungen durchgeführt.
- Zahlreiche optische und technische Modernisierungen.
- Kleine und größere Optimierungen und Umbauarbeiten.
- Die Alpha-Phase ist nun beendet.

23.06.2012 (Version 3.beta.02)

- Fehlerbereinigung: Das Vorlagenmenü wurde nicht korrekt angezeigt. Behoben.
- Englische Sprachdatei hinzugefügt.
- Diverse kleinere Optimierungen.

17. Satelliten- und Geschützturmservice - Das Herunterladen

23. Juni 2012

	Version 3.beta.02
	Notwendige Befehlsbibliothek
	Link ins Forum
	Link ins Egosoft Forum

Voraussetzung: X³ Terran Conflict ab Version 2.5

Sprachen: Deutsch, Englisch

Erweiterungstyp: Skriptenerweiterung

Satelliten- und Geschützturmservice - Das Vorbereiten

Die Aktivierung des Script Editors

Für den Satelliten- und Geschützturmservice muss der Script Editor nicht zwingend aktiviert werden. Der Satelliten- und Geschützturmservice enthält ein Skript, welches das Spiel automatisch auf "Modified" setzt.

Ist der Script Editor aktiviert, so werden zusätzlich zu den üblichen Daten oft skripttechnische Daten angezeigt. Das kann für manchen Spieler vielleicht etwas störend sein. Es gibt eine Möglichkeit nicht signierte Skripte ohne gestarteten Script-Editor zu benutzen. Dazu muss die Startdatei des Skriptes verändert werden. Auch in diesem Fall bekommt man ein so genanntes "Modified" ins Spielprofil.

Die Installation

Die bestehende Verzeichnisstruktur in der Zip-Datei muss einfach in das X³ Spielverzeichnis kopiert werden. In der Zip-Datei finden man u.a. die Ordner "\scripts\" und "\t\". Genau diese

Ordner findet man auch im X³ Spielverzeichnis. Die Zip-Datei enthält auch noch weitere Verzeichnisse und Dateien, die auch in das X³ Spielverzeichnis kopiert werden sollten, da dieser zur Verwaltung und eventuellen Deinstallation benötigt werden.

Die Hinweise zu X³ Albion Prelude

Wenn im Zip-Archiv der Ordner "\addon\" nicht vorhanden ist, dann muss der gesamte Inhalt des Archives auch in den Ordner "\addon\" kopiert werden.

Das Hinzufügen von Schnellwahltasten (Hotkeys)

Um den vollen Umfang vom Satelliten- und Geschützturmservice nutzen zu können müssen Schnellwahltasten (Hotkeys) hinzugefügt werden. Das Hinzufügen findet man direkt im Spiel unter [Optionen] -> [Steuerung] -> [Oberfläche] -> [Erweiterungen].

Die Deinstallation

Im Verzeichnis "\scripts.uninstall\" , welches sich im X³ Spielverzeichnis befindet, findet man die Datei "setup.plugin.sector.service.pck". Diese Datei kopiert man in den Skriptordner (scripts\..). Nun wird das Spiel gestartet und man lädt den entsprechenden Spielstand. Die Deinstallation wird automatisch gestartet und gibt nach vollendeter Arbeit eine Nachricht ins Spielerlogbuch aus. Das dauert etwa 10 bis 20 Sekunden nachdem man den Spielstand geladen hat. Jetzt kann der Spielstand gespeichert werden.

Das Löschen der eigentlichen Skripte übernimmt die Batch-Datei "Delete all Satellite and Lasertower Service Scripts.bat", welche sich im Verzeichnis "\scripts.delete\" befindet. Nach dem Start werden alle Skripte des Satelliten- und Geschützturmservice gelöscht.

Wichtig: Man sollte niemals die Skripte einfach so löschen, da sie im Spielstand verankert sind.

Die Aktualisierung einer bereits vorhandenen und älteren Version

Die bestehende Verzeichnisstruktur in der Zip-Datei muss einfach in das X³ Spielverzeichnis kopiert werden. In der Zip-Datei finden man u.a. die Ordner "\scripts\" und "\t\". Genau diese Ordner findet man auch im X³ Spielverzeichnis. Die Zip-Datei enthält auch noch weitere Verzeichnisse und Dateien, die auch in das X³ Spielverzeichnis kopiert werden sollten, da dieser zur Verwaltung und eventuellen Deinstallation benötigt werden. Dabei können die älteren Dateien einfach überschrieben werden.

Das Löschen von nicht mehr benötigten Skripten übernimmt die Batch-Datei "Delete old Satellite and Lasertower Service Scripts.bat", welche sich im Verzeichnis "\scripts.delete\" befindet. Das ist zwar nicht unbedingt notwendig, aber so hält man seinen Skriptordner sauber.

Im Spiel selbst muss nichts manuell neu gestartet werden. Alle Objekte, wie Schiffe oder Stationen starten ihre Skripte automatisch neu. Bei Schiffen, bei denen die Funktion "Benachrichtigung, wenn Auftrag ausgeführt" aktiviert ist, bekommt man diese Nachricht, da das Skript auf diesem Schiff beendet wird und kurz danach die neue Version wieder gestartet wird. Diese Nachricht kann man also ignorieren.