

## Tender (TDR) 3.b.03 von Lucike (Versorgung und Betreuung)



Tender sind in der zivilen Raumfahrt reine Hilfsschiffe, die für die Versorgung größerer Schiffe eingesetzt werden können. Ein Tender ist in der Lage ein Schiff zu begleiten und den Warenbestand des begleitenden Schiffes ständig zu überprüfen. Ein Tender kann aber auch in einer Station auf seinen Versorgungseinsatz warten und erst im Versorgungsfall das zu versorgende Schiff anfliegen. Als Tender können Transportschiffe der Klassen TS und TL eingesetzt werden.

TDR - Die Lehrgänge

<b>Lehrling</b>	Der Lehrling kann mit einer Ware ein Schiff versorgen. Der Lehrling ist in der Probezeit und bekommt aus diesem Grund kein Gehalt.
<b>Kurier</b>	Der Kurier kann mit drei verschiedenen Waren ein Schiff versorgen. Darüber hinaus kann er die moderne Landecomputertechnik benutzen. Er kann diesen Stationen auch angeschlossen werden. Der Kurier bekommt 20 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.
<b>Lieferant</b>	Der Lieferant kann mit fünf verschiedenen Waren ein Schiff versorgen. Er kauft im aktuellen Sektor Kampfdrohnen und rüstet sein Schiff mit mehr Geschwindigkeit und Wendigkeit aus. Der Lieferant bekommt 25 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.
<b>Frachtbote</b>	Der Frachtbote kann mit acht verschiedenen Waren ein Schiff versorgen. Darüber hinaus kann er die moderne Sprungantriebstechnik benutzen. Der Frachtbote bekommt 30 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.
<b>Spediteur</b>	Der Spediteur kann mit fünfzehn verschiedenen Waren ein Schiff versorgen. Darüber hinaus beachtet er mehr den Handelsfunkverkehr und fliegt keine Sektoren an, in denen von bedrohlichen Feindschiffen oder gefährlichen Piraten berichtet wurde. Der Spediteur bekommt 35 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.
<b>Logistiker</b>	Der Logistiker kann mit einhundert verschiedenen Waren ein Schiff versorgen. Darüber hinaus pflegt er sein Schiff und fliegt dieses im Bedarfsfall in eine Schiffswerft und kann ein Transportschiff der TL-Klasse übernehmen. Der Logistiker bekommt 40 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.

## TDR - Die Schiffsausrüstung bzw. -voraussetzung

Ein Schiff der Transportklasse TS, TM oder TL

- **Pilot mit Rang Logistiker bei Transportschiffen der Klasse TL**
- Kampfsoftware MK1 (optional: verändert das Feindberührungsverhalten)
- Kampfsoftware MK2 (optional: verändert zusätzlich zur Kampfsoftware MK1 das Feindberührungsverhalten)
- Landecomputer (optional: kann nach besonderem Lehrgang genutzt werden)
- **Navigationsssoftware MK1**
- **Spezialsoftware MK1**
- **Versorgungssoftware**
- Sprungantrieb (optional: kann nach besonderem Lehrgang genutzt werden)
- Transporter (optional: wenn Schiffe beliefert werden sollen und der Tender nicht andocken kann)

## TDR - Die Handhabung

Der Tenderbefehl wird über das Spezialmenü gestartet. Der Befehl "Starte Tender" wird sichtbar, wenn die Navigationssoftware MK1, die Spezialsoftware MK1 und die Versorgungssoftware im Schiff installiert sind. Der Befehl "Starte Tender" 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

## TDR - Die Piloteinstellungen



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

### Verdienstübersicht löschen

Mit diesem Menüpunkt kann die Verdienstübersicht, sprich die Einnahmedaten des Piloten gelöscht werden. Da die Durchführung nicht rückgängig gemacht

werden kann, folgt nach dem Bestätigen eine Sicherheitsabfrage.

### Lehrgangsteilnahme

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

### Pilotengehalt

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

### Freund-Feind-Kennung kontrollieren

Der Händler kann regelmäßig die globale Freund-Feind-Kennung kontrollieren und für sein Schiff setzen.

### Pilot entlassen

Ein versehentlich eingestellter Pilot oder ein Pilot, der nicht mehr benötigt wird, kann hier entlassen werden. Das Schiff des Piloten 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.

### Pilot ein anderes Schiff zuteilen

Benötigt der Pilot ein größeres Schiff, so kann man hier dem Piloten ein neues Schiff zuweisen. Das alte Schiff, sowie das neue Schiffe 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 Piloteneinstellungen in den Urzustand setzen

## TDR - Der Auftrag

**Tender** Auftrag

TDR Merkur P (Argon Prime) 01 5/1 LO-5N ( 4.200 / 5.000 )

Ware hinzufügen  
Ware entfernen

Änderungen übernehmen

Cahoona Fleischblöcke	<<< 700 >>>
Majaglit	<<< 100 >>>
Massom-Puder	<<< 100 >>>
Stott-Gewürze	<<< 100 >>>
Wasser	<<< 500 >>>

PBR Mammut (Argon Prime) 01 15/323-99 KK ( 9.400 / 60.000 )

Cahoona Fleischblöcke	<<< 1.500 >>>
Majaglit	<<< 100 >>>
Massom-Puder	<<< 100 >>>
Stott-Gewürze	<<< 100 >>>
Wasser	<<< 1.500 >>>

Schiff entfernen

Gesamten Auftrag löschen

In diesem Menü werden die Waren sowie das zu versorgende Schiff angegeben. Es können für den Tender und das zu versorgende Schiff jeweils ein Lagerbestand eingegeben werden. Ein Tender kann bei einem zu versorgenden Schiff auch Waren abholen. Aus diesem Grund kann auch eine Menge von 0 eingegeben werden. Der Tender versucht dann die hier angegebenen

Warenmengen zu erreichen.

## TDR - Die Versorgungsbedingungen

**Tender** Versorgungsbedingungen

Versorgungsbedingungen

Eigenversorgung	<<< 20 % >>>
Schiffsversorgung	<<< 80 % >>>
Schiffsentladung	<<< 30 % >>>

Schiff begleiten	<<< Ja >>>
Schiff auch entladen	<<< Nein >>>
Nur im selben Sektor	<<< Nein >>>
Gedocktes Schiff versorgen	<<< Ja >>>
Auftrag in Heimatbasis beenden	<<< Nein >>>

Schrittweite in Auftrag <<< 100 >>>

Änderungen übernehmen  
Standard wiederherstellen

### Eigenversorgung

Fällt der Lagerbestand einer der Waren unter diese Versorgungsgrenze, dann fängt der Tender mit dem Besorgen und Einladen der Ware an.

### Schiffsversorgung

Fällt der Lagerbestand einer der Waren unter diese Versorgungsgrenze, dann startet der Tender die Versorgung des Zielschiffes.

### Schiffsentladung

Steigt der Lagerbestand einer Ware über diese Grenze, dann startet der Tender und entladt das zu versorgende Schiff.

### Schiff begleiten

Ein Tender wartet normalerweise in einer Station und wartet dort auf seinen Versorgungseinsatz. Er kann aber das zu versorgende Schiff ständig begleiten.

### Schiff auch entladen

Im Normalfall wird ein zu versorgendes Schiff nur beladen. Ein Tender kann aber auch eine Ware mit Lagerüberbestand beim Zielschiff ausladen.

### Nur im selben Sektor

Die Bedingung kommt nur bei nicht begleitenden Tendern zum Tragen. Ein in einer Station wartender Tender fliegt erst dann das Zielschiff an, wenn dieses sich im selben Sektor wie der Tender befindet.

### Gedocktes Schiff versorgen

Ein Tender stellt im Normalfall die Versorgung ein, wenn das zu versorgende Schiff angedockt ist. Er kann aber auch in diesem Fall das Zielschiff mit Waren versorgen.

### Auftrag in Heimatbasis beenden

Der Pilot kann kontrolliert seinen Auftrag in der Heimatbasis beenden. Er wird seinen aktuellen Arbeitsschritt erst noch durchführen, bevor er seine Arbeit einstellt.

### Schrittweite in Auftrag

Hier kann die Schrittweite für die Zahleneingabe im Auftragsmenü geändert werden.

### Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

### Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Standardeinstellungen geladen.

## TDR - Die Abholstationen



Hier werden die Stationen angegeben, in welchen der Tender seine Versorgungswaren abholen soll. Er wird ausschließlich Waren in diesen Station abholen. Eine hier angegebene Heimatbasis wird immer bevorzugt und steht somit an erster Stelle.

## TDR - Die Sprungantriebseinstellungen



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

### Sprungantriebsbenutzung

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

### Sprungenergievorrat

Sind dazu keine Angaben gemacht, so hält sich der Pilot einen Sprungenergievorrat von 10% des Laderaums. Hat der Pilot 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 Piloten eine Mindestsprungweite mitteilen.

### Notsprung

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

### Minimale Schilde für Notsprung

Der Pilot 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 Stationseinstellungen in den Urzustand versetzt.

## TDR - Die spezielle Ausrüstung



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

### Kampfdrohnenart

Der Pilot 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 Pilot 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 Piloten 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.

## TDR - Die automatische Benennung



Das Benennen von vielen Piloten ist mühselig. Mit der automatischen Benennung übernimmt der Pilot 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 Fabriknummer im Namen erscheinen, so kann man sie hier eingeben. Die Einstellung übernehmen alle Piloten 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.

## TDR - Die Nachrichteneinstellungen



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

#### Beförderung

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

#### Feindnachrichten

Der Pilot 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 Pilot versendet nur stille Nachrichten. Soll der Pilot Nachrichten auch akustisch anmeldet, so kann man dieses hier ändern.

#### Versorgungsfahrtenbuch

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

#### Analyse ins Fahrtenbuch

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

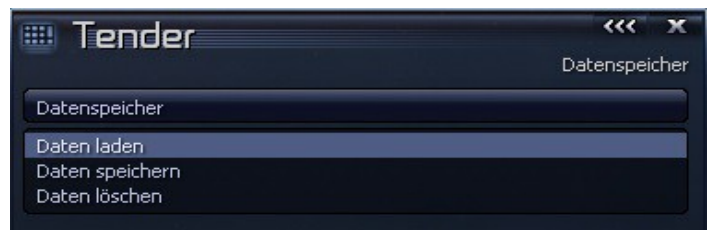
#### Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

#### Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Nachrichteneinstellungen in den Urzustand versetzt.

## TDR - Der Datenspeicher



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

#### Daten laden



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

#### Daten speichern

Hier kann man die aktuellen Daten des Piloten 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.

TDR - Die globale Verwaltung



Die globale Verwaltung ist eine Gesamtübersicht aller Tender. Von hier aus können verschiedene Einstellungen an alle Tender gesendet werden, sowie Veränderungen an einzelnen Tendern vorgenommen werden.

Die Verwaltung kann über zwei Wege gestartet werden. Einmal kann eine Schnellaste (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 Tender 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 Tender 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.



Es besteht die Möglichkeit im Menü Sendefilter den Übertragungsumfang weiterhin einzuschränken. Man kann Tender nach Schiffstyp, Schiffsklasse oder nach einen Teil des Schiffsnamen filtern lassen. Hier kann man auch einzelne Daten aus einem Datenpaket zur Übertragung aus- bzw. abwählen. Mit dem Sendefilter kann man also sehr genau festlegen, welche Tender die Daten erhalten sollen bzw. welche Daten überhaupt übertragen werden sollen.





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.