

Wirtschafts- und Versorgungshändler (WVH) 3.4.04 von Lucike

Der Wirtschafts- und Versorgungshändler hat die Aufgabe einen gesunden Warenhandel mit vorher festgelegten Waren in einem zugeteilten Handelsgebiet aufzubauen.

Der Wirtschafts- und Versorgungshändler wird im eigenen Unternehmen ausgebildet und ihm werden mit der Zeit immer mehr Aufgaben übertragen. Ist eine Ausbildung vom Unternehmen ausdrücklich nicht gewünscht, so muss dies in der Konfiguration geändert werden. Dazu später mehr.

Wirtschafts- und Versorgungshändler - Die Übersicht

- Der Wirtschafts- und Versorgungshändler sorgt für einen gesunden Warenhandel und animiert fremde Fabrikbesitzer sich in seinem Gebiet niederzulassen.
- Der Wirtschafts- und Versorgungshändler handelt mit den ihm zugeteilten Waren. Dabei achtet er besonders auf Fabriken mit starker Ressourcenknappheit.
- Der Wirtschafts- und Versorgungshändler handelt in einem festgelegten Handelsgebiet, welches er nicht verlässt.
- Der Wirtschafts- und Versorgungshändler spricht sich mit seinen Kollegen ab, welche Zielstationen angefliegen werden sollen.
- Der Wirtschafts- und Versorgungshändler kann mit dem Sprungantrieb umgehen und pflegt sein Schiff.
- Der Wirtschafts- und Versorgungshändler ist stets ein aufgeschlossener Zeitgenosse und hält stetigen Kontakt zu Kunden und Kollegen anderer fremder Unternehmen. Er kann somit besser die Preise kalkulieren und bekommt mit was in fernen Sektoren vor sich geht. Er ist kein Kämpfer und meidet und meldet Sektoren in denen von Feinden berichtet wurde.

Information: Die einzelnen Fähigkeiten der Wirtschafts- und Versorgungshändler stehen je nach Lehrgangteilnahme zur Verfügung. Zudem arbeiten die Wirtschafts- und Versorgungshändler nur für erfahrende Kaufleute. Man selbst muss also den Handelsrang "Kaufmann" tragen.
WVH - Die Lehrgänge

Die einzelnen Fähigkeiten der Wirtschafts- und Versorgungshändler stehen je nach Lehrgangteilnahme zu Verfügung. Zudem arbeiten die Wirtschafts- und Versorgungshändler nur für erfahrende Kaufleute. Man selbst muss also den Handelsrang "Kaufmann" tragen.

Lehrling Der Lehrling handelt mit einer Ware im angegeben Sektor und in allen Sektoren, die einen Sprung entfernt sind. Der Lehrling ist in der Probezeit und bekommt aus diesem Grund kein Fluggeld zusätzlich zu seinem Grundgehalt, welches 100 Credits pro Stunde beträgt.

Kurier Der Kurier handelt mit drei verschiedenen Waren im angegebenen Sektor und in allen Sektoren, die drei Sprünge entfernt sind. Darüber hinaus kann er von bzw. an Ausrüstungsdocks und Handelsstationen Waren einkaufen bzw. verkaufen. Der Kurier bekommt zusätzlich zu seinem Grundgehalt, welches 150 Credits pro Stunde beträgt, 20 Credits pro Flugminute nach jedem Flug ausbezahlt.

Lieferant Der Lieferant handelt mit fünf verschiedenen Waren im angegebenen Sektor und in allen Sektoren, die fünf Sprünge entfernt sind. Darüber hinaus kauft er im aktuellen Sektor Kampfdrohnen und rüstet sein Schiff mit mehr Geschwindigkeit und Wendigkeit aus. Der Lieferant bekommt zusätzlich zu seinem Grundgehalt, welches 200 Credits pro Stunde beträgt, 25 Credits pro Flugminute nach jedem Flug ausbezahlt.

Händler Der Händler handelt mit sieben verschiedenen Waren im angegebenen Sektor und in allen Sektoren, die zehn Sprünge entfernt sind. Darüber hinaus kann er die moderne Sprungantriebstechnik benutzen. Der Händler bekommt zusätzlich zu seinem Grundgehalt, welches 250 Credits pro Stunde beträgt, 30 Credits pro Flugminute nach jedem Flug ausbezahlt.

Kaufmann Der Kaufmann handelt mit zehn verschiedenen Waren im angegebenen Sektor und in allen Sektoren, die

fünfzehn Sprünge entfernt sind. Darüber hinaus beachtet er mehr den Handelsfunkverkehr und fliegt keine Sektoren an, in denen von bedrohlichen Feindschiffen oder gefährlichen Piraten berichtet wurde. Der Kaufmann bekommt zusätzlich zu seinem Grundgehalt, welches 300 Credits pro Stunde beträgt, 35 Credits pro Flugminute nach jedem Flug ausbezahlt.

Fernkaufmann

Der Fernkaufmann handelt mit verschiedenen Waren im angegebenen Sektor und in allen Sektoren, die zwanzig Sprünge entfernt sind. Darüber hinaus pflegt er sein Schiff und fliegt dieses im Bedarfsfall in eine Schiffswerft. Auch kann der Fernkaufmann während des Handels die Sektorkarte aktualisieren. Der Fernkaufmann bekommt zusätzlich zu seinem Grundgehalt, welches 350 Credits pro Stunde beträgt, 40 Credits pro Flugminute nach jedem Flug ausbezahlt.

WVH - Die Schiffsausrüstung bzw. -voraussetzung

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

- [Handelssoftware MK1](#)
- [Handelssoftware MK2](#)
- Handelssoftware MK3 (optional: automatischer Handel bzw. automatische Konfiguration)
- Kampfsoftware MK1 (optional: verändert das Feindberührungsverhalten)
- Kampfsoftware MK2 (optional: verändert zusätzlich zur Kampfsoftware MK1 das Feindberührungsverhalten)
- [Navigationssoftware MK1](#)
- Sprungantrieb (optional: kann nach besonderem Lehrgang genutzt werden)

WVH - Die Handhabung

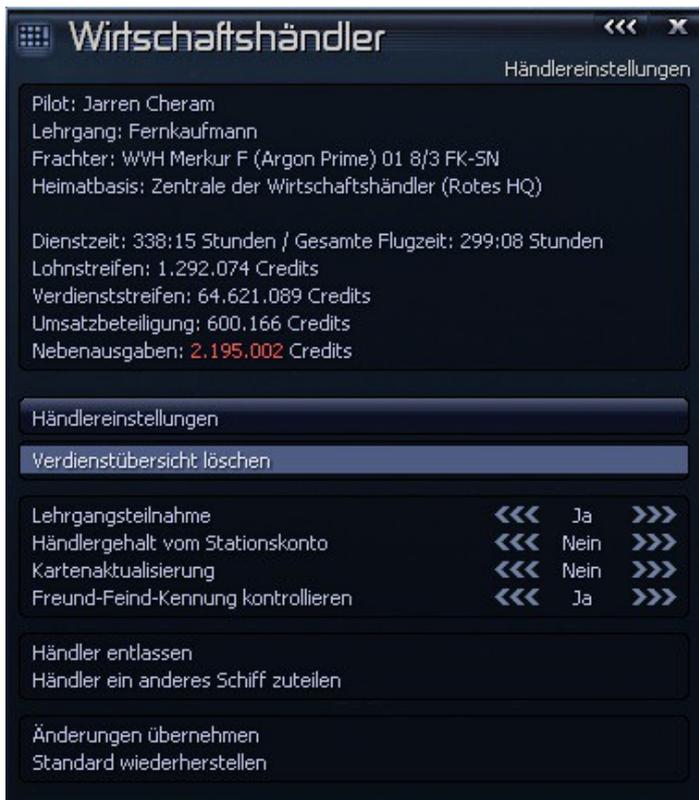
Der Handelsbefehl wird über das Handelsmenü gestartet. Der Befehl "Starte Wirtschafts- und Versorgungshandel" wird sichtbar, wenn die Handelssoftware MK1, Handelssoftware MK2 und Navigationssoftware MK1 im Schiff installiert sind. Der Befehl "Starte Wirtschafts- und Versorgungshandel" beinhaltet auch 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.

WVH - Die Händlereinstellungen



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

Verdienstübersicht löschen

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

Lehrgangsteilnahme

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

Händlergehalt vom Stationskonto

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

Kartenaktualisierung

Der Händler kann während des Handels 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.

Freund-Feind-Kennung kontrollieren

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

Händler entlassen

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

Händler ein anderes Schiff zuteilen

Benötigt der Händler 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 Händlereinstellungen in den Urzustand setzen.

WVH - Die Warenlisten



Unter diesem Menüpunkt werden die Warenlisten gepflegt mit denen der Händler arbeiten soll.

Warenliste



Nach der Wahl den Menüpunktes "Ware hinzufügen" muss der Warentyp und anschließend die Ware selbst gewählt werden. Der Menüpunkt "Völkertypische Waren hinzufügen" fügt eine Gruppe von Waren hinzu, welche bei einem bestimmten Volk handelstypisch sind.

Warenliste nach Art sortieren

Mit diesem Menüpunkt kann die Warenliste nach Warentypen sortiert werden. Das ändert auch die Handelsreihenfolge der Waren.

Warenliste alphabetisch sortieren

Mit diesem Menüpunkt kann die Warenliste alphabetisch sortiert werden. Das ändert auch die Handelsreihenfolge der Waren.

Warenliste nach Gewinnspanne sortieren

Mit diesem Menüpunkt kann die Warenliste nach Gewinnspannen sortiert werden. Das ändert auch die Handelsreihenfolge der Waren.

Warenliste löschen

Die ganze Warenliste kann hier gelöscht werden.

WVH - Die Produktlisten für die Versorgung



Diese Liste wird im Hauptmenü sichtbar bzw. kann erstellt werden, wenn die Handelssoftware MK3 auf dem Frachter aktiv ist. Der Händler handelt nicht mit diesen Produkten, sondern sorgt für eine sichere Produktion des Produkts. Das heißt er sucht automatisch nach den Ressourcen für dieses Produkt und liefert sie an die Produktionsfabriken.

Produktliste



Nach der Wahl den Menüpunktes "Produkt hinzufügen" muss der Produkttyp und anschließend das Produkt selbst gewählt werden.

Produktliste nach Art sortieren

Mit diesem Menüpunkt kann die Produktliste nach Warentypen sortiert werden. Das ändert auch die Versorgungsreihenfolge der Produkte.

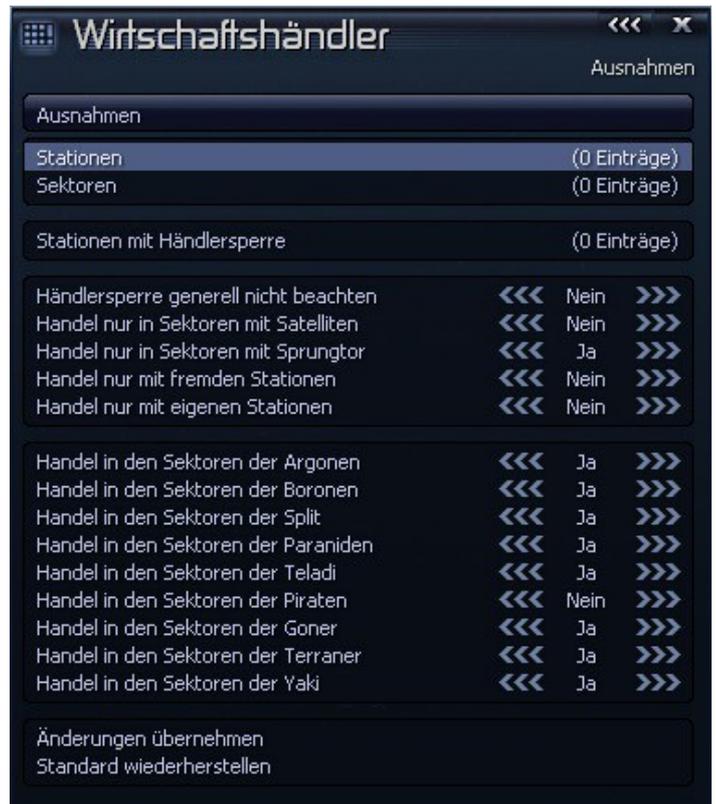
Produktliste alphabetisch sortieren

Mit diesem Menüpunkt kann die Produktliste alphabetisch sortiert werden. Das ändert auch die Versorgungsreihenfolge der Produkte.

Produktliste löschen

Die ganze Produktliste kann hier gelöscht werden.

WVH - Die Ausnahmen



Grundsätzlich werden alle Sektoren und Stationen, wo ein Geschäft abgeschlossen werden kann, angefliegen. Allerdings kann man einzelne Sektoren und auch einzelne Stationen für den Händler sperren.

Stationen

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

Sektoren

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

Stationen mit Handelssperre

Stationen in dieser Liste werden vom Händler trotz Handelssperre berücksichtigt und angefliegen.

Handelssperre generell nicht beachten

Mit dieser Funktionen beachtet der Händler generell die Handelssperre von Stationen nicht.

Handel nur in Sektoren mit Satelliten

Soll der Händler nur in Sektoren handeln, die mit einem eigenen Satelliten ausgestattet sind, so kann man das hier ändern.

Handel nur in Sektoren mit Sprungtor

Soll der Händler nur in Sektoren handeln, die mit einem sprungfähigen Tor ausgestattet sind, dann kann man das hier ändern.

Handel nur mit fremden Stationen

Der Händler handelt grundsätzlich mit Station der Völker sowie mit Stationen aus dem eigenen Unternehmen. Soll der Händler nur mit den Stationen der Völker Handel treiben, so kann man das hier ändern.

Handel nur mit eigenen Stationen

Der Händler kann auch angewiesen werden nur mit eigenen Stationen zu handeln.

Handel in den Sektoren

Der Händler treibt grundsätzlich Handel mit allen Völkern. Soll der Händler nur mit bestimmten Völkern handeln, so kann man hier die Vorgaben dazu setzen.

Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Ausnahmeeinstellungen in den Urzustand versetzt.

WVH - Die Handelsbedingungen



An die Handelsbedingungen muss sich ein Händler halten, um ein Geschäft abschließen zu können.

Aufgabe

Grundsätzlich treibt der Händler auch vollständigen Handel, sprich er kauft und verkauft Waren. Wenn der Händler aber nur verkaufen soll, so kann man dieses hier ändern. Der Händler verkauft dann ausschließlich die Waren, die sich bereits in seinem Laderaum befinden.

Handelssoftware MK3

Die Handelssoftware MK3 übernimmt alle notwendigen Konfigurationen und Einstellungen vollautomatisch. Das Konfigurationsmenü ist aus diesem Grund stark eingeschränkt. Eine installierte Handelssoftware MK3 kann über diesen Menüpunkt abgeschaltet werden.

Heimatsektor

Ein freier Händler ist im Normalfall nicht auf einen Heimatsektor angewiesen, ist aber leichter steuerbar, wenn man ihn an ein Handelsgebiet binden will. Hier kann man den Heimatsektor ändern, von ihm aus eine Geschäftsfindung stattfinden soll.

Zielsektor

Der zentrale Zielsektor ist im Normalfall auch der Heimatsektor des Händlers. Soll der Händler aber eine oder mehrere Waren von einem Handelsgebiet in ein anderes Handelsgebiet exportieren, dann kann man hier einen Zielsektor dem Händler vorgeben.

Sprungreichweite Heimatsektor

Der Händler besitzt eine feste Sprungreichweite, sprich eine festes Handelsgebiet um seinen Heimatsektor herum. Hier kann der Handelsbereich vergrößert oder aber verkleinert werden.

Sprungreichweite Zielsektor

Auch der Zielsektor kann einen eigenen Handelsradius besitzen. Ist kein Zielradius angegeben, so ist der Zielradius auch der Handelsradius des Heimatsektors.

Minimaler Gewinn

Der Händler sucht Geschäftsverbindungen, die mindestens einen Gewinn von 10% versprechen. Wenn er andere Gewinnspannen zur Geschäftsfindung nutzen soll, so kann man dieses hier ändern.

Maximaler Lagerbestand Zielstation

Der Händler sucht Stationen, deren Ressourcenlager nicht mehr als 50% gefüllt sind. Wenn er andere Werte zur Geschäftsfindung nutzen soll, so kann man dieses hier ändern.

Dynamischer Lagerbestand Zielstation

Der Händler ändert dynamisch den maximalen Lagerbestand für Zielstation. Somit ist eine gleichmäßigere Versorgung gewährleistet.

Automatische Rotation

Der Händler ändert selbstständig die Handelsreihenfolge der Waren. Somit ist eine gleichmäßigere Versorgung gewährleistet.

Intensive Suche

Der Händler vergleicht die Zielstationen auch in hohen Sprungreichweiten sehr genau. Die Aktivierung ist erst ab einer Reichweite von mehr als 10 Sprüngen sinnvoll bzw. wird erst dann genutzt.

Handel mit illegalen Waren

Wenn der Händler mit Hilfe der Handelssoftware MK3 Geschäfte abwickelt, dann handelt der Händler grundsätzlich nicht mit illegalen Waren. Diese Bedingung kann man hier ändern.

Tätigkeit in Station beenden

Mit dieser Einstellung ist ein kontrolliertes Beenden der Händlertätigkeit möglich. Der Händler beendet sein Kommando nach getaner Arbeit in der angegebenen Station. Somit hat der Händler im Normalfall keine Handelswaren 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 Handelsbedingungen in den Urzustand versetzt.

WVH - Die Sprungantriebseinstellungen



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

Sprungantriebsbenutzung

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

Sprungenergievorrat

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

Notsprung

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

Minimale Schilde für Notsprung

Der Händler 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.

WVH - Die spezielle Ausrüstung



In diesem Menü kann dem Wirtschafts- und Versorgungshändler verschiedene Arten von Ausrüstung, wie z.B. Kampfdrohnen, zugeteilt werden.

Kampfdrohnen

Der Wirtschafts- und Versorgungshändler kann verschiedene Typen von Kampfdrohnen verwenden.

Kampfdrohnenmenge

Hier kann die Menge der Kampfdrohnen festgelegt werden, die der Händler vorhalten soll.

Raketenumenge für Raketenabwehr

Auch die Menge der Abwehrraketen kann festgelegt werden, die der Händler vorhalten soll.

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.

WVH - Die automatische Benennung



Das Benennen von vielen Händlern ist mühselig. Mit der automatischen Benennung übernimmt der Händler 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 Händler der Station.

Sektornamen durch Kennung ersetzen

Wenn der Sektornamen im Schiffsnamen gezeigt wird, dann kann es bei langen Schiffs- und Sektornamen unübersichtlich werden. Aus diesem Grund kann der

Sektorname durch die Sektorkennung ersetzt werden.

Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Daten der automatischen Benennungen zurückgesetzt.

WVH - Die Nachrichteneinstellungen



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

Beförderung

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

Feindnachrichten

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

Ein- und Verkaufsfahrtenbuch

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

Analyse ins Fahrtenbuch

Der Händler überträgt seine ganzen Daten ins Unternehmerlogbuch. Dazu gehört auch die derzeitige Handelslage.

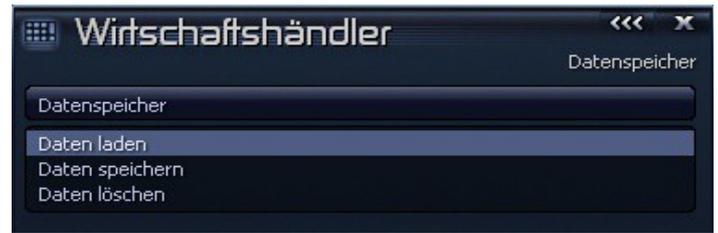
Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Nachrichteneinstellungen in den Urzustand versetzt.

WVH - Der Datenspeicher



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

Daten laden



Hier kann man alle gespeicherten Datenpakete auswählen bzw. dem Händler 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.

WVH - Die globale Verwaltung



Die globale Verwaltung ist eine Gesamtübersicht aller Wirtschafts- und Versorgungshändler. Von hier aus können verschiedene Einstellungen an alle Wirtschafts- und Versorgungshändler gesendet werden, sowie Veränderungen an einzelnen Wirtschafts- und Versorgungshändlern vorgenommen werden. Auch eine Handelsbilanz kann hier erstellt werden.

Die globale 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 Wirtschafts- und Versorgungshändler 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 Wirtschafts- und Versorgungshändler 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 Wirtschafts- und Versorgungshändler nach Schiffstyp, Schiffklasse oder nach einem Teil des Schiffsnamen filtern lassen. Hier kann man auch einzelne Daten aus einem Datenpaket zur Übertragung auswählen. Mit dem Sendefilter kann man also sehr genau festlegen, welche Wirtschafts- und Versorgungshändler die Daten erhalten sollen bzw. welche Daten überhaupt übertragen werden sollen.



Auch eine kleine Reorganisation des Datenspeichers ist möglich. Die einzelnen Datenpakete 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.



Die Händler handeln nicht in den Sektoren, die in den globalen Ausnahmen eingetragen sind. An diese Vorgabe halten sich ausnahmslos alle Händler.

WVH - Die weiteren Informationen

Gewinnbeteiligung

Alle Piloten werden am Gewinn beteiligt. Sie bekommen nach dem Verkauf 1 % des reinen Gewinns ausbezahlt, aber nur wenn sie ihr vorgeplantes Geschäft abschließen können. Das gilt nicht für den Resteverkauf und Waren, die sie nicht losgeworden sind und später verkaufen.

Handelssoftware MK3

Die Handelssoftware MK3 übernimmt alle notwendigen Konfigurationen und Einstellungen vollautomatisch. Das Konfigurationsmenü ist aus diesem Grund stark eingeschränkt.

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 der Frachter 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.

Satellitennetzwerk

Ist diese Funktion aktiviert, so handelt der Pilot nur in Sektoren, die mit einem spielereigenen erweiterten Satelliten ausgestattet sind.

Stationssperrung

Jede eigene Station kann separat für den Piloten gesperrt werden. Dazu gibt es den Befehl "Händlersperre (Wirtsch./Versorgungsh.)" in jeder Stationskommandokonsole.