

Der X³TC/AP Cockpit Callback

Dank fortschrittlicher Holografie-Emitter und einem einmaligen Grafiksystem sind sie nun in der Lage die einmalige Sicht aus dem Cockpit oder von der Brücke ihres Schiffes zu genießen!

Und das alles ohne die Sicherheit ihres Kontrollraumes verlassen zu müssen!

Fühlen sie sich noch heute genau so als würden sie auf altmodische Art ihr Schiff steuern... in ihrem Cockpit... auf ihrer Kommandobrücke... mitten im Geschehen.

Aktuelle Veröffentlichungen sowie geplante Projekte finden sie weiter unten aufgelistet.

Downloads

[X3TC Cockpit Callback 3.1 Final](#)

[X3AP Cockpit Callback3.0](#)

Modifikationen, Hotfixes & Crossover für andere Mods

[XTC Cockpit Callback](#)

*Arbeit am XTC Cockpits bis auf weiteres Eingestellt.

Techisches:

Diese Mod fügt dem Spiel die standard X² Cockpits hinzu.

Die Cockpits

Kha'ak Cockpit: Dieses Cockpit wird von allen kaperbaren Kha'ak M5 - M3 Schiffen genutzt.



Xenon Cockpit: Dieses Cockpit wird von allen Jägern der Xenon genutzt.



M5 Cockpit: Dieses Cockpit wird von allen Völker M5, sowie der Sabre genutzt.



M4 Cockpit: Dieses Cockpit wird von allen Völker M4, ausgenommen der Sabre, genutzt.



M3 Cockpit: Dieses Cockpit wird von allen Völker M3 und dem Goner Ranger genutzt.



TS/TM/M6/M8 Cockpit: Dieses Cockpit wird von allen TS, TM, M6 und M8 Schiffen genutzt.



TP Cockpit: Dieses Cockpit wird von allen TP Schiffen genutzt.



GKS Cockpit: Dieses Cockpit wird von allen Schiffen der Klassen TL, M7, M2 und M1 genutzt.



Ich werde zwar an dieser Modifikation nichts wirklich weiter entwickeln aber ich werde versuchen größt mögliche Kompatibilität zu anderen Mods, Notfalls mittels TShip-Minimods oder Crossover-Mods, zu schaffen.

Zum Schluss:

Anleitung:

Ich empfehle den Mod über die fake-patch methode zu installieren, dazu einfach die beiden ModDateien in die jeweils nächst höchste Nummer im Spielverzeichnis umbenennen und in den X3TC ordner einfügen.

Anleitung²:

Modifikationen, Hotfixes und Crossover:

In der Regel werde ich ausschliesslich die TShips des zu Fixenden Mod korregieren und als Einzeldownload anbieten. Damit beide betreffenden Mods Funktionsfähig sind müssen sich, egal in welcher Reihenfolge, sowohl der CP Callback als auch der andere im X³TC Spielordner befinden. Anschliessend ist der Hotfix bzw. Crossover als nachgestellte höchst Nummerierte cat/dat in den Spielordner zu Kopieren.

History:

Terran Conflict:

-2.0 first Release (*gelöscht*)

-2.1 diverse kleine änderungen
Cockpits für neue Schiffe hinzugefügt

-2.5 keine änderungen warum sag ich euch aber nicht 

-2.6 keine änderungen

-2.7 anpassung an 2.7 (Amun Prototyp eingefügt)
Schiffswerte entsprechen der Vorgängerversion
*** Anpassung an die aktuelle 2.7 und nachfolge Versionen
geplant***

-3.1 Anpassung der Pfade in der tShips, die Hauptrassen können
jetzt im Prinzip alle ein anderes Cockpit Design bekommen.

Albion Prelude:

-1.1alpha Anpassung der X3AP Cockpitpfade an den
ursprünglichen CockpitCallback

-1.1alpha01 korrektur der Cockpitangabe des Goner Rangers

-2.0alpha Neue tShips, Anpassung aller Cockpitpfade

-2.5 Korrektur Frachtraumgröße und Transportklasse Marlin

-3.0 Anpassung einiger Cockpitpfade an die aktuelle Version
AP3.0

Bekannte Bugs & Fehler:

Terran Conflict:

keine

Albion Prelude:

aktuell keine gemeldet

Sollten wider erwarten doch welche Auftreten bitte ich um
Feedback und Beschreibung hier im Thema.

Diese Mods verwenden eine für ihre Version angepasste TShips,
es ist also nicht empfehlenswert sie mit früheren oder späteren
Versionen von X³ TC / X³ AP bzw. mit anderen Modifikationen
welche die TShips verändern zu benutzen.