Anmerkung

Alle diese Angaben sind Momentaufnahmen (von Okt.2023 an fortlaufend auch als Tagebuch anzusehen), die durch Updates, Mods und Missionen verändert oder unzugänglich werden können. Alle Erkenntnisse sind aus meinem Spielverlauf, oder von anderen Usern. Die Empfehlungen sind immer Plattform und Versionsabhängig und muss sich auf das eigene Spiel <u>nicht</u> unbedingt anwenden lassen (Eigenerfahrung)! Viel Spaß :-)

Übersicht

Übersicht	. 1
A – Die 15 besten Schiffsteile, Rangliste	. 2
B – Planeten	. 9
C – Kaufen / Verkaufen / must have Artikel	11
D – Crew und NPC	13
E – Außenposten	14
F – Teile kaufen	22
G – Glitch	33
H – Spieletips	35
I – Tastaturbelegung	37
J – Kräfte	40
K – meist genutzte Munition	41
L – Sternstationen	42
M – Versionen	45
N – Zuhause	46
O – Mitläufer/Partner im Game	47
P – build a fabric	48
Q – Raumkampf	63
R – Schiffsbau	67
S – Schiff bauen Millennium Falcon und mehr	70
T – Unterpunkt - Schiffswaffen 1	06
U – Schiffskatalog (Fuhrpark)1	11
V – Modding	22
W– Zivileraußenposten	42
X–NG+	43
Y – Auftragsbörse oder Misson Terminal1	45
Z – Unangebrachte Sprüche/Aussagen1	47
AA – alle Tempel	47
BB – Crafting	50
CC – Old McDonald has a	52
DD – Impressum	54
-	•••
	•••

Die 15 besten Schiffsteile, Rangliste (Sep.2023)

Die 15 besten Schiffsteile, Rangliste	
20 Schiffsbett 200 Landebucht	,
19 NG300-Gravurantrieb	į
18 EMP-500-Entstörer	į
17 Tatsu 501EM Schalldämpfer 4	
16 Scan-Störsender – Multifrequenz 4	
15 DS40.2 Ares Bridge 10ST 4	
14 Galleon S204 Frachtraum	
13 10. Hauler Abgeschirmter Frachtraum5	J
12 CE-09-Raketenwerfer)
11 Obliterator 250MeV Alpha Turret)
10 Exterminator 95MeV Auto Helion Beam	J
9 Flare 15 MW IR-Laser	J
8 Mauler 106T Kanone 6	J
7 Weißer Zwerg 3015	ſ
6 SAL-6830-Motor	
5 101D Guardian Shield Generator7	
4 W104D Wächterschildgenerator7	
3 Tower N400 Schildgenerator	
2 Marduk 1010-A Schildgenerator	
1 Pinch 8z Reaktor	

Highlights in <u>Starfield</u> ist die ständige Aufrüstung Ihres Schiffs mit besseren Teilen von entscheidender Bedeutung, um die Galaxie zu durchqueren, sich zu schützen und Schaden zu verursachen. Bestimmte Teile, wie Landeschächte und Gravitationsantriebe, bieten erhebliche Vorteile, die das Gameplay verbessern, und sollten priorisiert werden. Bei der Auswahl von Waffen und Schilden ist es wichtig, Faktoren wie Schaden, Stromverbrauch und Regenerationsrate zu berücksichtigen, um eine ausgewogene Ausrüstung für optimale Wirksamkeit zu schaffen.

In vielen Rollenspielen werden Sie nach allen möglichen unterschiedlichen Ausrüstungsteilen suchen, um einen Charakteraufbau zu erstellen, der genau so funktioniert, wie Sie es möchten, und dann müssen Sie für die schwierigeren Teile des Spiels auch auf höheren Leveln nach der gleichen Art von Ausrüstung suchen. In <u>Spiele wie Starfield</u>, müssen Sie solche Teile für Ihre Raumschiffe finden.

In <u>Starfield</u>, werden Sie ständig neue Teile für <u>"Dein Schiff"</u> bekommen, um es in die Lage zu versetzen, die Galaxie mit höherer Geschwindigkeit zu durchqueren, sich vor feindlichen Angriffen zu schützen und feindlichen Schiffen Schaden zuzufügen. Einige dieser Teile funktionieren viel besser als andere, daher sollten Sie wissen, nach welchen Teilen Sie Ausschau halten sollten.

20 Schiffsbett 200 Landebucht

Sobald Sie auf einem Planeten gelandet sind, wird die Landebucht Ihres Schiffes geöffnet. Es wird auch bereitgestellt, damit Sie wieder an Bord Ihres Schiffes gehen können, wenn es Zeit zur Abreise ist. Dieses Schiffsmodul hat einen Wert von 1,700 und eine Levelanforderung von 1.

Landebuchten mögen trivial erscheinen, aber die zusätzliche Geschwindigkeit, die sie beim Landen und Abfliegen ermöglichen, summiert sich im Laufe des Spiels. Aus diesem Grund sollten Sie in die Anschaffung eines solchen investieren. Dieser spezielle Landeplatz hat den höchsten Rumpfwert aller verfügbaren Optionen.

19 NG300-Gravurantrieb

Mit Ihrem Grav Drive können Sie weite Strecken mit hoher Geschwindigkeit zurücklegen <u>nachdem Sie</u> <u>es eingeschaltet haben</u>. Dies ist nicht so wichtig, um in einem Kampf am Leben zu bleiben, wie die Waffen und Schilde Ihres Schiffes und wie viel Schaden Sie einstecken können. Es ist jedoch immer noch ein wichtiger Teil des Spiels, da es Nostalgie für jede Science-Fiction-Show hervorruft, die Sie dazu gebracht hat, <u>Starfield</u> zu spielen. Das absolut Beste von allen ist der NG300 Grav Drive. Dies hat den größten Schub aller anderen Grav-Antriebe und mehr als die doppelte Gesundheit des Grav-Antriebs. Es ist erwähnenswert, dass der Preis auch fast doppelt so hoch ist. Ein scheußlicher Wert von 17,290 reicht aus, um Sie dazu zu bewegen, stattdessen den R-2000 Alpha Grav Drive in Betracht zu ziehen, der fast 10,000 weniger und fast so gut ist wie der Helios 300 Grav Drive – der bei 9,025 liegt.

18 EMP-500-Entstörer

Sie können sich nicht einfach die teuerste Waffe mit dem höchsten Level und/oder der höchsten Schadensauswirkung schnappen und denken, sie sei die beste verfügbare Option. Nehmen Sie den EMP-500-Suppressor. Diese Waffe verursacht 45 Schaden pro Schuss. Das ist fast so viel Schaden wie die teuerste EM-Waffe, der Supaku 250GC Suppressor, der 54 Schaden pro Schuss verursacht. Allerdings liegt der Energieverbrauch dieser Waffe bei 4, während der der anderen bei 6 liegt.

Auf diese Weise können Sie Ihre Kraft auf viele andere Teile des Schiffs verteilen und etwas schaffen, das Schiffe mit etwas besseren Waffen übertrifft, oder gerade genug zusätzliche Kraft anstreben, um eine großartige Ergänzungswaffe damit zu erhalten. Dies macht sie zur perfekten EM-Waffe, die Sie aufhält, bis Sie hoch genug für den nächsten Eintrag in dieser Liste sind.

17 Tatsu 501EM Schalldämpfer

Sobald Sie eine viel größere Stromquelle zur Verfügung haben, wird dieser Stromverbrauch kein so großes Problem darstellen, und Sie können diese kleine Zahl in Kauf nehmen. Diese Waffe ist im Vergleich zu einigen anderen Optionen nicht nur günstig, sondern verursacht mit 108 pro Schuss auch den höchsten Schaden unter allen EM-Waffen. Das ist mehr als das Doppelte des vorherigen Eintrags.

Das größte Problem besteht darin, dass Sie aufgrund der Levelanforderung von 60 sehr spät im Spiel sein müssen, bevor Sie sie verwenden können. Es gibt ein etwas günstigeres Modell dieser Waffe namens

Tatsu 500M Suppressor, dessen Schaden jedoch geringer ist ist zu groß, um seinen Wertverlust zu rechtfertigen.

16 Scan-Störsender – Multifrequenz

Es gibt verschiedene Arten von Scan-Störsendern, von denen jeder besser ist als der andere. Sie können einen Einfrequenz-Störsender mit einer Anforderungsstufe von 3 oder einen Zweifrequenz-Störsender mit einer Anforderungsstufe von 10 erwerben.

Die beste Option ist jedoch die Anschaffung eines Multifrequenz-Störsenders mit einer Levelanforderung von 16. Dieses Schiffsmodul hat eine Masse von 7 und hat einen Wert von 10,000. Dadurch erhalten Sie einen Scan-Ausweichbonus von 50 %, Sie benötigen jedoch einen Raumschiffdesign-Fertigkeitsrang von 2.

15 DS40.2 Ares Bridge 10ST

Im Cockpit Ihres Schiffes planen Sie neue Kurse. Unterschiedliche Cockpits bieten unterschiedliche Vorteile, darunter zusätzlichen Laderaum und noch mehr Mannschaftsstationen. Dieses Exemplar bietet eine um 360 zusätzliche Frachtkapazität und insgesamt 8 Mannschaftsstationen.

Für dieses Cockpit ist ein Level von 38 erforderlich, was bedeutet, dass Sie es nicht zu Beginn nutzen können. Es hat einen Wert von 69,100 und Sie benötigen eine Raumschiffdesign-Fähigkeit von Rang 3.

14 Galleon S204 Frachtraum

Ihr Frachtraum ist der wichtigste Teil der Lagerung. Je größer Ihre Frachtkapazität ist, desto mehr Gegenstände können Sie sicher auf Ihrem Schiff verstauen.

Nichts bietet Ihnen mehr Stauraum als der Frachtraum der Galleon S204, da dieses Schiffsmodul eine erhöhte Frachtkapazität von 1,480 bietet. Es hat einen Wert von 11,00 und eine Levelanforderung von 32. Sie müssen außerdem Ihre Raumschiffdesign-Fähigkeit auf Rang 3 bringen

13 Hauler Abgeschirmter Frachtraum

Der Frachtraum der Galleon S204 hat zwar die höchste Frachtkapazität, aber dieses Schiffsmodul hat mit 18,800 den höchsten Wert. Sie werden diesen Preis vielleicht ziemlich erstaunlich finden, wenn man bedenkt, dass er nur 320 Ladekapazitäten bietet, im Gegensatz zu 1,480 beim Vorgänger.

Dieser wesentlich höhere Preis ist auf die Tatsache zurückzuführen, dass Ihre Fracht vor jeglichen Kämpfen geschützt ist. Dadurch gewinnt das Modul deutlich an Wert.

12 CE-09-Raketenwerfer

Dies ist eine brillante Allzweckwaffe. Es hat eine unglaubliche Reichweite von 4,000 Metern. Je mehr Reichweite Sie haben, desto früher können Sie mit dem Bombardieren Ihres Ziels beginnen, und einige Waffen können erst auf weniger als 1,000 Meter zurückschießen.

Die Feuerrate dieser Waffe ist jedoch eher gering, sodass Sie darauf achten müssen, dass jeder Schuss zählt. Der CE-09-Raketenwerfer verursacht 72 Schaden an der Hülle und den Schilden; Dies ist eine enorme Zahl, um die schwache Feuerrate von 1 auszugleichen.

11 Obliterator 250MeV Alpha Turret

Wenn es um Partikelwaffen auf Ihrem Schiff geht, gibt es nichts, was den Rohschaden besser angeht als eine Waffe aus der Obliterator 350MeV-Serie. Es gibt tatsächlich drei Arten dieser Waffe, von denen jede einen höheren Schaden verursacht als die andere. Sie beginnen mit dem "Obliterator 250MeV Alpha Beam" mit einer Levelanforderung von 36.

Sobald Sie die Anforderung von 51 erfüllt haben, ist es Zeit, sich den Obliterator 250MeV Auto Alpha Beam zu besorgen. Sobald Sie die Level-60-Anforderung erfüllt haben, ist es Zeit für den Alpha-Turm. Dieses Monster hat gleichzeitig den höchsten Hüllen- und Schildschaden, nämlich jeweils 86. Seine Feuerrate ist langsam, aber das spielt überhaupt keine Rolle.

10 Exterminator 95MeV Auto Helion Beam

Sie fragen sich vielleicht, wie eine Partikelwaffe mit nur 26 Schadenspunkten für Hüllen- und Schildschaden den Obliterator schlagen kann. Der Grund liegt in seiner phänomenalen Feuerrate. Der ROF für diese Waffe beträgt 5.0, was bedeutet, dass sie pro Schuss möglicherweise weniger Schaden anrichtet, sie übertrifft jedoch jede andere Partikelwaffe, basierend auf ihrem Schadensausstoß pro Sekunde.

Während die dritt- und zweithöchsten DPS-Partikelwaffen beide Mitglieder der Obliterator-Geschützserie sind, hat der Alpha-Turm einen DPS von 129 und liegt damit knapp hinter den 130 dieser Waffe. Es macht Sinn, warum die Level-Anforderungen für diese Waffe mit denen des automatischen Turrets konkurrieren mit 60.

9 Flare 15 MW IR-Laser

Sie müssen sich nicht nur auf eine Waffe verlassen, da Ihre Schiffe über mehrere Waffen verfügen können. Eine spezielle Waffe zu haben, um so schnell wie möglich mit Schilden fertig zu werden, und dann auf eine starke Waffe umzusteigen, die die Hülle zerstört, ist eine großartige Taktik, um Feinde schnell auszuschalten.

Dieser Laser zerfetzt Schilde mit 28 Schadenspunkten und einer Feuerrate von 3.49. Die Reichweite ist mit 1250 geringer, aber der Schaden übertrifft den CE-09-Raketenwerfer immer noch deutlich. Benutzen Sie es einfach nicht weiter, nachdem die Schilde gefallen sind. Es verursacht nur 8 Hüllenschaden.

8 Mauler 106T Kanone

Sobald die Schilde eines Feindes herunterfallen, durchbrechen Sie mit der Mauler 106T-Kanone dessen Hüllengesundheit. Diese Waffe hat nur eine Reichweite von 800, was bedeutet, dass Sie sich nähern müssen.

Sobald Sie dies tun, können Sie 25 Hüllenschaden mit einer Feuerrate von 2.5 verursachen. Der Wechsel zwischen Flare 15 MW IR-Laser für Schilde und Mauler 106T Cannon für den Rumpf ist ideal, wenn Sie

nah herankommen, während Sie mit einem CE-09-Raketenwerfer Feinde angreifen können, sobald sie sich innerhalb von 4,000 Metern Entfernung befinden. Denken Sie daran, feindliche Triebwerke anzuvisieren <u>wenn Sie an Bord gehen möchten</u>.

7 Weißer Zwerg 3015

Um nah an Ihre Feinde heranzukommen, benötigen Sie einen guten Motor. Dieser Motor war fast der bessere der beiden auf dieser Liste, da er den leistungsstärksten Schub im Spiel hatte.

Aufgrund des unterschiedlichen Manövrierschubs wurde es für diesen Platz jedoch knapp geschlagen. Dieses Triebwerk verfügt über einen Triebwerksschub von 20,460 und einen Manövrierschub von 3,150, wodurch es fast alles hinter sich lassen kann.

6 SAL-6830-Motor

Die SAL-6830-Engine übertrifft in jeder Hinsicht. Dieses Triebwerk hat einen Triebwerksschub von 18,000 und ist damit der zweithöchste im Spiel. Darüber hinaus verfügt dieses Monster über einen Manövrierschub von 8,800 und übertrifft damit den Weißen Zwerg um satte 5,650!

Wenn Sie befürchten, dass ein so leistungsstarkes Arbeitstier von einem Motor unter geringer Gesundheit leidet oder leistungshungrig ist: Dieser Motor hat tatsächlich den höchsten Motorzustand im Spiel und hat nur eine maximale Leistung von 2.

5 101D Guardian Shield Generator

Waffen können Ihre Kämpfe beenden, aber ein guter Schild ist das, was Sie brauchen, um Ihren Rumpf vor Schäden während des Kampfes zu schützen. Dieser Schild eignet sich hervorragend zum Einstecken einer Menge Schaden, da er eine maximale Schildgesundheit von 680 hat.

Der Stromverbrauch ist mit 6 ziemlich hoch, was ihn zu einem der stromhungrigsten Schilde im Spiel macht. Es hat auch eine der schwächsten Regenerationsraten im Spiel. Dies ist die Art von Schild, die Sie verwenden, wenn Sie Kämpfe vorzeitig beenden möchten, bevor Ihre Schilde überhaupt nachlassen.

4 W104D Wächterschildgenerator

Es gibt viele verschiedene Schildgeneratoren, und wenn es beim Fliegen durch die Sterne Ihr einziges Ziel ist, abgeschirmt zu sein, dann ist dies der Schutzschild über allen anderen. Mit solch einer großen Leistung geht jedoch ein enormer Energiehunger und ein horrender Preis einher.

Von allen Schildgeneratoren im Spiel kostet dieser Schild im Vergleich zu allen anderen am meisten und hat mit nur einem anderen Schildgenerator den höchsten Energieverbrauch. Dies macht es für ein ausgewogenes Loadout unpraktisch und Sie sind mit einem anderen Shield-Generator aus dieser Liste viel besser dran. Dieser Schild hat einen maximalen Stromverbrauch von 12, um seine 1,350 Gesundheit zu erzeugen.

3 Tower N400 Schildgenerator

Dieser Schild bietet eine gute Balance zwischen maximaler Schildgesundheit und Schildregeneration bei gleichzeitig geringerem Stromverbrauch. Dieser Schild hat einen Stromverbrauch von 5 und ist damit bereits weniger anspruchsvoll als der 101D Guardian Shield Generator.

Es hat verständlicherweise eine niedrigere maximale Schildgesundheit von 525, aber eine höhere Regeneration von 7 %. Dies bedeutet, dass es einfacher ist, Ihre Schilde wiederherzustellen als im vorherigen Eintrag, und dass Sie gleichzeitig Energie auf andere Bereiche des Schiffs verteilen können.

2 Marduk 1010-A Schildgenerator

Was dem Schildgenerator Marduk 1010-A an maximaler Schildgesundheit fehlt, macht er durch Regeneration wett. Seine maximale Schildgesundheit beträgt nur 405, aber die Regeneration beträgt 10 %. Das bedeutet, dass er sich in nur 10 Sekunden regenerieren kann, verglichen mit 101 Sekunden beim 20D Guardian Shield Generator.

Es ist erwähnenswert, dass der Deflector SG-30-Schildgenerator bei gleicher Regeneration eine maximale Schildgesundheit von 440 hat, aber dieser Schild übertrifft ihn, da dieser Schild einen Stromverbrauch von nur 4 hat, während der 101D Guardian Shield Generator 5 beträgt. Dies Das bedeutet, dass Sie viel mehr Energie auf andere Teile Ihres Schiffs verteilen können und gleichzeitig die Abschirmung erhalten, die Sie wirklich benötigen.

1 Pinch 8z Reaktor



Der wichtigste Teil des Grundstücks ist der Reaktor. Dies bestimmt, wie viel Leistung Ihr Schiff abgeben kann, was wiederum darüber entscheidet, ob es mit den besten Teilen zurechtkommt. Die absolute Crème de la Crème aller Reactors ist der Pinch 8z Reactor von Xiang.

Er ist so übertrieben leistungsstark, dass Sie ihn erst bekommen, wenn Sie sehr spät im Spiel sind und eine Leistung von 40 benötigen. Besorgen Sie sich in der Zwischenzeit einen Reaktor, der Ihren Bedürfnissen entspricht und Ihnen das Spiel genießen lässt. Planen Sie Ihr Traumschiff und sparen Sie dann, um alles zu kaufen, was Sie dafür benötigen.

© Internetbeitag der ersten Stunde

Starfield – my own Handbook B) Planeten und Orte

Rana VI-A Minas Eridani II Toimas II - Londinion TauCanbi II Nemeria II Paradiso Mirvana II Tirna III-C Alpha Tirana Nesoi Wellish Mantra Procyon III - Rohstoffe Bessel III-b Heisenberg V-a Earth Aranae II Schiff Zamka (Mond von Olivas im Alpha-Centauri-System) Außenposten Kreet (Mond von Anselon im Narion-System) Außenposten Androphon (Mond von Sumati im Narion-System) Außenposten Leviathan IV (Planet im Leviathan-System) Außenposten Linnaeus IV-b (Mond von Linnaeus IV im Linnaeus-System) Außenposten Linnaeus II - Hochfestes Spidrion (viel) Gebiet - eisige Berge mit Küste Andraphon Narion Außenposten errichten Voss Alpha Centauri Außenposten errichten Cassiopeia I Cassiopeia Außenposten errichten Porrima IV-d Außenposten errichten Porrima Eridani II Außenposten errichten Porrima Außenposten errichten Archimedi III

Denebola i-b - Piratenversteck Mantis Schrodinger III - das Sieb (Station) und Foxbat (luxary textile) Celebrai II - Safari EP sammeln! Guniibuu II Sonny di Fakcos Insel - Maheo I, Mafiaboss! Mars - Deimos Maal V - Maal System, intreressant, seltene hochliegende Gebäude, Wasser, Drachen ! Arcturus II - Hirnsprosse looten für Klebstoff - Alte Basis Niira - Mech Schrottplatz und Schlachtfeld - Ruinen (Trümmer) von Ethera Altair II - Stützpunkt, Lopez Farm Wolf System - Ruinen von Ethera (Steinhaufen) Syrama VII-a - Vlads Villa Indum II - Haus vom Pilger Hyla II - Insel mit Stachel des Scorpion Algorab III-B - verlassene Farm, Faser und böse Tiere reichlich Ixyll II - Eleos Zuflucht Katydid III - Kugel ohne BAUTEN, alles Natur und vulkanös

Starfield – my own HandbookC) Kaufen / Verkaufen / must have Artikel

Störsender (Ausstattung) – Red Mile Porrima III, Einzel/Dual/Multifrequenz, Tarnlager

Schiffe – HopeTown, Neon-Stroud, Taiyo

Der Bau Wolf – Schmuggelware - 11.000 -21.000 CR

Das Auge – nur Planetendaten (scann)

Venus - Ausrüstung und gebrauchte Schiffsteile - 5.000 CR

Neon - acht Händler + ein Automat 11.000 + 5.000 +5.000 +12.000 +12.500 +5.000 + 3.366 + 5.945 + 2.382 CR

Händler der Red Devels - Mars Rückseite, gute Waffen

Automaten gelb - 5.000 CR (hat man einen Automaten ausgeräumt, ist der meist auf dem nächsten Planeten auch leer)

Mysteriöser Captain (in NG+) - aka die Händlerin, ein Sternenblut das exklusive Artikel zu exklusiven Preise, kauft aber auch und hat 90k Credits

Ressourcen kaufen, wichtig - Rohstoffe:

Eisen, Kosmetikum, Xenon, Adaptive-Rahmen, Aluminium, Berylliu, Mem-

Bran, Schwerelos-Draht, Kupfer, Blei, Neodym, Isozentraler Magnet,

Chlor, Titan, Struktur, Komm-Station, Benzol, Polymer, Pigment, Relatives-Messgerät, Nickel, Argon, Dekorativ, Kobalt, Dichtmittel, Fluor, Wasser, Alkane,

Klebstoff, Wolfram, Uran, Schmierstoff, Fasern, Kobalt, Positionsbat., Aastenit-Verteiler, Microsekunden Reg., Struktur, Plutonium

(alles für den Außenposten)

welche Qualität sie haben:

- 0 Sterne: Gewöhnlicher Rohstoff
- 1 Stern: Ungewöhnlicher Rohstoff
- 2 Sterne: Seltener Rohstoff

• 3 Sterne: Legendärer Rohstoff

Aurora :

Um Aurora in einem pharmazeutischen Labor herzustellen, werden folgende Zutaten benötigt: 1x **Stimulans**, 1x **Rissbarsch-Öl**, 1x **Benzol** und 2x **Halluzinogen**. Rissbarsch-Öl ist die seltenste Komponente und kann bei vielen Händlern in Neon gefunden werden, aber der beste Ort, um es zu bekommen, ist die Handelsaufsicht. Es kann auch durch die Jagd auf den **Rissbarsch** gewonnen werden, den man weit unter der Stadt schwimmen sehen kann.

Schmuggelware verkaufen:

Verkauf an die Crimson Fleet, sofern man Mitglied der Fraktion ist

(der Schlüssel - Kryx, solange er in Betrieb ist)

Der Bau - Raumstation <u>Handelsaufsicht</u>

Red Mile - Spezialteile Schiff

Das muss am Scann im All vorbei!

Zweigstellen der Handelsaufsicht ansteuern, *jede*, solange man die Ware auf den Planeten bekommt

Schmuggelware in Akila verkaufen: Direkt hinter der GalBank findet ihr den Laden <u>Handelsaufsicht</u>.

Schmuggelware in Neon verkaufen: Die <u>Handelsaufsicht</u> hat ihr Geschäft hier direkt auf der Hauptpromenade von Neon: Kern. Schmuggelware lässt sich hier einfach von und zum Schiff transferieren (von der Ebbsite kurze Entfernung)

Schmuggelware in New Atlantis verkaufen: Fahrt mit dem Aufzug rechts neben Jemison Mercantile in die Unterstadt, um die <u>Handelsaufsicht</u> zu finden

Handelsaufsicht im Pitstop HopeTech

Handelsaufsicht in Cydonia - Mars

Check out the following locations to find some Caelumite:

- <u>The Empty Nest</u>
- <u>Argos Extractors Mining Post</u>

D) Crew und NPC's \blacksquare

Außenposten Crew zuweisen

Ihr könnt Mitglieder eurer Crew Außenposten zuweisen, damit sie dort arbeiten und die Produktivität steigern. Viele Crewmitglieder haben nützliche Skills wie "Außenposten-Verwaltung" oder "Außenposten-Technik", die sie für das Entsenden prädestinierten.

Beachtet aber, dass ihr zunächst eine Crewstation (Baukategorie: Sonstiges) im jeweiligen Außenposten bauen müsst, bevor ihr Mitglieder dorthin entsenden könnt. Um eure Crew zuzuweisen, geht ihr dann wie folgt vor:

- 1. Öffnet das Schiffsmenü (PC mit H).
- 2. Wählt links unten das Raumschiffmenü
- 3. Drückt die C-Taste (PC)/Y-Taste (Xbox), um eine Übersicht der Crewmitglieder einzublenden.
- 4. Wählt ein Mitglied aus und weist es dem gewünschten Außenposten mit Crewstation zu (PC -E).

5. ! In der Außenpostenauflistung (Fenster) werden nicht alle Außenposten angezeigt, wenn man mehrere hat. Man muss sie dann weiter scrollen (es fehlen Scrollanweisungen).

das Gleiche gilt für die Schiffsbesatzung

Schiffs-Crew zuweisen

Ihr könnt NPC's eurer Crew zuweisen, damit sie dort arbeiten und die Schiffssysteme verstärken. Viele Crewmitglieder haben nützliche Skills wie "Ballistikexperte" oder "Schiffs-Technik", die sie für das Anheuern prädestinierten.

Beachtet aber, dass ihr genügend Platz auf eurem Schiff habt, bevor Ihr Mitglieder dorthin entsenden könnt. Um sie eurer Crew zuzuweisen, geht ihr dann wie folgt vor:

- 1. Öffnet das Schiffsmenü (PC mit H).
- 2. Wählt links unten das Raumschiffmenü

3. Drückt die C-Taste (PC)/Y-Taste (Xbox), um eine Übersicht der Crewmitglieder einzublenden.

4. Wählt ein Mitglied aus und weist es dem gewünschten Schiff zu (PC -E) Es wird immer nur das Heimatschiff angezeigt

Ist eure Mannschaft schon komplett, dann ist das neue Mitglied quasi reserviert. Es kann dann jederzeit nachrücken. Ihr könnt auch Leute tauschen, d.h. Mann(Frau)schaft abziehen und umverteilen. Auch nervige NPC's in die Außenposten-Verbannung schicken (pfui)

Eins noch, Crewmitglieder kann man anheuern, meist an Orten wie Bar´s, Kaffee´s, Pinten, Astra-Loge, Unterdeck, etc.

Da es meist nicht kneift, immer über den Preis verhandeln, da geht was 😎

Starfield – my own Handbook E) Außenposten

Starfield zwingt euch übrigens, nicht zum Bau von Außenposten. Keine der Hauptquests wird dies jemals von euch verlangen. Ihr könnt das Spiel auch komplett ohne dieses Feature spielen und werdet dadurch keine Nachteile haben. Es wird aber dadurch einfacher die Lieferaufträge zu erledigen (wenn man sie annimmt).

Wichtig: ohne Crewstation (Bauteil) können keine Mitglieder zugewiesen werden!!

Vor allem einen Platz mit vielen Ressourcen finden, vorzugsweise mit Vorkommen von Eisen, Aluminium und Kupfer.

Um abgebaute Ressourcen weiter zu verarbeiten, benötigt ihr Fabrikatoren.

Den Fabrikator verbindet ihr nun wiederum per Ausgabelink mit dem Auffangbehälter eurer Ressource.

Mit Ausgabelinks verbindet ihr einzelne Objekte miteinander und stellt Produktions- und Herstellungsketten her.

Als nächstes solltet ihr einen ersten Extraktor platzieren, um mit den Abbau verfügbarer Ressourcen zu beginnen.

Nach dem Platzieren beginnt der Extraktor aber noch nicht direkt mit Abbau, denn **er muss erst noch mit Energie versorgt werden.** Zu Beginn geht dies am einfachsten mit Solararrays in der Energiekategorie vom Baumodus. Platziert es an beliebiger Stelle, um den Energiebedarf zu decken.

Daraufhin beginnt der Extraktor mit der Arbeit und wenn ihr euch nähert, könnt ihr aus ihm bereits die abgebaute Ressource entnehmen. Auf lange Sicht wollt ihr allerdings einen Auffangbehälter in der Nähe platzieren. **Wählt dafür aus der Lagerkategorie einen Behälter aus und stellt ihn in die Nähe des Extraktors**

Im weiteren Spielverlauf solltet ihr weitere Objekte wie **Transferbehälter** (liefert eure Ressourcen direkt ins Raumschiff) und **Frachtlinks** (Ermöglicht Transport von Materialien zwischen Außenposten) errichten, um eure Außenposten schneller ausbauen zu können.

Die Behälter und Stores, müssen immer mit dem Ausgangsfrachtlink verbunden sein.

Fracht Link "klein" ist für Materialverschiebung im gleichen (sonnen)System

Fracht Link "groß" ist für Materialverschiebung im Universum

den Baumodus aktivieren : Scanner einschalten (F), dann R (lange) drücken. durch die Tatsache, dass immer nur eine Barke pro Außenposten erstellt werden kann, wird der Baumodus aktiviert!

Oder direkt an der Barke. Funktioniert auch in Innenräumen!

Eisen	Kosmetikum	Xenon	Adaptive-Rahmen*
Aluminium	Beryllium	Membran	Schwerelos-Draht*
Kupfer	Blei	Neodym	Isozentraler Magnet*
Chlor	Titan	Struktur	Komm-Station*
Benzol	Polymer	Pigment	Relatives-Messgerät*
Nickel	Argon	Dekorativ	Kobalt
Dichtmittel	Fluor	Wasser	Alkane
Klebstoff	Wolfram	Uran	Schmierstoff
Fasern	Kobalt	Positionsbatterie *	Aastenit-Verteiler *
	Microsekunden Reg.	Struktur	Plutonium
		1	

Benötigte Materialien für den Baumodus Außenposten:

* Herstellbar mit Werkbank

Benötigte Materialien für den Fortschritt - Wissenschaft:

Polymer	Halbleiterwafer	
Polyrextil	Schwerelos-Draht	
Schmierstoff	Indizit-Wafer	
Wolfram	Relatives-Messgerät	
	Luxustextil in New	
	Atlantis -Schrödinger	
MicrosecundenRegler	III	
Dichtmittel	Positionsbatterie	
Klebstoff	Hochfestes Spidrion	

Wert siehe Seite ?

Gewächshaus bauen

Für den, der wissen will wie man Pflanzen anbaut, ist dies ein Leitfaden zur Herstellung von Pflanzen **Gewächshaus** in Starfield.

Dies ist eine Fertigkeit der Stufe 3 (Botanik) und erfordert mehrere Ränge, um erfolgreich ein Gewächshaus zu bauen. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie bereits über Zeit und Punkte verfügen **Botanik** Wissenschaftliche Fertigkeit (Stufe 2), da dies Ihre Chancen erhöht, einzigartige und seltenere Pflanzenarten zu finden, und gleichzeitig Ihre Drop-Wahrscheinlichkeit von Ressourcen erhöht, die Sie aus den von Ihnen geernteten Pflanzen sammeln. Sie müssen alle diese relevanten Materialien sammeln, die für die Herstellung von Außenpostenstrukturen erforderlich sind.

Sie müssen diese Händler aufsuchen, um die für den Außenposten benötigten Ressourcen zu sammeln.

- Adaptive Rahmen Amoli Bava (New Atlantis, Jemison), Dietrich Sieghart (Sieghart's Outfitters, Neon), Wen Tseng (New Atlantis, Jemison) und Zoe Kaminsky (Trade Authority, New Atlantis, Jemison).
- Aluminium Amoli Bava (New Atlantis, Jemison), Dietrich Sieghart (Sieghart's Outfitters, Neon) und Saburo Okadugbo (Neon).
- **Benzol** Amoli Bava (New Atlantis, Jemison), Wen Tseng (New Atlantis, Jemison), Diestrich Sieghart (Sieghart's Outfitters, Neon) und Manaaki Almonte (Trade Authority, Cydonia, Mars).
- **Beryllium** Amoli Bava (New Atlantis, Jemison), Dietrich Sieghart (Sieghart's Outfitters, Neon) und Wen Tseng (New Atlantis, Jemison).
- **Chlor** Amoli Bava (New Atlantis, Jemison), Dietrich Sieghart (Sieghart's Outfitters, Neon) und Wen Tseng (New Atlantis, Jemison).
- **Kupfer** Amoli Bava (New Atlantis, Jemison), Dietrich Sieghart (Sieghart's Outfitters, Neon), Saburo Okadugbo (Neon) und Wen Tseng (New Atlantis, Jemison).
- **Fluor** Amoli Bava (New Atlantis, Jemison), Dietrich Sieghart (Sieghart's Outfitters, Neon) und Wen Tseng (New Atlantis, Jemison).
- **Eisen** Amoli Bava (New Atlantis, Jemison), Dietrich Sieghart (Sieghart's Outfitters, Neon), Saburo Okadugbo (Neon) und Wen Tseng (New Atlantis, Jemison).
- **Stoffwechselmittel** Amoli Bava (New Atlantis, Jemison), Dietrich Sieghart (Sieghart's Outfitters, Neon), Wen Tseng (New Atlantis, Jemison) und James Newill (Newill's Goods, Neon).
- Nickel Amoli Bava (New Atlantis, Jemison), Dietrich Sieghart (Sieghart's Outfitters, Neon), Saburo Okadugbo (Neon) und Wen Tseng (New Atlantis, Jemison).
- Nährstoff Amoli Bava (Neu-Atlantis, Jemison), Jemison Mercantile (Neu-Atlantis, Jemmison) und Denis Averin (Cydonia, Mars)
- **Reaktive Messgeräte** Dietrich Sieghart (Sieghart's Outfitters, Neon) und Zoe Kaminsky (Trade Authority, New Atlantis, Jemison).
- **Dichtmittel** Amoli Bava (New Atlantis, Jemison), Jemison Mercantile (New Atlantis, Jemison) und UC Exchange (Cydonia, Mars).
- **Wolfram** Amoli Bava (New Atlantis, Jemison), Dietrich Sieghart (Sieghart's Outfitters, Neon), Saburo Okadugbo (Neon) und Wen Tseng (New Atlantis, Jemison).

Als nächstes müssen Sie tatsächlich einen bewohnbaren Planeten finden, auf dem das Pflanzenleben gedeiht. Wenn Sie den perfekten Planeten für die Pflanzenzucht finden, schauen Sie sich vor der Landung unbedingt die Registerkarte "FLORA" unter der Planetenübersicht der Sternenkarte an. Hier beginnt die Arbeit. Begib dich zum Biom auf dem Planeten, wo Flora gedeiht. Sobald Sie gelandet sind, verwenden Sie den Scanner, um Pflanzen zu lokalisieren und zu scannen. Um mit dem Bau zu beginnen, platzieren Sie einen **Vorposten.** Machen Sie sich auf den Weg und nutzen Sie diesen Außenposten-Baumodus, um die Struktur zu finden, die für die Ernte großer Mengen an Ressourcen erforderlich ist. Gehen Sie zu "Crafting" und wählen Sie aus **Forschungslabor** (erfordert x2 Aluminium, x1 Kupfer und x1 Beryllium). Auswählen und recherchieren **Gartenbau.** Dabei wird eine Menge Ihrer Ressourcen verbraucht. Sie benötigen dann eine **Industrielle Werkbank** für diesen Außenposten

(erfordert x2 Aluminium und x1 Eisen). Diese wird benötigt, um x8 herzustellen **Mag-Drucktank** (erfordert x2 Aluminium und x1 Nickel) für **Gartenbaugebäude** die als Gewächshäuser in Starfield dienen.

Nachdem Sie dies getan haben, werden Sie feststellen, dass es nicht in Ihrem Außenposten platziert werden kann. Um das Gartenbaugebäude zu platzieren, müssen Sie den Planeten zu 100 % vermessen, indem Sie den Scanner verwenden und alle Fauna, Flora und Ressourcen finden.

Sie können einen **Scan-Booster** verwenden, unter der Registerkarte "Verschiedenes" im Outpost Build (erfordert x2 Aluminium, x1 Kupfer und x1 Beryllium), damit Sie schneller 100 % auf dem Planeten erreichen.

Wenn Sie den Scan Booster verwenden, benötigen Sie eine **Solaranlage** oder **ein Windrad** um diese Struktur anzutreiben. Überprüfen Sie bei der Erforschung der Flora in der Region, ob Sie mehr Pflanzen derselben Art produzieren können, indem Sie mit ausgerüstetem Scanner die Scandetails unter dem Pflanzennamen überprüfen. Wenn ,**Außenpostenproduktion erlaubt**, zu sehen ist, können Sie mit dem Bau des Gewächshauses beginnen. Wenn Sie nun den Außenposten-Baumodus überprüfen, finden Sie darunter ein Gewächshaus **Registerkarte "Builder".** (erfordert x2 Fluor, x1 Reaktives Messgerät, x2 Adaptivrahmen, x1 Dichtmittel).

Mit dem Gewächshaus können Sie die Solar- oder Windenergie nutzen, um diese Struktur aufzuladen. Auf der **Konsole** außerhalb des Gewächshauses erfahren Sie, welche Ressourcen durch die Produktion von Pflanzen geerntet werden können. Diese können nur gezüchtet werden, wenn Sie den Planeten, insbesondere die Flora, zu 100 % erforscht haben.

Was Sie jetzt noch tun müssen, ist einen **Wasserextraktor** (erfordert x2 Aluminium, x2 Nickel und x1 Eisen) zu erstellen. Dafür braucht man **eine Flüssigkeitslagerung** (erfordert x3 Aluminium, x2 Nickel und x1 adaptiven Rahmen), um das gewonnene Wasser zu lagern, das Sie direkt vom Planeten beziehen. Stellen Sie sicher, dass Ihr Speicher mit dem Extraktor und dem Gewächshaus verbunden ist. Erstellen Sie ein **Lager** (erfordert x2 Aluminium, x1 Adaptive Frame und x3 Eisen) und verknüpfen Sie dies mit Greenhouse, sodass alles, was Sie herstellen, direkt im Lager abgelegt wird.

Da das Gewächshaus nun voll genutzt wird, steht alles, was Sie durch das Scannen des Planeten und seiner Flora erforscht haben, im Gewächshaus zur Herstellung zur Verfügung und wird direkt in Ressourcen übertragen, die Sie außerhalb des Lagers in Ihr persönliches Inventar übertragen und mitnehmen können. Hierfür ist ein Transferbehälter angebracht um direkt vom Schiff zugriff zu haben.

Ressource	Wert	Symbole	Standort (Planet/Mond)
Wasser		H20	Jemison, Zamka
Chlor		CI	Jemison
Blei		Pb	Jemison
Argon		Ar	Jemison, Chawla
Chlorsilane		SiH3Cl	Jemison, Gamow
Helium		II-3	Kurtz, Grissom
Aluminium		AI	Kurtz
Super		Ni	Bondar, Zamka
Wolfram		W	Bondar
Platin		Pt	Bondar
Xenon		Xe	Bondar
Fer		Fe	Grissom, Zamka
Kupfer		Cu	Fangen
Vanadium		V	Fangen
Cobalt		Co	Fangen
Uran		U	Fangen
Dysprosium		Dy	Fangen

Benzol	C6Hn	Niira
Beryllium	Être	Magnat
Argent	Ag	Magnat
Fluor	F	Coulomb
Ytterbium	Yb	Volt
Lithium	Li	gamow
Alkane	HnCn	gamow
Neodym	sd	Vorahnung
Tetrafluoride	xF4	Augur
Ionische Flüssigkeiten	IL	Niira
Europium	UE	Andraphon
Cäsium	Cs	Dalvik
Plutonium	Pu	Grimsey
Iridium	lr	Grimsey
Neodym	sd	Greif
Neon	Geboren	Creet
Carbonsäuren	R-COOH	Codes
Or	Au	Stella A
Palladium	PD	Stella D.
Merkur	Hg	Skink
Titane	Ti	Helium
Antimon	Sb	Muphrid VI-d
Cäsium	Cs	Muphrad VIII-b
Tantal	TA	Nesoi

Ressourcen und Skills für Level up Helme/Anzüge/Boostpack

Helmet Mods :

ProjectRequirements Unlocks

Helmet Mods 1 - Skill: None • EM Shielding (Helmet) • Energy Shielding (Helmet)

• Tungsten x3 • Cosmetic x2 • Polymer x3

Helmet Mods 2 Skill: Spacesuit Design (Rank 1) • Explos. Shielding (Helmet) • Sensor Array

• Titanium x4 • Adhesive x4 • Positron Battery x2 • Sterile Nanotubes x2 • Zero Wire x3

Helmet Mods 3 Skill:Spacesuit Design (Rank 2) • Gravitic Composites (Helmet)

- Heavy Shielding (Helmet)
- Tungsten x12 Caelumite x4 High-Tensile Spidroin x3 Indicite Wafer x2
- Microsecond Regulator x3 Polymer x4

Spacesuit Mods

Project Requirements Unlocks

Spacesuit Mods 1 Skill: Spacesuit Design (Rank 1) • EM Shielding (Spacesuit)

Energy Shielding (Spacesuit)

• Copper x5 • Cosmetic x5 • Polytextile x8

Spacesuit Mods 2 Skill: Spacesuit Design (Rank 2) • Exo Servos • Explosive Shielding (Spacesuit) • Pocketed

Titanium x4 • Adhesive x4 • Polytextile x4 • Positron Battery x2 • Semimetal Wafer x2

Spacesuit Mods 3 Skill: Spacesuit Design (Rank 3) • Gravitic Composites (Spacesuit)

Heavy Shielding (Spacesuit)
 Optimized Servos

• Tungsten x12 • Caelumite x4 • Indicite Wafer x2 • Lubricant x8 • Microsecond Regulator x3

• Positron Battery x3

Pack Mods

Project Requirements Unlocks

Pack Mods 1 Skill: Spacesuit Design (Rank 1) • Medic

• Aluminum x10 • Beryllium x10 • Mag Pressure Tank x8 • Monopropellant x5

Pack Mods 2 Skill: Spacesuit Design (Rank 2) • Emergency Aid • Extra Capacity

• Skip Capacity Boostpack

• Sealant x4 • Beryllium x4 • Monopropellant x4 • Polymer x3 • Zero-G Gimbal x2

Pack Mods 3 Skill: Spacesuit Design (Rank 3) • Special Projects (Rank 1) • Balanced Boostpack

Hazard Protection
 Power Boostpack
 Regeneration

• Beryllium x8 • Amino Acids x8 • Biosuppressant x4 • Monopropellant x8 • Tau Grade Rheostat x4 • Zero-G Gimbal x4

Meine Außenposten :

<u>Tau Ceti VIII-B</u> AP1- Eisen + Plattform Intern, Plattform Extern
Tau Ceti VIII-B AP2- Chlor + Chlorsilane, Plattform Extern
Tau Ceti VI - Alu + He3 Plattform Intern nach Tau Centi III-BAP1
Archimedis IV - Quecksilber/Kupfer, Plattform Extern
Heinlein III - AP1 ; Nickel, Argon, Neon, Plattform Extern
XI OPHI AP1- Blei, Silber, He3 Plattform Extern
Main Jemisson - Amilar -beendet, Amilar abgebaut

Andromas VI-B AP1 AL-FE-He3

Eridani AP1- GW1

Lieferaufträge (bekommt man, wenn man in den Schiffswerften fragt - Verkäufer):

HopeTech -> Kupfer, erledigt

Stroud Schiffswerft -> Chlor, erledigt

neu ->Agon

Tayio HQ -> Aluminium, erledigt

Deimon - Eisen

Unterpunkt Crew (Momentaufnahme)

ISTE	ALLES	SCHIFF	AKTUELLER	AUBENPOSTEN	Ţ
CREW-L	NAME	ZUWEISUNG	SKILLS	~	
	ANDREJA Außenposten	ARCHIMEDES IV-QUKU Archimedes IV, Archimedes	SCHLEICHEN ****		
	ANDROMEDA KEPLER	TAU CENTI AL/HE 2 Tau Ceti VI, Tau Ceti	AUBENPOSTEN- TECHNIK ++	ANEUTRONISCHE FUSION +	
	AUTUMN MACMILLAN Außenposten	TAU CETI VIII-B-AP2 CL-CS Tau Ceti VIII-b, Tau Ceti	PISTOLEN- ZERTIFIKAT	SCHARFSCHIEBEN +	
	AUBENPOSTEN-VERWALTER Außenposten	TAU CENTI AL/HE 2 Tau Ceti VI, Tau Ceti	AUBENPOSTEN- VERMALTUNG +		
	AUBENPOSTEN-VERWALTER Außenposten	HEINLEIN III-NI-AR- NE AP1 Heinlein III, Heinlein	AUBENPOSTEN- VERVARL TUNG +		
	BARRETT Außenposten	TAUCETI VIII-B FE P2 Tau Ceti VIII-b, Tau Ceti	RAUMSCHIFF- TECHNIK **** TELICHENSTRAH- HAFFENSYSTEME ***		
	BETTY HOWSER Außenposten	ARCHIMEDES IV-QUKU Archimedes IV, Archimedes	SPRENGSTOFF		
	ENERGIEWAFFEN- SPEZIALIST Schiff	FRONTIER X Volii Alpha, Volii	ENERGIE- WAFFENSYSTEME +		
	INGENIEURSROBOTER Außenposten	ANDROMAS VI-B-AL-FE- HE3 Andromas VI-b, Andromas	AURENPOSTEN- TECHNIK		
Ļ					
CREW-	INGENIEURSROBOTER Außenposten	ZUWEISUNG TAU CETI VIII-B-AP2 CL-CS Tou Ceti VIII b. Tou Ceti	SKILLS AUGENPOSTEN- TECHNIK		
N	INGENIEURSROBDTER Außenposten	ARCHIMEDES IV-QUKU Archimedes IV, Archimedes	AUBENPOSTEN- TECHNIK		
	JESSAMINE GRIFFIN	FRONTIER X Volii Alpha, Volii	DIEB BALLISTISCHE WAFFENSYSTEME		
	MARIKA BORDS	HEINLEIN III-NI-AR- NE AP1 Heinlein III, Heinlein	SCHROTFLINTEN- ZERTIFIKAT BALLISTIK	TEILCHENSTRAHL- MAFFENSYSTEME	
	RAFAEL AGUERRO	TAUCETI VIII-B FE P2 Tau Ceti VIII-b, Tau Ceti	AUBENPOSTEN- TECHNIK +		
	SAM COE Außenposten	ANDROMAS VI-B-AL-FE- HE3 Andromas VI-b, Andromas	FLIEGEN GEWEHR- ZERTIFIKAT		
	SANITÄR-MINIBOT Außenposten	TAU CETI VIII-B-AP2 CL-CS Tau Ceti VIII-b, Tau Ceti	AUGENPOSTEN- TECHNIK		
	SECURITY-MINIBOT Außenposten	ANDROMAS VI-B-AL-FE- HE3 Andromas VI-b, Andromas			
	SECURITY-MINIBOT	TAU CETI VIII-B-AP2 CL-CS Tau Ceti VIII-b, Tau Ceti			
	SICHERHEITSROBOTER Außenposten	NE API Heinlein III, Heinlein			
	SICHERHEITSROBOTER Außenposten	TAUCETI VIII-B FE P2 Tau Ceti VIII-b, Tau Ceti			
	SICHERHEITSROBOTER	TAUCETI VIII-B FE P2 Tau Ceti VIII-b, Tau Ceti			
	VASCO Schiff	FRONTIER X Volii Alpha, Volii	ANEUTRONISCHE FUSION +	EM-HAFFENSYSTEME	
	• VERTEIDIGUNGS- SPEZIALIST Schiff	FRONTIER X Volii Alpha, Volii	SCHILDSYSTEME +		

Starfield – my own Handbook F) Teile kaufen

Überall verfügbar

Antriebe					
Name	Hersteller	Klasse/ A-Schub	Masse	Preis	Bedingung
Amun-6	Amun Dunn	A / 14000	95	16.800	Design 3
Amun-7	Amun Dunn	A / 15400	94	21.500	Design 4
Ares DT60	Panoptes	A / 14000	85	16.500	Design 3
White Dwarf 3015	Reladyne	A / 20460	95	14.200	Design 4
White Dwarf 3030	Reladyne	A / 21930	93	18.500	Design 3
Dunn-41	Amun Dunn	B / 19920	147	16.700	Design 3
Hercules DT140	Panoptes	B / 19920	142	15.500	Design 3
Nova 1030	Reladyne	B / 18060	142	13.900	Design 3
	Fr	acht			
Name	Hersteller	Fracht	Masse	Preis	Bedingung
Hauler 40T	Sextant Shield	1270	268	8200	Design 3
Galleon S204	Protectorate Systems	1480	312	9.700	Design 3
	G	rav			
Name	Hersteller	Klasse / Schub	Masse	Preis	Bedingung
NG320	Nova Galactic	C / 38	112	32.000	Design 3
	Real	ktoren	1	1	1
Name	Hersteller	Klasse / Energie	Masse	Preis	Bedingung
Stellarator 380 T	Amun Dunn	A / 26	40	29.800	Design 4
Toroidalreaktor 154MM	Dogstar	A / 26	35	28.000	Design 3
Z-Maschine 1000	Amun Dunn	B / 14	49	9.900	Fliegen 3
Z-Maschine 2020	Amun Dunn	B / 16	57	15400	Fliegen 3 Design 4
Z-Maschine 2000	Amun Dunn	B / 21	57	24255	Fliegen 3
Z-Maschine 3000	Amun Dunn	B / 28	65	38.700	Fliegen 3 Design 3

Schnellzündungs-reaktor DC 301	deep core	B / 18	52	17.800	Fliegen 3
Schnellzündungs-reaktor DC 302	deep core	B / 27	60	35.800	Fliegen 3 Design 3
Trägheitsreaktor 101DS Mag	Dogstar	B / 16	46	12.700	Fliegen 3
Trägheitsreaktor 102DS Mag	Dogstar	B / 24	54	28.929	Fliegen 3
Theta Pinch A9	Amun Dunn	C / 18	85	26.000	Fliegen 3
Theta Pinch B9	Amun Dunn	C / 24	96	38.800	Fliegen 4
Theta Pinch C9	Amun Dunn	C / 30	109	52.500	Fliegen 4 Design 2
Scherflussreaktor SF10	Dogstar	C / 20	81	28.200	Fliegen 4
Scherflussreaktor SF20	Dogstar	C / 27	91	43.000	Fliegen 4 Design 1
Scherflussreaktor SF30	Dogstar	C / 34	103	58.000	Fliegen 4 Design 2
Reaktor Fusor DC401	deep core	C / 29	90	46.000	Fliegen 4
Reaktor Fusor DC402	deep core	C / 34	102	58.000	Fliegen 4 Design 2
	Treil	bstoff			
Name	Hersteller	Treibstoff	Masse	Preis	Bedingung
800T	Ballistic Solutions	550	63	10.200	Design 3
900T	Ballistic Solutions	650	60	12.000	Design 4
M50 Ulysses	Dogstar	250	25	4.800	Design 4
Tank Atlas H40	Dogstar	550	71	10.200	Design 3
	Sch	iilde			
Name	Hersteller	Klasse / Schild	Masse	Preis	Bedingung
Protector 50S	Dogstar	A / 650	39	14.000	Design 3
Marduk 1030-A	Protectorate Systems	A / 680	40	14.700	Design 3
Deflector SG-35	Sextant Shield	A / 685	40	13.000	Design 4
Deflector SG-50	Sextant Shield	A / 715	40	16.000	Design 3
Defender 28T	Dogstar	B / 1500	90	35.800	Design 4
Defender 33T	Dogstar	B / 890	65	24.700	Design 3

Osiris 2030-B	Protectorate Systems	B / 830	60	20.200	Design 3		
Assurance SG-1800	Sextant Shield	C / 1600	160	41.800	Design 4		
Waffen							
Name	Hersteller	Klasse, Hülle / Schild, Feuerrate	Masse	Preis	Bedingung		
Kanone KE-31	Ballistic Solutions	A 27 / 8 3.49	1	19.300	Design 3		
Dämpfer Nullifier 1750	Light Scythe	A 1/1 1.5 EM 48	2	34.500	Design 3		
Raketenwerfer CE-19	Ballistic Solutions	A 77 / 77 1	1	8.800	Design 3		
Pulslaser Singe-P 4MW	Light Scythe	A 5/16 6.65	1	19.800	Design 3		
Auto-Elektronenstr. PBO-40	Ballistic Solutions	A 14 / 14 6.65	1	19.000	Design 4		
Protonenstrahl PB-50	Ballistic Solutions	A 21 / 21 3.49	3	12.500	Design 3		
Auto-Protonenstr. PBO-50	Ballistic Solutions	A 15 / 15 6.65	3	21.300	Design 3		
Kanonengeschütz KE-42	Ballistic Solutions	B 45 / 14 2.5	4	25.900	Design 3		
Kanone Mauler 106S	Horizon Defense	B 48 / 14 1.75	3	4.400	Design 4		
Pulslaser Dragon 251P UV	Horizon Defense	B 7 / 22 5	4	21.300	Design 3		
Pulslasergeschütz Scorch-S 80 MW	Light Scythe	B 8 / 25	3	10.900	Design 4		

		3			
Laser Torch 250 MW UV	Light Scythe	B 11 / 38 2.5	4	14.200	Design 3
Raketenwerfer Atlatl 280 B	Light Scythe	B 141 / 141 1	5	20.100	Design 3
Raketenwerfer Atlatl 290B	Light Scythe	B 96 / 96 1	7	12.200	Design 4

Nur im Territorium der United Colonies

Fracht						
Name	Hersteller	Fracht	Masse	Preis	Bedingung	
Hauler 40T	Sextant Shield	1270	268	8.200	Design 3	
	Reaktor	ren				
Name	Hersteller	Klasse / Energie	Masse	Preis	Bedingung	
Schnellzündungs-reaktor DC 301	deep core	B / 18	52	17.800	Fliegen 3	
Schnellzündungs-reaktor DC 302	deep core	B / 27	60	35.800	Fliegen 3 Design 3	
Reaktor Fusor DC401	deep core	C / 29	90	46.000	Fliegen 4	
Reaktor Fusor DC402	deep core	C / 34	102	58.000	Fliegen 4 Design 2	
	Schild	1				
Name	Hersteller	Klasse / Schild	Masse	Preis	Bedingung	
Marduk 1030-A	Protectorate Systems	A / 680	40	14.700	Design 3	
Osiris 2030-B	Protectorate Systems	B / 830	60	20.200	Design 3	
	Waffen					

Name	Hersteller	Klasse, Hülle / Schild, Feurrate	Masse	Preis	Bedingung
Dämpfer EMP-200	Ballistic Solutions	A 36 / 5 1.5 EM 42	2	26.900	Design 3
Auto-Protonenstr. Disruptor 3310A	Horizon Defense	A 13 / 13 6.65	2	16.900	Design 3
Auto-Helionstrahl Disruptor 3330A	Horizon Defense	B 19 / 10 5	3	19.200	Design 3

Nur im Territorium des Freestar Collectives

Antriebe						
Name	Hersteller	Klasse/ A-Schub	Masse	Preis	Bedingung	
SA-4220	Slayton Aerospace	A / 13820	88	18.200	Design 3	
SAE-5440	Slayton Aeorospace	B / 19920	137	18.000	Design 3	
	Fracht					
Name	Hersteller	Fracht	Masse	Preis	Bedingung	
Polo 2030	Panoptes	1000	212	7.000	Design 3	
	Grav	-Antrieb				
Name	Hersteller	Klasse / Schub	Masse	Preis	Bedingung	
NG320	Nova Galactic	C / 38	112	32.000	Design 3	
Reaktoren						
Name	Hersteller	Klasse / Energie	Masse	Preis	Bedingung	
Tokamak X-120S	Xiang	A / 28	30	34.000	Design 4	
Tokamak X-250	Xiang	A / 26	39	32.300	Design 3	

Ionenstrahlreaktor	Xiang	B / 16	52	15.700	Fliegen 3
Ionenstrahlreaktor H-1020	Xiang	B / 24	60	33.700	Fliegen 3 Design 2
Pinch 5Z	Xiang	C / 20	90	33.500	Fliegen 4
Pinch 6Z	Xiang	C / 27	102	50.500	Fliegen 4 Design 1
	Sc	hilde			
Name	Hersteller	Klasse / Schild	Masse	Preis	Bedingung
Bastille S83	Nautilus	A / 600	35	12.900	Design 3
	W	affen			
Name	Hersteller	Klasse, Hülle / Schild, Feuerrate	Masse	Preis	Bedingung
Autokanone Dangan W RF	Shinigami	A 17/5 6.65	1	29.000	Rang 3
Laser Reza 30 IR THz	Shinigami	A 8 / 26 3.49	1	16.300	Rang 3
Raketenwerfer Tsukisasu 19K	Shinigami	A 78/ 78 1	2	9.900	Rang 4
Protonenstrahl Vaporizer 35MeV	Light Scythe	A 24 / 24 3.49	3	18.000	Rang 3
Railgun Jishaku AINiCo	Shinigami	B 39 / 12 2.5	4	22.700	Rang 3
Auto-Neutronenges. Eradicator 75MeV	Light Scythe	B 19 / 19 5	5	22.000	Rang 3

Nur bei der Crimson Fleet (Raumstation der Schlüssel)

Fracht					
Name	Hersteller	Fracht	Masse	Preis	Bedingung
Abgeschirm. Frachtraum Ballast 100CM	Sextant Shield	160	48	1.500	_
Abgeschirm. Frachtraum Ballast 200Cm	Sextant Shield	190	56	4.700	_
Schild-Frachtraum 10ST Hauler	Sextant Shield	320	124	18500	Design 3
Abgeschirm. Frachtraum Caravel V102	Protectorate Systems	240	72	9.900	Design 1
Abgeschirm. Frachtraum Da Gama 1010	Panoptes	190	56	4.700	Design 1
Ausrüstung					
Name	Hersteller	Klasse	Masse	Preis	Scan ausweichen
Scanstörer, Einzelfrequenz	Crimson Fleet	А	5	3.000	10 Prozent
Scanstörer, Doppelfrequenz	Crimson Fleet	A	6	4.900	30 Prozent
Scanstörer, Multifrequenz	Crimson Fleet	А	7	9.800	50 Prozent

Nur in der Deimos-Sternenwerft

F

Cockpits					
Name	Hersteller	Crew	Masse	Preis	Bedingung
Ares DS40.1	Deimos	8	25	51.000	Design 3
Ares DS40.2	Deimos	8	30	61.000	Design 3

Nur bei Stroud-Eklund (Neon oder Werft im Narion-System)

``````````````````````````````````````					
	Co	ckpits			
Name	Hersteller	Crew	Masse	Preis	Bedingung
Kon-Tiki B-500	Stroud-Eklund	6	28	44.000	Design 3
Kon-Tiki B-600	Stroud-Eklund	6	35	62.500	Design 4

Nur im eigenen Außenposten oder nur durch Quests verfügbar

Fracht					
Name	Hersteller	Fracht	Mass e	Preis	Bedingung
Schild-Frachtraum 10ST Hauler	Sextant Shield	320	124	18500	Design 3
Abgesch. Frachtraum Caravel V102	Protectorate Systems	240	72	9.900	Design 1
Abgesch. Frachtraum Da Gama 1010	Panoptes	190	56	4.700	Design 1
		Grav			
Name	Hersteller	Schub	Mass e	Preis	Bedingung
Aufklärungs-Grav-Antrieb	Vanguard	18	26	6.700	Vanguard-Questreihe
		Schild			
Name	Hersteller	Klasse/ Schild	Mass e	Preis	Bedingung
Bollwerk	Vanguard	B 1450	70	39.900	Vanguard-Questreihe
	,	Waffen			
Name	Hersteller	Klasse/ Hülle/ Schild/ Feuerrate	Mass e	Preis	Bedingung
Raketenwerfer Tempest CE-13	Vanguard	A 33 / 30 1.5	1	1.500	Vanguard-Questreihe
Autoprojektor Liberator	Vanguard	A 11 / 11 6.65	1	13.900	Vanguard-Questreihe
Autokanone Hellfire	Vanguard	B 18 / 5 7.5	1	2.700	Vanguard-Questreihe
Pulslaser Starseeker	Vanguard	C 8 / 21 6	6	37.500	Vanguard-Questreihe
Teilchenkanone Ares	Vanguard	C 18 / 18	6	13.400	Vanguard-Questreihe

#### Die Händler im Überblick

In dieser Übersicht haben wir euch die Händler in den Siedlungen versammelt. Der Name in Klammern gibt das Sternensystem an, in dem der jeweilige Ort liegt.

4

Akila City (Cheyenne)						
Händler	Standort	Angebot				
Enhance	Links vom Turm "The Rock"	Aussehen und Namen ändern				
Midtwon Minerals	NebenTurm "The Rock"	Crafting-Ressourcen (Mineralien)				
Rowland Arms	Beim Stadteingang	Waffen				
Schiffshändler	Landepad	Raumschiffe und Schiffsteile				
Shepherd's General Store	Beim Stadteingang	Allrounder				
Sinclair''s Books	Links vom Turm "The Rock"	Bücher				
The Hitching Post	Beim Stadteingang	Alkohol, Gerichte, Kopfgeld-Terminal				
	Cidonia (Sol)					
Broken Spear	Direkt am Eingang	Alkohol, Gerichte, Kopfgeld-Terminal				
	Deimos Sternenwerft	(Sol)				
Schiffhändler	Werft	Raumschiffe und Schiffsteile, Kopfgeld-Terminal				
	Der Bau (Wolf)					
Bar	Untergeschoss	Alkohol, Gerichte				
Schiffshändler	Eingang	Raumschiffe und Schiffsteile				
Trade Authority	Eingang	Allrounder				
Der Schlüssel (Kryx)						
General Goods	Laderaum	Gerichte, Medikamente				
Klinik	Laderaum	Klinik				
Last Nova	Laderaum	Bar				

		Paumschiffe und Schiffsteile
Schiffshändler	Laderaum	(Abgeschirmt!)
TK's Tactical Gear	Laderaum	Anzüge, Helme, Rucksäcke
Trade Authority	Laderaum	Allrounder
Weapons Shop	Laderaum	Waffen
Zuri's Essentials	Laderaum	Allrounder inkl. Crafting-Ressourcen
	Eleos-Zuflucht (Ixy	/II)
Schiffshändler	Landepad	Raumschiffe und Schiffsteile
Trading Post	Landepad	Gerichte, Medikamente
	Gagarin Landing (Alpha	Centauri)
Clint's Collectibles	Zentrum	Allrounder inkl. Crafting-Ressourcen
Klinin von Dr. Keala	Zentrum	Klinik
Reliant Medical	Landepad	Klinik
Schiffshändler	Landepad	Raumschiffe und Schiffsteile
	Hopetown (Valo)	
Best Defense	Landepad	Waffen
Schiffshändler	Landepad	Raumschiffe und Schiffsteile
	New Atlantis (Alpha Ce	entauri)
Apex Electronics	Unterdeck	Elektronik
CJ's	Wohndistrikt	Alkohol, Gerichte, Medikamente
Herrenausstatter EIT	MAST-Distrikt	Kleidung
Jake's	Unterdeck	Alkohol, Gerichte
Jemison Mercantile	Raumhafen	Allrounder, inkl. Crafting-Ressourcen
Med Bay	Unterdeck	Klinik
Outland	Geschäftsdistrikt	Anzüge & Co.
Reliant Medical	MAST-Distritk	Klinik
Schiffshändler	Raumhafen	Raumschiffe und Schiffsteile
Trade Authority	Unterdeck	Von allem etwas, Samsons Kunst
UC Distribution	Geschäftsdistrikt	Waffen, Anzüge, Helme, Rucksäcke
UC Surplus	Unterdeck	Waffen, Anzüge, Helme, Rucksäcke
Valberg	MAST-Distrikt	Wein, Gerichte

#### Viewport Beim Raumhafen Alkohol, Gerichte **New Homestead (Sol)** Brown Horse Tavern Gegenüber vom Eingang Alkohol, Gerichte Von Eingang aus links die Klinik Klinik von Dr. Lakota Treppe hinunter Gegenüber von Store von Allrounder **Starsap** Tours Jae Montreal Neon (Volii) Astral Lounge Stadtkern Alkohol, Aurora Das Emporium Stadtkern Deko Enhance Stadtkern Aussehen ändern Frankie's Grab & Go Ebbside Gerichte, Medikamente Mining League Stadtkern Ressourcen fürs Crafting (Mineralien) Legande's Liquors Stadtkern Alkohol, Blend Neon Tactical Stadtkern Waffen Newill's Goods Stadtkern Anzüge, Helme, Rucksäcke Quik Shop Unterstadt Gerichte, Medikamente Reliant Medical Stadtkern Klinik Raumschiffe Schiffshändler Landepad und Schiffsteile Sieghart's Outfitters Stadtkern Kleidung Stroud-Eklund Raumschiffe Stadtkern Showroom und Schiffsteile Stadtkern Von allem etwas Trade Authority Narion-Sternensystem Die Klinik Klinik, Raumschiffe und Schiffsteile Orbit von Deepala Raumschiffe und Stroud-Eklund-Sternenwerft Orbit von Deepala Schiffsteile **Paradiso (Porimma)** Von allem etwas, Souvenirladen Hotel-Lobby exklusive Resort-Kleidung Hotel-Lobby Tranguilitea Tranquilitea

### **Starfield – my own Handbook**

# Starfield – my own Handbook G) Glitch

bis Update 1.7.33

#### Stroud Werft (nur bis V 1.7.33)

Ausstieg  $\rightarrow$  Verkaufsraum  $\rightarrow$  Wand parallel zu Eingang, rechte Seite , Vorsichtiger Durchgang – vorwärts oder rückwärts  $\rightarrow$  den Sims entlang bis zur Ecke  $\rightarrow$  entweder parallel auf das Dach zum Raum gegenüber  $\rightarrow$  1. dann entweder links drehen und über die Deckenlampen zum Rand  $\rightarrow$  dann runter auf die Wand auf den Raum darunter  $\rightarrow$  weiter auf der Wand bis zum Ende (sehr schmal)  $\rightarrow$  runter auf den Sims und den Sims bis zum Ende  $\rightarrow$  links drehen zur Kiste – 2. von der Ecke gleich den Jetpacksprung zum Raum mit dem Sims (ca 45 Grad nach links)  $\rightarrow$  links drehen zur Kiste (nach Update unbrauchbar)

#### Akila City (nur bis V 1.7.33)

Akila Haupteingang  $\rightarrow$  Hauptstrasse in Richtung Turm  $\rightarrow$  Pfütze auf der linken Seite  $\rightarrow$  klein, sieht aus wie ein Puzzeteil  $\rightarrow$  in die Hocke gehen  $\rightarrow$  abgreifen Beim PC ist es eher neben der Pfütze, und zwar: der Glitch beruht auf dem Fakt, dass die Händler wohl vor der Tür ihre Lagerkiste haben. Also habe ich das beim General Store Emerson getestet. Vor dem Geschäft in die Hocke gehen, der Grund ist das der Scanner in der Tiefe scannen muss, das ist auch beim ersten Store der Fall, und dann eine Weile rumlaufen (2m Eingangsstufe, raus aus dem Laden) bis es klick macht und das Inhaltsfenster angezeigt wird. Voila !! Habe das auch woanders probiert, ohne Erfolg. Liegt wohl an der Bodentextur in dieser Straße (in anderen Städten (Texturen) bisher kein Erfolg)!! (nach Update unbrauchbar)

#### **New Atlantis**

Gal Bank Rückseite (nur bis V 1.7.33)

auf die Rückseite der Bank, durch den Aufgang an der Seite, rechts herum zum Dach und dann rüber zur Fassade, rechte Ecke mit Planzenbewuchs oder um das Gebäude herum, von der Erhöhung aus auf das Dach boosten und dann zu Ecke  $\rightarrow$ durch die Wand (man fällt, abbremsen)  $\rightarrow$  Scanner einschalten (F) und Schiff suchen, sollten ca. 500M sein  $\rightarrow$  in Richtung Schiff bewegen  $\rightarrow$  bis es steil nach unten geht, davor ist eine Wand (durchsichtig)  $\rightarrow$  an der Steilen Wand runder rutschen, weit links halten, evtl. mit Booster abfedern  $\rightarrow$  gerade aus bis zur ersten Kiste (Coffeeshop)  $\rightarrow$  nach links weiter, linke Hand nächste Kiste

(Gemischtwaren)  $\rightarrow$  dann an den Gebäuden lang, links halten  $\rightarrow$  dann sieht man die Schräge am Flugfeld  $\rightarrow$  Kiste ist ca. 45 Grad nach links  $\rightarrow$  min. 70T oder mehr, wenn man schon mal etwas beim Händler gekauft hat (nach Update unbrauchbar)w

#### Außenposten-Technik

Waffen erschaffen (nur bis V 1.8.86)

Benötigt werden ca. Titan 50 Einheiten und Poly 20 Einheiten

Am Außenposten Waffenkoffer bauen, am besten nebeneinander Bauphase beenden ESC Speichern neuer Speicherplatz den eben gespeicherten Spielstand wieder laden Waffenkoffer sind jetzt gefüllt Kisten leeren oder zerstören – alles geht ins Schiffslager (auch nach Update 1.88.7 noch brauchbar)

# Starfield – my own HandbookH) Spieletips 🖳

#### Venus Zeit

auf der Venus vergeht die Zeit schneller, Händler haben alle 48 Std. UT einen Monyreset, wer viel zu verkaufen hat, kann sich beim Händler hinsetzen und warten bis die Kasse wieder voll ist

#### Werkbank Fehler

sollte die Werkbank gesperrt sein, folgender Tipp: Spielstand in leerem Slot speichern -> Ins Hauptmenü -> Spielstand wieder laden. Voila

**Kommt** man nicht in seinen Pilotensitz oder an eine Werkbank - Waffe ziehen und mit gezogener Waffe setzen/aktiviren, dann klappt's

#### schnell Leveln

mit Werkbank -> im Außenposten Adapterrahmen bauen, Voraussetzung genügend AL und FE (ohne Konsolbefehle wohl nicht möglich :-( )

#### wichtige Skills

Ballistik - nach oben Schiffsabschüsse nach oben - am besten im Simulator der MAST Fliegen - Rang 1-4 Raumschiffdesign 1-4 Schilde Überzeugen Sicherheit Fitness Zielsteuerungssysteme **Boostpack-Training** Dieb Schleichen Medizin Gewicht Wohlbefinden Planetenbesiedelung

Sprengstoff Scanner

*unendliches Lager* - in der Loge, in deinem Zimmer steht ein Safe. Dieser ist von der Kapazität unbegrenzt, hat aber keine Verbindung nach außen. D.h. man kann ihn nur im Zimmer bedienen.

Tollima II - Waffenlager

Händler der Red Devels - Mars Rückseite

Jaffa IV - Torima System, Schmuggelware

*Hellers Cutter* zu bekommen, müsst ihr euch **zum Mond Vectera begeben.** Dieser befindet sich im Orbit vom Planeten Anselon im System Narion. Hier beginnt die Story des Spiels. Die Hauptquest "Rückkehr nach Vectera"

*bekomme* ab und zu 4500 Credits zugesteckt, wenn ich nach Akila City komme (mittlerweile nicht nur in Akila). Liegt es daran, das ich die Bankräuber gefasst habe oder Bürger durch Wohnungskauf geworden bin?

#### gute Datenbasis ist auf

https://hardcoregamer.com/db/starfield-database/464873/ Ist zwar in Englisch (wegen der Fachbegriffe), aber das geht schon

*Serpentis System* - Jagtgebiet Va´ruun, viele Schiffe :-) *McClure System* - Jagtgebiet Eliptic, viele Schiffe :-)

**Besiedelbarer Planet:** Nemeria I - System Nemeria

**!Datenanalyse** auf Planeten ist nervig, bringt aber gut Kohle. Man muss aber min. drei verschiedene Landeplätze (unterschiedliche Landschaften, bei Planeten mit Ozean, an die Küste!) anfliegen, sonst bekommt man nicht alle Pflanzen/Tiere.

#### auch das ist passiert
Nach der Entscheidung die Endmission zu verzögern, bleibt einem nichts weiter übrig als Erfahrungen zu sammeln als Kopfgeldjäger, Außenpostenbetreiber/bauer, Piratenschreck, Schiffbauer, Immobiliensammler, Insektenvernichter, Forscher und hin und wieder Freelancer.

Dabei viel mir auf, das wenn ich auf einen Planeten lande, landet ca. 20 Sec. später ein weiteres Schiff. Wenn man es erreicht, sind die meisten (90%) verschlossen oder man darf es nicht fliegen (Verweigerung, nicht wegen Skill). Sonst waren die Schiffe nie unzugänglich, zwar verschlossen, aber na ja.

Die andere Merkwürdigkeit ist, wenn ein Raumkampf gewonnen wurde, und man entert das Schiff, dass die Besatzung weg ist, sonst gab es schon mal einen Kampf und keiner räumt die Leichen weg. Bei einem dieser Raum-Smart´s habe ich mich entschieden dieses Schiff wieder zu verlassen und zu zerstören. Kaum hatte ich abgedockt, wurde ich böse beschimpft, das Schiff nahm wieder fahrt auf und beschoss mich. Stinkefinger Freunde, Sekunden später habe ich die Schiffsteile eingesammelt

Gibt es in den Schiffen Verstecke, aller Millennium Falcon?

## I) Tastaturbelegung

Gamenlav

Vorwärts	W	
Rückwärts	S	
Seitschritt links	А	
Seitschritt rechts	D	
Primärangriff	Mouse1	
Sekundärangriff	Mouse2	
Nahkampf	V	
Granate werfen	G Mouse	24
Aktivieren	E	
Waffe nachladen/wegstecken	R	
Kraft	Z	
Handscanner/Taschenlampe	F/lange drücken	

Datenmenü öffnen*	Tab
Perspektive umschalten	Mouse3
Kamera hineinzoomen	MouseWheelUp
Kamera herauszoomen	MouseWheelDown
Springen	Space
Sprinten	L Shift
Schleichen	L Ctrl
Zum Laufen halten	
Immer laufen umschalten	Caps Lock
Automatische Bewegung	Numlock
Schnellzugriff öffnen	Q
Schnellzugriff 1	1
Schnellzugriff 2	2
Schnellzugriff 3	3
Schnellzugriff 4	4
Schnellzugriff 5	5
Schnellzugriff 6	6
Schnellzugriff 7	7
Schnellzugriff 8	8
Schnellzugriff 9	9
Schnellzugriff 10	0
Schnellzugriff 11	[
Schnellzugriff 12	]
Schnellspeichern	F5
Schnellladen	F9
Pause*	ESC
Schnellskill	Ρ
Schnellinventar	I
Schnellmission	L
Schnellkarte	Μ
Schnellschiff	H Schnellkraft K

#### Außenposten

Bauen/Bestätigen/Bearbeiten E

Abbrechen	Esc	
Hoch	Up	MouseWheelUp
Runter	Down	MouseWheelDown
Vorherige Variante	Q	Left
Nächste Variante	Т	Right
Objekt drehen: Links	Mouse1	
Objekt drehen: Rechts / verbinden	Mouse2	
Objekt entfernen / ersetzen	R	
Farbe wechseln / Vorherige Kategorien	Z	
Objekt reparieren / Nächste Kategorie	С	
Ansicht umschalten	V	Mouse3
Modus wechseln	Tab	

## Starfield – my own Handbook J) Kräfte

In den Sonnensystemen entdeckt ihr nach und nach 24 Tempel, die euch besondere Kräfte verleihen.

Kraft	Effekt	Tempel
Eigene Atmosphäre	Füllt Sauerstoff-Leiste ganz und verhindert für einige Sekunden, dass sie sich leert	Alpha
Gravitationswelle	Stößt Gegner weg (wie Fus Ro Dah aus Skyrim)	Beta
Vakuum erzeugen	Verursacht in Areal Schaden über Zeit	Gamma
Scharzes Loch	Sphäre, die kurz darauf Freund und Feind anzieht	Delta
Erdverbunden	Erhöht Gravitation für euch	Epsilon
Gravitationssprint	Schadens-Buff und kleiner Sprung nach vorn	Zeta
Antigravitationsfeld (erste Kraft der Story)	Lässt Gegner wehrlos schweben	Eta
Sonneneruption	Schießt Plasmakugel	Theta
Präkognition	Zeigt mit schwebenden Linien, wohin Gegner/ andere NPCs laufen werden	Iota
Sonnenloser Raum	Gegner festfrieren	Kappa
Ewige Ernte	Geerntete Pflanzen blühen wieder	Lambda
Gestaffelte Zeit	Zeitlupen-Modus aktivieren	Mu
Frieden des Schöpfers	Gegner greifen kurze Zeit nicht mehr an und wechseln in neutrale Pose	Nu
Leere-Form	Werdet fast unsichtbar	Omikron
Mondform	Schadenswiderstands-Boost, aber ihr könnt euch nicht bewegen	Rho
Reaktiver Schild	Reduziert Schaden, negiert manchen Treffer komplett	Tau
Innerer Dämon	Projektil, das Kopie von getroffenem Feind erzeugt, die für euch kämpft	Ypsilon
Alien-Wiederblebung	Totes Alien erhebt sich und kämpft an eurer Seite	Phi
Leben spüren	Zeig lebende Wesen durch Wände	Chi
Elementarsog	Erntet alle Ressourcen in der Nähe (auch Mineralien ganz ohne Laser)	Psi
Teilchenstrahl	Strahl, der hohen Schaden anrichtet	Omega
Paralleles Selbst	Erschafft Kopie von euch, die mit euch kämpft	??
Lebenskraft	Entzieht Gegner Lebenskraft, um euch zu heilen	??
Supernova	Mächtige Explosion	??

# Starfield – my own HandbookK) meist genutzte Munition

11 mm
.43 Military
.50 Military
6.5 Military
.50 mm Military
.43 Ultra Mag
40 mm
7.5 mm Whitehot
7.77 mm
Schrot Hüllenlos
Leichter Zünder
Schwerer Zünder

# Starfield – my own HandbookL) Sternstationen und Schiffe (stationär) 💻

das Auge - Jemison Beobachtungsstation

UC Großmutter - ist o.k. , kein Wolf :-)

Sternstation Tau Ceti VIII-a Kolonistenfamilie

Sternstation Polvo - reagiert nicht, nur mit Mission?

Der Schlüssel - Kryx-System (ex) Piratenbasis

Das Generationenschiff ECS Constant - Paradiso, wenn man ein Grav spendiert, dann überall in der Galaxis

das Geisterschiff das Sieb - Schrodinger III

Stroud & Eklund Schiffswerft - Deepala

Sternstattion A 939 - Voss , Versuchslabor Biologisch

Die Sonder - Bessel II

Sternstation UCN-48 - Muphird IV, Versteck von Va'ruun Mittelsman danach tot, leer

Station Almagest - Nesol, Casinoschiff schwerelos, Kombination 12,19,36,5

Ausgrabungsstelle CL25 Stroud&Eklund verlassen - Bonner im Sakharov System

Nova Galactic Sternwerft - Sol Luna - TOT

Handelsaufsicht Sternenwerft - Prax

Heiligtum Eleos – Basis in der Umlaufbahn des Planeten Ixill 2

Star Court Deimos – Standort, Umlaufbahn des Mars-Satelliten Sol

Schlachtschiff Ecliptic - Revan's World

Schiff Lungsword Nomitor System - Captin tot, unbrauchbar

Autonome Schifswerft Volii Tau - nur Roboter

Analyseschiff Robotergesteuert - Eridami III-a

Deimos Transporter verlassen - Grissom defekte GRAVI

Abtrünniger - Schiff gestrandet, KI Vorfall, wilde Roboter - Groombridge V-b

SNN Sloop II - Reporter Schiff, Umfrage und Gewinnspiel :-) Haemosu - zwei Typen die Schiffsteile verschenken, man muss andocken ? UC Datenmaker - handelt mit Scandaten UC Ausbildungsschiff - rette die Ausbilderinn (und den Schüler), Vol II Omega Lumos - keine Reaktion Lucky Lu - rette den Captain oder nicht? Kratzbürste :-) - Heinlein I Helix - Sternblutschiff, tot, nicht zerstörbar/betretbar (kein docken) Brocken in All, mit Anlegesteg - Sakarov Mir II Stroud Mine Siedler Mule - Händler im All Dr. Sohla Baglawala - nervige Wissenschaftlerin im All, will Steine kaufen/tauschen LiL Muy - Schrezkeks © Narcissus - Scherzkeks II Die Beagle - Forschungsschiff, leblos im Raum, Zelazny-System Raptor - Bessel III-b Ship for free FreeStar Vista III - Schmuggler (man bekommt ein Paket, dass einem wieder abgejagt werden soll) Fortuna - Moond Coos, geparkte Raumschiff, welches dem Gauner Marco Graziani gehört Warlock - Schiff mit Wissenschaftler Wolf-System, Achtung Killerdronen Alte Sternbasis, Spacernest - Alchiba IX Datura - Kopfgeljäger, hier bekommt man Ember Kepler S in der geschenkten Ausführung - kann nicht mit Waffen bestückt werden In NG+ lässt es sich mit Waffen bestücken Kepler R - Schiff von Stroud an dem ich mit gewirkt habe, ich schäme mich so

**UC** *Vigilance* ist ein Hauptstadtschiff der <u>Vereinigten Kolonien</u>. Es ist zunächst im Orbit von <u>Phobos</u> im <u>Sol</u>Sol-System, später **am Planeten Aranae II und dann** am Schlüssel

die Klinik - Krankenhaussternenstation

Mysteriöser Captain - aka die Händlerin, ein Sternenblut das exklusive Artikel zu exklusiven Preise, kauft aber auch und hat 90k Credits

Mrs. Whitmore - Schulschiff mit neugierigen Kindern

Siren of the Stars - Trident Starliner Vergnügungsschiff

Jon und Robin Swiss - gesehen bei Pazzi - Paartheraphi im All, wollten nur eine Wegbeschreibung

Datura - Du hast meine Schwester getötet - und ballert los!

Juno - ehemals KI, jetzt fliegende KI, nachdem sie freigelassen wurde. Mehrere treffen möglich

Sternenbasis in Altair - ehemalige Schiffswerft, Basis der Spacer

Partykreuzfahrt - Rivera I-a

Faraday's Budget Tours - Kreuzfahrtschiff

Myster Schiff - Maheo

### Starfield – my own Handbook M) Versionen

Vers. 1.7.xx - Beginn offene Version PC

Version 1.7.23 -1.7.29 Update

- Version 1.7.29 1.7.33 Moneyglicht verlust, die Kisten sind weg :-(
- Version 1.8.86 Wechsel nach Steam, ohne Verlust der Vorschritte/Items, Mitnahme der Spielstände
- Version 1.8.87.0 Verlust von Waffenglitch :-( wird noch geprüft, bestätigt
- Version 1.9.47 19.2.24 mehr als 100 Fehler beseitigt (etliche Neue :-) )

Version 1.9.67.0 BETA

- Version 1.9.67.0
- Version 1.9.71.0 Bugfix
- Version 1.10.31.0 Final nach Beta
- Version 1.10.32.0 Bugfix

### Starfield – my own Handbook N) Zuhause

Wohnung in New Atlantis - Mercury Tower Penthouse, (umso)

New Atlantis - Unterdeck Appartement, na ja

2 Wohnungen in Akila City (Geldanlage?)

Appartement Stretch-Wohnung am Buchladen, Stoneroot in, am Midtownschild

Wohnung am Tower - Terrasse links (von Cityengang aus)

Neon - Sky-Appartement (teuer und klein)

# Starfield – my own HandbookO) Mitläufer/Partner im Game

Andreja - Heimat Darza , Versteck auf Shoza II

Barritt - der erste der ein Artefakt gefunden hat, und auch eine Kraft bekommt. Ist aber etwas aufdringlich :-)

### Starfield – my own Handbook P) build a fabric

#### Erforderliche Fähigkeiten und Vorbereitung

#### Benötigte Fähigkeiten (Skill):

- Scanebene 4 (Wissenschaftsbaum) geeignete Außenpostenstandorte zu ermitteln.
- Ebene der planetaren Besiedlung 4 (Wissenschaftsbaum) um die maximale Anzahl an Außenposten zu haben.
- Outpost-Managementebene 1 (Sozial) haben 6 Intersystemverknüpfungen statt 3.

#### Bonusfähigkeiten (wenn Sie hochproduktive Außenposten wünschen):

- Außenpostentechnik
- Astrophysik
- Vermessung
- Besonderes Projekt

Es gibt mehrere Fähigkeiten, die den Aufbau eines Außenpostens in Starfield erheblich erleichtern und seine Effizienz steigern:

- Forschungsmethoden Auf den ersten drei Rängen reduziert diese Fertigkeit die Menge an Ressourcen, die für die Herstellung von Gegenständen und den Abschluss von Forschungsprojekten erforderlich sind. Auf dem letzten Rang erhöht die Fertigkeit die Häufigkeit unerwarteter Ereignisse.
- Außenpostentechnik Mit dieser Fertigkeit können Sie neue Außenpostenmodule erforschen und bauen: verbessert, überlegen, neu. Die Fertigkeit eröffnet die Möglichkeit, Gebäude im Labor zu untersuchen, und reduziert auf Rang 4 die Menge der benötigten Ressourcen um 50 %.
- **Planetenbesiedlung** Mit dieser Fertigkeit können Sie Außenposten auf Planeten mit extremen Temperaturen, extremem Druck, auf Planeten mit giftiger oder korrosiver Atmosphäre oder auf Planeten mit extremer Schwerkraft errichten. Darüber hinaus erhöht die Fertigkeit die Anzahl der Außenposten, die gebaut werden können.
- Außenpostenverwaltung Mit dieser Fertigkeit können Sie neue Frachtverbindungen am Außenposten platzieren, zusätzliche Roboter installieren, zusätzliche Besatzungen einsetzen und außerdem die Geschwindigkeit von Extraktoren verdoppeln.

Zuerst, wählen Sie einen Planeten, um Ihre Abläufe zu zentralisieren. Es muss der Einfachheit halber ein Planet mit Helium-He3 sein. Empfohlen einen Mond ohne Atmosphäre oder Schwerkraft. Diese Organisation ist auf einem Sparta II-A-Mond gegründet.

Nächste, wir werden eine Reihe von Außenposten errichten, um die Menge der an jedem Außenposten produzierten Ressourcen zu maximieren und alle diese Elemente auf unseren Zentralplaneten zurückzubringen, wo wir zwei Außenposten nebeneinander bauen werden 11 intersystemische Frachtverbindungen.

#### Mineralelementfamilien in Starfield

Es ist wichtig zu verstehen, dass die Mineralressourcen in Starfield in Kategorien eingeteilt werden "Familien" bestehend aus jeweils fünf Elementen. Innerhalb jeder Familie, Elemente können sich auf Planeten ablagern, Wir suchen also nach Planeten, auf denen die ersten vier Schichten vorhanden sind (gemeinsam, ungewöhnlich, Selten, und exotisch). Hier ist die Tabelle der Elementfamilien. Für die Blei- und Kupferfamilien gibt es jeweils zwei Optionen:

Common	Uncommon	Rare	Exotic	Unique
Copper (Cu)	Fluorine (F)	Tetraflourides (XF4)	Inoc liquids (IL)	
Copper (Cu)	Fluorine (F)	Gold (Au)	Antimony (Sb)	
Nickle (Ni)	Cobalt (Co)	Platinum (Pt)	Palladium (Pd)	Tasine (Tsn)
Iron (Fe)	Alkanes (HnCn)	Tantalum (Ta)	Ytterbium (Yb)	Rothicite (Rc)
Lead (Pb)	Tungsten (W)	Titanium (Ti)	Dysprosium (Dy)	
Lead (Pb)	Silver (Ag)	Mercury (Hg)		
Argon (Ar)	Benzène (C6Hn)	Carboxylic Acids (R-COOH)	Néon (Ne)	Véryl (Vr)
Chlorine (Cl)	ChloroSilanes (Sih3Cl)	Lithium (Li)	Xenon (Xe) / Césium (Cs)	Aldumite (Ad)
Uranium (U)	Iridium (Ir)	Vanadium (V)	Plutonium (Pu)	Vytinium (Vy)
Aluminium (Al)	Béryllium (Be)	Néodymium (Nd)	Europium (Eu)	Indicite (Ie)

Auszug aus meinem Lagerraum

• ALLES	QTY	MASSE	- WERT	U/M	
🖋 INDIZIT	6	2.30	100	43	9
🖋 ROTHIZIT	6	2.20	98	45	22
🖋 ALDUMIT	З	1.90	78	41	1
🖋 PLUTONIUM	14	1.60	59	37	10
🖋 DYSPROSIUM	12	1.40	52	37	25
🖋 EUROPIUM	15	1.00	37	37	8
🛷 YTTERBIUM	13	1.20	35	29	
🛷 ANTIMON	14	0.80	27	34	29
👗 CÄSIUM	15	0.80	23	29	56
🛷 GOLD	18	0.80	22	27	6
🛷 PLATIN	17	0.80	22	27	18
🛷 VANADIUM	17	0.70	22	31	20
🧳 TANTALUM	19	0.90	21	23	34
🛷 NEODYM	20	0.80	18	22	28
🛷 SILBER	23	0.60	18	30	54
🛷 WOLFRAM	24	0.70	14	20	26
🖋 LITHIUM	16	0.50	13	26	12
🛷 uran	23	0.70	13	19	21
🛷 BERYLLIUM	21	0.50	11	22	37
🛷 KOBALT	19	0.60	11	18	
🛷 TITAN	<b>Q</b> 19	0.50	11	22	21
🛷 BLEI	23	0.70	9	13	
🖋 KUPFER	22	0.60	9	15	49
🛷 NICKEL	24	0.60	9	15	14
🖋 EISEN	28	0.60	7	12	82
🖋 ALUMINIUM	<b>Q</b> 32	0.50	6	12	8

•	RESSOURCEN	OTY	MASSE	<b>-</b> ₩ERT	V/M	INVENTORY
*	RISSBARSCH-ÖL		0.20	350	1750	
**	TASIN-SUPRALEITER		5.00	299	60	
**	INDIZIT-WAFER	6	4.00	243	61	
**	NUKLEARER BRENNSTAB	8	5.00	225	45	
**	MIKROSEKUNDENREGLER	11	4.30	212	49	
**	REGELSTANGE	20	4.50	180	40	
**	KAFFEEPACKUNG	7	0.35	165	471	
**	PARAMAGNON-LEITER	29	4.00	153	38	
**	HALBMETALLWAFER	45	3.50	149	43	
**	BOHRGERÄT	14	5.00	143	29	
**	POSITRONENBATTERIE	9	3.00	133	44	
**	STERILE NANORÖHREN		3.00	130	43	
**	KOMM-STATION	23	3.50	117	33	
**	UNTERKÜHLTER MAGNET	4	3.20	111	35	
**	SCHWERELOS-AUFHÄNGUNG	17	2.80	93	33	
**	MOLEKÜLSIEB	26	3.00	91	30	
**	TAU-REGELWIDERSTAND		2.60	82	32	
**	AUSTENIT-VERTEILER	52	4.30	79	18	
**	MONOTREIBMITTEL	15	3.50	76	22	
**	TRANQUILITEA GUTE NACHT (PACKUNG)	2	0.10	55	550	
**	TRANQUILITEA LOTUS (PACK)	2	0.10	55	550	
×	SCHWERELOS-DRAHT Q	. 16	1.70	52	31	
	TOOTENTETETET MADNET	10	1 00			
X	ISUZENTRIERTER MAGNET	48	1.80	36	20	
X	ISUTUPISCHES KUHLMITTEL	14	0.80	25	31	
×			1.50	25	17	
×	POLYTEXTIL	9	2.00	25	12	
*	REAKTIVES MESSGERAT	39	1.50	25	17	
**	ADAPTIVER RAHMEN	13	1.60	24	15	

•	RESSOURCEN	OTY	MASSE	<b>→</b> WERT	V/M	INVENTORY
1	BLUME: HALLUZINOGEN	3	0.05	14	280	
1	BLUME: AROMASTOFF		0.05	11	220	
1	SAMEN: AROMASTOFF	2	0.10	11	110	
1	WURZEL: ORNAMENT	З	0.10	11	110	
1	BLUME: ANTIMIKROBIOTIKUM		0.05	10	200	
1	HARZ: PIGMENT		0.10	10	100	
1	WURZEL: ANTIMIKROBIOTIKUM		0.10	10	100	
1	BLATT: METABOLIKUM		0.10	9	90	10-
1	HARZ: METABOLIKUM		0.10	9	90	
1	SAMEN: METABOLIKUM	5	0.10	9	90	
1	STIEL: MEMBRAN		0.10	9	90	
1	WURZEL: MEMBRAN	2	0.10	9	90	
1	BLUME: TOXIN		0.05	8	160	
1	HARZ: TOXIN	5	0.10	8	80	
1	SAMEN: TOXIN		0.10	8	80	
1	WURZEL: TOXIN		0.10	8	80	
1	STIEL: STRUKTUR	З	0.10	7	70	
1	SAMEN: DICHTMITTEL	Q	0.10	6	60	
Ø	BLUME: NÄHRSTOFF		0.05	5	100	
1	HARZ: NÄHRSTOFF	2	0.10	5	50	
1	SAMEN: NÄHRSTOFF	3	0.10	5	50	
1	STIEL: NÄHRSTOFF	2	0.10	5	50	
_						
1	WURZEL: FASER		0.10	4	40	

RESSOURCEN	QTY	MASSE	<b>▼</b> WERT	V/M	INVENTORY
💢 NEUROLOGIKUM		1.40	67	48	
💢 GASTRONOMISCHE FREUDE	2	1.50	66	44	
💢 ERINNERUNGSSUBSTRAT	4	1.40	65	46	
💢 HOCHFESTES SPIDRION	2	1.30	62	48	
💢 IMMUNSTIMULANS	З	1.30	58	45	
💢 LUXUSTEXTIL	37	1.50	58	39	
💢 DRÜSE: STIMULANS		0.20	20	100	
💢 POLYMER	20	0.50	20	40	
🔀 SCHALE: STIMULANS		0.30	20	67	
💢 STIMULANS	29	0.50	20	40	
关 LÖSUNGSMITTEL	35	0.50	19	38	
🕺 HYPERKATALYSATOR	16	0.50	18	36	anotto
💢 SCHALE: HYPERKATALYSATOR	З	0.30	18	60	
X SCHMIERSTOFF	14	0.50	18	36	
🕺 BIOBLOCKER 💦 👔	8	0.50	16	32	
🔀 HAUT: BIOBLOCKER	2	0.50	16	32	
🔀 KNOCHEN: BIOBLOCKER		0.30	16	53	
💢 KÖRPERFLÜSSIGKEITEN: BIOBLOCKER		0.20	16	80	
💢 HALLUZINOGEN	24	0.50	14	28	
🔀 HAUT: HALLUZINOGEN	2	0.50	14	28	
💢 KÖRPERFLÜSSIGKEITEN: HALLUZINOGEN	2	0.20	14	70	
X ANALGETIKUM	30	0.50	12	24	

RESSOURCEN	QTY	MASSE	<b>▼</b> WERT	V/M	INVENTORY
关 ANALGETIKUM	<b>1</b> 1	0.50	12	24	
🕺 DRÜSE: SEDATIVUM		0.20	12	60	
关 GEWEBE: ANALGETIKUM		0.20	12	60	
🔀 KLEBSTOFF	3	0.50	12	24	
🔀 KNOCHEN: ANALGETIKUM		0.30	12	40	
关 SCHALE: ANALGETIKUM		0.30	12	40	
🔀 SEDATIVUM	29	0.50	12	24	
🕺 AROMASTOFF	7	0.50	11	22	
关 AROMASTOFF	14	0.50	11	22	
🔀 GEWEBE: ORNAMENT		0.20	11	55	
关 GEWÜRZ	11	0.50	11	22	
关 HAUT: GEWÜRZ	2	0.50	11	22	
🔀 Haut: Ornament	3	0.50	11	22	
🔀 KNOCHEN: AROMASTOFF		0.30	11	37	
🔀 KNOCHEN: GEWÜRZ	3	0.30	11	37	
🔀 KNOCHEN: ORNAMENT	3	0.30	11	37	
🔀 KÖRPERFLÜSSIGKEITEN: ARG	MASTOFF	0.20	11	55	
🔀 ORNAMENTALES MATERIAL	27	0.50	11	22	
🔀 SCHALE: AROMASTOFF		0.30	11	37	
关 SCHALE: GEWÜRZ	3	0.30	11	37	
关 AMINOSÄUREN	🛛 З	0.50	10	20	
关 ANTIMIKROBIELL	4	0.50	10	20	

RESSOURCEN	QTY	MASSE	<b>▼</b> WERT	U/M	INVENTORY
X ANTIMIKROBIELL	19	0.50	10	20	
🔀 HAUT: ANTIMIKROBIOTIKUM		0.50	10	20	
🔀 KNOCHEN: AMINOSÄUREN	3	0.30	10	33	
🗙 KNOCHEN: ANTIMIKROBIOTIKUM	2	0.30	10	33	
X PIGMENT	38	0.50	10	20	
🔀 SCHALE: ANTIMIKROBIOTIKUM	3	0.30	10	33	
X SCHALE: PIGMENT		0.30	10	33	
🔀 GEWEBE: MEMBRAN		0.20	9	45	
🔀 HAUT: METABOLIKUM		0.50	9	18	
🔀 KNOCHEN: METABOLIKUM		0.30	9	30	
X METABOLIKUM	33	0.50	9	18	
🔀 SCHALE: MEMBRAN		0.30	9	30	
🔀 SCHALE: METABOLIKUM		0.30	9	30	
🔀 GEWEBE: TOXIN		0.20	8	40	
X KNOCHEN: TOXIN	2	0.30	8	27	
🔀 KOSMETIKUM	2 🗹	0.50	8	16	
🔀 KÖRPERFLÜSSIGKEITEN: TOXIN	2	0.20	8	40	
🔀 SCHALE: TOXIN		0.30	8	27	
🗙 TOXIN	8 🖬	0.50	8	16	
🔀 TOXIN	4	0.50	8	16	
🔀 KNOCHEN: STRUKTUR		0.30	7	23	
🔀 STRUKTURMATERIAL	76	0.50	7	14	
	0 4 9	0 50	4	12	
	0 20	0.50	6	12	
	Q 20	0.50	4	12	
		0.00	0	20	
		0.20	6	20	
	~	0.30	0	20	
	0	0.20	5	20	
	2	0.50	5	טד כו	
	2	0.30	5	10	
	22	0.50	5	10	
CASED	22	0.50	C /	1/	
	23	0.50	+	0	
	2/	0.50	+	0	
	2	0.20	4	20	
	3	0.30	4	13	

•	RESSOURCEN	OTY	MASSE	<b>→</b> WERT	U/M	INVENTORY
4	CAELUMIT	12	0.30	264	880	
4	VYTINIUM	24	2.50	116	46	
4	INDIZIT	9	2.30	108	47	
4	ROTHIZIT	22	2.20	106	48	
4	ALDUMIT		1.90	84	44	
4	PLUTONIUM	10	1.60	64	40	
4	PLUTONIUM	2 7	1.60	64	40	
4	DYSPROSIUM	25	1.40	56	40	
4	WÄSSRIGER HÄMATIT		1.30	56	43	
4	EUROPIUM	8	1.00	40	40	
4	YTTERBIUM	2 7	1.20	38	32	
4	ANTIMON	29	0.80	30	37	
4	PALLADIUM	23	0.70	25	36	-
4	PALLADIUM	8 🖬	0.70	25	36	
4	GOLD	6	0.80	24	30	12 A
4	PLATIN	18	0.80	24	30	
4	VANADIUM	20	0.70	24	34	
4	TANTALUM	38	0.90	23	26	
4	NEODYM	28	0.80	20	25	
4	SILBER	54	0.60	20	33	
4	WOLFRAM	26	0.70	16	23	
4	IRIDIUM	41	0.70	14	20	

🛷 LITHIUM	12	0.50	14	28	
🥒 URAN	21	0.70	14	20	
🖋 BERYLLIUM	37	0.50	12	24	-7
🛷 KOBALT	89	0.60	12	20	1
🛷 TITAN	<b>Q</b> 21	0.50	12	24	(
🥔 BLEI	21	0.70	10	14	
	49	0.60	10	17	
🛷 NICKEL	14	0.60	10	17	
🖋 EISEN	82	0.60	8	13	
🖋 ALUMINIUM	Q B	0.50	7	14	

•	RESSOURCEN	QTY	MASSE	- WERT	U/M	INVENTORY
	VERYL	18	0.90	40	44	
	XENON	64	0.80	27	34	
Ĩ	BENZOL	14	0.60	19	32	
Ĩ	BENZOL	24	0.60	19	32	
Ĩ	TETRAFLUORID	37	0.70	18	26	
Ĩ	NEON	41	0.50	16	32	
Ĩ	ALKANE	18	0.60	13	22	
Ĩ	FLUOR	<b>Q</b> 42	0.50	12	24	
Ĩ	CHLOR	<b>Q</b> 322	0.50	6	12	
Ĩ	ARGON	19	0.50	5	10	
Ĩ	ARGON	19	0.50	5	10	
Ĩ	HELIUM-3	650	0.50	5	10	

RESSOURCEN	QTY	MASSE	<b>₩ERT</b>	V/M	INVENTORY
👗 TASIN	5	1.20	52	43	
👗 CÄSIUM	56	0.80	25	31	
👗 IONISCHE FLÜSSIGKEITEN	20	0.80	23	29	
👗 QUECKSILBER	329	0.80	22	27	
👗 CHLORSILANE	27	0.60	14	23	
👗 CARBONSÄUREN	18	0.80	12	15	
👗 Carbonsäuren	11	0.80	12	15	
👗 WASSER	24	0.50	4	8	
A WASSER	95	0.50	4	8	

#### Welche Voraussetzungen und Ressourcen werden für den Bau eines Außenpostens benötigt?

Ressourcen

- Aluminium eines der Grundmaterialien für Bauwerke, das für jedes Bauteil notwendig ist.
- Eisen ist wie Aluminium der wichtigste Strukturrohstoff. Fast alle Gebäude benötigen dieses Material.
- Wasser praktisch die Hauptressource für den Bau eines Außenpostens, der zum Wohnen geeignet sein muss. Darüber hinaus ist auf eine ständige Wasserversorgung zu achten.
- Lithium eine der wichtigsten Ressourcen für Module rund um die Strom- und Energieerzeugung.
- Titan Um moderne Abschnitte zu erstellen, benötigen Sie ein haltbares Metall, zum Beispiel Titan.
- Kupfer auch zur Herstellung von Leistungskomponenten und zur Energieerzeugung erforderlich. Notwendig für den Bau des ersten Solarpanels.
- Dichtmittel notwendig, um funktionierende Tore und versiegelte Lebensraumkomponenten zu schaffen.

Alle Ressourcen können auf verschiedenen Planeten abgebaut werden, also beim ersten Bau mitbringen!

- 1. Sammeln Sie alle oben aufgeführten Grundressourcen für den Außenposten.
- 2. Finden Sie einen Planeten mit der größtmöglichen Menge an notwendigen Ressourcen und einem geeigneten Klima.
- 3. Suchen Sie mit einem Scanner nach einem Ort mit mehreren Quellen nützlicher Ressourcen.
- 4. Installieren Sie einen Beacon an einem Ort Ihrer Wahl und erstellen Sie dann einen Extraktor und einen Speicher für jeden Ressourcentyp.
- 5. @ Erstellen Sie Energiegeneratoren, die die Extraktoren antreiben.

Die oben genannten Schritte sind die Schritte zum Aufbau der grundlegendsten Komponenten einer Basis.

- 1. Bauen **Transferbehälter** [Transferbehälter]. Für den Betrieb ist möglicherweise ein Landeplatz erforderlich. Dieses Modul befindet sich im Abschnitt "Lagerung" und ermöglicht Ihnen den schnellen Transport von Fracht auf dem Schiff.
- 2. Bauen **Forschungslabor** [Forschungslabor] zum Freischalten von Robotern und erweiterten Versionen verschiedener Außenpostenmodule.
- 3. Erstellen Sie Roboter, um die Effizienz der Ressourcengewinnung zu steigern.
- 4. Bauen Mannschaftsstation [Besatzungsstation] und weisen Sie dem Außenposten dann eine Besatzung zu.
- 5. Bauen Sie einen Außenposten auf einem anderen Planeten oder etwas weiter entfernt und verbinden Sie ihn dann mit Frachtverbindungen.
- 6. Schalten Sie verschiedenes Wissen in diesem Bereich frei **Botanik und Zoologie**Schaffung von Gewächshäusern und Räumlichkeiten, in denen Tiere gezüchtet werden können. Der Planet muss über Flora und Fauna verfügen und das Merkmal "Ökologisches Konsortium" muss für die Tierhaltung vorhanden sein.
- 7. Platzieren Sie Außenposten im gesamten Weltraum, auf verschiedenen Planeten und in verschiedenen Systemen und verbinden Sie sie mit intersystemischen Frachtlinien, um globale Knotenpunkte zu schaffen.

Andraphon. ist einer der bevorzugten Standorte für eine Basis Im Folgenden finden Sie eine Liste der Materialien, abhängig

von ihrer Bedeutung (in absteigender Reihenfolge):

- Aluminium.
- Eisen
- Kupfer.
- Nickel.
- Beryllium
- Wolfram.
- Kobalt.
- Helium-3.

Die folgende Tabelle zeigt die Module und ihre Kosten. Die Anforderungen sind für die meisten Planeten geeignet, die benötigten Materialien können jedoch je nach der Ressource, die Sie abbauen möchten, variieren.

Modul	Kosten
Metallextraktoren x4	20 Eisen.
	8 Wolfram. 16 Aluminium.
Lagerung – Stein x4	24 Eisen.
	12 adaptive Rahmen. 20 Aluminium.
Solarbatterie x4	8 Beryllium.
	12 Kupfer. 16 Aluminium.
Windkraftanlage x4 (alternativ)	12 Nickel.
	8 Kobalt. 20 Aluminium
Insgesamt	52-56 Aluminium.
	<ul> <li>44 Eisen.</li> <li>12 Kupfer.</li> <li>12 adaptive Rahmen.</li> <li>8 Wolfram.</li> <li>8 Beryllium.</li> <li>8 Kobalt.</li> <li>12 Nickel.</li> </ul>

Bei Bedarf können Sie erstellen **Industriewerkbank** [Industriewerkbank] zur Herstellung von Rahmen aus Eisen und Aluminium. Auf Planeten mit wenig Sonnenlicht können Sonnenkollektoren durch Windkraftanlagen ersetzt werden.

Bevor Sie eine Basis bauen, müssen Sie **Wählen Sie einen Standort für den Bau** Vorposten. Öffnen Sie dazu die Planetenkarte, scannen Sie sie und drücken Sie "R", um die Ressourcen anzuzeigen. Sehen Sie, wo möglichst nützliche und vielfältige Materialien konzentriert sind.

Sobald Sie am Boden sind, öffnen Sie das Außenposten-Erstellungsmenü. Drücken Sie "F" und klicken Sie dann auf "R". Durch Platzieren eines Beacons können Sie in der oberen linken Ecke sehen, welche Ressourcen verfügbar sind. Wenn in diesem Fenster mehrere Materialien angezeigt werden, schauen Sie sich um, um den besten Standort für den Außenposten auszuwählen.

Das erste, was Sie tun müssen, um einen Außenposten in Starfield zu errichten, ist **ein Leuchtfeuer aufstellen**. Öffnen Sie dazu den Scannermodus [F] und klicken Sie dann auf [R], um in den Konstruktionsmodus zu wechseln. Zunächst steht nur der Beacon zur Verfügung; für die Installation werden keine Ressourcen benötigt. Achten Sie bei der Festlegung des "Herzens" der Basis darauf, welche Ressourcen in der Nähe sind.

Der nächste Schritt besteht darin, mehrere Grundstrukturen aufzubauen. Die Hauptfunktion des Außenpostens ist die Materialgewinnung. Öffnen Sie den Baumodus, indem Sie über den Scanner zum Außenpostenbereich zurückkehren oder auf

das Leuchtfeuer klicken. Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich ein Gebäudemenü, das mit Z und C umgeschaltet werden kann.

Nachdem Sie den gewünschten Extraktor ausgewählt haben, wird Ihnen ein Fehler auffallen "*Gegenstand konnte nicht platziert werden: Muss auf einer Ressourcenader platziert werden"*. Um einen bestimmten Materialextraktor zu installieren, **Wir müssen seine Ader finden**. Es wird in einer bestimmten Farbe hervorgehoben, die sich von der Abdeckung des Planeten unterscheidet: Grau oder Grün. Sie müssen einen Extraktor im markierten Bereich platzieren. Das nächste, was Sie tun müssen, ist **Speicher installieren**. Es ist zu beachten, dass für jede Art von Ressource ein eigenes Lager erforderlich ist:

- Felsen.
- Flüssig.
- Gas.

Sobald die Extraktoren gebaut sind, ist es notwendig **Generatoren erstellen**um Energie zu erhalten und Mining-Module zu starten. Gehen Sie dazu in den Bereich "Energie und Licht" und wählen Sie dann die gewünschte Struktur aus: Solarpanel oder Windkraftanlage. In der oberen linken Ecke können Sie sehen, wie viele Einheiten der Generator produzieren wird. In der unteren rechten Ecke erfahren Sie, wie viel Energie der Außenposten aktuell benötigt.

In der Regel auf den meisten Planeten **Ein Solarpanel reicht aus**. Ein solches Gebäude liefert 6 Energie und jeder Extraktor benötigt 5 Einheiten. Verschiedene Planeten haben unterschiedliche Stromerzeugungsmodule, daher ist es manchmal besser, eine Turbine zu bauen. Über den Anschluss der Absauggeräte an den Generator müssen Sie nicht nachdenken, das geschieht automatisch.

Um einem Außenposten in Starfield eine Besatzung zuzuweisen, müssen Sie bauen **Mannschaftsstation** [Mannschaftsstation]. Es befindet sich im letzten Abschnitt "Verschiedenes". Um es zu erstellen, benötigen Sie die folgenden Ressourcen:

- 5 Aluminium.
- 2 Eisen.
- 3 Nickel.

Nach der Installation der Station können Sie der Basis eine Besatzung zuweisen. Gehen Sie dazu zum Menü, klicken Sie auf den Schiffsbereich, öffnen Sie Ihr Schiff und klicken Sie auf "C", um zum Besatzungsbereich zu gelangen. Klicken Sie auf den gewünschten Begleiter, um ihn einer bestimmten Basis zuzuordnen.

Um Außenposten mit Starfield zu verbinden, müssen mindestens zwei Stützpunkte gebaut werden. Das nächste, was Sie bei jedem von ihnen tun müssen, ist die Installation **Frachtkommunikation** [Cargo Link], um es zu bauen, benötigen Sie:

- 2 Neutralleiter.
- 12 Aluminium.
- 20 Eisen.
- 2 Beryllium.

Güterverbindung ermöglicht **Transport von Gegenständen zwischen Außenposten.** Nach dem Bau dieses Moduls ist es möglich, über die Steuerkonsole zwei Basen zu verbinden. Wählen Sie das Lager aus, in dem die Ressource ankommt, klicken Sie mit der rechten Maustaste und zeichnen Sie dann die Ausgangskette zur Frachtverbindung. Die im "Outgoing"-Container befindlichen Waren werden in den "Incoming"-Container verschoben und umgekehrt. Erstellen Sie Ausgabelinks zum Postausgangscontainer, um sie an einen anderen Außenposten zu senden, gefolgt von Ausgabelinks vom Eingangscontainer, um die empfangenen Ressourcen zu verwenden. Die grundlegende Frachtkommunikation funktioniert in einem System, und intersystemisch können Sie Außenposten in verschiedenen Systemen verbinden. Damit der zweite funktioniert, ist Helium-3 erforderlich.

Wenn Sie eine Besatzung an einem Außenposten stationieren oder Wohnräume bauen und diese mit Möbeln dekorieren möchten, benötigen Sie **Erstellen Sie ein Gateway** (Schleuse). Zunächst ist es notwendig, ein Wohngebiet oder einen anderen Knotenpunkt zu bauen. Zunächst handelt es sich um ein gewöhnliches Feld, das nicht betreten werden kann. Wählen Sie ein Außenposten-Gateway aus und befestigen Sie es an beiden Seiten des Hubs. Danach können Sie den Raum betreten.

Mit einem Transfercontainer können Sie Fracht an Bord Ihres Schiffes transportieren. Um dieses Modul zu erstellen, benötigen Sie:

- 4 Gleitmittel.
- 8 Eisen.
- 5 Wolfram.

Nach der Installation der Struktur müssen die ausgehenden Verbindungen angeschlossen werden, die von den Extraktoren zu den Lagern und von dort zum Transfercontainer führen. Wenn Sie sich dem Modul nähern, können Sie sehen, welche Ressourcen in welchen Mengen darauf geladen sind. Jetzt können Sie vom Schiff aus auf Materialien zugreifen oder diese direkt aus dem Container entnehmen.

Eine weitere gute Möglichkeit, einen Außenposten zu erweitern, ist der Bau **Gewächshäuser** [Gewächshaus]. Öffnen Sie dazu den Skill **Botanik** [Botanik] und untersuchen Sie das entsprechende Gebäude im Labor. Scannen Sie die gesamte Flora auf dem Planeten, um 100 % Forschungsfortschritt zu erzielen. Gewächshäuser benötigen Strom und Wasser, um unabhängig zu funktionieren.

Nachdem Sie ein Gewächshaus gebaut haben, können Sie beginnen **wachsende Pflanzen**. Dazu ist es notwendig, dass eine Art Flora auf dem Planeten vorhanden ist. Nachdem Sie das Gewächshaus erstellt haben, müssen Sie einen Wasserabscheider bauen und ihn dann mit den Pflanzen an das Modul anschließen. Dies muss über Modulverknüpfungen erfolgen. Versorgen Sie das Gewächshaus mit Energie und wählen Sie dann das erforderliche Wachstumsmaterial aus.

Die Planzen müssen auf dem Außenposten (Planeten) ansässig sein und reproduzierbar (Scannergebnis).

Um Viehkomplexe zu bauen, müssen Sie diese öffnen **Zoologische Fähigkeiten** [Zoologie]. Mit dieser Fertigkeit können Sie Ressourcen von Kreaturen erhalten und von ihnen ernten, ohne Schaden anzurichten. Darüber hinaus ermöglicht die Fähigkeit die Zucht von Tieren. Nachdem Sie einen Planeten mit Fauna ausgewählt haben, scannen Sie alle Lebewesen dieses kosmischen Körpers zu 100 %. Für den autonomen Betrieb des Komplexes sind Strom, Wasser und Nährstoff erforderlich. Um ein Tier zu bevölkern und zu zähmen, müssen alle Voraussetzungen dafür geschaffen werden. Erstellen Sie nach dem Bau eines Viehkomplexes ein Gewächshaus, einen Wasser- und Stromgenerator sowie ein Nährstofflager. Verbinden Sie das Lager mit dem Komplex. Anschließend aktivieren Sie alle Module der Tierfarm über die Konsole.

Die Tiere müssen auf dem Außenposten (Planeten) ansässig sein und reproduzierbar (Scannergebnis).

#### Lohnt es sich, einen Außenposten zu bauen?

Mit Hilfe von Außenposten wird es möglich sein, die notwendigen Ressourcen in großen Mengen zu beschaffen, aber der einzige Zweck, für den dies erforderlich sein kann, ist die Schaffung dieser Außenposten. Darüber hinaus erfordert das Aufrüsten von Rüstungen und Waffen auch bestimmte seltene Ressourcen, die durch den Besitz einer Basis verbraucht werden. Das Hauptziel und die Hauptaufgabe von Außenposten ist die Möglichkeit, mit dem Baukasten herumzuspielen und eine eigene Weltraumbasis zu erschaffen. Tatsächlich liegt der Hauptzweck von Outposts in der Unterhaltungs- und Rollenspielkomponente. Als Pluspunkt können wir die Schaffung eines zusätzlichen Lagers hervorheben, in dem Sie Schmuggelware verstecken (wenn der Außenposten nicht im UC-Raum ist) oder einfach Gegenstände lagern können, die nicht auf das Schiff passen. Grundressourcen, die produziert werden können, können im Laden für 1-2 Credits verkauft werden, was dieses Schema ausmacht **schreckliche Möglichkeit, Geld in der Landwirtschaft zu verdienen**.

#### Grundlegende Logik für unsere Außenposten

Außenposten Design des zentralen Außenpostens : Bauen Sie eine umfangreiche Produktion von Helium-3 und zahlreiche Lagerbehälter auf. Verbinden Sie den Speicher mit allen systemübergreifenden Cargo-Link-Exportboxen (in rot) und Treibstoffkästen (in Blau).



Auf den Produktionsaußenposten, Sie erhalten Helium-3, Stellen Sie einen Vorratsbehälter auf, und schließen Sie die Importbox an (in grün) zu diesem Speicher. Dann, Verbinden Sie diesen Speicher mit dem Kraftstoffkasten (in Blau). Auf jedem Außenposten, Jetzt müssen nur noch Extraktoren eingerichtet werden, Ressourcenspeicher, und verbinden alle diese Speicher über einen Transfercontainer mit der Exportbox (in rot) der Produktionsaußenposten.



#### Liste der zu bauenden Außenposten

Jetzt, Hier ist die Liste der zu errichtenden Außenposten und der besten Planeten (Hier ist das Geschick des Scannens von entscheidender Bedeutung, um festzustellen, wo man sich niederlassen soll).



Auf dem Planeten **Bohr IV** (Bohr-System), Außenposten errichten, für *Kupfer Fluor, Gold, und Antimon.* 

Auf dem Planeten <u>StellisD.</u> (Cheyenne-System), Außenposten für Nickel, Kobalt, Platin, und Palladium.

Auf dem Planeten **Denebola III-a** (Denebola-System), Außenposten für *Eisen, Alkane, Tantal, und Ytterbium.* 

Auf dem Planeten **Jaffa VII-b** (Jaffa-System), Außenposten für *Blei, Wolfram, Titan, und Dysprosium.* 

Auf dem Planeten <u>Heilein V-b</u> (Jaffa-System), Außenposten für *Aluminium, Beryllium, Neodym, und Europium.* 

Auf dem Planeten Eridani III (Eridani-System), Außenposten für Uran, Iridium, Vanadium, und Plutonium.

Auf dem Planeten Charybda VIII-b (Charybde-System), Außenposten für Argon, Benzol, Carbonsäuren, und Neon.

Auf dem Planeten **Procyon III** (Procyon A-System), Außenposten für *Kupfer, Fluor,* Tetrafluoride, *und ionische Flüssigkeiten.* 

Auf dem Planeten <u>Sirius II</u> (Sirius-System), Außenposten für *Chlor, Chlorsilane, Lithium, und Xenon.* 

Auf dem Planeten <u>Freya III</u> (Freya-System), Außenposten für Silber und Quecksilber Es gibt viele andere Planeten, auf denen diese beiden Elemente existieren

Auf dem Planeten <u>Heinlein IV-b</u> (Heilein-System), Außenposten für *Cäsium*.

Auf dem Planeten Andraphon System: Narion, Außenposten für *Aluminium, Beryllium, Europium, Helium-3, Eisen.* 

Auf dem Planeten Jemison System: Alpha Centauri, Außenposten für Argon, Chlor, Chlorsilan, Blei, Wasser.

Auf dem Planeten Creet [Kreet] System: Narion, Außenposten für Alkane, Argon, Helium-3, Eisen, Blei, Neon, Silber, Wasser.

Auf dem Mond System: Sol, Außenposten für *Helium-3, Eisen.* 

Auf dem Planeten **Tau Ceti VIII-b System**: Tau Ceti, Außenposten für Aluminium, Argon, Chlor, Chlorisane, Tantal, Eisen, Wasser.

Auf dem Planeten "das Schloss" (Burg) [Zamka] **System**: Alpha Centauri Außenposten für *Kobalt, Kupfer, Helium-3, Eisen, Nickel, Uran, Vanadium, Wasser.* 

Auf dem Planeten Nesoi System: Olymp, Außenposten für Wasser, Eisen, Uran, Argon, Iridium, Benzol, Tantal, Carbonsäuren.

Auf dem Planeten **Porrima IV-d System**: Porrima ,Außenposten für Argon, Carbonsäuren, Blei, Neon, Nickel, Plutonium, Uran, Wasser.

Auf dem Mond Titan **System**: Sol, Außenposten für *Blei, Titan, Wolfram, Wasser*.

Auf dem Planeten Volii Epsilon **System**: Voliy, Außenposten für Chlor, Chlorsilane, Kupfer, ionische Flüssigkeiten, Blei, Wasser.

## Einzigartige Ressourcen (Tasine, Rothicit, Sehr, Aldumit, Vytinium, Angeben)

In Bezug auf einzigartige Ressourcen, Sie kommen im gesamten Universum nur auf einem einzigen Planeten vor, Daher ist es unmöglich, Außenposten mit allen unteren Schichten zu haben.

Sie können neben den beiden bereits vorhandenen einen dritten Außenposten errichten, mit einer bedeutenden Helium-3-Produktion, und platzieren Sie sechs Intersystem-Links. Hier sind die Planeten, auf denen Sie Außenposten errichten sollten, um die zu ernten 6 einzigartige Ressourcen:

- Tasine (Tsn): Huygens VII-a
- Rothicit (Rc): Carina III-a
- Sehr (Vr): Verne I
- Aldumit (Anzeige): SchröDinger II
- Vytinium (Du): Déwie VII-a
- Angeben (Dh): Katydid III

#### Fazit

Ich hoffe, dass dieser Leitfaden denjenigen nützlich sein wird, die die Erstellung von Außenposten optimal optimieren möchten! So sieht die Basis von oben aus, mit drei Außenposten nebeneinander und 18 systemübergreifende Verbindungen (Es gibt einige Anzeigeprobleme).

## Starfield – my own Handbook *Q) Raumkampf* 💻

Raumkampf mit Schiffen ist ein Teil im Spiel, das sehr eng mit dem Schiffsbuilder zusammenhängt. Jeder kann sich sein Traumschiff zusammenstellen (wenn die Credits reichen) und damit Aufgaben erfüllen. Sollte man auf Raumkämpfe aus sein, muss man seine Erfahrungen sammeln. Hier beschreibe ich meine.

Ich habe festgestellt, dass es Gebiete auf der Raumkarte gibt, wo regelmäßig "böse Buben" und auch Mädels auftauchen, die auf Ärger aus sind. Wenn man sich dem widmen möchte, benötigt man ein spezielles Schiff. Klasse A würde ich nicht empfehlen, besser Klasse B oder C. Eine kompakte Bauform sollte es haben, da die meisten Teile eh nur "Show" sind und nicht in die Bewertung einfließen, außer beim Gewicht! Endgeschwindigkeit ist nicht unbedingt notwendig, aber einen guten Schubstoß. Da man nicht wegläuft im Kampf, aber sich aus der Schussbahn oder der Peilung bringen muss, hierauf sollte der Erbauer achten. Wichtig ist vor allem ein starker Reaktor, der die Waffen mit Energie versorgen muss. Außer bei den Raketen, dreht sich in diesem Zeitalter alles um Energie. Je mehr, desto bum :-).

Das mit den Waffen/Waffenarten und Waffenmenge, muss jeder für sich ausprobieren. Ich habe für mich zwei Grundregeln auf gestellt: <u>Weite vor Kraft</u> und <u>Menge vor Kraft</u>. Das bedeutet, je früher man ein Schiff beschießen kann (und auch trifft), je weniger muss ich einstecken. Je mehr Waffen mit geringerer Kapazität auf das gleiche Ziel feuern, je schneller der Erfolg. Ich war anfangs der Meinung das Raketen eine gute Wahl wären, hohe Reichweite und hohe Schadenswerte. Allerdings musste ich feststellen, das sie nur eine geringe Schussfrequenz haben, meistens "1". Die kleinen Ecliptic-Jäger ballern allerdings mit einer Frequenz von "6" auf dich, was schnell zu Problemen führt. Also habe ich mein Konzept umgestellt auf Laser-/Ballistische- und EM-Waffen. Wer Schiffe nicht kapern mag, kann auf EM-Waffen verzichten.

Hier sind wir auch schon beim Thema, *kämpfen und vernichten* oder *kämpfen und erobern*? Das muss jeder natürlich für sich ausmachen. Ich habe mich für kämpfen und erobern entschieden. Sicher es lohn sich nicht wirklich, da das Prisengeld rund 10% vom Schiffswert beträgt, aber hej, immer noch besser als Farmen. Außerdem haben die Macher des Spiels den Raumkampf unblutig gestaltet, warum? Nobody knows. Kapert man am Boden ein Schiff mit Piraten, muss man die platt machen und sie liegen tagelang im Schiff rum. Beim Raumkampf sind alle verschwunden *(Anmerkung vom Autor: ist in NG+ bisher nicht so, waren wir´s ab)*, sobald man andockt (Rettungskapsel?). Auch gut, dafür beginnt die Grausamkeit beim Finden des Cockpits :-). Gerade bei den fliegenden Backsteinen der Va´ruun (drei Decks und 6L lang), kann man schon verzweifeln. Apropos, wer das Cockpit sucht, sollte auf dem Weg alles brauchbare einstecken, Es ist nicht klar, ob die Sachen auf dem Schiff ins Eigentum des Siegers übergehen, verkauft man gleich die Beute ist so wie so alles futsch.

Cockpit gefunden Schiff übernehmen.

Doch bis es so weit ist hier meine Kampfstrategie. Diese beinhaltet drei Grundsätze, Reichweite, Feuerfrequenz und außer Gefecht setzen mit EM. Je früher man ein Schiff angreift, des do besser. Die meisten Schiffe haben nur Kurzreichweitenwaffen. Nach einigen Kämpfen ist mir klar geworden, eine hohe Schussfrequenz ist mörderisch. Möchte man ein Schiff übernehmen, dann EM-Waffe, dann bleibt es in einem Stück.

Der Kampf sollte folgendermaßen ablaufen:

bei "einem Schiff", kein Problem, möglichst früh angreifen, mit allen Waffen runter schießen und zum Schluss (blauer Balken leer, weißer Balken halbe) in die Zielerfassung gehen (R) und mit der EM-Waffe alles ausknipsen. Zielerfassung ausschalten, bis unter 500m heran, dann andocken. Man muss nicht alles runterschießen, allerdings Schild und Antrieb sollten unten sein. Achtung! es gibt auch Selbstmörder oder das eigene Schiff hat zu viel Speed drauf, beim Rammen zerstört sich das Schiff (Gegener) meist selbst :-( Bei mehreren Schiffen ist das anders. Wir gehen davon aus, dass wir ein Schiff übernehmen wollen (mehr ist ja nicht möglich, man kann sie nicht aneinander hängen) somit müssen wir alle andern platt machen. Man nimmt am besten eins das ca. 3000m entfernt ist. Unsere Waffen können min. 3300m. Drauf zu fliegen und mit allem ballern. Wenn zu weit weg, mit boost heran pirschen. So muss man alle anderen ebenso abschießen, bis auf eines. Nachteil dieser Methode ist, man kann am Namen und auf der Entfernung nicht den Schiffstype erkennen. Mir ist es schon passiert, dass am Ende nur ein Schiff der SMART-Klasse übrigblieb. Shit happens. Diese Minischiffe der A-Klasse sind flink und nervig.

So habe ich vier Elciptic Schiffe plus Schlachtkreuzer klein bekommen. Hierbei war leider keine Zeit zum Überlegen, und alle sind verlustig (R.I.P.)

Weiter:

Sobald man mit der Beute abdockt, ist man Kapitän, d.h. bevor man wieder lossegeln kann, muss man den Schaden beheben (selbst angerichtet, LoL): dazu taucht links das Technikdisplay vom Schiff auf und zeigt den Zustand an. Dreimal Waffen (L) und dreimal Technik (R). Jetzt benötigt man etwas Geduld, den je nach Güte der Apparaturen ist die Wiederherstellungszeit mal länger oder kürzer. Hierzu wechselt man mit den Pfeiltasten ▲ in die Spalte, die man ändern möchte, und mit der Taste "auf" A , verteilt man neu die Reaktorenergie. Dafür wird die zuverteilende Energie auf dem Querbalken angezeigt. Beim Draufklicken wird ein Energiebalken abgezogen und der Spalte aufaddiert. Erscheint der Balken (blau) nicht sofort, dann ist die Abteilung noch im "Reparaturmodus". Wie schon erwähnt kann das unterschiedlich lange dauern.

Um ein Schiff vom Kampfplatz zum nächsten Schiffsservice zu bekommen, benötigt man mindestens Antrieb und Grav (für ein anderes System ist auch nur Grav notwendig). Da man in besiedeltes Gebiet fliegt (Empfehlung) sind Waffen und Schild nicht unbedingt nötig. In dem Moment, in dem man springen will wird das neue Schiff zum "Heimatschiff" - sorry war nicht meine Idee. Daher sollte man auch seinen Laderaum vor gewollten Kämpfen leeren. Ich habe es zwar noch nicht erlebt, dass Ladung verloren geht (der Captainssafe wurde bei mir nicht übertragen!), aber man sieht in der Schiffsübersicht ein Symbol für überladenen Frachtraum. Wenn man jedoch das Heimatschiff wieder wechselt, ist alles vorhanden.

Mir ist es schon passiert, dass ich so einen fliegenden SMART erwischt habe. Der hatte nur He3 für das eigene System. Dann bleibt einem nichts übrig, als auf den vorhandenen Planeten, einen Zivilen-Außenposten zu suchen. Die haben meist einen Ship-Service. Hier kann man die Schiffe wieder tauschen (puh):

Nun nochmal zurück zu Sinn des Ganzen, Credits. Man muss ein erbeutetes Schiff (egal wie, Boden/Raum) registrieren. Erst dann kann man daran rumschrauben oder verkaufen. Die Marge ist nicht üppig, ist aber sicher so gewollt, um nicht mit Schiffen schnell zum Millionär zu werden. Zwei bis drei Sachen sind noch zu bedenken, erstens man muss (wenn man es möchte) das Heimatschiff wieder umwidmen, zweitens man kann das "neue" Schiff auch gleich verkaufen (wenn der Händler Kohle hat), da Schiffe eine Preisbindung haben ist der Ort egal und drittens, ganz wichtig, euer Schiff behält die technischen Einstellungen vom Vorgänger bei. D.h. sie sind ganz unten! Also für den nächsten Kampf die Einstellungen prüfen und auf die gewünschten Werte drehen.



Ein Tipp noch, mehr als 10 Schiffe im Portfolio sind normal nicht möglich. Also wenn der Händler Credits hat (was nicht immer der Fall ist) verkaufen. Das polstert den Geldbeutel auf, grade wenn man noch nicht seine AIDA (mein Schiff) gebaut hat. die Händler mit der meisten Credits sind die Herstellerfirmen (160T. Credits, sonst nur 72T, wenn aufgeladen). Achtung, die können aber meist nicht reparieren, also immer Schiffsteile vorrätig haben!

Übrigens, für das Killerschiff habe ich die Mutter aller Schiffe die Frontier zerlegt, da sich hier die Spezialteile aus der Mission mit der Crimsonfleed befinden und diese nicht über Tausch oder Verkauf das Schiff wechseln. Pfeifendeckel, ich habe zumindest keinen Vorteil feststellen können.

Diese Strategien gelten auch für Sternenblut Schiffe. Drei Stück kein Problem. Man kann sie allerdings nicht *entern*, also zerstören. Es gibt reichlich EP!

Fassen wir zusammen:

- kompakte Bauform (Schiff)
- guter Schubstoß (boost Triebwerk)
- starker Reaktor
- Waffen mit hoher Reichweite
- mehrere gleiche Waffen auch mit weniger Bums
- EM-Waffen (best 750ér 1000m)
- maximales Schild
- Frachtraum nach gusto
- Hüllenwert > 1000
- Endgeschwindigkeit vernachlässigbar
- möglichst C-Klasse
- Energie gut verteilen, Grav vernachlässigen

### Starfield – my own Handbook R) Schiffsbau 🖳

Schiffsklassen -> A - B - C (bezieht sich auf den Reaktor) Teile der gleichen Klasse können nur verbaut werden nach der Reaktorklasse (ABC)

Hersteller Schiffe:

Deimos-Werft: Sternenhof von Deimos, Umlaufbahn von Deimos (Marsmond), Sonnensystem

Hopetech Werft: Hopetown, Planet Polvo, Valo-System neben dem Nairon-System

Nova Galactica Werft: Umlaufbahn von Luna (Mond der Erde), Sonnensystem (nach der Quest "Die alte Nachbarschaft" nicht mehr zugänglich, als Werft) Ersatzweise auf dem Titan-Mond

Stroud-Eklund Werft: Stroud-Eklund-Sternenhof, Umlaufbahn von Dalvik (Deepala-Mond), Nairon-System

Stroud-Eklund Ausstellungsraum Werft: Stroud-Eklund Showroom, Neon, Volii Alpha, Volii System

Taiyo Ausstellungsraum Werft: Ryuijn-Büros, Neon, Volii Alpha, Volii System

Schiffsbaustellen sind außerdem:

New Atlantis-Werft: New Atlantis City, Jemison, Alpha Centauri System Akila-Werft: Cheyenne  $\rightarrow$  Akila  $\rightarrow$  Akila City größere Liste von Marken Neon-Werft: Neon City, Volii Alpha, Volii System Cydonia-Werft: Sol  $\rightarrow$  Mars  $\rightarrow$  Cydonia New Homestead-Werft: New Homestead City, Titan (Mars), Sol System Stroud Starbase  $\rightarrow$  Narion, gut für Schiffsverkauf "mui credits" Sol  $\rightarrow$  Mars (Orbit)  $\rightarrow$  Deimos-Sternenwerft Valo  $\rightarrow$  Polvo  $\rightarrow$  Hopetown (Showroom)

Volii  $\rightarrow$  Volii Alpha  $\rightarrow$  Neon: Kern (Taiyo Showroom) Volii  $\rightarrow$  Volii Alpha  $\rightarrow$  Neon: Kern (Stroud-Eklund-Schiffsautomat) Paradiso-Werft: Paradiso, Porrima-System, *wenig Teile* Sol  $\rightarrow$  Titan Mond  $\rightarrow$  Schiffstechniker seltene Teile(Nova) Ixyll  $\rightarrow$  Ixyll II  $\rightarrow$  Die Eleos-Zuflucht Alpha Centauri  $\rightarrow$  Gagarin  $\rightarrow$  Gagarin Landing, *wenig Teile* Valo  $\rightarrow$  Polvo  $\rightarrow$  Hopetown (Schiffstechniker) Volii  $\rightarrow$  Volii Alpha  $\rightarrow$  Neon Platform Porrima  $\rightarrow$  Porrima III  $\rightarrow$  Red Mile abgeschirmte Frachträume Wolf  $\rightarrow$  Der Bau keine Schiffstechniker Kryx  $\rightarrow$  Der Schlüssel: Schiffstechnikerin Jazz findet ihr auf Piratenbasis, abgeschirmte Frachträume und Scanstörer. Als einzige Händlerin verkauft sie zudem Schiffe der Crimson Fleet. Der Verkauf endet nach Verhaftung des Anführers.

UC-Venguard Vigilance Kampfkreuzer - Schiffsteile (später Nähe Schlüssel, im späteren Verlauf)

Außenpostenplatform - mit Schifsbuilder

- - - -

- auch haben viele Zivilposten wenige Schiffsteile (oft gebraucht) und reparieren auch!

Teile Hersteller:		
Hersteller	Spezialisiert auf	Händler
Amun Dunn	• Reaktoren	<ul> <li>Verschiedene Schiffswerften &amp; Showrooms</li> </ul>
Ballistic Solutions Inc.	<ul><li>Treibstoff</li><li>Ballistische Waffen</li></ul>	<ul> <li>Verschiedene Schiffswerften &amp; Showrooms</li> </ul>
Deep Core	<ul><li>Grav-Antriebe</li><li>Frachträume</li></ul>	<ul> <li>Verschiedene Schiffswerften &amp; Showrooms</li> </ul>
Deimos	<ul> <li>Cockpits</li> <li>Wohnmodule</li> <li>Strukturen</li> <li>Landebucht</li> </ul>	<ul> <li>Deimos-Sternenwerft (Sol- System, Mars-Orbit)</li> <li>Gagarin, Mars Cydonia,</li> <li>New Atlantis</li> <li>Außenpostenplattfom (nicht das gesamte Programm)</li> </ul>
Dogstar	• Reaktoren	<ul> <li>Verschiedene Schiffswerften &amp; Showrooms</li> </ul>
HopeTech	<ul> <li>Strukturen</li> <li>Getriebe</li> <li>Docker</li> <li>Landebucht</li> </ul>	<ul> <li>Schiffswerft &amp; Showroom in Hopetown (Valo-System, Planet Polvo)</li> <li>Akila City, Paradiso</li> </ul>

#### Horizon Defense

Light Scythe

Nautilus

Nova Galactic

- Panoptes
- Protectorate Systems

Reladyne

Sextant Shield Systems

Shinigami

Slayton Aerospace

Stroud-Eklund

- EnergiewaffenBallistische Waffen
- Energiewaffen
- Treibstoff
- Schilde
- CockpitsWohnmodule
- Strukturen Landebucht
- Antriebe
- Frachträume
- Antriebe
- Grav-Antriebe
- Abgeschirmte Frachträume
- Energiewaffen
- Antriebe
- Grav-Antriebe
- Wohnmodule
   Strukturen
   Landebucht
   Cockpits

- Taiyo Astroneering
- Cockpits
- WohnmoduleGetriebeStruktur

- Außenpostenplattfom (nicht das gesamte Programm)
- Verschiedene Schiffswerften & Showrooms
- Verschiedene Schiffswerften & Showrooms
- Verschiedene Schiffswerften & Showrooms
- Schiffswerft in New Homestead (Sol-System, Mond Titan im Saturn-Orbit)
   Gagarin, New Atlantis, Mars Cydonia, Paradiso
   Außenpostenplattfom (nicht das gesamte Programm)
- Verschiedene Schiffswerften & Showrooms
- Verschiedene Schiffswerften & Showrooms
- Verschiedene Schiffswerften & Showrooms
- Der Bau (Wolf-System)
- Red Mile (Porrima-System, Planet Porrima III)
- Der Schlüssel (Kryx-System)
- Verschiedene Schiffswerften & Showrooms
- Schiffswerft in Hopetown (Valo-System, Planet Polvo)
- Stroud-Eklund-Sternenwerft (Narion-System, Planet Deepala, Dalvik-Mond-Orbit)
- Stroud-Eklund Showroom (Volii-System, Planet Volii Alpha, Neon: Kern)
- Stroud-Eklund-Sternenwerft (Narion-System, Planet Deepala, Dalvik-Mond-Orbit)

Akila City, Paradiso Außenpostenplattfom (nicht das gesamte Programm)

Taiyo Astroneering Showroom (Volii-System, Planet Volii Alpha, Neon: Kern)

Akila City, Außenpostenplattfom (nicht das gesamte Programm)

Xiang

• Reaktoren

• Verschiedene Schiffswerften & Showrooms

# S) Schiffe bauen - Millennium Falcon und mehr 🖳

Kochbuch:

Ausgangspunkt ist New Atlantis, für das Vorhaben sind ca. 300 Kilo Credits notwendig. Hier gibt es Teile im Sortiment, die wir gerne mitnehmen wollen ( gilt auch für andere Bauvorhaben). Viele Teile bekommen wir wiederum nur an einer anderen Schiffswerft (Stroud) und deshalb müssen wir uns jetzt ein bisschen vorbereiten. Wir werden hier die Crimson Fleet Haunt (Rambler /II) nehmen, kaufen (oder aus Bestand) diese und bestücken sie. Nicht benötigte Teile werden vom Kaufpreis abgezogen :-). (Werte ändern sich ständig, halt Schrauber)

Millennium Falken Class B Teile : Rambler zum Modifizieren (Cockpit) R Frachtcontainer löschen Docker löschen Schild löschen Deimos Verstrebung A 2x Deimos Hülle A 4x Deimos Kiel A 4x Nova Verkleidung Backboard vorne 2L 2x Nova Verkleidung Backboard hinten 2L 2x Deimos Bauch vorne 3x Docker 100DP slim 1x Q

Warnung ignorieren, da Schiff nicht komplett! Muss auch nicht wirklich gut fliegen, nur abspeichern

#### Stroud-Werft:

ModifizierterRambler

#### Ebene O

Landebucht Stability Pro 1x (A) Fahrwerk Accu-Lander 1L Backboard 4x Werkstatt-Modul 2Lx1B (B) Stroud Kappe A Backboard vorn unten Steuerboard Stout Bugkapp B vorne unten

#### Ebene 1

Ionenstrahlreaktor H1020 (C) He3-Tank M20 Ulysses (D) Grav-Antrieb Aurora 12G (E) Antrieb SAE-5220 3x (F) Nova Verkleidung Backboard hinten 2L 2x (von Rambler) Stroud Gefächsstation 2Lx2B (G) Frachtraum Galleon S203 (Füllteil) 2x (H) Stroud Kajütenleiter 1Lx1B (I) Cockpit Samurai (von Rambler) 🕖 Frachtraum Galleon S203 (K) Stroud Frachthalle 3Lx2B (L) Stroud Wohnguartier 2Lx1B (M) Stroud Bugkappe C Backboard vorne 2x Frachtraum Carvel V 101 (Füllteil) 2x (N) Nova Verkleidung Backboard vorne 2L 2x Luke vorne Luke Backboard 2x He3-Tank 200G Puls Laser Reza 600THz Luke oben - 2x

#### Ebene 3

Bugkappe B vorn oben Bugkappe C hinten oben Stroud Captain Wohnquartier 2Lx1B Stroud Verkleidung 1LA-BO 2x Stroud Kappe A Backboard vorn oben 2x Stroud Kappe A Backboard hinten oben 2x

Deimos Kiel A 4x (von Rambler) Schildgenerator Warden SG-200 (P) Luke oben 2x

#### Beim Bauen (meine PC Einstellung):

Teil löschen - Teil anklicken-umrahmt sich- Tabtaste

Teil einsetzen – Teil anklicken-umrahmt sich- mit der Maus platzieren. Die Farbe ändert sich auf Grün, wenn Teil an der Stelle passt, auf Rot, wenn Teil nicht passt. Ist das Teil nicht oder nur halb zu sehen, mit R oder F die Ebene anpassen. Teile können nach dem Anfassen mit Z gedreht werden (nicht immer alle Richtungen, meist gibt es dafür andere Teile). Einmal verwendete Teile können mit L-STRG und G kopiert werden. Auch fremde Teile nicht aus dieser Werft oder Werkstatt.

Step 1 - Ebene1


Teile die für "ober auf" gedacht sind (zB. Waffen), können sich beim Platzieren unten, autom. drehen, einfach probieren!

## Step 3



## Step 4





Step 5 - 2





Take off



## Design MadMars https://www.youtube.com/channel/UC4zaEyb75V7AlLvEJG6a32A

die wichtigsten Schiffswerte (Stand des Fortschritts)						
Grav	Reaktor	Treibstoff	Schild	Kanone W0	Rakete W1	EM W3
10	39	550	12	3200	4400	1100
36	3.54	5	1500	2.5	1.5	1.5
180	71		7%	30.11	38.11	1
	1125			30.64	34.64	1
				3	6	30
						3

neue Teile (Optimierung):

Cockpit Daimyo verstärkt Stroud Frachthalle 3Lx2B – entfernt Frachtraum mit Schild 10ST 320 – 2x Frachtraum Galleon S203 (Füllteil) 2x Taiyo Kajütleiter 1Lx1B

Taiyo All-in-one 2Lx1B HopeTech Wohnabeil 2L x 1B Stroud Kontrollabteil 2L x 1B Stroud Wissenschaftslabor 2Lx1B Stroud Captain Wohnquartier 2Lx1B Taiyo Kontrollabteil 2L x 1B mittig • Scann Jammer Multi A Schildgenerator Defender 28T Dämpfer Spark 750 - 3x Reaktor 104 DS Mag He3 Tank H40 Grav RD3000 Beta Helionstrahl PB-175 - 4x

Waffensteuerung:

W0= Mouse1 linke Taste W1= Mouse2 rechte Taste W2= Taste "G"

Outfit nach Optimierung (aktueller Stand)



Schiffbau (neu) Class C - TheWish - 🔜

Teile:

------ begehbare Elemente ------Cockpit Nova Cabot C3 (2 Ebenen) • Taiyo Kontrollzentum mittig 2Lx1B • Nova Werkstatt 2Lx1B • Taiyo All-in-one 2Lx1B • Taiyo Wissenschaftsmodul 2Lx1B • Taiyo Kajütleiter mittig 1Lx1B • Nova Wohnquartier 2Lx1B • Taiyo Lagerraum D oben 1Lx1B - 2x • HopeTech Waffenkammer 2Lx1B • Landebucht Taiyo (Einstieg vorne) Bed 200 • slim Docker Demos DP100 • ------ Fracht ------Frachtraum Galleon S201 - 2x •

Frachtraum Galleon S204 • Protectorate Sys geschirmter Frachtraum Corvel V102 - 2x • ----- Technik ------Reaktor Amundunn Thea Pirch 8Z Nova Kühler Back & Steuerboard • Grav DeepCoreApollo GV200 🔸 Antrieb SAL 6830 - 2x • Antrieb SAE 5330- 2x 😐 HopTech Röhren vorne Back & Steuerboard 🟓 Fahrwerk nova NG20 breit - 4x • Fahrwerk nova NG20 vorn - 2x 😐 He3 Tank 500T rechts/links 单 ----- Waffen ------Alphastrahlgeschütz 250 MeV – 3x 🗢 Raketenwerfer Tsukisasu 50k - 2x 😐 Dämpfer Spark 750 – 2x 🟓 Scanstörer Multifrequenz • Vangard Schild Bollwerk 🗕 (Auswahl der Waffen, immer Reichweite und Schussfregunz vor Effektivität) ----- Bauteile -----Nova Verkleidung vorne unten 2L – 2x 🟓 Nova Verkleidung hinten unten 2L • Nova Verkleidung Steuerboard mittig 2L 🔸 Nova Verkleidung Steuerboard hinten 2L • Nova Verkleidung vorne oben 2L – 3x 🗕 Nova Verkleidung mittig unten 2L 🔸 Nova Verkleidung mittig oben 2L – 4x 🟓 Nova Verkleidung Backboard mittig 2L 🔸 Nova Verkleidung Backboard hinten 2L • Nova Verstrebung • Waffenhalter Horizon - 2x 😐 Nova Luke Backboard - 3x • Nova Luke Steuerboard - 3x •



Schiffsdaten:

PAR 173 | RAK 314 | EM 2 | HÜLLE 1548 | SCHILD 1450 | FRACHT 3680 | CREW 6 | SPRUNG 30 LY | MOBIL 91 | TEMPO 130 | MASSE 2344| ABSCHIRMFRACHT 480 | TREIB 420 | WERT 89650 | Reak C40

Schiffbau (NG+) Class C - ReBorne - (alias TheWish) - 🔜

Teile:

----- begehbare Elemente -----Cockpit Nova Cabot C4 (2 Ebenen) Nova Kontrollzentum 2Lx1B Deimos Werkstatt 2Lx1B Taiyo TechnikStation 3Lx1B Nova Wissenschaftsmodul 2Lx1B Nova Kajütleiter 1Lx1B Nova Wohnguartier 2Lx1B Nova Docker Top 1Lx1B Landebay NG-6 ----- Fracht -------Frachtraum Polo 2030 Frachtraum Galleon S204 Protectorate Sys geschirmter Frachtraum Corvel V102 - 2x ----- Technik ------**Reaktor Fusor PC403** Grav DeepCoreApollo GV300 Antrieb SA 4220 - 2x (etwas geschummelt, passst aber)

Antrieb Poseidon DT230 - 2x Fahrwerk nova NG20 breit - 4x Fahrwerk nova NG20 vorn - 2x He3 Tank 500T rechts/links He3 Tank M30 Ulysses - 2x ----- Waffen ------Helionstrahl PB-175 - 4x Gaußgewehr MKE-9 - 2x Dämpfer Spark 750 - 3x Scanstörer Multifrequenz Schildgenerator Assurance SG-1800 ComSpike (optional) Verteilernetz (optional) (Auswahl der Waffen, immer Reichweite und Schussfregunz vor **Effektivität**) ----- Bauteile ------Nova Cowling 2L SM Nova Cowling 2L PM Nova Cowling 2L PA Nova Cowling 2L SA Nova Cowling 2L TF 3x Nova Cowling 2L BA Nova Cowling 2L TM- 4x Nova Cowling 2L BF - 3x Nova Bremsantrieb Back/Steuerboard Waffenhalter Horizon - 4x Nova Luke Backboard Nova Luke Steuerboard Nova Kühler Radiator Back & Steuerboard **Deimos Bumper Port Atf** Deimos Bumper Stbd Atf



Schiffsdaten:

PAR 127 | BAL 169 | EM 3 | HÜLLE 1615 | SCHILD 1620 | FRACHT 3280 | CREW 8| SPRUNG 30 LY | MOBIL 100 | TEMPO 130 | MASSE 2288| ABSCHIRMFRACHT 480 | TREIB 620 | WERT 89970 | Reak C39

WAR-Ship by YouTuber :

----- PARTS LIST ------

COCKPIT: Nova Cabot C3 Bridge (New Homestead on Titan, Sol system) DOCKER: Deimos 100DP Slim Docker - Bottom GRAV DRIVE: J-52 Gamma Grav Drive LANDING BAY: Taiyo Ship Bed 200 Landing Bay REACTOR: SF40 Sheared Flow Reactor SHIELD: Assurance SG-1800 Shield Generator

HABS:

1x HopeTech Hab Spine (HopeTech on Polvo, Valo system) 2x HopeTech Hab Cross Brace (HopeTech on Polvo, Valo system) 1x Taiyo Companionway 1x1 Top B 1x Taiyo Captain's Quarters 2x1 Mid 1x Taiyo Science Lab 2x1 Mid 1x Stroud All-in-One Berth 3x1 1x Nova Galactic Armory 2x1 1x Nova Galactic Workshop 2x1

WEAPONS: 6x Vanguard Obliterator Autoprojector 4x PBO-175 Auto Helion Beam 4x PBO-300 Auto Alpha Turret

ENGINES: 2x Amun Dunn X-300 Engine 2x Supernova 2200 Engine

FUEL TANKS: 1x M10 Ulysses He3 Tank 2x M50 Ulysses He3 Tank

LANDING GEAR: 2x Hope 6 Landing Gear 2x Hope 5 Landing Gear 6x Accu-Lander 11 Landing Gear

CARGO: 2x Galleon S204 Cargo Hold 2x Caravel V103 Cargo Hold 2x 100CM Ballast Shielded Cargo Hold 2x Caravel V101 Shielded Cargo Hold 1x 10ST Hauler Shielded Cargo Hold

STRUCTURAL PARTS: 2x Horizon Weapon Mount 1x Deimos Cowling - Fore 2x Deimos Wing C 2x Deimos Spine D - Aft 1x Deimos Tail A 2x Deimos Wing E - Port Aft

2x Deimos Bumper - Port Fore 2x Deimos Bumper - Port Aft 2x HopeTech Radiator 2x Nova Thruster Array - Port 2x Nova Weapon Mount 4x Nova Cowling 2L-PF 2x Nova Wing - Port 2x Nova Radiator 6x Nova Radiator - Top 2x Stroud Engine Mount 2x Stroud Cowling 3LA-PT

https://www.youtube.com/watch?v=jEtSWTJckgM



Schiffbau (Umbau) Class C - MüsliMaker -(Umbau des Shildbreakers) Teile:

----- begehbare Elemente -----Cockpit Deimos Phobos DS20.3 • Deimos Technikstation B 3Lx1B • Deimos Werkstatt 2Lx1B • Deimos Wissenschaftsmodul 2Lx1B • Deimos Kajütleiter 1Lx1B - 2x •

Deimos Kontrollstation 2Lx1B • Deimos Lagerraum 1Lx1B 🗕 Landebucht Taiyo (Einstieg vorne) Bed 200 🔸 slim Docker Demos DP100 • ----- Fracht ------Frachtraum Galleon S203 - 2x 🟓 geschirmter Frachtraum Corvel V102 - 2x • geschirmter Frachtraum Ballast 100 CM - 2x • ----- Technik ------Reaktor Amundunn Thea Pirch D9 • Nova Kühler Oberteil 😐 Grav RD 3000 Beta • Antrieb SAE-5660 - 2x • Antrieb DUNN 71 – 2x 😐 Nova Bremsantrieb Back & Steuerboard • Fahrwerk Nova NG20 - 2x 😐 Fahrwerk Hope 5 Deimos Fahrwerk 220CB Back/Steuerboared • He3 Tank H10 rechts/links - 2x 🟓 ----- Waffen ------Alphastrahl PB-300 - 3x 🔸 Dämpfer Spark 750 – 3x 🟓 Raketenwerfer CE-59 - 2x • Scanstörer Multifrequenz 🗕 Vangard Schild Bollwerk 🟓 (Auswahl der Waffen, immer Reichweite und Schussfregunz vor Effektivität) ----- Bauteile ------Deimos Verkleidung vorne • Deimos Kiel Chinten Deimos Kiel C vorne 🗕 Nova Verkleidung Steuerboard hinten 1L • Nova Verkleidung Backboard hinten 1L 🟓 Nova Bremsantrieb Back und Steuerboard

Nova Luke vorne – 2x • Nova Luke oben – 2x •

Schiffsdaten :

PAR 129 | RAK 353| EM 3 | HÜLLE 1391 SCHILD 1450| FRACHT 3480| CREW 7 | SPRUNG 29 LY | MOBIL 88 | TEMPO 140 | MASSE 1903 | ABSCHIRMFRACHT 800 | TREIB 1050 | WERT 76202 | Reak C37



Razzor Love

NEW ATLANTIS : Ix Docker 100DP Slim Ix Deimos Verkleidung vorne 2x Deimos Flügel A Steuer/Backboard 2x Deimos Dämpfer mitte 2x Deimos Dämpfer hinten 2x Deimos Dämpfer vorn

**RED MILE (PORRIMA 3, PORRIMA SYSTEM)** 2x Abgeschirmter Frachtraum DaGama 1010 Akila City : 1x Cockpit Armstrong 20E 1x Landing Bay Ship Bed 200 1x Stroud Kontrollzentrum 2Lx1B 1x Stroud: Waffenkammer 1x Stroud: All-in-One-Anlegeplatz 1x Stroud: Technikststion 3Lx1B 1x Stroud: Werkstatt 2Lx1B 1x Deimos Lagerraum 1Lx1B 1x Frachtraum Gallon S204 -----Antriebe-----2x Stroud: Antriebsverstrebung A 2x Antrieb Nova 1050 2x Taiyo: Bremsantrieb 1x Fahrwerk Accu Lander 11 2x Fahrwerk Pinpoint 3G je hinten/mitte/vorne Back/Steuerboard 2x He3-Tank M50 Ulysses 1x Antrieb SAE5660 1x Reaktor 104DS Mag 1x Grav-Antrieb Aurora 13G -----Waffen-----2x HELEONSTRAHL Disruptor 3330 2x Helionstrahl Exterminator 95MeV -----Struktur-----2x Ausrüstungplatte 1x Luke oben 4x Taiyo: Seitenplatten 2x Waffenhalterung Horizon



### ©MADMARS

DreadNought vormals Combat Dwart (Frontier - X -)

Teile:

----- begehbare Elemente ------**Cockpit Deimos Phobos DS20.3 Deimos Werkstatt 2Lx1B** HopeTech Kajütleiter 1Lx1B **Deimos Kontrollstation 2Lx1B** Landebucht Nova (Einstieg vorne)NG6 Slim Docker Demos DP100 ----- Fracht ------Frachtraum Galleon S204 geschirmter Frachtraum Ballast 100 CM ----- Technik ------**Reaktor Amundunn Thea Pirch 8Z** Nova Kühler Back/Steuerboard Grav Aurora 13G Antrieb SAE-5660 - 3x Fahrwerk HopeTech 6 Back/Steuerboad vorne Fahrwerk HopeTech 6 Back/Steuerboad hinten He3 Tank M30 Ulysses Back/Steuerboard He3 Tank 400 G ----- Waffen ------

Helionstrahl PB-175 - 4x Dämpfer Spark 750 - 3x Pulslaser Touch P-250 MV UV - 2x Scanstörer Multifrequenz Schild Assurance SG-1800 ComSPIKE Verteilernetz (Auswahl der Waffen, immer Reichweite und Schussfrequnz vor Effektivität)

------ Bauteile -----Deimos Verkleidung vorne Deimos Dämpfer vorne Steuerboard Deimos Dämpfer vorne Backboard Stroud Antriebsverkleidung A - 2x Deimos Flügel A Steuer/Backboard



Schiffsdaten :

PAR 121 | LAS 16 | EM 3 | HÜLLE 1470 | SCHILD 1600 | FRACHT 1920 | CREW 6 | SPRUNG 30 LY | MOBIL 100 | TEMPO 140 | MASSE 1318| ABSCHIRMFRACHT 160 | TREIB 800 | WERT 67399 | Reactor C41

## Flunder X

Teile: ----- begehbare Elemente ------Cockpit Nova Cabot C4 (2 Ebenen) Nova Kajütleiter 1Lx1B Nova Wohnguartier 2Lx1B Nova Kontrollzentum 2Lx1B Nova Wissenschaftsmodul 2Lx1B Stroud Waffenkammer 2Lx1B Nova Computerkern 2Lx1B Taiyo Lagerraum mittig 1Lx1B Landebucht Deimos 120 LD Docker Demos DP110 D unten ----- Fracht ------Frachtraum Galleon S201 - 2x 🔸 Frachtraum Galleon S204 😐 Protectorate Sys geschirmter Frachtraum Corvel V102 - 2x • ----- Technik ------Reaktor Trägheit 104 DS Mag Grav RD-3000 Beta Antrieb Dune 71 - 2x Antrieb SAE 5660 Fahrwerk nova NG20 breit - 2x Fahrwerk nova NG20 vorn - 2x Fahrwerk nova NG20 - 2x Acculoader 11 He3 Tank 500T He3 Tank M20 Ulysses - 2x ----- Waffen -----

Helionstrahl PB-175 - 4x Helionstrahl Exterminator 95MeV - 2x • Dämpfer Spark 750 - 3x Scanstörer Multifrequenz Vangard Schild Bollwerk (Auswahl der Waffen, immer Reichweite und Schussfrequnz vor Effektivität) ------ Bauteile -----

Stroud Bugkappe B vorne unten Deimos Bauch hinten - 2x Deimos Flügel A Back/Steuerboard hinten Deimos Flügel B Back/Steuerboard Deimos Flügel C Back/Steuerboard Deimos Flügel C Back/Steuerboard Deimos Kiel D unten - 2x Deimos Kiel F hinten - 2x Deimos Kiel E vorne - 2x Ausrüstungsplatte - 3x Nova Luke oben - 3x

Schiffsdaten :

PAR 129 | RAK 353| EM 3 | HÜLLE 1391 SCHILD 1450| FRACHT 3480| CREW 7 | SPRUNG 29 LY | MOBIL 88 | TEMPO 140 | MASSE 1903 | ABSCHIRMFRACHT 800 | TREIB 1050 | WERT 76202 | Reak C37

SnowWhite *mit Modding (auch nur mit diesem spielbar)* 

----- Technik -----Reaktor Trägheit 104 DS-C Mag Inter Rail IB-Cased • Grav Aurora 15G Drive • Antrieb SAL-6330 - 2x • Antrieb SAE 5660 • Fahrwerk Acculander 15 Landing Gear Stroud • Fahrwerk Acculander 11 Landing Gear Stroud - 2x •

He3 Tank 900T BS ----- begehbare Elemente ------Nasa Cockpit Magelan C2X 🟓 Nova Kajütleiter 1Lx1B 😐 Nova All-in-one Wohnguartier 2Lx1B • HopeTech Kontrollzentum 2Lx1B HopeTech Werkstattmodul 2Lx1B 🔸 Landebucht HopeTech 4 🗕 Docker Docker 100DP slim ----- Fracht -------Frachtraum Cargo Mid Stroud • Abgeschirmter Frachtraum DaGama 1010 – 2x 单 ------ Waffen --------Vanguard Autoprotektor Obliberator- 4x • Helionstrahl Exterminator 95MeV – 2x 😐 Dämpfer Spark 750 – 3x Scanstörer Multifrequenz • Schild SG 1800 . . . . . . . . . . . . . Deimos Hülle A 3x 🗕 Deimos Verkleidung hinten 🗕 Deimos Verkleidung vorn 🗕 Deimos Flügel A Steuer/Backboard 🟓 Deimos Flügel B Steuer/Backboard • Deimos Flügel D Steuer/Backboard 🟓 Nova Verkleidung Steuer/Backboard mittig 1L • Nova Verkleidung Steuer/Backboard hinten 1L • Nova Verkleidung Steuer/Backboard vorne 1L Nova Verkleidung Steuer/Backboard hinten 2L • Nova Verkleidung Steuer/Backboard vorne 2L – 2x 🟓 HopeTech Bug B hinten 🟓 Taiyo Seitenkappe Back/Steuerboard •

Luke oben 2x • Luke Backboard 2x • Ausrüstungsplatte - 3x •



Schiffsdaten :

PAR 129 | RAK 353| EM 3 | HÜLLE 1391 SCHILD 1450| FRACHT 3480| CREW 7 | SPRUNG 29 LY | MOBIL 88 | TEMPO 140 | MASSE 1903 | ABSCHIRMFRACHT 800 | TREIB 1050 | WERT 76202 | Reak C37

## Razorleaf Mantis Teileliste

----- begehbare Elemente -----Cockpit Deimos Phobos DS20.2 Deimos Captain Quartier 2Lx1B Deimos Waffenkammer 2Lx1B Landebucht Taiyo (Einstieg hinten) Bed 200 Landing Bay Slim Docker Demos DP100 ------ Fracht ------

geschirmter Frachtraum Ballast 100 CM ----- Technik ------**Reaktor Tokarak X 100** Grav Antrieb R 1000 Alpha Antrieb Ares DT60 - 2x Antrieb White Dwarf 1000 - 2x Fahrwerk PinPoint 3G Back/Steuerboad vorne Fahrwerk 220 CB Back/Steuerboad (hinten) He3 Tank 400 G ----- Waffen -----Auto Elektrodenstrahl Disruptor 3300 A - 2x Raketenwerfer CE-09 Pulslaser Flare P-15 MV IR - 2x Schildgenerator Bastille S81 ----- Bauteile ------**Deimos Cowling Fore** Stroud Engine Bracer A - 2x



PAR 16 | RAK 43| LAS 6 | HÜLLE 509 SCHILD 702| FRACHT 661| CREW 2 | SPRUNG 19 LY | MOBIL 100 | TEMPO 150 | MASSE 572 | ABSCHIRMFRACHT 160 | TREIB 140 | WERT 18183 | Reak A19

FallingStar mit DerreTech Mod (auch nur mit diesem spielbar)

## Teile:

------ begehbare Elemente ------Cockpit DerreTech SM373 • DerreTech Treppe1x1x2 • Deimos Werkstatt 2Lx1B • Strout Lagerraum 1Lx1B 🗕 Taiyo All-in-one 2Lx1B • Landebucht Ship Bed 200(Einstieg hinten) 🔸 Slim Docker Demos DP100 Top 🗕 (Bis ins Cockpit ohne Leiter!) ----- Fracht ------Frachtraum Deimos Cargo Bumper Steuer/Backboard • geschirmter Frachtraum Ballast 200 CM - 2x 🔸 ----- Technik ------Reaktor 104 DS-Mag T-cased • Grav Aurora 15G • Antrieb SAE-5660 - 3x Antrieb SA-4110 - 2x 😐 Fahrwerk HopeTech 6 Back/Steuerboad vorne • Fahrwerk HopeTech 6 Back/Steuerboad hinten • He3 Tank DerreTech DL - 2x • ----- Waffen ------Helionstrahl PB-175 - 4x • Dämpfer Spark 750 – 3x 🔎 Gaußgewehr MKE-9 – 2x 💻 Scanstörer Multifrequenz • Schild Vanguard Bollwerk • (Auswahl der Waffen, immer Reichweite und Schussfrequnz vor Effektivität) ----- Bauteile ------Stroud Equipmet Plate – 2x 🗕 Stroud Engine Bracer A - 2x 🔸

Horizon Wapon MOUNT - 4x • Luke vorne- 2x • Luke seite - 2x • Deimos Flügel E Steuer/Backboard •



Schiffsdaten :

PAR 121 | BAL 148| EM 3 | HÜLLE 3126 SCHILD 1450| FRACHT 5750| CREW 8 | SPRUNG 30 LY | MOBIL 100 | TEMPO 140 | MASSE 1075 | ABSCHIRMFRACHT 400 | TREIB 1050 | WERT 92376 | Reak C47

DreadNought II

Schiffbau (NG+) Class C - (alias TheWish alias ReBorne ) - 🔜

*Umbau nach deutschen Bestimmungen barrierefrei (ohne Leiter) Teile:* 

----- begehbare Elemente -----Cockpit Nova Cabot C4 (2 Ebenen) Nova Kontrollzentum 2Lx1B Deimos Werkstatt 2Lx1B

Nova TechnikStation 3Lx1B Nova Waffenkammer 2Lx1B Nova All-in-one 2L x 1B Taiyo Kajütleiter 1Lx1B Nova Wohnguartier 2Lx1B Slim Docker Demos DP100 Taiyo Landebay Ship Bed 200 ----- Fracht ------Frachtraum Galleon S204 geschirmter Frachtraum 10ST Hamler ----- Technik ------**Reaktor Fusor PC403** Grav DeepCoreApollo GV300 Antrieb SA 4300 - 4x Antrieb SAE 5660 - 2x Fahrwerk nova NG20 breit - 4x Fahrwerk PinPoint 3G+ Back/Steuerboad vorne Fahrwerk PinPoint 3G+ Back/Steuerboad hinten He3 Tank 500T rechts/links He3 Tank M30 Ulysses - 2x ----- Waffen ------Helionstrahl PB-175 - 4x Kanone KE-49 - 2x Dämpfer Spark 750 - 3x Scanstörer Multifrequenz Schildgenerator Assurance SG-3000 (Auswahl der Waffen, immer Reichweite und Schussfregunz vor Effektivität) ----- Bauteile -----Nova Verkleidung vorne oben 2L - 3x Nova Verkleidung vorne unten 2L - 2x Nova Verkleidung Steuerboard mittig 2L Nova Verkleidung Steuerboard hinten 2L Nova Verkleidung Backboard mittig 2L Nova Verkleidung Backboard hinten 2L Nova Verkleidung mittig oben 2L - 3x

Nova Bremsantrieb Back/Steuerboard

Waffenhalter Horizon - 4x Nova Luke Backboard Nova Luke Steuerboard Nova Kühler Radiator Back & Steuerboard Deimos Bumper Port Atf Deimos Bumper Stbd Atf



Schiffsdaten:

PAR 121 | BAL 111 | EM 3 | HÜLLE 1554 | SCHILD 1210 | FRACHT 5720 | CREW 7| SPRUNG 30 LY | MOBIL 89 | TEMPO 140 | MASSE 1612 | ABSCHIRMFRACHT 960 | TREIB 620 | WERT 91126 | Reak C39

### <mark>Frontier Teileliste</mark> 11X20 M

------ begehbare Elemente ------Nova Cockpit Magellan C2 Nova Frontier 2Lx1B Nova Landebucht NG-6 Nova Docker NG-2 oben ------ Fracht ------

Frachtraum Ballast Cargo Hold 100 CM ----- Technik -----Reaktor Stellator 330 T Grav Antrieb NG 160 Antrieb White Dwarf 2000 - 2x Fahrwerk NG 10 Back/Steuerboad vorne Fahrwerk NG 10 Back/Steuerboad hinten He3 Tank 100 G ------ Waffen ------Kanone Mauler 104 L Raketenwerfer Atlati 270 A Pulslaser Dragon 221P MW - 2x Schild Protector 10 S ------ Bauteile ------Nova Verkleidung oben vorne 1L



## BAL 17 | RAK 59| LAS 6 | HÜLLE 378 SCHILD 310| FRACHT 870| CREW 2 | SPRUNG 18 LY | MOBIL 71 | TEMPO 150 | MASSE 359 | ABSCHIRMFRACHT 0 | TREIB 50 | WERT 8653 | Reak A14

Crimson Fleet Captain (nur ein Name von vielen) Teileliste 12x23 m ----- begehbare Elemente ------Cockpit Deimos Phobos DS10.1 Deimos All-in-one Anlegebucht 3Lx1B Deimos Landebucht 120 LD Landing Bay Docker Demos DP110 unten ----- Fracht -----geschirmter Frachtraum Ballast 200 CM ----- Technik ------Reaktor Toroidal 134MM Grav Antrieb R 1000 Alpha Antrieb Ares DT60 - 2x Fahrwerk Nova NG-20 vorne Fahrwerk 220 CB Back/Steuerboad He3 Tank Ulysses M10 ----- Waffen ------Auto Elektrodenstrahl Disruptor 3300 A - 2x Raketenwerfer Atlati 270 A Laser Flare P-15 MV IR - 2x Schildgenerator Deflector SG-10 ----- Bauteile ------Deimos Kiel D vorne Deimos Flügel A Back Deimos Flügel A Stbd



LAS 8 | RAK 59| BAT 17| HÜLLE 523 | SCHILD 340| FRACHT 770| CREW 2 | SPRUNG 22 LY | MOBIL 87 | TEMPO 150 | MASSE 364 | ABSCHIRMFRACHT 570 | TREIB 50 | WERT 10284 | Reak A21

### *Summsi (keinst Fluggerät mit Koje) Teileliste* 9x16 m

------ begehbare Elemente ------Cockpit Armstrong 20 R Taiyo All-in-one mittig 2Lx1B Taiyo Kajütleiter 1Lx1B Nova Landebucht NG-6 Docker Demos slim DP100 unten ------ Fracht -----geschirmter Frachtraum da Gama 1000 2x ----- Technik -----Reaktor Stellator 330 T Grav Antrieb Vanguard Aufklärungs Graf Antrieb Ares DT50 - 2x Fahrwerk Pinpoint 4G+

Fahrwerk Hope 6 Back/Steuerboad He3 Tank Ulysses M30 ------ Waffen ------Dämpfer Spark 750 - 2x Raketenwerfer Atlati 280 A Kanone KE-31 Schildgenerator Marduke 1040 A ------ Bauteile ------Nova Verstrebung Deimos Verkleidung vorne Waffenhalter Horizon 2x



BAL 36 | RAK 104 | EM 2 | HÜLLE 416 | SCHILD 760| FRACHT 1220| CREW 2 | SPRUNG 23 LY | MOBIL 82 | TEMPO 150 | MASSE 445 | ABSCHIRMFRACHT 960 | TREIB 200 | WERT 20914 | Reak A15

*RaumSMART(kürzeste Fluggerät- in EM Germany ausführung ) Teileliste* 9x14 m

----- begehbare Elemente ------Cockpit Armstrong 20 E Taiyo Kajütleiter mittig 1Lx1B Landebucht Landing Bay Ship Bed 200 Docker Demos slim DP100 unten ----- Fracht -----geschirmter Frachtraum 200 CM Ballast Shildet Cargo ----- Technik -------**Reaktor Toroidal 144MM** Grav Antrieb R 3000 Alpha Antrieb Ares DT50 - 2x Fahrwerk Pinpoint 4G+ Fahrwerk Hope 6 Back/Steuerboad He3 Tank Atlas H30 ----- Waffen ------Dämpfer Spark 750 - 2x Raketenwerfer Infiltrator SC-01 Auto Elektrodenstrahl Ravanger 20 MeV – 2x Schildgenerator Marduke 1040 A ----- Bauteile ------Deimos Kiel C hinten



PAR 24 | RAK 50| EM 2 | HÜLLE 598 | SCHILD 485| FRACHT 850| CREW 2 | SPRUNG 30 LY | MOBIL 85 | TEMPO 150 | MASSE 435 | ABSCHIRMFRACHT 570 | TREIB 400 | WERT 23737 | Reak A24

## TomKitty

----- Technik -----Reaktor Trägheit 104 DS-C Mag Grav RD-3000 Antrieb SAE 5330 - 4x Fahrwerk Acculander 15 Landing Gear Stroud - 2x Fahrwerk Pinpoint 4G - 2x He3 Tank Atlas H40 ----- begehbare Elemente -----Nasa Cockpit Magelan C2X Nasa Stroud Verstrebung mittig - 3x 1Lx1B Taiyo All-in-one Wohnquartier mittig 2Lx1B Taiyo Kontrollzentum 2Lx1B Taiyo Werkstattmodul 2Lx1B Taiyo Wohnguartier 2Lx1B Taiyo Computerkern mittig 2Lx1B Taiyo Captainguartier oben 2Lx1B Landebucht 120 LD Docker Docker 100DP slim unten ----- Fracht ------Frachtraum Galleon S204 Abgeschirmter Frachtraum 10ST Hauler ------ Waffen ------Kanone KE-9 - 2x PB-175 - 4x Helionstrahl Dämpfer Spark 750 - 3x Scanstörer Multifrequenz Schild Vanguard Bollwerk _____ Stroud Kappe C hinten oben - 2x Stroud Kappe A Backboard hinten oben – 2x Stroud Kappe A Backboard vorne oben – 2x Deimos Bremsantrieb - 2x Taivo Sensoren vorne Deimos Kiel D vorne - 2x Deimos Kiel F vorne - 2x Deimos Kiel E hinten - 2x Deimos Kiel A vorne - 2x Deimos Kiel A hinten - 2x Nova Verkleidung Backboard vorne 2L -3x Nova Verkleidung Steuerboard hinten 2L – 2x Nova Verkleidung Steuer/Backboard mittig 2L Nova Verkleidung Steuer/Backboard mittig 2L Nova Verkleidung Steuerboard vorne 2L – 3x Deimos Dämpfer Back/Steuerboard Nova Kühler Back/Steuerboard Nova Schubdüsen Back/Steuerboard

Nova Verkleidung oben vorne/hinten 2L Waffenhalterung Horizon



PAR 121 | BAL 111 | EM 3 | HÜLLE 1739 | SCHILD 1470| FRACHT 5660| CREW 7 | SPRUNG 30 LY | MOBIL 95 | TEMPO 140 | MASSE 1609 | ABSCHIRMFRACHT 960 | TREIB 550 | WERT 360536 | Reak B40

# T) Unterpunkt - Schiffswaffen

- BAL/Ballistik Waffen, die hohen Rumpf-Schaden verursachen, aber schwach gegen gegnerische Schilde sind.
- LAS/Laser Waffen, die sehr gut Schilde durchbrechen, aber nur wenig Schaden an den Lebenspunkten eines Schiffes anrichten können.
- MSL/Missile Die ideale Burst-Schadenswaffe. Sie treffen hart, egal ob du die Schilde oder die Hülle trifft, feuern aber langsam und sind eher als Ergänzung zu anderen Waffen gedacht.
- **EM/Elektromagnetisch** Die beste Waffe zum Ausschalten von Schiffssystemen. Während die Lebenspunkte eines Schiffes nur wenig beeinträchtigt werden, kann ein gut platzierter Schuss verheerenden Schaden an den Triebwerken, dem Gravitationsantrieb, den Schilden usw. eines Schiffes anrichten.
- **PAR/Partikelstrahl** Für diejenigen, die sich weder für die eine noch für die andere Seite entscheiden wollen. Diese Waffen sind sowohl gegen Schilde als auch gegen die Hülle eines Schiffes ziemlich gut, aber weder in dem einen noch in dem anderen Fall überlegen.

- Reichweite Wie weit die Waffe feuern kann.
- Feuerrate Wie schnell und oft die Waffe schießt.
- Hüllen-Schaden Wie viel Schaden die Waffe an Hüllen anderer Schiffe anrichtet.
- Schild-Schaden Wie viel Schaden die Waffe an Schilden der Gegner anrichtet.

[•] Klasse – Im Wesentlichen die Stufe der Waffe. In der Regel gilt: Je höher die Klasse, desto besser die Waffe, wobei Klasse A die niedrigste und Klasse C die höchste ist. Wenn der Reaktor deines Schiffes eine niedrigere Klasse hat, kann er keine höherwertige Waffe ausrüsten. Reaktoren höherer Klassen können jedoch Waffen niedrigerer Klassen ausrüsten.

- Maximale Energie Wie viel Energie deine Waffe von deinem Reaktor höchstens verbrauchen kann.
- **Rumpf** Inwiefern deine Waffe die Hülle deines Schiffes unterstützt (deine Haltbarkeit).
- **Besatzungskapazität** Aus irgendeinem Grund haben Waffen eine geringe Auswirkung auf die gesamte Besatzungskapazität deines Schiffes. Es scheint, als hätten die meisten Waffen einen Wert von etwa 0,5 für die Besatzungskapazität. Ich nehme an, dass dies bedeutet, dass du eine halbe Person in jede Waffe stecken kannst, aber wir können das nicht bestätigen.

#### -----

### Ballistik

Klasse A – Kanone Mauler 105U. Klasse B – Kanone Mauler 107I. Klasse C – Gaußkanone.

### Elektromagnetisch

- Klasse A Nullifier 1750 Unterdrücker.
- Klasse B EMP-500 Unterdrücker.
- Klasse C Fulminator 8000 Unterdrücker.

### Laser

- Klasse A Singe 4MW Laser.
- Klasse B Torch 250MW UV-Laser.
- Klasse C Dragon 261P SX-Impulslaser.

### Raketen

- Klasse A Atlatl 280A Raketenwerfer.
- Klasse B Atlatl 280B Raketenwerfer.
- Klasse C Atlatl 280C Raketenwerfer.

### Partikel-Strahlen

- Klasse A PBO-50 Auto-Protonenstrahl.
- Klasse B PB-100 Neutronenstrahl.
- Klasse C PBO-300 Auto-Alpha-Strahl.

## Wie man in Starfield Waffen für sein Schiff bekommt

Du kannst neue Waffen für dein Schiff bekommen, wenn du einen Schiffstechniker aufsuchst. Wenn du auf einen zugehst, bitte ihn, dein Schiff zu modifizieren. Du kannst dann das Schiff auswählen, das du modifizieren möchtest. Von dort aus kannst du den Schiffsbauer-Modus betreten. Unter **Waffen** findest du eine Liste von Waffen, die du kaufen und direkt an deinem Schiff anbringen kannst. Der Zugang zu den verschiedenen Schiffswaffen hängt von deinen Fähigkeiten und deiner Charakterentwicklung ab. Wenn du aufsteigst, erhältst du im allgemeinen Zugang zu mehr Schiffswaffen. Steigere die Fertigkeit Schiffsdesign, um Zugang zu besseren und stärkeren Waffen zu erhalten. Es kann sein, dass du für einige Waffen auch andere Fertigkeiten aufsteigen lassen musst.

## Was ist die bestmögliche Schiffswaffenkombination in Starfield?

Obwohl diese Antwort natürlich sehr subjektiv ist, lieben wir den **Reza 300 PHz SX Laser** und die **Vanguard Hellfire Autokanone**. Diese beiden Waffen richten eine Menge Schaden an und haben eine hohe Feuerrate. Außerdem hat die Hellfire Autokanone ziemlich niedrige Freischaltanforderungen.

!Anmerkung : jeder muss selbst entscheiden welche Kombi man auf sein Schiff anbringt, Es ist immer eine Abwichtung, ob man von der Ferne oder aus der Nähe kämpfen mochte. Eine Waffe zu finden die aus großer Ferne in schneller Folge extrem Schaden anrichtet, habe ich noch nicht gefunden. Wer näher ran muss, der benötigt einen guten Schild! (Kosten sind nicht berücksichtigt :-))

Waffe

Stärken und Schwächen

Waffe	Stärken und Schwächen
Laser	Hoher Schaden gegen Schild, aber geringerer Schaden gegen Hülle.
Ballistisch	Hoher Schaden gegen Rumpf, aber geringerer Schaden gegen Schild.
Teilchenstrahlen	Fügt sowohl Hüllen als auch Schilden den gleichen Schaden zu
Raketen	Hoher Schaden gegen Hülle und Schild, aber langsame Wiederaufladegeschwindigkeit.
#### Reza 300 PHz SX Laser

- Klasse: C
- Kosten: 32.205 Credits
- Gewicht: 6
- Rumpf: 5
- Crew Kapazität: 0.5
- Typ: Laser
- Reichweite: 1.000
- Feuerrate: 4
- Rumpf-Schaden: 11
- Schild-Schaden: 38
- Maximale Energie: 4

Du kannst den **Reza 300 PHz SX Laser** von verschiedenen Anbietern beziehen, wie z.B. Lon Anderssen (Porrima), Schiffstechniker (Akila City), und vielen anderen.

#### Vanguard Hellfire Autokanone

- Klasse: B
- Kosten: 2.750 Credits
- Gewicht: 1
- Rumpf: 1
- Crew Kapazität: 0.5
- Typ: Ballistisch
- Reichweite: 800
- Feuerrate: 7,5
- Rumpf-Schaden: 18
- Schild-Schaden: 5
- Maximale Energie: 2

Du kannst die Vanguard Hellfire Autocannon bekommen, wenn du der UC Vanguard beitrittst. Sie wird anschließend bei jedem Schiffstechniker-Service erhältlich sein.

#### Energie:

#### Klasse A – Spheromak DC202 Reaktor

- Erzeugte Leistung: 33
- Reparaturrate: 2.25
- Gesundheit des Reaktors: 45
- **Rumpf:** 730
- Besatzungsstärke: 1

#### Class B – Z Machine 3000 Reaktor

- Erzeugte Leistung: 28
- Reparaturrate: 3.25
- Gesundheit des Reaktors: 65
- **Rumpf**: 890
- Kapazität der Besatzung: 2

#### Class C – Pinch 7Z Reaktor

- Erzeugte Leistung: 32
- Reparaturrate: 5.75
- Gesundheit des Reaktors: 115
- **Rumpf:** 1095

- Kapazität der Besatzung: 3
- Masse: 115

Auch wenn bestimmte Werte nicht die absolut höchsten ihrer Klasse sind, so helfen ihnen doch ihre Stärken in anderen Bereichen, sich an die Spitze der Gruppe zu setzen. Es ist erwähnenswert, dass einige dieser Teile Stufen im Raumschiffdesign sowie die Stufen 3 und 4 im Pilotenwesen erfordern, wenn du über Klasse A hinausgehen willst.

#### PBO-100 Auto-Neutronenstrahl

• Dies ist eine Partikelschiffwaffe der B-Klasse in Starfield, die ein ganzes kleines Schiff durchbrechen kann, selbst wenn es seine Schilde trägt. Dieser hat ziemlich viel Energie, also stellen Sie sicher, dass ein anständiger Reaktor an Bord ist. Diese Waffe kann 15,40 Schaden pro Schuss verursachen. Die PBO-100 sehr effektiv gegen die Schilde und Rümpfe feindlicher Schiffe. Da es sich bei der Waffe um einen Partikelstrahl handelt, verfügt sie über eine solide Reichweite und eine entsprechende hohe Genauigkeit. (auch die 175)

#### • Dangan PB RF Autokanone

• Dies ist auch eine gute Wahl für den Bereich ballistischer Raketen. Nachdem die Schilde abgebaut wurden, können Sie mit dieser Waffe dem Rumpf des gegnerischen Schiffs maximalen Schaden zufügen. Es hat satte 21 Hüllenschaden und 6,29 Schildschaden pro Schuss. Da Sie eine Maschinenkanone sind, haben Sie eine höhere Feuerrate.

#### • Flare 15 MW IR

• Sie stammt aus der A-Klasse-Laser-Schiffswaffenfamilie in Starfield und ist extrem mächtig, um Schilde zu durchbrechen. Es verursacht 14 Schildschaden und 4 Hüllenschaden pro Schuss. Die Reichweite dieser Waffe ist etwas gering, aber der Schaden ist sie wert.

#### • KE-42-Kanone

• Eine weitere ballistische Rakete der B-Klasse. Dieser kann dem Rumpf Ihres Feindes tödliche Schläge versetzen und ihn in der Schwerelosigkeit nach Luft schnappen lassen. Es hat einen wahnsinnigen Hüllenschaden von 31 und eine Feuerrate von 2,5.

#### • Scorch P 60MW

• Eine Laserschiffwaffe der B-Klasse in Starfield. Dies ist die beste Option für Ihre B-Klasse-Schiffe, da sie die Schilde Ihrer Feinde in Sekundenschnelle zerstören kann. Es hat einen Schildschaden von 32 und eine Feuerrate von 2,5.

#### Atlatl 270B

• Dies ist ein Raketenwerfer der B-Klasse. Raketenwerfer können extreme Reichweiten erreichen und ziemlich tödlich sein, wenn sie auf das Ziel treffen. Diese Rakete hat 68 Schaden pro Treffer.

#### CE-59-Raketenwerfer

• Dieser Raketenwerfer findet Anwendung bei Schiffen der C-Klasse, da diese kampfstarke Schiffe sind und das beste Arsenal erfordern. Dieser Raketenwerfer kann 153 Hüllen- und Schildschaden pro Treffer verursachen.

#### Dragon 261 SX Laserturm

• Dieser Laserturm kann den Schilden von High-End-Schiffen hohen Schaden zufügen. Es ist eine Waffe der C-Klasse und kann 59 Schildschaden pro Treffer verursachen.

#### • MKE-9 Gauss-Kanone

• Gauss-Kanonen sind ebenfalls ziemlich berüchtigt. Dieser gehört zur C-Klasse und kann 62 Hüllenschaden und 19 Schildschaden pro Treffer verursachen.

#### • Marauder 115N Railgun-Turm

• Diese EMP-Schiffswaffe ist in Starfield einfach übermächtig. Die Marauder 115N Railgun kann 81 Hüllenschaden und 24 Schildschaden verursachen.

# Starfield – my own HandbookU) Schiffskatalog (Fuhrpark)



















#### **RAZORLEAF MODIFIKATION**





Kepler R











TomKitty



Geschenck von Walter, habe mit koordiniert, mehr war nicht möglich. Das Endergebnis war nicht schlecht, aber nur ein halbes Schiff. Habe es gepimpt  $\odot$ 



Sie haben das Wurmloch in den Alphaquadranten gefunden



Sie war mal kriminell - Nosferatu



# **Starfield – my own Handbook** Captain an Deck 🖳

JoJo



#### And his gun



# V) Modding 🖳

Modding kann eine feine Sache sein, ist aber mit *Vorsicht* zu betrachten. Da die interessanten Mod's Versionsabhängig sind, ist mir noch nicht ganz klar was passiert, wenn der Mod nicht mehr zur Verfügung steht (jetzt schon, siehe weiter unten). Da das alles äußerst geheim seinen muss (LoL), sprechen die Freaks auch in einer geheimen Sprache. Eine Übersetzung ist für einen Außenstehenden nur sehr kompliziert (Icke). Auch eine Funktionsbeschreibung wie *.ini, *.esm und der sonstigen Dateien war nicht wirklich zu bekommen.

Wer also hier mitmachen möchte, muss ein Stück seiner grauen Zellen reservieren und sich durchbeißen. Es kann sich durchaus lohnen.

Zum Beispiel: mehr Credits für Händler. Wenn man zwei/drei Bunker geräumt hat, ist so viel im Laderaum, dass man das nicht mal in Neon mit einem Besuch alles los wurde. Mit dem entsprechenden Mod kein Problem. Jetzt haben die Händler gut Kohle.

Ich modde via Vortex, das ist wohl für Newis wie mich, das einfachste. Dennoch muss man sich damit beschäftigen und wichtig, die Voraussetzungen und Installationsanleitungen beachten (meist in englisch).

Aber wie schon erwähnt, für die spannenden Mods benötigt man etwas mehr Voraussetzungen und diese sind Versionsabhänig (Starfieldversion). Für diese Mods gibt es meist *.dll Dateien die nur genau auf die Version passen, also Vorsicht, sonst Tränchen. ©

Noch eins, sollte man mit der Standardversion weiter spielen ohne Mods, sind die Teile aus den Modtools nicht sichtbar. Sie sind nicht nur nicht sichtbar, sondern verschwinden ganz.

D.h. Spielt man dann wieder mit den Mods, muss man z.B. alle Schiffsteile neu erwerben. Also Vorsicht beim Versionswechsel, die Updates kommen ca. eine Woche später.

Dies gilt besonders für Steam -Nutzer. Wer hier nicht aufpasst in den Einstellungen, dem wird die Beta unaufgefordert eingespielt.

Also in den Steam Einstellungen Beta auf - KEINE - einstellen.

Modding Anleitung in 5 Folgen

Modding Folge #1

Wer modded, muss sich immer fragen ist es Beschiss oder was? Das habe ich auf jeden Fall anfangs so gesehen. Modden war in den Anfangszeiten immer am System vorbei und die Hersteller haben auch immer mehr getan um dies zu verhindern. Hier sprechen wir aber vom Editieren der Save und Inventory Dateien, die dann verschlüsselt oder mit Checksummen geschützt wurden.

Das ist schon längst Geschichte. Heute ist das Modden meist gewollt und wird sogar mit eigenen Tools unterstützt. Es geht sogar so weit, das man für Mods bezahlen muss. Das ist dann so ähnlich wie bei den freien Handy/PC Games bei denen der Einstig nichts kostet, man auch lange spielen kann, aber eben zu lange ohne Mods. Wenn man sich etwas dazu kauft (Items, Energie, blabla) dann geht alles viel smarter. Ich glaube bei WoW ist das auch so.

Zurück zu Bethesda. Bei diesem Studio ist das Modding schon lange hipp. Andere Spiele aus der Schmiede, laufen dank der Mods jahrelang, wenn man dem Internet glauben kann.

Auch für Starfield gibt es natürlich Mods seit der ersten Stunde (Starfield Community Patch) und bis heute (15.3.2024) wurden über Vortex 7081 Mods veröffentlicht. Daran sieht man, der Bedarf ist wohl da. Warum aber "zweischneidiges Schwert"? Nun ja, einmal ist da immer noch die moralische Seite. Bescheiße ich mich, den Hersteller oder die Community? Nach dem Einsatz bin ich ja nicht wirklich mehr vergleichbar, mit denen die nicht modden. Die andere Schneide ist problematischer. Es gibt, bis es vom Hersteller unterstützt wird, mehrere Möglichkeiten Mods zu etablieren. Das eine sind die Mods die via .ini Datei eingebracht werden und die, die Texturen verändern. Die anderen Plugin´s werden über Zusatzprogramme oder über die Konsole installiert. Meist .esm Zusätze die in das Spiel geschleust werden. Und hier liegt die Krux. Diese Pluginprogramme sind immer nah an der Hauptversion angesiedelt, d.h. Wenn die Starfield.exe 1.9.67 hat, dann muss auch für die Mod (z.B. SFSE) eine Version 1-9-67 vorhanden sein. Die Erscheinungsdaten von Spiel und Mod können schon mal 14 Tage auseinander liegen. Was dann passiert in einem Beispiel:

Ich wollte schon immer wissen was passiert, wenn die Mods nicht zur Verfügung stehen. Also habe ich die Mod "DerreTech 5686*" installiert. Diese Mod beinhaltet exquisites Schiffsdesign. Ich habe mir dann einen kleinen Flieger zusammen gestellt, mir Standard- und DerreTech-Teilen. Voilá.



Der große Vorteil ist, dass die neuen Teile viele Vorteile vereinen und man gut ausgestattete Schiffe im kompakten Format bauen kann.

Dann kam der Augenblick der Wahrheit. Nach einem Update stand das Hauptprogramm (SFSE) nicht gleich in der neuen Version zur Verfügung. Da ich nicht Agatha bin, nehme ich mal schon die Spannung raus. Man hätte jetzt warten sollen bis die Mod angepasst war. Warum? Als ich nach dem Update das Spiel geöffnet hatte war das passiert, was ich schon befürchtete, die Teile aus der Mod waren nicht mehr

da. Ich hatte immer noch gehofft, dass die Mod die Teile irgendwie dem normalen Archive übergibt, aber Pfeifendeckel.

Man konnte auch noch dort das Schiff betreten wo Teile vorhanden waren, allerdings waren Moduldurchgänge verschottet. O.k. dachte ich, Shit happens, warte ich bis die Anpassung wieder zur Verfügung steht, wir werden sehen. Ja, wir haben dann gesehen, dass die Teile nach dem die Mod wieder funktioniere, <u>immer noch fehlten</u>. Nicht nur dass, man muss auch alle fehlende Teile neu erwerben!

So an diesem Beispiel kann jeder selbst entscheiden, ob es sich lohnt tiefgreifende Mods via SFSE zu installieren. Das soll euch aber keins wegs den Mut nehmen hier zu probieren. Spaß macht es auf jeden Fall. Man sollte nur das Beißholz immer in der Nähe haben ©

Es geht weiter, jeden Falls so weit mein Wissen reicht. Ich muss das ganze auch immer aufbereiten. Das mit dem Modden kommt mir immer so vor wie bei den Freimaurern, alles geheim. Viel tiefgreifendes habe ich nicht gefunden, aber das was ich habe, breite ich aus.

#### Mogging Folge #2

Wie in der ersten Folge schon erwähnt, bereite ich die Themen auf und stelle sie dann ein. Ich teile dies bewusst, da man hierzu unendlich viel schreiben könnte.

Wie schon bemerkt, ist mein Wissen auf diesem Gebiet auch nicht vollumfänglich. Des weiteren , wie viel will oder kann sich jeder mit dem Gebiet beschäftigen? Außerdem ist das sowie so nur etwas für Steam, MS-Pass und Stand alone PC Jünger, andere Versionen werden zurzeit noch nicht unterstützt.

Legen wir los. Es gibt, wie schon mal fallengelassen, mehre Arten(Techniken) des Modden. Die Möglichkeit .ini Dateien zu Editieren, auszutauschen oder hinzuzufügen, ist die simpelste. Beim hinzufügen, muss natürlich gewährleistet sein, das der Programmkern diese Dateien kennt und somit verarbeiten kann. Teilweise wird dafür gesorgt, (vorhandene Schnittstellen werden hierfür benötigt und Insiderwissen) das Zusatzprogramme dies erledigen. Hiermit wollen wir uns vorerst nicht beschäftigen, uns soll das Wissen über die Funktion der .ini Dateien genügen. Die "Engine" arbeitet größten teils mit Skripten. Das sind quasi Textdateien in denen Befehlsketten abgearbeitet werden. Zur einfachen Steuerung/Veränderung werden zusätzlich .ini Dateien eingelesen, die Einstellung und Veränderung den Skripten hinzu fügen. Für alle die es besser wissen, dies ist nur eine abstrakte Beschreibung des wirklichen und wesentlich komplexeren Prozesses.

Was wird benötigt? Im Grunde ein Editor der die veränderten Daten, so wie er sie gelesen hat, auch wieder zurück schreibt. Ich erwähne das weil ich weiß, dass es auch andere gibt, die Hängen hinten Zeichen an oder verändern Strukturen. Es sind aber reine Textdateien, eben nur mit der Endung .ini. Hierzu solltet Ihr natürlich in eurem File-Explorer die Datei Endung sichtbar machen. Menüleiste - Anzeigen - Einblenden



Am einfachsten unter Windows arbeitet man mit dem Editor. Simpel, einfach und mittlerweile mit Register ausgestattet, so mit kann man mehrere Dateien vorhalten. Ja und dann benötigt man halt noch die Anweisung die man ändern oder einfügen möchte.

Grundsätzlich sei gesagt, man operiert hier am offenen Herzen!

Jede Änderung kann zum versagen der Anwendung führen. Also immer Backups machen. Wen oder was soll man beim Backup einbeziehen? Gute Frage. Ich kann hier nur für zwei Fraktionen sprechen, Steam und Stand alone. Vielleicht kann das mal jemand ergänzen.

GENERELL: Euer Laufwerksbuchstabe:\SteamLibrary\steamapps\common\Starfield

#### Ist bei Steam der Standard Programmordner/Mods

Euer Laufwerksbuchstabe:\Game\Starfield

#### Ist bei Sand alone der Standard Programmordner./Mods Der Ordner Game kann auch variieren

C:\Users\xxxx\Contacts\Documents\My Games\Starfield

#### Ist der Standard Daten/Settingsordner xxxx=euer Username

 $C:\label{eq:c:users} \\ Xxxx\AppData\Local\Starfield$ 

#### Ist der Standard Applications Data Ordner xxxx=euer Username

C:\Users\xxxx\Contacts\Documents\My Games\Starfield\Photos Oder *Euer Laufwerksbuchstabe*:\SteamLibrary\steamapps\common\Starfield\Data\Textures\Photos

#### Ist der Standard Photo Ordner kann variieren xxxx=euer Username

Diese Angaben sind natürlich nur für die wichtig, die selbst Hand anlegen möchten! Für ein komplettes Backup sind alle diese Hauptordner zu sichern. Am besten auf eine externen SSD mit USB 3.xx oder via Netzwerk speichern. Je nach Installation können da 150 GB zusammen kommen.

### Jetzt zur Tat. Habt Ihr Zeilen die Ihr einfügen wollt, dann wird nach allen Vorsichtsmaßnahmen die Datei *StarfieldCustom.ini*

im Dokumenten-Ordner C:\Users\xxxx\Contacts\Documents\My Games\Starfield geöffnet. Wer noch eine ganz alte Version hat, bei dem kann es sein, dass diese Datei nicht existiert und erstellt oder hinein kopiert werden muss. Hierzu stellen Mods auch Standard .ini Daten zur Verfügung. In unserem Beispiel ändern wir den FOV-Slider:

Kein FOV-Slider? Kein Problem!

Anfangs gab es keinen Ingame-FOV-Slider zum Launch. Über dieser Slider könnt Ihr das Sichtfeld, auch FOV genannt, sowohl in der Third-Person- als auch in der First-Person-Ansicht im Einstellungsmenü verändern.

Über einfachste .ini-Ergänzungen hat sich das Thema schnell erledigt. Tipp: Ein Wert zwischen 90 und 100 fühlt sich noch einmal viel lebendiger an.

[Camera] fFPWorldFOV=100 fTPWorldFOV=100

Diese drei Zeilen müssen jetzt kopiert und in die *StarfieldCustom.ini* eingefügt werden. Eins ist dabei noch wichtig. Diese Datei wird im Laufe größer und unübersichtlicher. Bevor Ihr als etwas einfügt vergewissert euch ob dieser Eintrag oder ähnlicher schon existiert. Wenn mehrere Einträge vorhanden sind, können diese sich beim Einlesen überschreiben. Sucht in der Datei einfach nach dem Label, in dem Beispiel *[Camera]* und ergänzt oder ändert die Werte ab. Bitte auf korrekte Schreibweise achten. Nicht vergessen die Datei abzuspeichern. Der Effekt tritt erst nach einem Neustart auf!

**Vorsicht:** Überschreibt bitte nicht unnötigerweise eure eigene Datei mit der im Archiv/Mod mitgelieferten Dateien, ansonsten gehen vorab von euch eingefügte Befehle logischerweise verloren.

#### Dies war Handarbeit !

Der Mensch ist faul oder in unserem Betätigungsfeld eher nicht so belesen. Ich hatte die Diskussion schon mal, dass ein Restaurantkritiker nicht unbedingt kochen können muss und ein Gamer nicht unbedingt alle Hintergründe verstehen muss. Für die haben kluge Köpfe Tools erfunden. Zum ersten Nexus Vortex und zum anderen Mod Organizer 2. Ich arbeite selbst mit Vortex, da ist die Anzeige nicht ganz so verwirrend sind wie beim Mod Org 2, aber das ist sicherlich Training und Ansichtssache (keine Wertung).

Als erstes muss man ein Konto bei Nexus anlegen. <u>https://www.nexusmods.com/</u>Ansteuern und dann auf Login rechts oben klicken und ein kostenloses Konto erstellen. Der Unterschied ist im ersten Moment nur die Downloadgeschwindigkeit. Die ist im freien Konto etwas niedriger, aber ausreichend.

Wenn das geschafft ist, muss das Vortex Tool installiert werden. Es ist der <u>https://www.nexusmods.com/site/mods/1</u> Link oder einfach in der Suchleiste Vortex eingeben.

Nach der Installation müssen nur noch einige Einstellungen getätigt werden. Das Tool ist eigentlich in Englisch, man kann aber Deutsch auswählen in der Konfiguration, dann wird es aber Dinglisch, sorry ist so.

Die Einstellungen habe ich von meiner Version abgekupfert. In die Konfiguration kommt man, wenn man auf das Zahnradsymbol links klickt. Alle Reiter durchgehen und die Positionen entsprechend ändern. Die Pfade an *eure* Installation anpassen.

#### Modding Folge #3

So wer bis hier mitgemacht hat, wartet auf die erste Mod die installiert werden soll. Vorher noch ein, zwei Anmerkungen zu Vortex. Wie schon angemerkt, ist Vortex mehrheitlich in englisch, was aber nach zwei, drei Anwendungen nicht mehr so ins Gewicht fällt.

In der Infozeile rechts oben werden Infos, Status und Zustände angezeigt.



Hier überwiegt dinglisch. Keine Angst das Tool ist weitgehend pflegeleicht und eventuelle Fehler oder Konflikte können hier mit einem klick beseitigt werden. Manch mal muss sich der User allerdings entscheiden, meist zwischen zwei verschiedenen Versionen, im normal, die höhere (NEUSTE). Wird ein Update angezeigt sucht man dies in der Modliste und aktiviert es (bei Bedarf). Nach Installation der Mod sieht das so aus

Status 🔚	Modname 🗘 astromech	Version : Select	E Kategorie C Select	i⊟ Inhalt≎i⊟ ▼ Sel ▼	Abhängigkeiten × Select 👻	Installationszeitpunkt ≎ ≥	Aktionen 🔅
Diese Tabelle ist gefiltert und zeigt 1/104 Einträge. Alle Filter entfernen							
✓ Aktiviert (1)							
✓ Aktiviert -	Astromech mini bots	0.5	8 Characters	酈☆	å	Vor einem Monat	📋 Entfernen 🕞
		🔀 Hol	Dir mehr Mods				

Findet man kein gefallen oder stört die Mod, kann man die Installation loswerden oder schlafen legen. Über das Auswahlmenü links



So ist ein probieren einfach. Vortex organisiert alle notwendigen Schritte, somit hat der User keine Notwendigkeit hier Wissen zu erlangen.

Für die Pflege der Mods (etwas Arbeit bleibt schon noch übrig) ist das Menü ganz rechts in der Zeile.

Vor einem Monat	🛍 Entfernen 🕞				
+	Reinstall				
Û	Remove related				
C	Check for Update				
t:	Manage File Conflicts				
	Open in File Manager				
Ð	Install Recommendations				
C	Refresh Content				
U	Create Report				
×	Open on Nexus Mods				

Hier stehen einige Punkte rund um Pflege und Wissen für die installierte Mod. Sortieren und Organisieren kann man die installierten Mods in der obersten Zeile der Liste (siehe Screenshot oben). Weitere Informationen über die Strukturen und und Dateien kann man oben in der orangen Toolleiste finden (da war er wieder, der Engländer :-)).



Vorerst genug mit den Interner jetzt zu den Mods.

Wir beginnen mit denen, die Version´s unabhängig sind und in jeder Spieleversion, auch nach Updates, problemlos funktionieren sollten. Meine Empfehlungen sind entweder wirklich vorteilhaft im Spiel oder beinhalten Gimmiks; vorerst kein Schischi. Übrigens, die Nummer hinter dem Mod-Namen ist als Suchhilfe einzusetzen. Bitte die Zeile <u>https://www.nexusmods.com/starfield/mods/XXXX</u> (für XXXX die Nummereinsetzen) oder in den Namen in die Suchleiste eingeben.

Noch eine Hürde die wir jetzt erledigen, da dieses die Voraussetzung für viele Mods ist. Es muss ein Eintrag in die Datei *StarfieldCustom.ini* hinzu gefügt werden oder sollte die Datei nicht vorhanden sein, muss sie erstellt werden. Sie befindet sich in **Dokumente\MyGames\Starfield**. Ein kurzer Weg ist via Vortex - Menüleiste Open - Open Game Settings Folder . Die Datei mit dem Editor öffnen und prüfen in wie weit die Zeilen

[Archive] bInvalidateOlderFiles=1 sResourceDataDirsFinal=

Vorhanden sind. Wenn nicht, die drei Zeilen kopieren und in die Datei einfügen. Bitte die Datei such wieder speichern. Dies ist jetzt die Rampe für viele weitere Mods.

#### Star Wars Astromech mini bots 5056



Diese Mod zum Beispiel ist eine für den User einfache und weitestgehend versionsunabhängige Mod (witzig alle Mal). Hier werden eigentlich nur Texturen und Sounds ausgetauscht. Diese stehen normalerweise in jeder Version zur Verfügung. Für den Modder sind Wissen um die Funktion von Texturen notwendig, O-Ton:

Ich habe die Minibots im Spiel zu Astromechs aus Star Wars umgebaut, jetzt mit funktionierenden Texturen, Sounds und LODs. Ich habe die Texturen auf dem neuen roten Sicherheitsbot ausgetauscht, um mehr wie Obi Wans Droide zu sein. Wenn Ihnen die neuen Texturen nicht gefallen, sind die alten immer noch in der .zip-Datei "color2/color_clean2". Entfernen Sie einfach die 2 Dies wurde durch die Verwendung des SesamePaste-Mods Starfield Geometry Bridge – Blender Plugin erreicht

Einfach mal ausprobieren, im Zweifel wieder deaktivieren

### Stealth V2 Skin For Vasco 446

Für die nächste Mod ist es wichtig, dass die drei Zeilen in die .ini Datei eingefügt wurden. Wir installieren die Mod mit dem Mod Manager automatisch. Wer später es sich traut oder tiefer einsteigen möchte kann auch eine manuelle Installation durchführen.

🕑 Stealth V2 skin for Vasco 📤						
メ MOD MANAGER DOWNLOAD	MANUAL DOWNLOAD					
Preview file contents						

Hiermit verpasst Ihr dem guten alten Vasco einen neuen Anstrich.

### Show Star Names 5188

Es ist schon blöd wenn die Sterne nur als Leuchtepunkte angezeigt werden. Fast seit der ersten Stunde habe ich diese Mod installiert. Sie zeigt die Sternsystem Namen und in der Colorversion je nach benötigtem Level die dazu gehörige Farbe.

Bei einigen Mods kommt es vor, dass während der Installation Fragen zur Konfiguration gestellt werden kann. Bitte Einstellungen nach euren Vorstellung machen.

# BetterHUD - Immersive and Dynamic - User Configurable 214

Schon mal in die Tischkante gebissen, man kommt aus dem Dunkel wird sofort angegriffen und man kann nichts sehen weil alles was passiert sich in der Mitte vom Bildschim abspielt. Zusätzlich werden auch noch, in dem Moment unwichtige Daten angezeigt. Mit dieser Mod ist damit Schluss.

O-Ton:

Mit vom Benutzer konfigurierbarem, immersivem und dynamischem HUD (**Head-up-Display**), das ausgeblendet wird, wenn es nicht benötigt wird. Skalieren, positionieren und verbergen Sie Elemente Ihrer Wahl! Sowohl die Ortsangabe als auch die XP-Anzeige wurden im HUD deutlich nach unten verschoben, um das Gameplay nicht zu beeinträchtigen.

Alle Anzeigen werden an den unteren Bildschirmrand verschoben.

Es muss ein Eintrag in die Datei *StarfieldCustom.ini* hinzu gefügt werden, die drei Archivezeilen wie oben (kennt Ihr ja,wenn nicht schon vorhanden).

Jetzt noch zu einer ganzen Reihe von Mods der Serie "Star UI". Diese erleichtern meiner Meinung erheblich den Spielablauf.

#### Übersetzung

• StarUI-Inventar – Verbessert alle Inventarbildschirme für die Verwendung auf einem PC. Viele Lebensqualitätsfunktionen und vollständig anpassbar.

- StarUI HUD Passen Sie Ihr HUD an. Verschieben Sie Widgets, ändern Sie ihre Größe und ändern Sie ihre Farbe. Gegenstands-Tag-Symbole, Beutelisten-Gegenstandskarten, Loot-O-Meter und viele weitere Funktionen.
- StarUI Workbench Verbessert alle Workbenchs mit Spalten, Vergleich, kompaktem Design, individuellem Layout, Quality-of-Life-Funktionen und mehr.
- StarUI Outpost Verbessert die Outpost-Schnittstelle mit einem neuen Build-Menü, besserer Tastenhandhabung und vielen Quality-of-Life-Funktionen.
- StarUI Ship Builder Verbessert die Schiffsbauer-Schnittstelle mit sortierbaren Spalten, Kategorieund Variantenlisten sowie zahlreichen Funktionen zur Verbesserung der Lebensqualität StarUI-Konfigurator – Konfigurieren Sie alle
- StarUI-Mods in einer übersichtlichen grafischen Oberfläche mit vielen hilfreichen Funktionen.

Wir wollen die Mods StarUI-Inventar-StarUI Ship Builder - StarUI Outpost incl. der deutschen Übersetzung installieren.

### StarUI Inventory 773 + StarUI - Inventory deutsch 2651

StarUI Inventory verbessert alle Inventarbildschirme für die Verwendung auf einem PC.

- Kompakter Anzeigestil.
- Weitere Details in sortierbaren Spalten.
- Artikel-Tag-Symbole.
- Kategorie und Unterkategorien als linke Seitenleiste.
- Viele Quality-of-life Merkmale!

Wenn man die Anzeigen von Star UI sieht und mit den Originalen vergleicht, dann kann man sich nur fragen, wie konnte Bethesda uns das nur anbieten?

Diese Anzeigequalität zieht sich durch alle Star UI Produkte. Auch diese Mods sind Spiel versionsunabhängig (ini Datei)

Es muss ein Eintrag in die Datei *StarfieldCustom.ini* hinzu gefügt werden, die drei Archivezeilen wie oben (wenn nicht schon vorhanden).

# StarUI Ship Builder 6402 + StarUI Ship Builder - German 6403

StarUI Ship Builder verbessert den Schiffsbau bei der Verwendung auf dem PC.

- Kompakter Stil
- sortierbare Spalten
- Filterfeld
- Kategorieliste
- Variantenliste
- vertikale Upgrade-Liste

und viele weitere Ergänzungen zur Quality-of-life

Es muss ein Eintrag in die Datei *StarfieldCustom.ini* hinzu gefügt werden, die drei Archivezeilen wie oben (wenn nicht schon vorhanden).

### StarUI Outpost 5766

Verbessert die Outpost-Schnittstelle (Außenpostenbaukasten) für PC. Fügen Sie ein komfortables Build-Menü mit separaten Listen für Kategorie, Build und Variation hinzu (und Sie benötigen zum Navigieren nur 4 statt 8 Tasten). Ändert die Tastenbelegung so, dass sie den meisten anderen Schnittstellen entspricht. Fügt eine Inspektionsbeschriftung und Schaltflächenhinweise am Cursor hinzu. Und viele weitere Ergänzungen zur Quality-of-life

Es muss ein Eintrag in die Datei *StarfieldCustom.ini* hinzu gefügt werden, die drei Archivezeilen wie oben (wenn nicht schon vorhanden).

So, mon capitaine, das soll für diese Folge erst mal alles sein. Wir haben uns angesehen wie man einen Mod-Manager aufbaut, einrichtet und die ersten Mods installiert. Die Mods haben ich so ausgewählt, dass sie jederzeit funktionieren (damit kommt weniger Frust auf kommt). Die nächste Folge schiebt noch einige Mods mit diesen Techniken nach und danach kommen Mods mit "more risk".

#### Modding Folge #4

Wie versprochen schiebe ich hier noch ein Paar Mods ein, die das Spielen etwas - nun ja , netter gestalten die ersten Mods sind zugegeben, etwas für "M-Spieler". Für "W-Spieler" habe ich keine Mod gefunden, die man im laufenden Spiel einfädeln kann. Aber der, der immer schön mitgemacht hat, ist ja auf dem Weg zum Profi und kann sich auch schon alleine auf die Suche machen. Worum ging es gleich, ach ja. Stichwort Adult: hier könnte es schon etwas mehr geben. Nicht unbedingt wie im Witcher, aber die Charaktere könnten schon etwas sexyer sein, nicht nur die weiblichen, natürlich auch die männlichen. Gleichgeschlechtliches ist ja im Spiel nicht verpönt.

Wenn das bei Entwickler Probleme macht, dann muss man in den Einstellungen eine "Kiddytaste" einbauen, wie auch die "Bloodtaste" in vielen Games . Es gab ja schon einen naked Cowboy in Akila City. ALSO

Auch eine Raumfahrer Kneipe mit Motel (Route 66) sollte es geben. RedMile ist schon nicht schlecht, aber zu wenig Schiffe, Glücksspiel, Geschäft, Ersatzteile, Alk und Rock ´n Roll und was sonst noch dazu gehört.

Eigentlich wollte ich nur sagen, sorry, ich habe nur Mods gefunden, die sich einfach ins Spiel *integrieren* lassen, die weibliche Charaktere behandeln. Natürlich kann man auch mit Brad Pitt spielen, allerdings muss man den schon bei der Avatarerstellung auswählen. Somit blieben erst mal nur die Verbesserungen von Andreja und Sarah übrig. Hier geht es mal wieder nur um Äußerlichkeiten, alles andere ist bei den

beiden wohl auch zu kompliziert 🐸

### Andreja - Kiss of the Serpent - Outfit 8347

O-Ton:

Meine persönliche Va'Ruun-Retextur für Andrejas Outfit, die ich für meine eigenen Spiele verwende. So viel besser als das Original. Ich denke, es ist genau richtig, also dachte ich, ich teile es mit jedem, der zustimmt.

Wer mehr als nur das Outfit möchte, muss die anderen Mods mit installieren die zum Paket "Kiss of the Serpent" gehören

# Sarah Morgan Outfit Retexture - Black Leather and Busty 5734

Dies ist eine Mesh-Bearbeitung und Neustrukturierung von Sarah Morgans Outfit, komplett aus schwarzem Leder gefertigt und das gleichzeitig ihre Oberweite vergrößert. Wenn Sie nur das Outfit möchten, entfernen Sie den Geometrieordner. Es sollte mit jedem anderen gewünschten Körper funktionieren.

Euer Laufwerksbuchstabe:\SteamLibrary\steamapps\common\Starfield/data

*Hier werden drei Order eingefügt: Textures - meshes - geometries Geometries Ordner kann gelöscht werden.* 

### **StarUI Configurator 5467**

O-Ton:

Konfigurator für StarUI-Mods. Konfigurieren Sie alle Einstellungen ganz einfach über eine gut abgestimmte und benutzerfreundliche Oberfläche. Bietet Hilfetexte, Schieberegler, Dropdowns, einen Umschalter und spezielle Widgets zur Spaltenauswahl und Farbauswahl, um die Individualisierung Ihres StarUI-Mods zu vereinfachen.

Aber Achtung! Dies ist keine Mod im herkömmlichen Sinne.

Hierbei handelt es sich um eine Datei im .hta Format, also mehr oder weniger im Web-Format. Diese Datei wird nach automatischer Installation durch Vortex im Verzeichnis: *Euer* 

 $Laufwerksbuchstabe: \verb|SteamLibrary|steamapps|common|Starfield/data||$ 

Abgelegt. Wer möchte macht sich eine Verknüpfung auf den Desktop. Aufgerufen wird die Datei mit dem Browser.

Wie im O-Ton angedeutet kann hiermit alles mögliche eingestellt werden. Allerdings ist dieses Programmteil in englisch. Wer sich hier durchbeißt, kann aber gute Ergebnisse erzielen, da sich auch die Positionen der einzelnen Menüs verschieben lassen. Alles in allem sehr effektiv.

### **Bethini Pie (Performance INI Editor) 631**

Auch dies ist keine Mod. Es ist ein Konfigurationstool was über Vortex installiert werden kann. Danach ist in

C:\Users\xxxx\Contacts\Documents\My Games\Starfield\Bethini Pie

die Datei Bethini.exe zu finden. Auch hier empfehle ich eine Verknüpfung auf dem Desktop anzulegen. Dieses Tool, in englisch, ist eine nützlich Ergänzung für die die schon gerne mal probieren. Hier kann der User einfach die Grundeinstellungen von Starfield sehen und verändern. Durch die Backup-Funktion kann auch nicht viel schief gehen (wenn man sie nutzt) da man ja alles auf Anfang setzen kann.

#### Merkmale (Übersetzung)

- Automatische Sicherung von INI-Dateien.
- Einfache Wiederherstellung von Backups über ein einfaches Dropdown-Menü.
- Voreingestelltes System, das die Konfiguration von Einstellungen ermöglicht, um mehrere Konfigurationsänderungen auf Knopfdruck anzuwenden.
- Themen
- Tooltips
- Das Vorschausystem ermöglicht es dem Benutzer, mit der rechten Maustaste auf die Einstellungen zu klicken, um zusätzliche Informationen oder sogar Bilder zu den so konfigurierten Einstellungen abzurufen.
- Erweiterbar, um über einfache JSON-Dateien
- Unterstützung für mehrere Spiele/Anwendungen hinzuzufügen.

#### Installation (Übersetzung)

- Ziehen Sie die Zip-Datei dorthin, wo Sie Ihre Modding-Tools aufbewahren. Entpacken
- Jeder sollte sie eigenständig ausführen können.
- Verwendung: Ändern Sie einfach, was Sie ändern möchten, und speichern Sie, wenn Sie fertig sind. Nur die von Ihnen geänderten Einstellungen werden geändert.
- Wenn Sie Ihre INI-Dateien zum ersten Mal einrichten möchten, empfiehlt es sich, zunächst die Voreinstellungen festzulegen: Klicken Sie auf "Auf Standard zurücksetzen" Klicken Sie auf die Qualitätsvoreinstellung (wählen Sie bei Verwendung der Bethini- oder Vanilla-Voreinstellungen zwischen den verfügbaren Qualitätsvoreinstellungsschaltflächen) Klicken Sie auf "Empfohlene Optimierungen anwenden".
- Anschließend wird empfohlen, die Anzeigeeinstellungen und alle anderen Einstellungen, die Sie ändern möchten, zu überprüfen. Klicken Sie zum Schließen auf das X und speichern Sie, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
- Backups und Protokolldateien werden automatisch im Ordner "Bethini Pie Backups" am selben Ort wie die INI-Dateien gespeichert. Sie können jedes dieser Backups über das Dropdown-Menü "Backup wiederherstellen" im Menü "Bearbeiten" > "Setup" wiederherstellen.

### Slightly Better Map Icons 4813

#### Etwas bessere Kartensymbole.

Installation O-TON (Übersetzung)

a) Installieren Sie mit Vortex oder manuell (ablegen unter: Data\Interface).

b) Funktioniert <u>nicht</u> mit allen anderen Mods, die dieselben zwei (2) folgenden Dateien verwenden: "mapicons.gfx / mapicons.swf".

c) Wenn die einen oder andere Symbole fehlen, lassen Sie es mich wissen und ich werde das Problem beheben.

d) Wenn die Qualität nicht gut genug ist, kann man nicht viel tun.

Diese Installation auswählen

In der nächsten Folge geht es wirklich los mit den Plugin´s, bis dann

Modding Folge # 5

Heureka,

hier nun die vorerst letzte große Folge der Mogging Reihe.

Wie angekündigt kommt jetzt der vielleicht interessante Teil des Modding, die Plugins.

Die Plugins um die es hier geht, werden größtenteils in .ems Dateien bereitgestellt. Diese Dateien werden mit Tool's wie xEdit programmiert. Wer hier tiefer einsteigen möchte, kann sich das Toolpaket herunter laden und studieren. Aber dies nur am Rande. Es soll hier auch nicht um das Erstellen von Plugin's gehen, sondern um die Nutzung. Also wie nutzt man diese Dateien in Starfield?

Hier für müssen wir erst mal einige Vorbereitungen treffen. Wer den Vortex Manager installiert hat, kann dies komfortable tun.

Es müssen die Pakete :

- · Starfield script extender SFSE 106
- · Plugins.txt enabler 4157
- $\cdot$  BAKA Achivement enabler 658
- $\cdot$  Address libary for SFSE 3256

· Console command runner 2740 (zur Zeit fehlerbehaftet März2024)

installiert werden.

Der "Starfield script extender SFSE" ist der Hauptpart des Plugin-Tool's. Da es schwierig ist bei einer installierten Version dies nachzuvollziehen, erkläre ich das hier genau. Mit Vortex installiert, sollten die .dll und .exe Dateien im Starfield Ordner - *Euer* 

Laufwerksbuchstabe:\SteamLibrary\steamapps\common\Starfield landen. Es sind die Dateien: sfse_loader.exe und sfse_1_10_31.dll (die .dll Datei hat bis jetzt immer die Nummer der laufenden -installierten- Version). Die .dll steuert die Plugin's und der Loader bringt alle Puzzleteile zusammen. *Die Starfield.exe muss in StarfielSFSE.exe umbenannt werden, damit alle Techniken funktionieren*. Man kann Starfield jetzt über den Loader starten, vorher ist aber Steam zu öffnen. Wenn das funktioniert hat, kann das geprüft werden in dem man Starfield startet, am ersten Bildschirm "eine Taste drücken", danach im linken Menü "Einstellungen" wählen. Jetzt wird links unten die Versionsnummer von Starfield, und wenn SFSE geladen ist, auch die Version von SFSE angezeigt.

Sollte hier die SFSE Nummer nicht Angezeigt werden bitte folgendes prüfen:

In C:\Users\xxxx\Contacts\Documents\My Games\Starfield\SFSE\Logs* Hier ist die Datei "sfse_loader.log" und sfse.txt abgelegt. Sie sollten so aussehen ( nur wenn alle vier Teile installiert sind)

SFSE loader: initialize (version = 0.2.5 010A01F0 2024-03-25 15:23:10, os = 6.2 (9200)) config path = X:\SteamLibrary\steamapps\common\Starfield\Data\SFSE\sfse.ini using runtime name from config: StarfieldSFSE.exe procPath = X:\SteamLibrary\steamapps\common\Starfield\StarfieldSFSE.exe launching: StarfieldSFSE.exe (X:\SteamLibrary\steamapps\common\Starfield\StarfieldSFSE.exe) dwSignature = FEEF04BD dwStrucVersion = 00010000

dwFileVersionMS = 0001000AdwFileVersionLS = 001F0000 dwProductVersionMS = 0001000A dwProductVersionLS = 001F0000 dwFileFlagsMask = 00000017 dwFileFlags = 00000000 dwFileOS = 00000004dwFileType = 00000001dwFileSubtype = 00000000 dwFileDateMS = 0000000 dwFileDateLS = 00000000 productVersionStr = 1.10.31.0version = 0001000A001F0000 product name = Starfield steam exe dll = X:\SteamLibrary\steamapps\common\Starfield\sfse_1_10_31.dll main thread id = 2388hookBase = 00000233EBEE0000 loadLibraryAAddr = 00007FFB824792C0 getProcAddressAddr = 00007FFB82473C10 hook thread complete launching

SFSE runtime: initialize (version = 0.2.5 010A01F0 2024-03-25 15:23:11, os = 6.2 (9200)) imagebase = 00007FFB78590000 reloc mgr imagebase = 00007FF793620000 plugin directory = U:\SteamLibrary\steamapps\common\Starfield\Data\SFSE\Plugins\ scanning plugin directory U:\SteamLibrary\steamapps\common\Starfield\Data\SFSE\Plugins\ checking plugin BakaAchievementEnabler.dll checking plugin BakaKillMyGames.dll checking plugin SFPluginsTxtEnabler.dll preloading plugin "BakaKillMyGames" preloading plugin "SFPluginsTxtEnabler" preinit complete loading plugin "BakaAchievementEnabler" plugin 1 allocated 256 bytes from branch pool registering plugin listener for SFSE at 1 of 5 loading plugin "BakaKillMyGames" plugin 2 allocated 128 bytes from branch pool registering plugin listener for SFSE at 2 of 5 loading plugin "SFPluginsTxtEnabler" plugin BakaAchievementEnabler.dll (00000001 BakaAchievementEnabler B0000000) loaded correctly (handle 1) plugin BakaKillMyGames.dll (00000001 BakaKillMyGames B0000000) loaded correctly (handle 2) plugin SFPluginsTxtEnabler.dll (00000001 SFPluginsTxtEnabler 00000066) loaded correctly (handle 3) dispatch message (0) to plugin listeners sending message type 0 to plugin 1 sending message type 0 to plugin 2 dispatched message.

dispatch message (1) to plugin listeners sending message type 1 to plugin 1 sending message type 1 to plugin 2 dispatched message. config path = U:\SteamLibrary\steamapps\common\Starfield\Data\SFSE\sfse.ini *init complete* 

X= euer Laufwerksbuchstabe xxxx= euer Username

 $\label{eq:linear} Die \ Datei \ sfse.ini \ sollte \ hier \ im \ Verzeichnis \ sein: \ C:\ Users\ xxxx\ Contacts\ Documents\ My \ Games\ Starfield\ Data\ SFSE$ 

*Moment!* Wir starten Starfield noch nicht. Wir müssen, damit wir etwas bequemer haben und uns nichts verloren geht, noch die anderen Tools einfügen.

- · Address libary for SFSE 3256
- BAKA Achivement enabler 658

*Address libary for SFSE* ist eine Datenbank, die dabei hilft, die Versionsunabhängigkeit von DLL-Mods einfacher zu machen. Hiermit können Autoren ID´s anstelle des Offsets verwenden, um sicherzustellen, dass Ihr Mod nicht von einer bestimmten Spielversion abhängt. Das heißt das verhindert, das Mods bei Hauptversionswechsel ausfallen wegen inkompatibilität.

BAKA Achivement enabler verhindert, dass Erfolge in Steam, durch Mods oder bei Verwendung der Konsole deaktiviert werden. Entfernt außerdem die Warnung, wenn die Konsole zum ersten Mal in einer Sitzung geöffnet wird. Kann geprüft werden in C:\Users\xxxx\Contacts\Documents\My Games\Starfield\SFSE\Logs* BakaAchievementEnabler.log [03/25/24 16:23:11][info](Logger.hpp:212) Logger init - Starfield 20400

[03/25/24 16:23:11][info](main.cpp:154) BakaAchievementEnabler v20400 *loaded* 

*Plugins.txt enabler* stellt die Plugins.txt-Funktionalität wie in früheren BGS-Spielen wieder her. Unterstützt Steam (Starfield Script Extender) und Game Pass (ASI-Loader). D.h. normalerweise werden die Plugin´s über die StarfieldCustom.ini in *C:\Users\xxxx\Contacts\Documents\My Games\Starfield* aufgerufen. Dies wird durch dieses Tool geändert. Dennoch sollte man die StarfieldCustom.ini durchsuchen und Einträge mit der Zeile "**sTestFile**" löschen, auch erkennbar am *Pluginnamen.esm*.

Ist das Tool richtig installiert, dann befindet sich in "*Euer Laufwerksbuchstabe:\SteamLibrary\steamapps\common\Starfield*" die Datei SFPluginsTxtEnabler.dll. Im Verzeichnis C:\Users\xxxx\Contacts\Documents\My Games\Starfield\SFSE\Logs

BakaAchievementEnabler.log

[16:23:11] [info] Starfield Plugins.txt Enabler version 1.2 by Nukem. Mod URL: <u>https://www.nexusmods.com/starfield/mods/4157</u>.

Des weiteren wird eine Datei installiert im Verzeichnis :C:\Users\xxxx\AppData\Local\Starfield

Die Datei heißt "Plugins.txt"

Bei der Erstinstallation ist die Datei leer, bis auf die erste Zeile beginnend mit dem #. Die nachfolgenden Zeilen beinhalten die Pluginnamen. Bei allen aktiven Zeilen wird ein * (Stern) vorangestellt. Ohne Stern wird die Zeile beim einlesen übersprungen.

*Beispiel* # This file is used by Starfield to keep track of your downloaded content. (You HAVE to keep a # on the first line here) *StarfieldCommunityPatch.esm *Richer Merchants.esm *EnhancedShipModules.esm crafting.esm

Zur Vollständigkeit sei erwähnt, dass man zur Verwaltung ein eigenes Tool installieren kann.

#### Plugins Txt Manager 6871

Ein kleines portables Programm, das die Aktivierung, Deaktivierung und Sortierung von ESMs und ESPs für Starfield automatisiert. Dies kann man natürlich auch in Vortex machen, installieren und deinstallieren, natürlich. Es handelt sich um eine .exe Datei, kann beliebig platziert werden.

Zusammengefasst: Mit dem Vortex Manager installieren. Es müssen die Pakete :

- · Starfield script extender SFSE 106
- Plugins.txt enabler 4157
- BAKA Achivement enabler 658

• Address libary for SFSE 3256

installiert werden.

Die Starfield.exe muss in StarfielSFSE.exe umbenannt werden.

Die .dll und .exe Dateien müssen im Starfield Ordner - Euer Laufwerksbuchstabe:\SteamLibrary\steamapps\common\Starfield landen.

Prüfung:

In C:\Users\xxxx\Contacts\Documents\My Games\Starfield\SFSE\Logs* sind die Datein "sfse_loader.log", sfse.txt, BakaAchievementEnabler.log abgelegt. Die Datei sfse.ini sollte im Verzeichnis: C:\Users\xxxx\Contacts\Documents\My Games\Starfield\Data\SFSE sein.

Die StarfieldCustom.ini durchsuchen und Einträge mit der Zeile "**sTestFile**….." oder **Pluginnamen.esm** löschen.

In "Euer Laufwerksbuchstabe:\SteamLibrary\steamapps\common\Starfield" IST die Datei SFPluginsTxtEnabler.dll installiert.

Im Verzeichnis :C:\Users\xxxx\AppData\Local\Starfield ist die Datei "Plugins.txt" installiert,erste Zeile beginnend mit dem #.

Die nachfolgenden Zeilen beinhalten die Pluginnamen. Bei allen aktiven Zeilen wird ein * (Stern) vorangestellt # This file is used by Starfield to keep track of your downloaded content. (You HAVE to keep a # on the first line here) *StarfieldCommunityPatch.esm *Plugins Txt Manager 6871 kann installiert werden.* 

Starfield starten, Menü "Einstellungen" wählen. Jetzt wird links unten die Versionsnummer von Starfield, und SFSE wenn installiert

Dies ist einmal viel Arbeit, sicher. Aber danach wartet viele Stunden Spaß.

So noch ein Hinweis zum Umgang mit .ems Mods.

Modding kann eine feine Sache sein, ist aber mit *Vorsicht* zu betrachten, da die interessanten Mod-Tool's Versionsabhängig (Starfieldversion) sind. Wenn die Mod nicht mehr zur Verfügung steht, kann Panik aufkommen. Wer also hier mitmachen möchte, muss ein Stück seiner grauen Zellen reservieren und sich durchbeißen. Es kann sich durchaus lohnen.

Aber wie schon erwähnt, für die spannenden Mods benötigt man etwas mehr Voraussetzungen und diese haben Abhängigkeiten. Für diese Mods gibt es meist *.dll Dateien die nur genau auf die Starfieldversion passen, also Vorsicht, sonst Tränchen. ©

Noch eins, sollte man mit der Standardversion weiter spielen, ohne die installierten Mods, sind die Teile aus den Modtools nicht sichtbar. Sie sind nicht nur nicht sichtbar, sondern verschwinden ganz und vieles funktioniert nicht mehr. D.h. Spielt man danach wieder mit den Mods weiter, muss man z.B. alle Schiffsteile neu erwerben.

Also Vorsicht beim Versionswechsel und Beta-Versionen, die Updates kommen eventuell später. Dies gilt besonders für Steam-Nutzer. Wer hier nicht aufpasst in den Einstellungen, dem wird die Beta unaufgefordert eingespielt.

Also in den Steam Einstellungen Beta auf - KEINE - einstellen.

So nun genug Technik hier noch einige der brauchbaren Mods mit .esm Plugin's.

### **Richer Merchants 1143**

Wer kennt es nicht, hast die Taschen voller Loot und musst zu 3-8 Händlern vorsprechen um alles los zu werden. Mit dieser Mod ist das Geschichte.

Erhöht die Menge an Credits, für Munition, Schiffe und Ressourcen, die Händler besitzen. (2x, 3x, 5x, 10x, 25x, 50x, 10.000x).

Ein guter wert ist 10x, man soll es ja nicht übertreiben.

*Richer Merchants.esm Diesen Eintrag in die Plugins.txt Datei machen

### Mission Boards Anywhere - Also Bounty Clearance 6570

Auch ganz nützlich um nicht mehr wegen ein Paar Missionen durch die ganze Galaxis zu düsen. Greifen Sie von überall auf die Missionstafeln zu, indem Sie Ihrem Inventar ein Tablet in Form einer Online-Missionstafel hinzufügen (es wird bei den Waffen gespeicher). Alle Fraktions-Missionstafeln sind verfügbar: Allgemein Konstellation UC SysDef Freestar Rangers Ryujin Industries Stroud-Eklund-Sternenwerften Crimson-Fleet Beinhaltet auch den Trackers Alliance Bounty Clearance Service (Kopfgelder)

ESM erstellt mit xEdit Lt. Autor wird die Mod nicht mehr weiter entwickelt und supported. (Bei mir funktioniert sie noch mit V1.10.31)

*Mission Boards Anywhere.esm Diesen Eintrag in die Plugins.txt Datei machen

### DerreTech 5686 +7580

Dieser Mod fügt dem Schiffsbauer neue Module hinzu. Alle meine Module rasten mit der Vanilla-Ship-Überlappungstoleranz ein. Die neuen Perk- und Level-Anforderungen treten mit dem nächsten Update nach 1.7.5 in Kraft

#### Was ist DerreTech ??

Die Mod DerreTech fügt dem Spiel eine Menge neuer Module hinzu wie z.b

- Rampen
- Gläserne Hub Module
- Treppen Module
- Platzierbare Leitern und Türen -> Erzwingbar

- Leitern und Türen mit der Bezeichnung ->**Deckel**<- am Ende hindern das Spiel daran an dieser Stelle dort

eine Leiter oder Tür zu platzieren.

*DerreTech.esm Diesen Eintrag in die Plugins.txt Datei machen

### Show Read Books 8042

Wenn Sie ein Buch nehmen, wird es sofort in Ihr Inventar verschoben. Es gibt keine Menüaufforderung und Sie müssen nicht auf drei Schaltflächen klicken, um einfach ein Buch zu plündern. Zusätzlich wird der Aktivierungsaufforderung ein Tag hinzugefügt, um Sie darüber zu informieren, ob ein Buch/ein Slate/eine Zeitschrift bereits gelesen wurde. Stand früher also "Take Book", heißt es jetzt "Take Book(Read)". Die ursprüngliche Eingabeaufforderung "Take" wird ebenfalls vollständig ersetzt.

*SRB_ShowReadBooks.esm Diesen Eintrag in die Plugins.txt Datei machen

### **Starfield Extended - Weapon Crafting 6424**

Mit diesem Mod können alle Starfield/Vanilla-Waffen an der Industriewerkbank hergestellt werden. Es ist zu bedenken, das hierzu reichlich Ressourcen benötigt werden.

*Starfield Extended - Weapon Crafting.esm Diesen Eintrag in die Plugins.txt Datei machen

### **Craftable Ammo and Utilities 831**

Dieser Mod macht Digipicks, Medpacks und (vorerst) einige ausgewählte Munitionstypen herstellbar. Es ist zu bedenken, das hierzu reichlich Ressourcen benötigt werden. Auf jeden gut für Munition!

*crafting.esm Diesen Eintrag in die Plugins.txt Datei machen

Wenn es gefallen hat, kann ich gerne weitere Mods empfehlen

* Hier befinden sich auch andere Log-Dateien

### W) Zivileraußenposten 💻

Was ist an Zivilenaußenposten so wichtig?

Folgendes Szenario, Raumkampf und wie schon erwähnt, kann man nicht wirklich sehen (schon gar nicht auf einem Notebook), wie groß das Schiff ist was man beschießt. Gut, übrig blieb ein Raum-SMART (LoL;SORRY). Dieses Schiff hatte so einen kleinen He3-Tank, dass es nicht mal bis zum nächsten System schaffte. Wie die Macher so etwas programmieren können, na ja. Ich würde es verstehen, wenn es Raumbasen (Nester) im System gäbe, aber die gibt es nach meinem Wissen nicht.

Hier war guter Rat teuer. Ich erinnerte mich daran, dass in den Zivilenaußenposten auch Schiffe repariert werden. Und richtig. Es gab in dem System einen Planeten, der einen Posten hatte und bis hierher reichte der Sprit. Nun konnte ich mein Schiff tauschen. Ich kann mich auch irren, aber das Heimschiff zurück tauschen, funktioniert nur an einem Schiffswerkplatz (Händler, Werft, Außenpostenplattform, Zivilenaußenposten). Wobei noch anzumerken ist, dass nicht alle Werften reparieren und nicht alle Reparaturplätze Schiffe ver- oder ankaufen.

#### Sammlung:

Arcimedis II Hawking IV Tirana III - Alpha Tirana Ixyll V Ixyll II Eridani II Hvla II Syrama VII Jaffa II Beta Marae I XI Ophiuchi V Tau Ceti VI Zeta Ophiuchi VI Maheo VII Andromas II NG+ Olympus-Nesoi NG+ Sunat I NG+ Jaffa III NG+



#### **Eintritt mit Level 119**

Warum NG+ , das ist einfach erklärt.

Nach gut 500 Stunden Spielzeit wird das Spiel langsam nicht mehr spielbar.

- Einmal werden die Aufgaben immer weniger und wiederholen sich ständig
- Ob wohl man Außenposten hat, generiert das Spiel keine Lieferaufträge (man kann nur bei den Werften betteln)
- Die Sache mit den Frachtlinks funktioniert so wie so nicht besonders
- Nach einer Kurzreise fällt man quasi aus dem Himmel, d.h. Figuren und Gebäude werden von oben herab in die Szene gesetzt, die Umgebung wird Sekunden später eingeblendet.
- Mein Begleiter ist verschwunden, nicht wirklich. In der Crewliste ist er raus, erscheint aber plötzlich neben mir. Für das Spiel ist er auch ein Geist, da er mir auch in Section Sieben folgen kann, ohne aufgehalten zu werden.
- Der Bug mit der Datenbank scheint in 1.9.67 doch nicht ganz behoben, da Abstürze nicht weniger wurden oder es Minuten lange Ladezeiten gab.

•

NG+ hat noch einen anderen Vorteil, ich sehe mich entlich mal von vorn und sehe meine Zähne. Habe mich immer beim Beautydoc gefragt was das mit den Zähnen soll, aaah dafür. Außerdem habe ich mich mal gehört. Warum das im Game nicht umgesetzt wird, kein Schimmer.

Fragt man das Internet bekommt man mehr als 5 verschiedene Antworten für ein Thema, also bei mir war das so:

Man (n, Frau) verliert eigentlich alles

• Es ist wie beschrieben eine Neugeburt (mach dich nackig kleine Maus)*

- Man bekommt quasi dann etwas **zurück**, so würde ich das bezeichnen
- Man bekommt seine Credits zurück, sein Level, seine Skills, ein neues Sternenschiff, die Frontier bekommt man **zurück** (ich hatte meine für Ersatzteile zerlegt und umbenannt), einen All-in-One Kampfanzug und einige meiner alten Waffen
- Man behält alle seine Kräfte
- Da ich gelesen hatte, dass man seine Credits behält, habe ich alles verkauft was ging (3 Mio). Die Händler hatte nachher keinen müden Heller. Der Versuch eins meiner Raumschiffsondereditionen wieder zu bekommen ist bis her gescheitert. Die Schiffshändler und Werften haben Anfangs nur fliegende Badewannen. Schaun wir mal.
- •

Warum ich dies so beschreibe hier. Nach dem ich die ersten Gegenstände gesammelt habe, sortiere ich diese in meinen Laderaum. Dabei werden Waffen und Kleidung am Avatar gezeigt. Da wir jetzt einen All-in-One Anzug haben, haben wir nichts darunter. Wenn wir jetzt ein Basecap probieren haben wir nichts als ein Basecap an*, loigsch. Ich schaue mal ob sich das ändern lässt.

Sonst ist das Missionsmenü leer bis auf eine Aufgabe, die dich zur Constellation führt und hier musst du dich entscheiden, welchen Weg man gehen will.

Grundsätzlich kann ich keine tiefgreifenden Vorteile feststellen. Ja, den Schiffstechnikern bleibt die Kinnlade offen, in der Gesprächen habe ich mehr (altes) Wissen, aber ist das wirklich ein Vorteil? Ich habe nichts bemerkt. Der Anzug hat zwar gute Werte, aber er schützt nicht vor allem, das Schiff ist futuristisch, aber die EM Waffe ist ungenau. Wenigstens die Schiffsteile sind kompatibel *(zur Reparatur)*. Ein Kick könnte sein, wenn man sich in einem Leben mal auf die dunkle Seite schlägt ©.

#### NG+ begegnungen

Mysteriöser Captain - aka die Händlerin, ein Sternenblut das exklusive Artikel zu exklusiven Preise, kauft aber auch und hat 90k Credits
### Y) Auftrags Börse oder Mission Terminal

Die auf den Mission Terminals (Auftrags Börse) veröffentlichten Missionen sind extra Quests, das heißt, sie sind auch wieder kommend, da es sich um zufällig generierte Quests handelt. Macht also so viele, wie Ihr möchtet, um jede Menge Credits zu verdienen!

#### Standorte:

- Die Loge Constellation Mission
- die UC Vigilance für UC Vanguard und SysDef Mission
- Akila City Freestar Mission
- Der Schlüssel (the Key) Crimson Fleet Mission
- Neon Ryujin Mission
- · Gebiets Mission Board Terminal für Missionen im Umfeld des Terminals (steht an jedem

Begegnungsort - Platz, Pinte und Außenposten/Wohnung (wer will)

_____

· Außerposten Constellation, Gebiets und Tracker (wer will)

- · Wohnung Constellation, Gebiets und Tracker (wer will)
- Trackers Alliance Bounty Clearance Service Kopfgeld Automat (der Vollständigkeit halber)

#### Zielanlauf

Um das **UC SysDef-Missions Terminal** auf der UC Vigilance in Starfield zu finden, geht Ihr in das Operationszentrum, wie Ihr es normal auch auf dem Schiff tun würdet. Anstatt jedoch auf Commander Ikande zuzugehen, schaut Ihr, gleich am Eingang, leicht nach links, wo sich zwei Terminalbildschirme befinden. Beide können genutzt werden, um neue Missionen zu erhalten.

Das Mission Terminal der **Constellation-Fraktion** befindet sich im Keller der Loge. Ihr könnt dorthin gelangen, indem Ihr beim Betreten der Loge den ersten Gang (neben der Treppe) rechts nehmen und dann die Treppe **hinunter** gehen. Dort sollten Ihr das Terminal in einem Raum voller Werkbänke sehen.

Das Mission Terminal der **Freestar Rangers-Fraktion** befindet sich im zweiten Stock vom Turm (The Rock) in Akila City. Rechts die Treppe hoch, und gleich vorn rechte Hand steht das Terminal.

Das Mission Terminal der **Crimson Fleet-Fraktion** befindet sich im Reckoner's Core auf dem Schlüssel im Kryx-System.

Ist nach meiner Erfahrung nur so lange aktiv, bis **Delgado** und **Shinya Voss** verhaftet sind. Die anderen Automaten arbeiten weiter.

Die Allianz postet Kopfgelder auf Mission Terminal und stellt so auch Außenstehenden Zugang zu Kopfgeldern zur Verfügung, die durch Kopfgeldjagden ihren Lebensunterhalt verdienen und/oder sich einen Namen machen wollen. Allerdings gibt es in der Gruppe eine gewisse Struktur; Die Allianz kann ihre Agenten bei Bedarf bestimmten Gebieten oder Kopfgeldern zuweisen. Die Allianz bietet über ihren Kiosk "**Trackers Alliance Bounty Clearance Service**" auch einen Kopfgeldabfertigungsservice an, der verspricht, alle Kopfgelder gegen eine Gebühr abzuwickeln.

#### **Standard Mission Boards**

für Missionen im Umfeld des Terminals sie steht an jedem Begegnungsort - Platz, Pinte Zivileaußenposten, Industrieaußenposten und eigene Außenposten (wer will und baut)

#### Hauptanlauf

New Atlantis, Neon, Cydonia, Akila City, Deimos, Stroud-Eklund Staryard ,Hopetown, Trident Luxury Lines, Außenposten/Wohnung (wenn erstellt)

#### Alle Missionstypen

Die Ziele dieser Missionen können von einfachen Frachtlieferungsaufgaben bis hin zu tödlichen Kopfgeldmissionen reichen. Hier sind die verschiedenen Arten von Missionen, die Sie annehmen können:

- · Kopfgeld Verfolge und töte ein Ziel
- · Versorgung Liefern Sie Ressourcen an eine Siedlung
- · Fracht Liefern Sie Fracht an einen bestimmten Ort
- · Schmuggel Schmuggelware an einen bestimmten Ort schmuggeln
- · Vermessung Vermessung und Scan eines bestimmten Planeten
- · Diebstahl/Überfall Diebstahl aus einer Siedlung auf einem bestimmten Planeten
- · Piraterie Fracht von einem Schiff stehlen
- · Passagier Transportieren Sie Passagiere zu einer Siedlung auf einem bestimmten Planeten
- · Reinigung zerstöre Schiffe im All
- · Polizei befreie Geiseln

Sie können an Ihrem Außenposten(/Wohnung Ihr eigenen Msission Terminals bauen - **Constellation-Fraktion** - **Trackers Alliance** - **Gebiets** *Mission Board* . Um sie zu bauen, benötigen Sie 4 x Aluminium, 2 x Beryllium und 2 x Schwerelos Draht (mit Mods sind mehr möglich)

**Tip:** mit der Mod - **Mission Boards Anywhere 6570** - ist es möglich alle Mission Boards auf einem Tablet zu vereinigen, Dies ist dann unter den Waffen angesiedelt und enthält immer alle Missionen, ohne dass man herum fliegen muss um sie anzunehmen. Beschreibung dieser Mod folgt.

Game8 Inc. - Übersetzung Hr. Google - Lektor Dr.Bit

# Starfield – my own HandbookZ) Unangebrachte Spüche/Aussagen

Wenn wir schon in Akila sind, lass uns mal ins Schaufenster von Laredo schaun - Andreja Laredo hat keine Schaufenster!

Im Laden von Belle Rowland flüstert dir plötzlich Shepherd etwas ins Ohr

#### Fähigkeit Leistung Tempelname Standort des Tempels Persönliche Atmosphäre Ermöglicht dem Spieler, Tau Ceti VIII B im Tau Alpha-Tempel eine Atmosphäre um Ceti Sternensystem. sich herum zu schaffen und ermöglicht so das Überleben im Weltraum ohne Raumanzug. Schwerkraftwelle Altair IV C im Altair-Beschwört eine **Beta-Tempel** Schwerkraftwelle, die Sternensystem Feinde niederschlägt und ihnen gleichzeitig Schaden zufügt. Leben finden Helfen den Spielern, die Chi-Tempel Gunibuu II im Gunibuu-Anwesenheit von Sternensystem Lebensformen und versteckten Objekten in der Nähe zu erkennen. Telekinese Ermöglicht dem Spieler, Delta-Tempel Altair IV-C im Altair-Objekte mithilfe seines Sternensystem Geistes zu bewegen. Procyon III im Procyon-Anti-Schwerkraft-Feld Ermöglicht dem Spieler, ETA- Tempel ein Feld mit geringer Sternensystem. Schwerkraft zu erzeugen. Vakuum erzeugen Erzeugt eine kleine Gamma-Tempel Feynam II im Feynman-Kuppel, die Ihre Feinde Sternensystem. 15 Sekunden lang umgibt.

# AA) Alle Tempel

Leistung	Fähigkeit	Tempelname	Standort des Tempels
Präkognition	Ermöglicht dem Spieler, Einblicke in die Zukunft zu werfen.	Iota-Tempel	Oborum II, A im Oborum-Sternensystem
Sonnenloser Raum	Ermöglicht dem Spieler, ein lokalisiertes Kältefeld zu erzeugen, das Gegnern, die zu nahe kommen, Schaden zufügt.	Kappa-Tempel	Kaydid IA im Katydid- Sternensystem
Zeitfluss ändern	Ermöglicht es Spielern, ein Feld mit fruchtbarer Energie zu schaffen.	Lambda-Tempel	Enlil Ia im Enlil Star- System
Schwerkraftstoß	Ermöglicht dem Spieler einen Doppelsprung.	Zeta-Tempel	Indus IV-D im Indus- Sternsystem
Phasenweise Zeit	Der Spieler kann die Zeit für kurze Zeit verlangsamen.	Vergrabener Tempel (Mu)	Aternus wurde während der Mission "Power from Beyond" gefunden.
Frieden des Schöpfers	Zwingt Feinde, den Kampf zu verlassen und ihre Waffen fallen zu lassen.	NU- Tempel	Skink im Cheyenne- Sternensystem
Leere Form	Ermöglicht dem Spieler, für kurze Zeit unsichtbar zu werden.	Omikron-Tempel	Jahr VIII-d im Jahrsternsystem.
Paralleles Selbst	Erschaffe einen Lockvogel aus dir selbst.	Sigma-Tempel	Oburum III im Oburum Prime Star System
Reaktiver Schild	Ermöglicht dem Spieler, einen Schild zu erstellen, der feindliche Projektile blockiert.	TAU - Tempel	Indus II im Indus- Sternensystem
Alien Wiederbelebung	Bewirkt die Wiederbelebung außerirdischen Lebens und unterstützt den Spieler im Kampf.	Phi-Tempel	Al-Battani II im Al- Battani-Sternsystem
Elementarer Sog	Ermöglicht dem Spieler, alle anorganischen Dinge in seine Nähe zu ziehen.	Psi-Tempel	Bessel III-B im Bessel- Sternsystem
Teilchenstrahl	Schieße einen Strahl reiner Partikelenergie ab, der hohen Schaden verursacht.	Omega-Tempel	Bannoc II im Bannoc- Sternensystem.

Leistung	Fähigkeit	Tempelname	Standort des Tempels
Supernova	Erzeuge gewaltige Explosionen, die deinen Gegnern im Kampf Schaden zufügen.	Xi-Tempel	Luytens Felsen im Luytens Sternensystem
Sonneneruption	Erschaffe eine Weltraumkugel, die Gegnern in der Nähe Schaden zufügt.	Theta-Tempel	Der Mond von Cassiopeia II-A im Eta Cassiopeia-Sternsystem
Erdgebunden	Erzeuge eine starke Schockwelle.	Epsilon-Tempel	Nikola II im Nikola- Sternensystem
Innerer Dämon	Erschaffe ein Spiegelbild von dir selbst, in dem es an deiner Seite kämpft.	Upsilon-Tempel	Syrma III im Syrma- Sternensystem.
Mondform	Ermöglicht dem Spieler, felsenfest zu werden und allen Arten von Schaden zu widerstehen.	Tempel Rho	Charybdis VII-D im Charybdis- Sternensystem.
Lebenskraft	Entziehen Sie einem Feind die Lebenskraft und heilen Sie sich dabei selbst.	Tempel Pi	Piazzi II im Piazzi- Sternsystem

#### Standorte (nicht ohne Artefak begehbar!)

- Altair IV-C
- Anatharum
- Araneae I
- Bessel II-B
- Bessel III-B
- Bolívar I
- Kopernikus II
- Dionysos
- Feynmann I
- Gunibuu VI-D
- Heisenberg VA
- Hillex
- Hyla VIII-D
- Indum II
- Khayyam II
- Luytens Rock
- Masada III
- Ourea
- Piazzi II
- Piazzi IV-C
- Procyon III
- Procyon IV

- Procyon VI-C
- Procyon-B I
- Rasalhaag II
- Shrodinger VI-C
- Skink
- Sparta IV
- Tau Ceti III
- Ternion VA
- Band II Epsilon
- Band III Epsilon
- Washakie
- Zelazny I

# BB) Crafting 💻

Umgangssprachlich *werkeln*, ist die Möglichkeit seine Gegenstände oder Ausrüstung zu verändern oder aufzupepen. Aber vor dem Werken steht, für die guten Items, die Ertüchtigung. Ihr müsst nicht nur durch das Forschungslabor Wissen erlangen, auch sind einige Skills erforderlich um Crafting-Master zu werden.

Es gibt fünf Arten von Werkbänken und alle haben ihre eigene Aufgabe und eigene Vorgänge. Es gibt Grundfunktionen die erweitert werden können. Um die Erweiterungen zu steigern, muss man über die Forschungsstation Aufgaben erledigen um den nächsten Level zu erreichen. Dazu gehören gewisse Skills die hierzu erworben werden müssen. Aber Achtung! Freut man sich zu früh, alle Aufgaben für die Forschungsgruppe abgeschlossen zu haben, legt das System einen neuen Level nach. Es dauert eine ganze Weile, bis alle Level erreicht sind. Es ist auch nicht zu empfehlen dies zu erzwingen, da man Skills aufleveln und Zutaten besorgen muss. Dies sollte man neben den normalen Missionen erledigen und einen Einkaufszettel schreiben!

Alle Arten von Werkbank funktionieren sehr ähnlich: Trefft eine Auswahl für das, worum es geht, und rechts oben seht ihr alle Ressourcen, die benötigt werden. Habt ihr alles beisammen, könnt ihr den Gegenstand sofort herstellen oder ändern. Wenn nicht, klickt ihr auf den Orten-Button (unten) und die Ressourcen werden mit einer blauen Lupe markiert. Wenn ihr das nächste Mal unterwegs seid, wisst ihr, was ihr besorgen müsst, wenn Ihr beim Looten oder bei einem Händler seit. Notizen können dabei helfen.

Die Werkbänke sind an allen möglichen Orten zu finden. In den Städten, bei Händlern, in Gebäuden, auf Schiffen, sogar auf den Missionen in Minen und Gebäuden. Die *erste* Begegnung findet im Keller der Loge von Neu Atlantis satt. Eine Forschungsstation findet ihr hier auch und alles, was ihr benötigt (bis auf Ressourcen).

- Anzugwerkbank: hier verändert ihr euren Raumanzug oder Helm
- Waffenwerkbank: hier dreht sich alles um Waffen, verpasst ihnen Upgrades und nutzt Erweiterungen für Laser, Optik, den Griff, größere Magazine, Batterien

- Industrielle Werkbank: diese Werkbank wird wichtig, wenn ihr grundlegenden Komponenten herstellen müsst.
- Pharmazeutisches Labor: hier mischt ihr Substanzen für Wohlsein und Heilung zusammen.
- Kochstation: hier stellt ihr an Essen und Getränken her
- Forschungsstation

Es gibt wie bei den Werkbänken fünf Bereiche, in denen ihr forschen könnt, sie entsprechen den Werkbänken und Außenposten

- Ausrüstung lässt euch neue Anzüge, Packs und Helme erforschen.
- Waffen lässt euch neue Waffen und ihre Mods erforschen
- **Pharmakologie** dient der Erforschung neuer Heil- und Aufputsch-Items.
- Essen und Trinken ein Kochbuch, nur in High-Tech.
- Außenposten-Entwicklung lässt euch bessere Komponenten für eure Basen erforschen.

Folgende Fertigkeiten braucht ihr, um überdurchschnittliche Dinge herstellen zu können oder zu verändern:

- Stufe 1 Forschungsmethoden: Mit dieser Fertigkeit könnt ihr nicht direkt neue Sachen craften, aber die Kosten für Forschungsprojekte gehen drastisch nach unten.
- Stufe 3 Anzugdesign: Mit dieser Fertigkeit könnt ihr neue Anzüge, Helme und Packs erforschen und schließlich herstellen.
- Stufe 4 Waffentechnik: Hier schaltet ihr neue Forschungsoptionen für die Waffen und ihre Mods in Starfield frei.
- Stufe 3 Chemie: Wenn ihr neue Optionen im Bereich Pharmakologie heben möchtet, müsst ihr in diese Fertigkeit investieren.
- Stufe 3 Außenposten-Technik: Hier schaltet ihr mehr Optionen frei, um eure Außenposten mit besserer Technik hochzurüsten.
- Stufe 4 Gastronomie, Spezialitäten und Getränke herstellen und zusätzliche Rezepte in einem Research Lab recherchieren.
- Stufe 3 Außenpostenmanagement für die Produktion von Ressourcen an den <u>Außenposten</u> zu verbessern.
- Stufe 1 Botanik zur Züchtung von Pflanzen
- Stufe 4 Spezialprojekte einzigartige Komponenten an der industriellen Werkbank und Außenpostenextraktoren
- Stufe 3 Chemie Ihr könnt verbesserte Chems und weitere Chems in einem Research Labs erstellen.
- Stufe 1 Zoologie für Tierhaltung und Vermehrung

Hinweis: Die angegebenen Stufen sind die maximalen Stufen für alle Forschungsprojekte. Für weniger anspruchsvolle Gegenstände werden auch geringere Stufen benötigt. Und an der Anzugswerkbank und Waffenwerkbank lassen sich nur Gegenstände ändern die du in deinem Inventar hast.

Zu finden sind die Skills in den Kategorien :

- <u>Physisch</u>
- <u>Soziales</u>
- <u>Wissenschaft</u>
- <u>Tech</u>

#### • <u>Kampf</u>

Die Kategorien haben etliche Skills und sie haben 1-4 Stufen.

Wer Modded der kann das Crafting weiter ausdehnen. Brauchbar sind die Mods für Munition oder Waffen. Allerdings sind dies Plugins und erfordern SFSE (wrid auch im Forum besprochen)

Starfield Extended - Weapon Crafting 6424 Craftable Ammo and Utilities 631

Auch nach dem Crafting-Master (alle Forschungsstufen abgeschlossen) kann man mit Mods das Forschen erweitern um z.B. Schiffsteile zu verbessern.

Crafting macht nicht nur Spaß, es bringt auch noch XP Punkte. Je nach Item zwischen 1 und mehreren Punkten. Dies gilt auch auf den Außenposten. Wer hier genügend Rohmaterialien und z.B. eine Werkbank hat, kann massenhaft Gegenstände herstellen für die man XP bekommt. Dies ist eine Möglichkeit sich hoch zu Leveln. Die Gegenstände kann man auf einem Außenposten auch einfach zwischenlagern.

Mit der Hilfe von Eurogamer.de

# CC) Old McDonald has a .... $\blacksquare$

Ja auch auf den Außenposten gibt es Crafting. Man kann Maschinen aufstellen die automatisch Gegenstände herstellen (je nach Rohmaterial), aber hier soll es um Züchtungen im weitesten Sinne gehen. Das Gewächshaus und die Stallung sind die Objekte die gewählt werden müssen. Vorher klären wir aber die Voraussetzungen.

Ich Spoiler mal wie immer, das ganze mit dem Gewächshaus und den Stallungen ist nur Show. Wir gehen mal positiv davon aus, dass das mal ganz anders geplant war, und wieder ist das Ganze der Streichung wegen Termindruck zum Opfer gefallen. Oder warum haben die Stallungen drei Türen, die auch funktionieren, aber kein Tier muss hier einziehen, um zu produzieren. Warum haben Stall und Gewächshaus eine Lagermöglichkeit die man aber nicht befüllen kann? In den Gewächshäusern sind zwar Pflanzen, aber man kann mit ihnen nichts anfangen. Ich glaube, dass war alles wesentlich umfangreicher gedacht als es jetzt dargeboten wird, was soll's.

Wer Farmer werden will benötigt zwei Skills, Botanik und Zoologie. Es ist aber nur der erste Rang für Zoologie und Rang 3 für Botanik erforderlich. Dann sollte man wissen was für ein Produkt dabei herauskommen soll und wir müssen wissen, wer oder was es produziert. Wir machen mal ein Beispiel damit es einfacher wird.

1. wir wählen das Produkt aus, im Beispiel - Luxus Textil (luxery textile)

2. wir suchen uns einen Planeten wo das machbar ist. Hierbei kann uns die Seite <u>https://starfieldcompendium.com/searchResources</u> helfen. Wenn man auf die Ressource luxery textile klickt kommt mindestens ein Planet zur Anzeige

3. es kommt Schrodinger III heraus (hier gibt es zusätzlich Mineralien!)

4. Es muss ein Außenposten errichtet werden

5. entscheidet selbst in wie weit Ihr mehr machen wollt, als notwendnig

6. Für die Stallungen werden benötigt: Wasserextraktor, Wasserspeicher, ein Speicher für Nahrung, ein Speicher für das Produkt, ein Scanner-Extender (Empfehlung), Energieerzeuger

7. Wer das ausweiten möchte der errichtet die üblichen Verdächtigen, bei Selbstabholung ist auch kein Transportlink notwendig

Was ist mit dem Stall?

Das mit dem Stall und auch mit dem Gewächshaus ist folgender maßen. Da ich keine Anleitung, jedenfalls keine eindeutige gefunden habe, hab ich probiert.

Findet die für die Züchtung geeignete Spezies, in dem Beispiel die/der Foxbat (Fuchsfledermäuse). Um alle Verwirrungen beizulegen, Ihr müsst nur die Spezies/Pflanze vollständig scannen, die Ihr Reproduzieren wollt. Vollständig Scannen heißt, Ihr schaltet den Handscanner ein (F bei PC). Ein Objekt, was noch nicht gescannt wurde, erscheint im Scanner mit einer Umrandung (blau), wenn gescannt wurde wechselt die Ansicht nach komplett ausgefüllt (blau). Wieso man jetzt mehrere von der biologischen Form scannen muss ist mir nicht klar (vielleicht liest das ein Biologe und kann erklären), aber hat man das Objekt der Begierde 8-10 mal gescannt (verschiedene), wechselt die Farbe (grün) aller Objekt einer Spezies und sie gilt als komplett erfasst. Nur jetzt lässt sie sich züchten. Also es muss weder der Planet noch sämtliches Leben vollständig gescannt werden, es genügt die Spezies oder Pflanze. Hinweis: Auch hier müsst ihr auf den Hinweis "Außenpostenproduktion erlaubt" achten (erscheint im Infofenster unten,wenn Ihr den Scanner drauf haltet). Bei Pflanzen wie bei Tieren. Sollte die lokale Fauna ziemlich aggressiv sein, ist das übrigens kein Problem. Getötete Tiere zählen zu eurem Scanfortschritt dazu. Wer aber schon Fortgeschrittener ist, hat eine ausreichende Range auf dem Scanner und muss nicht nah heran. Dieser Hinweis ist auch nur für die Spontanen unter euch. Wer plant braucht den meist nicht.

Zurück zu den Gebäuden. Habt ihr eine Art (Flora/Fauna) vollständig gescannt, erscheinen die entsprechenden Gebäude jetzt in eurem Baumenü für Außenposten, wenn ihr auf Planeten einen Außenposten errichtet oder schon errichtet habt. Die Reihenfolge bleibt jedem überlassen. Ist das Gebäude erstellt, kann man über das zugehörige Terminal sehen, welche Rohstoffe ihr für die Züchtungen benötigt wird. Baut die Zuchtgebäude und die entsprechenden Extraktoren, Speicher und Energie, und verbindet sie.

- Für Planzen wird nur Wasser und Energie
- Für Tiere wird Wasser ,Nährstoff und Energie

benötigt. Im Terminal kann man auch sehen was sonst noch produziert werden kann. ABER, es kann immer nur ein Produkt erzeugt werden. Dazu müssen Flora und Fauna natürlich vollständig gescannt sein, sonst werden sie nicht freigeschaltet. Und wichtig, es ist aber möglich zu wechseln. Beim Wechsel

sind die Rohstoffmengen zu prüfen (rechts oben). Ich musste beim Wechsel die Wasserleitung immer neu etablieren (das Handwerk will ja auch verdienen  $\odot$ ), sonst produziert die Anlage nicht mehr.

That's it, mehr kann ich an Hinweisen zum jetzigen Zeitpunkt nicht geben. Farm gut, oder wie das heißt 😎

# DD) Impressum

- das Internet, mit seinen Foren :-)*
- sign MadMars
  <u>https://www.youtube.com/channel/UC4zaEyb75V7AlLvEJG6a32A</u>

- WAR-Ship <u>https://www.youtube.com/watch?v=jEtSWTJckgM</u> hq Gaming News

- dailygame.at
- Steam Userforum

https://wotpack.ru/de/

Gamingdeputy Germany

Video zu Starfield von Bethesta https://www.youtube.com/watch?v=xiqp34rP_Fw

Home of Information <u>https://starfieldcompendium.com/</u>

Starfield Maps https://mapgenie.io/starfield

Complete Starfield Compendium By Gokamo https://docs.google.com/document/d/1EmbmCwL3gJqKX1ul4radDpYYdm9usnvcdhSdm O667QI/edit

Sarfield-Forum.de Germany

*zusammengetragen von Lutz (schon länger auf diesem Planeten und Freizeitspieler), ohne weitere Ansprüche

Gepostet im Starfield-Forum.de Stand 18. April 2024 - weiter in Arbeit

<>