

Ausrüstungsmanager 3.2.03

Ausrüstungsmanager (ARM)

Der Ausrüstungsmanager kann Schiffe nach einem vorher angelegtem Muster ausrüsten. Er kann Schilden, Waffen, Ausrüstung, Optimierungen und Tunings in Schiffe aller Klassen einbauen. Auch ist er in der Lage Schiffe an einer Schiffswerft zu kaufen und zu seiner Heimatbasis zu bringen.

Der Ausrüstungsmanager kann auch halbautomatisch und manuell betrieben werden. Er kann mit Hilfe von angedockten Schiffen auf einem Ausrüstungsschiff Ausrüstung transportieren und andere Schiffe damit ausrüsten. Der Ausrüstungsmanager ist eine Erweiterung der Versorgungssoftware, welche im Ausrüstungsschiff installiert sein muss. Der Ausrüstungsmanager ist computergestützt und halbautomatisch und bedarf einige manuelle Einstellungen durch den Betreiber.

Ausrüstungsmanager - Die Übersicht

- Der Techniker rüstet Schiffe an seiner Heimatbasis mit Schilden, Waffen und Ausrüstung aus.
- Der Techniker kauft Schiffe an einer Schiffswerft.
- Der Techniker kann mit dem Sprungantrieb umgehen und pflegt sein Schiff. Auch der Umgang mit dem Landecomputer ist dem Techniker bekannt.

ARM - Die Lehrgänge

Alle Techniker bekommen für jede Installation 5 bis 50 Credits zu ihrem Fluggeld. Je nachdem welche Art von Ausrüstung sie installiert haben.

Lehrling	Der Lehrling besitzt alle Fähigkeit, um Schiffe mit Hardware, Software, Optimierungen und Tunings auszurüsten. Auch kann er Schiffe der Kleinschiffklasse mit Schilden bestücken und Waffen installieren. Der Lehrling ist in der Probezeit und bekommt aus diesem Grund kein Gehalt.
Hilfstechniker	Der Hilfstechniker besitzt ebenfalls alle Fähigkeit eines Lehrlings. Darüber hinaus kann er Schiffe der Kleinschiffklasse an einer Schiffswerft erwerben. Der Hilfstechniker bekommt 20 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.
Techniker	Der Techniker ist in der Lage Begleitschiffe zu befehligen. Darüber hinaus kauft er im aktuellen Sektor Kampfdrohnen und rüstet sein Schiff mit mehr Geschwindigkeit und Wendigkeit aus. Der Techniker bekommt 25 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.
Hilfsingenieur	Der Hilfsingenieur kann zusätzlich zu Schiffen der Kleinschiffklasse Schiffe der Klassen M6 und M8 an einer Schiffswerft erwerben. Darüber hinaus kann die moderne Sprungantriebstechnik benutzen. Auch kann er Schiffe der Klasse M6 und M8 mit Schilden bestücken und Waffen installieren. Der Hilfsingenieur bekommt 30 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.
Ingenieur	Der Ingenieur kann zusätzlich zu Schiffen der Klein- und Großschiffklasse Schiffe der Klassen M7 und TL an einer Schiffswerft erwerben. Auch kann er Schiffe der Klasse M7 und TL mit Schilden bestücken und Waffen installieren. Darüber hinaus beachtet er mehr den Handelsfunkverkehr und fliegt keine Sektoren an, in denen von bedrohlichen Feindschiffen oder gefährlichen Piraten berichtet wurde. Der Ingenieur bekommt 35 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.
Chefingenieur	Der Chefingenieur ist zusätzlich in der Lage Schiffe der Klassen M1 und M2 an einer Schiffswerft zu erwerben. Auch kann er Schiffe der Klasse M1 und M2 mit Schilden bestücken und Waffen installieren. Darüber hinaus pflegt er sein Schiff und fliegt dieses im Bedarfsfall in eine Schiffswerft. Der Chefingenieur bekommt 40 Credits pro Flugmizura nach jedem Flug ausbezahlt.

ARM - Die Schiffsausrüstung bzw. -voraussetzung

Ein Schiff der Transportklasse TM oder TL

- **Pilot mit Rang Ingenieur bei Transportschiffen der Klasse TL**
- Kampfsoftware MK1 (optional: verändert das Feindberührungsverhalten)
- Kampfsoftware MK2 (optional: verändert zusätzlich zur Kampfsoftware MK1 das Feindberührungsverhalten)
- Landecomputer (optional: kann nach besonderem Lehrgang genutzt werden)
- **Navigationsssoftware MK1**
- **Spezialsoftware MK1**
- **Versorgungssoftware**
- Sprungantrieb (optional: kann nach besonderem Lehrgang genutzt werden)
- **Transporter**

ARM - Die Handhabung

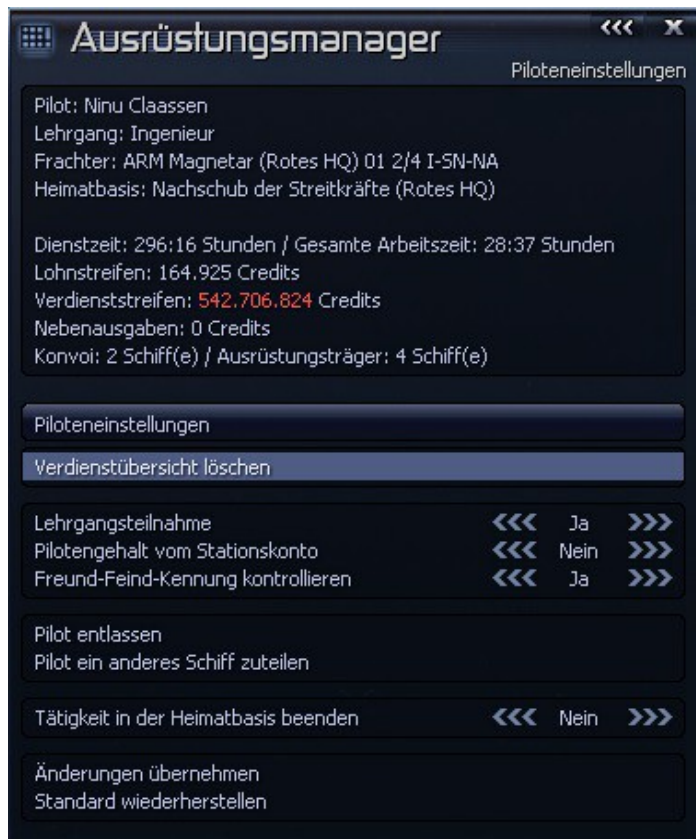
Der Befehl wird über das Spezialmenü gestartet. Der Befehl "Starte Ausrüstungsmanagement" wird sichtbar, wenn die Navigationssoftware MK1, die Spezialsoftware MK1, die Versorgungssoftware und ein Transporter im Schiff installiert sind, sowie dem Schiff eine Station als Heimatbasis zugeordnet ist. Der Befehl "Starte Ausrüstungsmanagement" beinhaltet auch die Möglichkeit der Konfiguration.

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



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

ARM - Die Technikereinstellungen



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

Verdienstübersicht löschen

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

Lehrgangsteilnahme

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

Pilotengehalt vom Stationskonto

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

Freund-Feind-Kennung kontrollieren

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

Pilot entlassen

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

Pilot ein anderes Schiff zuteilen

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

Tätigkeit in der Heimatbasis beenden

Mit dieser Einstellung ist ein kontrolliertes Beenden der Ausrüstungstätigkeit möglich. Der Techniker beendet sein Kommando nach getaner Arbeit in der Heimatbasis.

Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

ARM - Die Bestellungen

In diesem Menü werden die Schiffstypen angegeben, die der Techniker an den Schiffswerften erwerben soll. Es besteht die Möglichkeit einen Dauerauftrag einzurichten. Das heißt der Techniker wird dafür sorgen immer die gewünschte Anzahl eines Schiffstyps an der Heimatbasis zu lagern.



Beim Start einer Bestelleingabe muss zuerst eine Schiffswerft gewählt werden, an der der Techniker die Schiffe kaufen soll. Die Bestellung wird dann in die Übersicht eingetragen und man kann anschließend die gewünschte Menge der Schiffe angeben.

Die Bestelleingabe muss mit dem Menüpunkt "Änderungen übernehmen" bestätigt werden. Erst dann wird die Bestellung an den Techniker übergeben. Wird bei der Übergabe die Menge einer Bestellung auf "0" gestellt, dann wird diese Bestellung gelöscht. Auch können alle Bestellung auf einen Schlag storniert werden.

Der Ausrüster nutzt die freien Dockplätze seines Schiffes, um Schiffe der Kleinschiffklasse zu kaufen. Sind keine freien Dockplätze vorhanden, dann schickt der Ausrüster die Schiffe auf normalem Wege zur Heimatbasis. Es ist möglich die Dockkapazität zu erhöhen in dem man dem Ausrüster ein oder mehr Begleitschiffe mitgibt. Die Begleitschiffe müssen dieselbe Ausrüstung besitzen, aber Piloten sind auf den Begleitschiffen nicht notwendig. Der Ausrüster prüft regelmäßig die ihm im Folgemodus folgenden Schiffe und fügt passende seinem Konvoi hinzu.

Gekaufte Schiffe der Transport- und Großschiffklasse werden auf normalem Wege zu Heimatbasis geschickt. Ist aber ein Ausrüstungsträger auf dem Ausrüsterschiff mit einem Sprungantrieb verfügbar, dann stattet der Ausrüster das gekaufte Schiffe der Transport- und Großschiffklasse mit einem Sprungantrieb und notwendiger Sprungenergie aus. Das gekaufte Schiff springt dann zur Heimatbasis. Nach Ankomst des gekauften Schiffes deinstalliert der Ausrüster den Sprungantrieb wieder.

Standard wiederherstellen

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

ARM - Die Ausnahmen



Es gibt mehrere Möglichkeiten Schiffe mit derselben Heimatbasis generell aus dem Ausrüstungsprozess auszuschließen. Ein Weg ist die Eingabe über dieses Menü. Schiffe in dieser Liste werden generell aus dem Prozess ausgeschlossen. Auch werden Schiffe generell aus dem Prozess ausgeschlossen, die ein Kommando ausführen, wie etwa andere Ausrüster. Ein weiterer Weg wäre den Schiffen, welche ausgeschlossen werden sollen, das sogenannte ARM - Die Schiffsaufnahme



ARM - Die Ausrüstung

Im Ausrüstungsmenü wird die Soft- und Hardware verwaltet, welche für die verschiedenen Schiffstypen bestimmt ist.



Ausrüstungsdocks

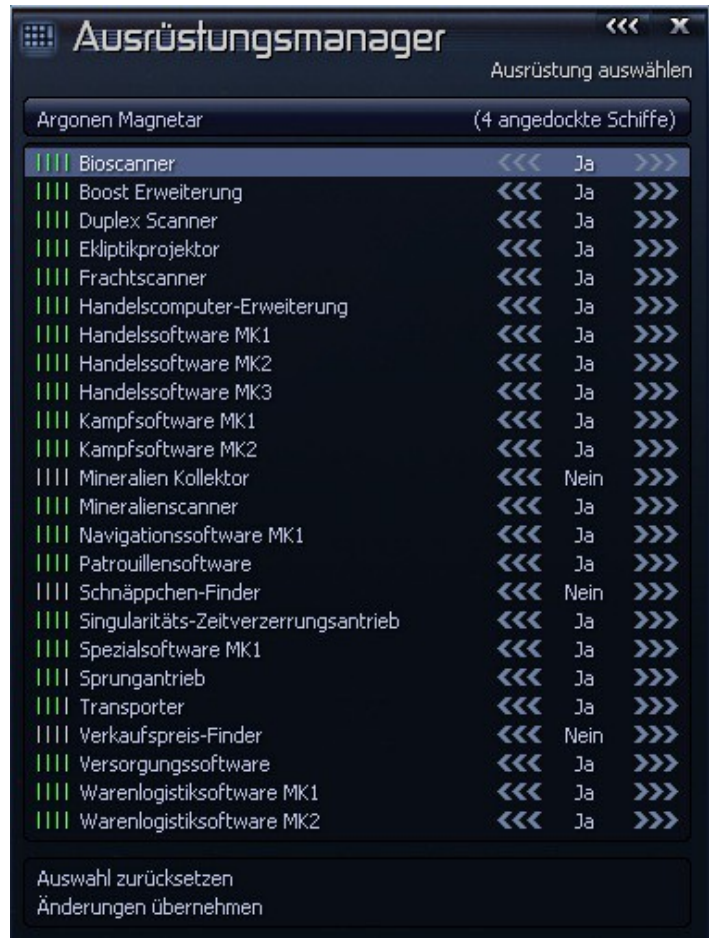


In diesem Menü werden die Ausrüstungsdocks festgelegt, in welchen der

Ausrüstungsmanager die Ausrüstung kaufen soll. Die Angabe der Ausrüstungsdocks bestimmen auch den Umfang der wählbaren bzw. nutzbaren Ausrüstung.

Nach der Wahl des Menüpunktes „Ausrüstungsdock hinzufügen“ öffnet sich zuerst die Karte des Universums und nach der Wahl eines Sektors die Sektorkarte. Nun wählt man ein vorhandenes Ausrüstungsdock. Um ein bereits angelegtes Ausrüstungsdock zu entfernen, wählt man einfach eines der aufgeführten Ausrüstungsdocks.

Ausrüstung auswählen



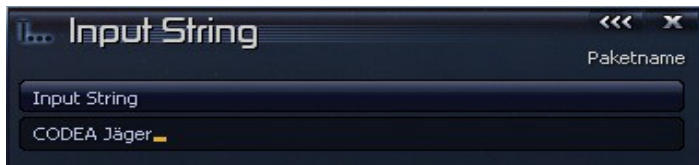
Sind bereits Ausrüstungsdock festgelegt, so wird aus dem Ausrüstungssortiment aller Ausrüstungsdocks eine Liste erstellt. In dieser Liste kann man wählen, welche Ausrüstung der Ausrüstungsmanager nutzen soll, um Schiff damit auszurüsten. Sind alle gewollten Angaben gemacht muss die Änderung noch mit „Änderungen übernehmen“ bestätigt werden.

In dieser Liste gibt es die Verfügbarkeitsanzeige. Diese Verfügbarkeitsanzeige besteht aus senkrechten Strichen, die die Kapazität und die tatsächliche Menge der Ausrüstung widerspiegelt.

Ausrüstungspakete



Es können Ausrüstungspakete aus der nutzbaren Ausrüstung zusammengestellt werden. Somit können Schiffe verschieden ausrüstet werden.



Nach der Wahl des Menüpunktes „Paket anlegen“ muss ein Paketname vergeben werden. Danach ist das Paket in der Übersicht ersichtlich.



Wird ein Paket in der Paketübersicht zum ersten Mal gewählt, öffnet sich das Ausrüstungsauswahlmenü. Hier wird die Ausrüstung festgelegt, welche in das Paket eingefügt werden soll. Es kann auch später noch weitere Ausrüstung hinzugefügt werden.



Danach öffnet sich das normale Paketfenster. In diesem Menü kann weitere Ausrüstung hinzugefügt oder auch gelöscht werden. Auch kann in diesem Menü das Paket einem Schiffstyp zugewiesen werden. Alle angegebenen Schiffstypen werden dann mit dieser Ausrüstung ausgestattet.

Beim Kopieren des Paketes wird das Paket einfach geklont und beim Umbenennen darf die Übernahme nicht vergessen werden.

Über dieses Menü können Schiffe in großer Zahl in den Ausrüstungsprozess aufgenommen werden. Da die auszurüstenden Schiffe dieselbe Heimatbasis besitzen müssen, wäre es zeitaufwendig bei vielen gerade an einer Schiffswerft manuell gekauften Schiffen die Heimatbasis zu setzen.

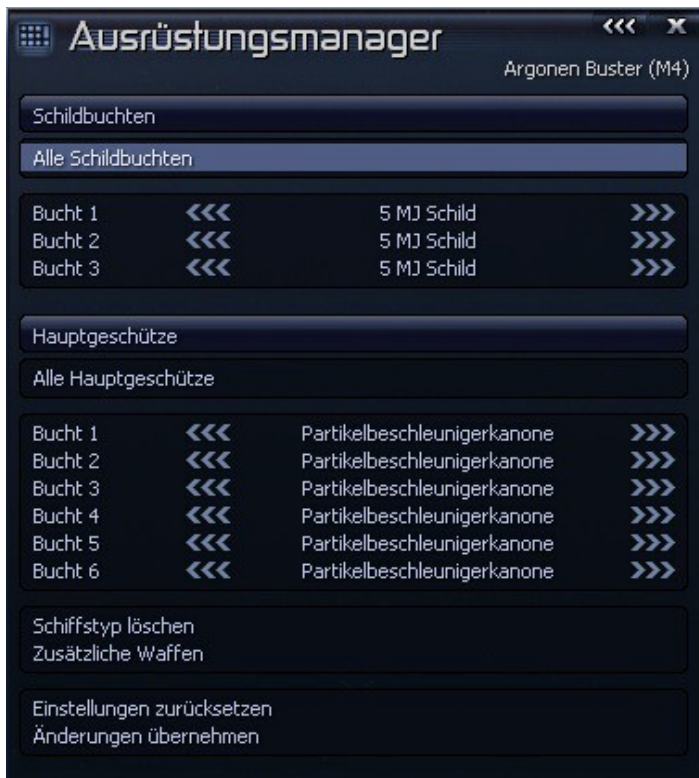
Unternehmensiegel zu geben. Das Unternehmensiegel wird manuell gesetzt durch einen Zusatz im Schiffsnamen. Der Zusatz ist das OK in Sternen "*OK*" und muss im Namen des Schiffes vorkommen.

ARM - Die Waffen und Schilde

Im Bewaffnungsmenü kann eine spezielle Bestückung von Waffen und Schilden für jeden Schiffstyp festgelegt werden.



Zunächst wird ein Schiffstyp mit "Schiffstyp hinzufügen" ausgewählt. Nach der erfolgreichen Wahl wird dieser Schiffstyp in die Übersicht eingetragen.



Im eigentlichen Waffen- und Schildmenü wird die genaue Konfiguration der Bestückung festgelegt. Hier werden die Waffen und Schilde bestimmt, die der Techniker auch installieren soll. Eine Änderung muss immer mit "Änderung übernehmen" bestätigt werden.



Es gibt aber auch die Möglichkeit weitere nicht zu installierende Waffen und zusätzliche Ausrüstung, wie Raketen und Munition, einem Schiffstyp zu zuweisen. Auch hier muss eine Änderung immer mit "Änderung übernehmen" bestätigt werden.

ARM - Die Optimierung und das Tuning

Der Techniker ist auch in der Lage Schiffe mit Optimierungen und Tunings auszurüsten. In diesem Menü werden die Ausbauwerte für die Schiffstypen oder für ganze Schiffsklassen festgelegt.



Um einen Schiffstyp anzulegen wählt man einfach die Funktion "Schiffstyp hinzufügen". Nach der erfolgreichen Wahl erscheint der Schiffstyp in der Übersicht. Eine Schiffsklasse wird mit "Schiffsklasse hinzufügen" ähnlich ausgewählt. Auch diese wird nach der erfolgreichen Wahl in der Übersicht angezeigt.



Wählt man nun einen Schiffstyp oder eine Schiffsklasse aus, wird anschließend je nachdem was man gewählt hat das entsprechende Menü angezeigt. Änderungen müssen mit "Änderungen übernehmen" bestätigt werden.



Die Werte für Schiffsklassen werden in Prozenten angegeben, da es viele verschiedenen Schiffstypen mit verschiedenen Möglichkeiten in einer Klasse gibt. Auch im Klassenmenü müssen alle Änderungen mit "Änderungen übernehmen" bestätigt werden.

ARM - Der Referenzausrüster



Es ist nicht einfach zu bestimmen, wann ein Schiff fertig ausgerüstet ist. Gerade wenn mehrere Techniker mit verschiedenen Ausrüstungswerten an der selben Station arbeiten. Deshalb kann man einen Referenzausrüster für jede Ausrüstungskategorie festlegen. Pro Ausrüstungskategorie kann immer nur ein Techniker in einer Station Referenzausrüster sein. Man wird also in einer Ausrüstungskategorie niemals zwei Referenzausrüster wählen können. Änderungen müssen auch hier mit "Änderungen übernehmen" bestätigt werden.

Schiffe mit komplettem Siegel erledigen

Hat ein Schiff alle Referenzsiegel, dann kann es mit dieser Einstellung aus dem Ausrüstungsprozess automatisch ausgeschlossen werden. Der Ausrüster entfernt alle Siegel und die Heimatbasis.

Schiffe mit komplettem Siegel manuell erledigen



Auch über diese Funktion kann ein Schiff mit allen Referenzsiegeln weiterverarbeitet werden. Der Ausrüster entfernt alle Siegel und ändert nach Wunsch die Heimatbasis und den Namen des Schiffes. Auch ein automatisches Senden der Schiffe an einen gewünschten Ort, wie etwa ein Träger, ist möglich.

Bei der Vergabe eines neuen Schiffsnamen sind einige Wildcards möglich. Ein Stern "*" wird durch den Schiffstyp ersetzt. Bei zwei Sternen "***" wird der Schiffstyp und die Schiffs-ID eingesetzt. Wird als Name ein OK in Sternen "*OK*" angegeben, dann wird der Schiffstyp und "*OK*" eingesetzt.

Schiffe mit Referenzsiegel



In diesem Menü kann man sehen, wie weit die Schiffe ausgerüstet sind bzw. ob sie vom Referenzausrüster das Fertigsiegel bekommen haben. Hier hat man die Möglichkeit die Siegel für ein Schiff oder für alle Schiffe auf einen Schlag zu entfernen.

Ist der Name eines Schiffes gelb dargestellt, dann hat das Schiff zwar dieselbe Heimatbasis, wird aber aus dem Ausrüstungsprozess ausgeschlossen.

ARM - Die Sprungantriebseinstellungen



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

Sprungantriebsbenutzung

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

Sprungenergievorrat

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

Mindestsprungweite

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

Notsprung

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

Minimale Schilde für Notsprung

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

Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Sprungantriebseinstellungen in den Urzustand versetzt.

ARM - Die spezielle Ausrüstung



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

Kampfdrohnenart

Der Techniker kann verschiedene Typen von Kampfdrohnen verwenden.

Kampfdrohnenmenge

Hier kann die mitzuführende Menge an Kampfdrohnen vorgegeben werden.

Raketenmenge für Raketenabwehr

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

Landecomputer benutzen

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

Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Ausrüstungseinstellungen in den Urzustand versetzt.

ARM - Die automatische Benennung



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

Umbenennungsvariante

Es stehen verschiedene Umbenennungsvarianten zur Verfügung

Umbenennungsvariante (Auswahl)



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

Schiffsnummer

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

Fabriknummer

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

Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Daten der automatischen Benennungen zurückgesetzt.

ARM - Die Nachrichteneinstellungen



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

Beförderung

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

Feindnachrichten

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

Akustische Signale bei Nachrichten

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

Versorgungsfahrtenbuch

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

Analyse ins Fahrtenbuch

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

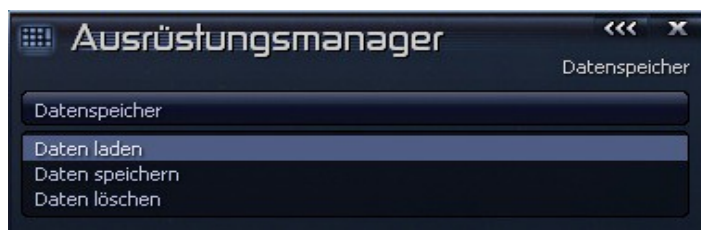
Änderungen übernehmen

Erst nach dem Bestätigen mit diesem Menüpunkt werden Einstellungen übernommen.

Standard wiederherstellen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Nachrichteneinstellungen in den Urzustand versetzt.

ARM - Der Datenspeicher



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

Daten laden



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

Daten speichern

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

Daten löschen

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

ARM - Die weiteren Informationen

Sprungantrieb

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

Reiseantrieb

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

Feindberührung

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

Freund-/Feindeinstellung

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

Ausrüstungsmanager (Manuell)

Ausrüstungsmanager (ARM - Manuell)

Der Ausrüstungsmanager kann auch halbautomatisch und manuell betrieben werden. Er kann mit Hilfe von angedockten Schiffen auf einem Ausrüstungsschiff Ausrüstung transportieren und andere Schiffe damit ausrüsten. Der Ausrüstungsmanager ist eine Erweiterung der Versorgungssoftware, welche im Ausrüstungsschiff installiert sein muss. Der Ausrüstungsmanager ist computergestützt und halbautomatisch und bedarf einige manuelle Einstellungen durch den Betreiber.