

Handel und Bergbau

- Items versus Waren
- Natürliche Ressourcen
- Handel
 - Preisentwicklung
 - Informationen über Handelsangebote erhalten
 - Wie man Gegenstände kauft und verkauft - Stationshändler
 - Wie man Waren kauft und verkauft - Schiffshandel
 - Wie man Waren zwischen spielereigenen Schiffen transferiert - Warenaustausch
 - Autohandel und Auto-Bergbau
- Bergbau
 - Einführung
 - Bergbau Türme
 - Minenschiffe, die von Kapitänen gesteuert werden.
 - Kleine und mittlere Minenschiffe:
 - Große Minenschiffe:
 - Anweisen von Schiffen zum Bergbau
 - Manuelle Asteroidengewinnung für feste Ressourcen
 - Manueller Nebelabbau für flüssige Ressourcen

Items versus Waren

Es ist wichtig, den Unterschied zwischen Inventar (auch bekannt als Items) und Fracht (meist als Ware bezeichnet) zu verstehen. Die Fracht ist in deinem Schiff, während das Inventar bei dir ist. Das Inventar wird im SHIFT+I-Menü unter Spielerinformationen aufgelistet. Es bewegt sich mit dir, wenn du von Schiff zu Schiff gehst (oder dich später teleportierst!). Die Fracht ist im Laderaum des Schiffes aufgelistet und kann im Menü Schiffsinfo (Shift+Enter für das aktuelle Schiff oder INFO-Option in der Karte) angezeigt werden.

Handels- und Kampfschiffe verfügen über einen Frachtraum der CONTAINER-Klasse, der alle handelbaren Waren umfasst, die hergestellt werden. Mining-Schiffe können über einen flüssigen oder festen Frachtraum verfügen, der alle Materialien umfasst, die aus dem Weltraum gesammelt werden können. Der Handel mit Schiffsfracht erfolgt über das HANDELSmenü beim Andocken, während der Handel mit Inventar persönlich mit dem auf einer Plattform befindlichen Händler stattfindet (achten Sie auf das Ladenschild über dem Gebäude).

Natürliche Ressourcen

Am Anfang der Produktionsketten von Waren stehen natürliche Ressourcen, die es zu gewinnen und zu nützlichen Produkten zu veredeln gilt. Solarenergie wird durch Module der Energiezellenproduktion direkt in Energiezellen umgewandelt, während andere feste und flüssige Ressourcen von spezialisierten Minerschiffen gesammelt werden müssen. Flüssige Ressourcen werden durch das Fliegen in Nebeln gesammelt, während Feststoffe erfordern, dass Asteroiden aufgebrochen und die Fragmente gesammelt werden. Die Intensität der Sonnenenergie in einem Sektor ist unter dem Eintrag für den Sektor in der Kategorie Galaxie der Enzyklopädie zu sehen.

- **Energieressourcen** (von Sonnen): Energiezellen aus Solarkraftwerken
- **Flüssige Ressourcen** (aus Nebeln): Helium, Wasserstoff und Methan (auch Gase genannt)
- **Feste Ressourcen** (aus Asteroiden): Eis, Erz, Nividium und Silizium (auch bekannt als Mineralien)

Handel

Preisentwicklung

Die Produktion und der Austausch von Waren ist der Schlüssel zu einer gesunden Wirtschaft, und das X-Universum ist nicht anders. Trotz des harten Wettbewerbs durch NSC-Händler gibt es immer wieder Marktlücken, so dass der Spieler seine Tasche mit Credits füllen kann, egal ob er einen kleinen Kurier oder einen riesigen Fertigungskomplex verwendet.

Die Preise für Waren variieren stark je nach Menge der Ware, die die Station in ihren Lagerbeständen hat. Referenzmenüs zeigen oft den Durchschnittspreis einer Ware, um einem Händler eine Vorstellung davon zu vermitteln, wie gut ein Preis ist.

Informationen über Handelsangebote erhalten

Handelsangebote beschreiben, welche **Waren** eine **Station**, oder ihr Bauspeichermodul derzeit kaufen oder verkaufen möchte. Sobald Handelsangebote für eine Station bekannt sind, werden sie im Laufe der Zeit unaktuell, wenn die von ihnen gewährten Kenntnisse nicht mehr

zutreffen. Wenn das Spielerschiff über eine **Handelscomputer-Erweiterung** verfügt, wird die Zeit verschoben, bevor die Kenntnis der Handelsangebote zu verfallen beginnt.

Möglichkeiten, Handelsangebote von Stationen zu erhalten:

- Wenn sich das Spielerschiff oder andere Schiffe in der Nähe befinden.
- Wenn sich die Station in Radarreichweite eines spielereigenen **Satelliten** oder einer Station befindet.
- Wenn der Spieler genügend Rang und Geld erlangt hat, um das Handelsabonnement einer **Fraktion** zu kaufen.

Stationsmodule zu scannen liefert Informationen darüber, welche Waren sie verwenden und herstellen.

Wie man Gegenstände kauft und verkauft - Stationshändler

Gegenstände werden oft im Weltraum als Beute (von anderen Schiffen fallen gelassen), oder in Lockboxen und anderen Behältern gefunden. Einige Gegenstände können nützlich sein, um spezielle Upgrades oder nützliche Gegenstände wie die EMP-Bomben, die in einem Raumanzug verwendet werden, herzustellen. Die meisten können jedoch mit einem guten Gewinn verkauft werden. Wenn der Spieler auf den Stationen mit den Händlern interagiert und diese mittels, "**Zeig mir deine Waren**" auffordert, öffnet er das Handelsmenü für Waren aus dem persönlichen Inventar. Verwenden Sie die Schieberegler, um Artikel zu kaufen oder zu verkaufen, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Bestätigen, um die Transaktion abzuschließen.

Wie man Waren kauft und verkauft - Schiffshandel

Wenn Sie sich auf dem Pilotensitz des Spielerschiffes befinden, hat das Menü Schiffsinteraktionen die Option Handel in der Mitte, so dass das Schiff mit der Station handeln kann, an der es gerade angedockt ist. Das Handelsmenü funktioniert ähnlich wie das Item Händlermenü, außer dass das Schiff und die Station Waren aus ihrem Lager handeln, wobei die Art der austauschbaren Waren durch den Lagertyp begrenzt ist. Andere Spielerressourcen (bspw. Schiffe) können angewiesen werden, ferngesteuert zu handeln, indem man mit der linken Maustaste auf sie im Menü Objektliste oder Eigentumsbesitz klickt, dann mit der rechten Maustaste auf eine Zielstation klickt und **Handel mit** wählt, um entweder mit der Station oder ihrem Bauspeicher zu handeln (nur bei expandierenden Stationen vorhanden). Alternativ kann nach der Auswahl eines spielereigenen Schiffes die vom Filter angezeigte Ware mit der rechten Maustaste angeklickt werden, um ein Handelsmenü zu öffnen und das Schiff anzuweisen, die Ware zum besten Preis innerhalb des betrachteten Raumes zu kaufen/verkaufen. Waren auf Stationen werden vom Manager oder von spielereigenen Schiffen, die als Untergebene der Station fungieren, automatisch an interessierte NSC-Händler verkauft.

Wie man Waren zwischen spielereigenen Schiffen transferiert - Warenaustausch

Es wird Momente geben, in denen es vorzuziehen ist, dass sich Waren oder Verbrauchsmaterialien auf einem anderen Schiff oder einer anderen Station befinden. Dies kann sein, um Laderaum für andere Zwecke freizumachen, ein Reserveschiff für die Erkundung einzurichten, Missionsanforderungen zu erfüllen oder die Flotten zu versorgen. Um Waren zwischen Schiffen oder Stationen zu transferieren, muss einer der Beteiligten Frachtdrohnen haben, bevor man mit der linken Maustaste auf die zu transferierende Ware im Objektliste- oder Eigentumsmenü klickt, und dann mit der rechten Maustaste auf eine zu transferierende Ware in der Karte klicken und die Option **Waren transferieren mit Aktion** auswählen, um ein Handelsmenü zu öffnen, das es ermöglicht, Waren zwischen den beiden Schiffen bis zu ihren jeweiligen Kapazitäten für die Ware zu transferieren.

Autohandel und Auto-Bergbau

Spielereigene Schiffe, die Kapitäne mit genügend Skillsternen haben, können so eingestellt werden, dass sie automatisch profitable Transaktionen finden oder Ressourcen abbauen und an nahe gelegenen NSC-Stationen verkaufen. Das Verhalten von **AutoHandel** und **AutoBergbau** wird im Menü Verhalten als Standardverhalten eingestellt (siehe unten für Informationen zum Bergbau). Im Gegensatz zu einem Befehl ist ein Verhalten eine dauerhafte Aufgabe für ein Schiff, bis diese widerrufen wird. Für AutoHandel und AutoBergbau gibt der Spieler eine Positivliste der zu handelnden Waren an, und passt anschließend den Bereich so weit an, dass der Kapitän nach Stationen sucht, an denen er kaufen und verkaufen kann. Die Schiffe werden dann vollständig automatisiert, so dass der Spieler die Aufmerksamkeit auf andere Aufgaben lenken kann.

Bergbau

Einführung

Schiffe mit **festen** oder **flüssigen** Lagertypen können **Asteroiden** bzw. **Nebel** ernten. Dadurch entstehen Ressourcen (siehe oben), die an NSC-Stationen als Einnahmequelle verkauft werden können, die keine Betriebskosten erfordern. Alternativ kann es in spielereigene Stationen eingespeist werden, um als Grundlage für Fertigungsketten zu dienen.

Ressourcensonden Ressourcensonden können in zukünftigen Abbaugebieten eingesetzt werden, um mehr über den Reichtum an natürlichen Ressourcen zu erfahren. Um feste natürliche Ressourcen zu lokalisieren, kann das Spielerschiff den Scan-Modus verwenden, um Asteroiden visuell zu erkennen. Nebel werden als blaue Kacheln, Asteroidenfelder als rote Kacheln und gemischte Sammelpätze als violette Kacheln auf der

Karte dargestellt. Nach Gebrauch können Deployables wie Ressourcen-Sonden über das HUD-Menü deaktiviert und durch Überfliegen gesammelt werden.

Bergbau Türme

- Wird verwendet, um **Asteroiden** in kleine, sammelbare Mineralfragmente zu zerlegen (Verkaufte Ladung).
- Die **Turmeinstellungen** werden auf der Seite [Kampf und Waffen](#) erklärt.
- Sobald sie in Reichweite sind, eröffnen **Bergbau-Türme** automatisch das Feuer auf Asteroiden innerhalb der Sichtlinie.

Minenschiffe, die von Kapitänen gesteuert werden.

Kleine und mittlere Minenschiffe:

- Diese Schiffe sammeln Gase oder Mineralien **wie andere Gegenstände und Waren im Weltraum** (bei Kontakt mit dem Schiff).

Große Minenschiffe:

- Diese Schiffskörper sammeln Gase oder Mineralien durch den Einsatz von **Spezialdrohnen**.

Anweisen von Schiffen zum Bergbau

Alle spielereigenen Bergbauschiffe können angewiesen werden, die Mine order zu nutzen, indem man mit der rechten Maustaste auf einen Ressourcenbereich auf der Karte klickt und die Mine order auswählt, bevor man mit der linken Maustaste auf eine Ressource klickt, die man sammeln möchte. Sie können dann angewiesen werden, ihre Waren an Stationen zu verkaufen. Spielereigene Bergbauschiffe, die Kapitäne mit genügend Fertigkeitsternen haben, können so eingestellt werden, dass sie automatisch Ressourcen abbauen und an nahegelegenen NSC-Stationen verkaufen (siehe Abschnitt "Auto Handel und Auto Bergbau" oben).

Manuelle Asteroidengewinnung für feste Ressourcen

Mineralienabbau mit kleinen und mittleren Schiffen:

- Der Behältermagnet (halten Sie den Hotkey O gedrückt) kann verwendet werden, um die Sammlung von Mineralfragmenten zu beschleunigen.

Mineralienabbau mit großen Schiffen:

- Zu diesem Zeitpunkt werden nur NSC-gelenkte große Minenschiffe ihre Drohnen einsetzen und benutzen, um Mineralfragmente zu sammeln.
 - Die Übergabe der Kontrolle über das Schiff an den Kapitän und der Befehl, vor Ort zu bergen, könnte dies umgehen (unbestätigt).
 - Wenn die Fragmente klein genug sind, können sie bei Schiffskontakt wie bei kleinen/mittleren Schiffen (unbestätigt) gesammelt werden.

Kristallbergbau:

- Einige Asteroiden haben Oberflächenpunkte, die einzeln abgebaut werden können, um verschiedene Arten von Kristallen freizusetzen.
- Je nach Seltenheit können Kristalle sehr wertvoll sein, wenn sie an Item- Händler verkauft werden (siehe Abschnitt "Items versus Waren" oben).
- Wie bei mineralischen Fragmenten kann der Behältermagnet die Sammlung beschleunigen.

Manueller Nebelabbau für flüssige Ressourcen

Derzeit ist es noch nicht möglich, Ressourcen aus Nebeln zu sammeln, während der Spieler das Schiff steuert.