

Schiffsgröße XL

Folgende Schiffe werden als "XL" klassifiziert:

Bau:

- Konstruktionsschiff (Albion)
- Konstruktionsschiff (DeVries)
- Konstruktionsschiff (Omicron Lyrae)
- Konstruktionschiff (Heimat des Lichts)

Handel:

Name	Fraktion / Volk	Kosten ¹ (Mio Cr)	Hülle (Mio)	Schilde (Mio)	TP ² (Mio)	Gesamt ³ TP/Cr	Schilde / TP	Flüssigkeit (m³)	Container (m³)	Massengut (m³)	Energie (m³)	G ⁴ m
Scaldis	Albion	14.2	2.1	1.80	3.9	0.275	86%	70.000	90.000	40.000	30.000	
Lyramekron	Omicron Lyrae	27.1	6.8	1.20	7.9	0.292	18%	250.000				
Lyraea	Omicron Lyrae	9.04	3.6	0.60	4.2	0.464	17%	290.000				

Folgende Schiffe können nicht käuflich erworben werden und sind nur enterbar:

Titurel	Reivers	12.9	1.8	1.20	3.0	0.232	67%	260.000				
---------	---------	------	-----	------	-----	-------	-----	---------	--	--	--	--

Mit dem DLC "Teladi Outpost" sind folgende Handelsschiffe hinzugekommen:

Albatros Reihe ⁵	Teladi	5.0	2.5	1.20	3.7	0.740	48%	132.000	104.000	208.000	42.000	
Albatros XL Reihe ⁵	Teladi	8.0	3.0	1.20	4.0	0.500	40%	264.000	208.000	416.000	84.000	

Fazit: Die Scaldis ist die schlechteste Wahl in dieser Klasse, da sie einen geteilten und keinen Universalladeraum hat. Ansonsten helfen die Zahlen wenig und es eine Frage des Einsatzzweckes. Bei der Lyramekron ist zwar der m³ am teuersten, dafür aber auch am besten geschützt. Die gute Mitte wäre die Titurel, diese muss aber gekapert werden. Als normaler Frachter ist die Lyraea zu empfehlen.

i Grün... bestes Schiff in der Kategorie / Rot... schlechtestes Schiff in der Kategorie (Drohnenkapazität wurde nicht bewertet, das Xenon I nicht berücksichtigt)

1. Gerundeter Wert: Genaue Grundkosten sind dem entsprechenden Schiffsartikel zu entnehmen.
2. TP=Trefferpunkte: Summe von Hülle und Schilde. Die Laderate von Schilden wird ignoriert.
3. TP/Cr.: Verhältnis von Trefferpunkten die man pro Credit bekommt. Je höher der WERT umso stabiler das Schiff im Bezug auf seine Kosten.
4. m³/Cr.: Wieviel kostet ein m³. Universallageraum und geteilter wird nicht unterschieden.
5. Die Teladireihen unterscheiden sich nur im Preis und in der Frachtart. Es wird der Durchschnittspreis und die Frachtart angegeben. m³/Cr wird im Durchschnitt angegeben.

Kampf:

Name	Fraktion / Volk	Kosten ¹ (Mio Cr)	Hülle (Mio)	Schilde (Mio)	TP ² (Mio)	Total ³ TP/Cr	Schilde / TP	Drohnen	k SpS ⁴ (total)	k SpS ⁵ (>4 km)	Geschw. (m/s)	Rückwärts (m/s)
Arawn	Albion	54.4	6.0	3.60	9.6	0.176	60%	300	241.8	96.2	60	-20

Taranis	Albion	30.2	2.1	1.80	3.9	0.129	86%	150	148.3	78.3	80	-24
Fulmekron	Omicron Lyrae	57.6	8.4	1.20	9.6	0.166	14%	150	383.8	255.0	66	-20
Olmekron	Omicron Lyrae	34.5	5.2	1.20	6.4	0.185	23%	150	255.4	140.6	72	-20
Lyramekron	Omicron Lyrae	27.1	6.8	1.20	8.0	0.365	15%	150	166.3	51.5	68	-20
Sucellus	DeVries	21.9	2.7	0.90	3.6	0.164	33%	150	81.0	43.2	74	-25

Folgende Schiffe können nicht käuflich erworben werden und sind nur enterbar:

Titurel	Reivers	12.9	1.8	1.20	3.0	0.232	67%	150	43.8	7.4	51	-20
Wundbrandjäger	Split	40.9	4.3	1.80	6.1	0.149	42%	-	92.4	92.4	70	-22
Phönix Marodeur	Teladi	65.6	0.8	0.9	1.7	0.026	112,5%	150	80.7	72.3	95	-25

Folgende Schiffe können weder gekauft noch geentert werden:

Branch/9-I	Xenon	85.9	22.8	4.50	27.3	0.318	20%	300	314.6	239.8	64	-20
------------	-------	------	------	------	------	-------	-----	-----	-------	-------	----	-----

Mit dem DLC "Teladi Outpost" sind folgende Kampfschiffe hinzugekommen:

Kondor	Teladi	32.7	0.8	1.20	2.0	0.061	67%	150	55.6	47.2	85	-25
Phönix	Teladi	47.4	0.9	0.90	1.8	0.038	100%	150	55.6	47.2	70	-20

i Grün... bestes Schiff in der Kategorie / Rot... schlechtestes Schiff in der Kategorie (Drohnenkapazität wurde nicht bewertet, das Xenon I nicht berücksichtigt)

1. Gerundeter Wert: Genaue Grundkosten sind dem entsprechenden Schiffsartikel zu entnehmen.
2. TP=Trefferpunkte: Summe von Hülle und Schilde. Die Laderate von Schilden wird ignoriert.
3. TP/Cr.: Verhältnis von Trefferpunkten die man pro Credit bekommt. Je höher der WERT umso stabiler das Schiff im Bezug auf seine Kosten.
4. SpS: Schaden pro Sekunde: Theoretischer Schadenswert aller Waffen.
5. SpS (>4km): Schadenswert von Waffen mit Reichweiten über 4km. HD/MB-Türme und Hagelsturm/MB-Türme werden nicht berücksichtigt.

Fazit:

Das günstigste kaufbare Schiff ist die Sucellus gefolgt von der Lyramekron. Für Fulmekron und Arawn wechseln die meisten Credits den Besitzer. Dafür bekommt man mit der Fulmekron und der Arawn aber auch die widerstandsfähigsten Schiffe während die Teladischiffe hier extrem schwach abschneiden.

Wer Feuerkraft ohne Kompromisse sucht greift wieder zur Fulmekron oder zur etwas kleineren Olmekron. Mit den Teladischiffen sollte man Kämpfen hingegen besser ausweichen und wer sich mit der Titurel in einen Kampf wirft ist selber schuld. Interessant wird es im Fernkampf über 4km denn hier verbessern sich die Teladischiffe dank ihrer Strahlenlaser etwas und schicken die Sucellus auf den heißen Stuhl, während man die Titurel nun vollends vergessen kann. Interessant ist auch der Wundbrandjäger der Split, der sich mit den ungewöhnlichen Waffen im Fernkampf genauso gut schlägt wie im Nahkampf und so plötzlich wesentlich gefährlicher wirkt als noch zuvor. An der Spitze hingegen ist alles beim alten und die Fulmekron unangefochten vor der Olmekron, die ihrerseits aber auch den Abstand zu den Verfolgern vergrößert.

Bei der Teladi Phönix Marodeur läuft man Gefahr eine polizeiliche Geschwindigkeitsmessung auszulösen während man Kreise um die träge Titurel dreht. Auch bei der Beschleunigung ist das Teladischiff spitze während die Arawn sehr gemächlich auf turen kommt. Bei der Wendigkeit geht der Sieg hingegen an die frei verfügbaren Teladischiffe Kondor und Phönix während die Arawn und Fulmekron eher gemächlich in die Kurve fliegen.