

Schiffe

WIP

Einleitung

In X3: Terran Conflict gibt es hunderte von Schiffen, die in verschiedenste Schiffsklassen und -typen unterteilt werden. Alle Schiffe - vom kleinen Aufklärer über kleine und große Transportschiffe bis hin zum riesigen Zerstörer - können dabei vom Spieler selbst geflogen werden. Schiffe sind aber nicht nur das wichtigste Transportmittel in X3TC, sondern bieten auch eine Vielzahl von Interaktionsmöglichkeiten: So kann man mit ihnen andere Schiffe angreifen, kapern oder sogar entern, verschiedenste Missionen erledigen, handeln, Stationen bauen oder sie in Flottenverbänden zusammenstellen. Natürlich lassen sich alle Schiffe auch mithilfe von Autopilotbefehlen fernsteuern. Darüber hinaus kann man Schiffe mit zusätzlichen Software-Erweiterungen, Lasern und Raketen sowie sonstigen Gegenständen ausrüsten und verbessern.

Inhalt
<ul style="list-style-type: none">• Einleitung• Schiffsklassen<ul style="list-style-type: none">• Militärische Schiffsklassen (M*)• Transportschiffsklassen (T*)• Sonstige Schiffsklassen• Schiffstypen<ul style="list-style-type: none">• Schiffsvarianten<ul style="list-style-type: none">• M• T• Übersicht über Schiffe in X3: Terran Conflict

Schiffsklassen

In X3: Terran Conflict (X3TC) werden alle Schiffe in unterschiedliche Klassen eingeteilt. Jeder Klasse wird dabei eine bestimmte Aufgabe zuteil, für die die Schiffe der Klasse aufgrund ihrer Eigenschaften besonders geeignet sind.

Militärische Schiffsklassen (M*)

Der Großteil der Schiffe in X3TC sind militärische Schiffe. Die Klassenbezeichnung dieser Schiffe setzt sich aus dem Buchstaben "M" gefolgt von einer Ziffer zwischen 1 und 8 zusammen. Es ist zu beachten, dass diese Art der Bezeichnung noch aus dem ersten X-Spiel, X: Beyond the Frontier, stammt. In diesem gab es nur die Schiffsklassen M5 bis M1, deren Reihenfolge sich an der Größe/Stärke der Schiffe orientierte: M5 (Aufklärer) waren die kleinsten/schwächsten und M1 (Träger) bzw. M2 (Zerstörer) die größten Schiffe. In den Folgespielen wurden dann aber immer weitere Schiffsklassen hinzugefügt, die Lücken in der bestehenden Schiffshierarchie füllen. Die Bezeichnungen der bestehenden Klassen wurde jedoch nicht geändert, sodass es in X3: Terran Conflict in der Reihenfolge der Schiffsklassen keine durchgängige Korrelation zwischen Schiffsgröße und Ziffer der Schiffsklasse mehr gibt. Das heißt, Schiffe der Klasse M5 sind weiterhin die kleinsten, die der Klassen M1/M2 die größten Schiffe. Die neu hinzugekommenen Schiffe der Klassen M6, M7, M8 reihen sich größentechnisch zwischen den Schiffen der Klassen M3 und M2 ein.

Klasse	Bezeichnung	Aufgabe	Besonderheiten
M5 M5+	Aufklärer	<ul style="list-style-type: none">• M5-Schiffe sind die schnellsten Schiffe in X3TC und eignen sich daher hervorragend, um das Universum und unbekannte Sektoren zu erkunden.• Ebenfalls aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit eignen sie sich als Lieferanten für Software-Erweiterungen.• Zuguterletzt können sie dank ihres geringen Preises und ihrer guten Verfügbarkeit auch als Ersatz für Satelliten dienen.	-

M4 M4+	Leichte Jäger	<ul style="list-style-type: none"> • Leichte Jäger sind schwache Kampfschiffe, in denen ein geschulter Pilot bereits in der Lage ist, einigen Schaden anzurichten. • Sie können zudem als kostengünstige Alternative zu M3-Schiffen, insbesondere in sehr großen Flottenverbänden, eingesetzt werden. • Bedingt eignen sie sich auch als Transportschiffe für kleine Warenmengen, als Aufklärer oder Softwarelieferanten. 	-
M3 M3+	Schwere Jäger	<ul style="list-style-type: none"> • Schwere Jäger sind starke Kampfschiffe, die sich für den Kampf gegen andere Jäger (M5, M4, M3), mit etwas Übung aber auch gegen größere Schiffsklassen eignen. • Zudem sind sie prädestiniert dafür in großen Flottenverbänden eingesetzt und auf Trägerschiffen stationiert zu werden. • Bedingt eignen sie sich auch als Transportschiffe für kleine Warenmengen. 	-
M6 M6+	Korvetten	<ul style="list-style-type: none"> • Korvetten bilden den ersten Zwischenschritt zwischen schweren Jägern (M3) und Zerstörern (M2). • Mit ihnen lassen sich andere Schiffe (insbesondere der Klassen M6 und TM) entern. 	<ul style="list-style-type: none"> • Korvetten können Marineinfanteristen transportieren und geentert werden. • Korvetten können genutzt werden, um andere Schiffe auch ohne Enterkapseln zu entern.
M7 M7M	Fregatten Raketenfregatten	<ul style="list-style-type: none"> • Fregatten (M7) schließen die Lücke zwischen Korvetten und Zerstörern (M2) bzw. Trägerschiffen (M1). • Aufgrund ihrer hohen Waffenstärke, ihre Frontbewaffnung und der im Vergleich zu M2-Schiffen höheren Wendigkeit und Geschwindigkeit lassen sie sich auch vom Spieler • Durch ihre Fähigkeit, Enterkapseln abzuschießen, sind Raketenfregatten (M7M) prädestiniert dafür, andere Schiffe zu entern. 	<ul style="list-style-type: none"> • Können nur an Schiffswerften und Ausrüstungsdocks andocken. • Fregatten (M7/M7M) können Marineinfanteristen transportieren und geentert werden. • Raketenfregatten (M7M) nutzen als Hauptwaffen ausschließlich Raketen. Bis auf wenige Ausnahmen können sie zudem Enterkapseln abfeuern, mit denen andere Schiffe geentert werden können. • Raketenfregatten (M7M) können genutzt werden, um andere Schiffe auch ohne Enterkapseln zu entern. • Fregatten (M7) können keine Entermanöver durchführen.
M8	Bomber	<ul style="list-style-type: none"> • Bomber können schwere Raketen bzw. Torpedos abfeuern und eignen sich daher dazu, (Großkampf-)Schiffe (M7, M2 und M1) aus großer Entfernung anzugreifen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obwohl sie eine ähnliche Größe wie M3-Schiffe haben, können M8-Schiffe an nahezu allen Schiffen mit Andockkapazitäten <i>nicht</i> andocken.* • Sie können auch keine internen Andockbuchten an Stationen nutzen. • Genauso wie M7M-Schiffe, nutzen M8-Schiffe Raketen/Torpedos als Hauptwaffe. Sie können jedoch keine Enterkapseln abfeuern und auch nicht geentert werden.
M2	Zerstörer	<ul style="list-style-type: none"> • Zerstörer sind die mächtigsten Schiffe in X3TC. Sie eignen sich daher hervorragend für den Einsatz in großen Flottenverbänden. • Aufgrund ihrer geringen Wendigkeit und Geschwindigkeit, und dem Fehlen der Frontbewaffnung sind sie hingegen als persönliches Spielerschiff eher weniger geeignet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Können nur an Schiffswerften und Ausrüstungsdocks andocken. • M2-Schiffe können Marineinfanteristen transportieren und geentert werden, selbst aber keine anderen Schiffe entern.
M1	Träger	<ul style="list-style-type: none"> • Trägerschiffe sind zusammen mit Zerstörern die größten Schiffe in X3TC. • Sie dienen primär dazu große Jägerverbände schnell in eine bestimmte Region zu bringen und sind daher in einem Flottenverband unverzichtbar. • Aufgrund ihrer geringen Wendigkeit und Geschwindigkeit, und dem Fehlen der Frontbewaffnung sind sie hingegen als persönliches Spielerschiff eher weniger geeignet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Können nur an Schiffswerften und Ausrüstungsdocks andocken. • M1-Schiffe können Marineinfanteristen transportieren und geentert werden, selbst aber keine anderen Schiffe entern.

--	--	--	--

(* Einzige Ausnahme hierzu ist der Goner Aran (M1), an den Schiffe aller Klassen andocken können.)

Es ist zu beachten, dass alle Namenszusätze wie "+" (bezeichnet im Allgemeinen ein Schiff, das deutlich stärker (besser) ist als die Standardmodelle dieser Klasse) oder "M" ("Missile", engl. für Rakete) im Spiel nicht angezeigt werden. Diese Namenszusätze werden aber in Anleitungen oft verwendet, um Schiffe mit speziellen Eigenschaften besser von den restlichen Schiffen einer Klasse unterscheiden zu können.

Transportschiffsklassen (T*)

Schiffe, deren Hauptaufgabe der Transport von Waren- oder Personal ist, werden in verschiedene Transportschiffklassen eingeteilt. Diese werden mit dem Buchstaben "T" sowie einem weiteren Buchstaben bezeichnet, der Rückschlüsse auf ihre Aufgabe zulässt: "S" ("Small", engl. für klein), "L" ("Large", engl. für groß), P ("Passenger", engl. für Passagier), M ("Military", engl. für militärisch). Genauso wie bei den Militärschiffsklassen stammt auch die Bezeichnung der Transportschiffklassen ursprünglich aus dem ersten X-Spiel, X: Beyond the Frontier, in dem es nur TS- und TL-Transporter gab. TP- und TM-Transporter wurden erst in den Nachfolgespielen hinzugefügt.

Klasse	Bezeichnung	Aufgabe	Besonderheiten
TS	Transporter (für Waren)	<ul style="list-style-type: none"> TS-Transporter sind dazu bestimmt alle möglichen Waren zu transportieren, sie an Fabriken zu kaufen und zu verkaufen. 	<ul style="list-style-type: none"> Können alle Warenklassen (bis auf Stationsbauteile) transportieren. Haben den größten Frachtraum aller Transportschiffsklassen (mit Ausnahme von Stationstransportern).
TP	Personen-/Passagiertransporter	<ul style="list-style-type: none"> Passagiertransporter werden primär für den Transport von Passagieren in Missionen sowie zum Entern von anderen Schiffen eingesetzt. Aufgrund ihrer höheren Geschwindigkeit im Vergleich zu TS-Schiffen eignen sie sich zudem hervorragend zum Transport kleinerer Warenmengen. 	<ul style="list-style-type: none"> Haben alle eine Lebenserhaltung für den Frachtraum fest eingebaut. Werden für bestimmte Passagiertransportmissionen vorausgesetzt, immer dann wenn ein besonders luxuriöser Transport gewünscht wird. TP-Schiffe können Marineinfanteristen transportieren. Sie sind die einzige Transportschiffklasse, die andere Schiffe auch entern kann. TP-Schiffe können nicht geentert werden.
TM	Militärischer Transporter	<ul style="list-style-type: none"> Dank ihrer Andockmöglichkeiten für einige Kleinschiffe (M5, M4, M3) sowie des geringen Anschaffungspreises werden TM-Schiffe gerne als Miniaturträger eingesetzt. Aufgrund ihres im Vergleich zu TS-Schiffen kleineren Frachtraums bei gleicher Frachtraumklasse können sie zudem für den Transport von Waffen und Raketen eingesetzt werden. 	<ul style="list-style-type: none"> Können alle Warenklassen (bis auf Stationsbauteile) transportieren. Können Marines transportieren und geentert werden, selbst aber keine Entermanöver durchführen.
TL	Stationstransporter	<ul style="list-style-type: none"> Stationstransporter werden für den Bau von Stationen benötigt. Aufgrund ihrer Andockkapazitäten für Kleinschiffe (M5, M4, M3) werden sie jedoch oft auch als kostengünstige Alternative zu Trägerschiffen (M1) eingesetzt. 	<ul style="list-style-type: none"> Sind die einzigen Schiffe, die Stationsbauteile transportieren können.*2 Können nur an Schiffswerften und Ausrüstungsdocks andocken. Können Marines transportieren und geentert werden, selbst aber keine Entermanöver durchführen.

(*2 Einzige Ausnahme hierzu sind Khaak-M1/M2-Schiffe, die der Spieler aber nicht in seinen Besitz bringen kann.)

Sonstige Schiffsklassen

Neben den bereits genannten gibt es noch einige andere Schiffsklassen. Schiffe dieser Klassen sind keine Schiffe im eigentlichen Sinn und lassen sich daher auch nicht selbst fliegen. Vielmehr handelt es sich bei ihnen um Gebrauchsgegenstände, die in Stationen gekauft und über

den Frachtraum eines Schiffes an dessen aktueller Stelle ausgeworfen werden können. Anschließend lassen sie sich auch wieder einsammeln und so wiederverwenden bzw. an einer anderen Stelle positionieren.

Klasse	Bezeichnung	Aufgabe	Besonderheiten
DR	Drohnen	<ul style="list-style-type: none"> Drohnen sind sehr kleine, unbemannte Raumschiffe. Sie werden in zwei Arten unterteilt: Fracht- und Kampfdrohnen. Kampfdrohnen werden von machen automatisierten Händlern eingesetzt, um im Falle eines Angriffs die Angreifer abzulenken und so die eigene Flucht zu ermöglichen. Beim Entern von Schiffen können Kampfdrohnen auch als Ablenkung für die Geschütztürme eines feindlichen Schiffes eingesetzt werden. In sehr großer Anzahl können Kampfdrohnen zudem auch als Angriffswaffe dienen. Frachtdrohnen werden zum Transport von Waren von und zu Schiffen eingesetzt, die selbst an keine Fabriken andocken können. 	<ul style="list-style-type: none"> Drohnen haben eine begrenzte Lebensdauer, die nach ihrem Auswurf aus dem Frachtraum als "Energie" in ihrem Informationsfenster angezeigt wird. Ist die Energie aufgebraucht, so explodieren die Drohnen. Um ihre Energie wieder aufzuladen, müssen Drohnen eingesammelt werden.
SA	Satelliten	<ul style="list-style-type: none"> Satelliten sind stationäre Objekte, die es dem Spieler erlauben aktuelle Informationen über einen Sektor zu erhalten, auch wenn er sich selbst nicht dort befindet. Hierzu zählen aktuelle Stationslagerstände und -preise im gesamten Sektor sowie die aktuellen Schiffsbewegungen in Scannerreichweite des Satelliten. 	-
OL	Geschütztürme	<ul style="list-style-type: none"> Geschütztürme sind stationäre Verteidigungsposten, die sich nur um ihre eigenen Achsen drehen, selbst aber in keine Richtung fliegen können. Sie werden eingesetzt, um stationäre Objekte (wie Stationen) zu verteidigen. 	<ul style="list-style-type: none"> Geschütztürme haben keine übliche Kommandokonsole. Wen sie angreifen, wird einzig über ihre Freund/Feindeinstellungen geregelt.

Schiffstypen

Als Schiffstyp wird ein Modell einer Schiffsklasse bezeichnet. Mit einigen Ausnahmen hat jedes Volk mindestens einen Schiffstyp einer Klasse, in vielen Fällen aber sogar mehrere. Unterschiedliche Schiffstypen unterscheiden sich neben ihrem Aussehen auch in ihren Eigenschaften.

Schiffsvarianten

Schiffsvarianten sind eine weitere Untergliederung der Schiffstypen. Schiffsvarianten eines Schiffstyps teilen sich das gleiche Modell, unterscheiden sich aber in diversen Eigenschaften. Diese sollen ein Schiff für eine bestimmte Aufgabe nützlicher machen, die aus dem Namen der Schiffsvariante hervorgeht. Militärische Schiffsvarianten finden sich ausschließlich in den Kleinschiffklassen M5, M4 und M3. Transportschiffsvarianten sind auf Schiffe der Klassen TS und TP beschränkt.

Militärische Schiffsvarianten

In der nachfolgenden Tabelle finden sich die einzelnen Militärischen Schiffsvarianten und die allgemeinen Unterschiede zur Standardversion, die im Spiel bei einem Großteil der Schiffsvarianten Anwendung findet. Als Standardvariante ist dabei das Schiff ohne Namenszusatz gemeint, z.B. (Argon) Nova im Vergleich zu den Varianten Nova Angreifer, Aufklärer oder Verteidiger. Dabei ist zu beachten, dass nicht alle Schiffstypen die gleichen Varianten haben. Zudem können in einigen Fällen die Unterschiede zur Standardversion auch anders ausfallen als hier aufgeführt.

Variante	Besonderheiten (Unterschiede zur Standardversion)
(Standard)	-

Angreifer	<p>+ Höhere Geschwindigkeit, Beschleunigung, Beweglichkeit (Ruder), Laserenergie und Laderate der Laser sowie besserer Schildgenerator</p> <p>- Geringere Frachtraumgröße, höherer Preis</p>
Aufklärer	<p>+ Höhere Geschwindigkeit, Beschleunigung und Beweglichkeit (Ruder) sowie besserer Schildgenerator</p> <p>- Geringere Frachtraumgröße, geringere Maximalanzahl von Schilden höherer Preis,</p>
Frachter	<p>+ Größerer Frachtraum</p> <p><i>(Beachte: Es gibt in X3TC nur drei Frachter-Versionen. Bis auf den vergrößerten Frachtraum teilen sie jedoch kein Balancing-Konzept, weswegen auf eine Auflistung weiterer Vor- und Nachteile hier verzichtet wird.)</i></p>
Verteidiger	<p>+ Besserer Schildgenerator und größere Maximalanzahl von Schilden</p> <p>- Geringere Geschwindigkeit, Beschleunigung, Beweglichkeit (Ruder) und Frachtraumgröße, höherer Preis</p>

Transportschiffsvarianten

Variante	Besonderheiten (Unterschiede zur Standardversion)
(Standard)	-
Frachter	
Schürfer	
Tanker	

Übersicht über Schiffe in X3: Terran Conflict

Die folgende Tabelle enthält eine Übersicht über alle Schiffstypen und Schiffsvarianten in X3: Terran Conflict. Ein Klick auf das jeweilige Schiff leitet dich zu dessen Wiki-Seite weiter.

Klasse	Argonen	Boronen	Split	Paraniden	Teladi	Terraner	ATF	Goner	Xenon
M5	Discoverer	Oktopus	Jaguar	Pegasus	Harrier	Rapier	Walküre		N
	Discoverer Aufklärer	Oktopus Aufklärer	Jaguar Aufklärer	Pegasus Aufklärer	Harrier Frachter	#deca.fade			
	Discoverer Frachter	Oktopus Angreifer	Jaguar Frachter	Pegasus Angreifer	Harrier Angreifer	Terraner Frachtdrohne			
	Discoverer Angreifer	Oktopus Verteidiger	Jaguar Angreifer	Pegasus Verteidiger	Harrier Verteidiger				
	Verbesserte Version Discoverer		Erweiterte Version Jaguar		Harpyie				
M4	Buster	Mako	Skorpion	Perikles	Bussard	Sabre	Mjöllnir		M
	Buster Aufklärer	Mako Aufklärer	Skorpion Aufklärer	Perikles Aufklärer	Bussard Frachter	#deca.deaf			
	Buster Angreifer	Mako Angreifer	Skorpion Angreifer	Perikles Angreifer	Bussard Angreifer				
	Buster Verteidiger	Mako Verteidiger	Skorpion Verteidiger	Perikles Verteidiger	Bussard Verteidiger				

	Große Orbitale Waffenplattform								
TS	Merkur	Delphin	Kaiman	Demeter	Geier	Baldric			
	Merkur Tanker	Delphin Tanker	Kaiman Tanker	Demeter Tanker	Geier Tanker	Baldric Schürfer			
	Merkur Frachter	Delphin Frachter	Kaiman Frachter	Demeter Frachter	Geier Frachter	Scabbard			
	Merkur Tanker XL	Delphin Tanker XL	Kaiman Tanker XL	Demeter Schürfer	Geier Schürfer				
	Merkur Superfrachter	Delphin Superfrachter	Kaiman Superfrachter	Demeter Superfrachter	Geier Superfrachter				
	Merkur Superfrachter XL	Delphin Superfrachter XL	Kaiman Superfrachter XL	Demeter Superfrachter XL	Geier Superfrachter XL				
	Mistral	Erweiterte Version Delphin	Kaiman Schürfer	Demeter Prototyp	Geier Prototyp				
	Mistral Superfrachter								
	Erweiterte Version Merkur								
	Merkur Prototyp								
TP	Express	Meerengel	Leguan	Hermes	Tukan				
	Express Frachter	Manta	Leguan Angreifer	Hermes Frachter	Tukan Frachter				
	Verbesserte Version Express	Manta Frachter			Tukan Prototyp				
TM	Magnetar	Wels	Boa	Helios	Pelikan				
	Zephyr								
TL	Mammut	Orca	Elefant	Herkules	Albatros	Atmosphärentransporter		Asarja	
						Bergbaubasissschiff			

07.02.2016 - Ersterstellung. X2

TODO:

- Allgemein Schiffstypen und -varianten erklären sowie die Schiffstypen der einzelnen Klassen und Völker verlinken
- Formatierung der Schiffstabelle verbessern. (Die Automatische Konfiguration der Zielen- und Spaltenbreite gestaltet dies noch etwas schwierig.)
- Schiffsliste sollte auf alle X3-Spiele verweisen, daher Nennung von X3TC ersetzen bzw. um andere Spiele ergänzen.
- X2