

The Complete Elite Dangerous Background Simulation Guide

2024 EDITION V1.5.3

Cmdr Purrfect | Andrew van der Stock
SIRIUS INC CEO

Übersetzt aus dem Englischen von CMDR Psychodaddy (mit Übersetzungstool DeepL)

COPYRIGHT	5
DANKESCHÖN!	5
LICENSE.....	5
EINLEITUNG	6
FÜR WEN IST DIESER LEITFADEN GEDACHT?	6
VIELEN DANK AN JANE TURNER	6
WAS IST NEU IN V1.5.3?	6
BGS IST KEIN ZWEITJOB	7
WISSENSCHAFT ZUERST - DATEN- UND EXPERIMENTIERFREUDIG.....	7
MEINUNGSSTARK	8
DIE ÜBERSCHNEIDUNG ZWISCHEN BGS UND POWERPLAY	8
WESENTLICHE INTERNET RESSOURCEN	8
WESENTLICHE TOOLS.....	9
<i>Einige Begriffe, die in diesem Dokument verwendet werden.</i>	9
WAS IST BGS?	10
SYSTEME	10
FRAKTIONEN	10
RUF.....	11
EINFLUSS.....	11
ASSETS - STATIONEN UND MEHR	12
SYSTEMZUSTÄNDE	12
SCHIEBEREGLER (SLIDER)	13
<i>Wirtschaft</i>	13
<i>Sicherheit</i>	13
<i>System-Sicherheitsstufen</i>	14
TÄGLICHER TICK.....	14
WÖCHENTLICHER SERVERWARTUNGSTICK.....	15
EINTRITT IN EINE STAFFEL UND EINSTEIGEN IN BGS	16
SCHNELL GELD VERDIENEN.....	16
SCHRITT 1 - EINER STAFFEL BEITRETEN	17
SCHRITT 2 - SICHERN SIE IHR INARA-PROFIL.....	18
SCHRITT 3 – AUFRÜSTEN.....	18
SCHRITT 4 - IN BGS EINSTEIGEN	19
OPEN, PRIVATE GRUPPE ODER SOLO.....	20
EIN GESCHWADER GRÜNDEN.....	20
<i>PowerPlay Control 1.0 Tabelle</i>	20
BAUE EIN BGS-SCHIFF (ODER ZWEI)	21
<i>Missionen und BGS - Schiff</i>	21
<i>Handelsschiff</i>	22
<i>Erkundungsschiff</i>	22
<i>Kampf Schiff</i>	22
<i>Mining Schiff</i>	23
<i>Baue dein eigenes Schiff</i>	23
MANIPULIEREN DER HINTERGRUND-SIMULATION BGS-	24
ARBEITE INTELLIGENTER, NICHT HÄRTER.	24
WARTUNG.....	24
<i>Täglicher Scan</i>	24
<i>Aufrechterhaltung des Einflusses</i>	26
<i>Aufrechterhaltung des Ansehens</i>	27
EINFLUSS ERHÖHEN	27
<i>Missionen</i>	27
<i>Horizon – Im Schiff</i>	27

<i>Odyssee 'Zu Fuß'</i>	27
<i>Kampf</i>	27
<i>Exploration</i>	28
<i>Handel</i>	29
<i>Top-Tipp: Den Frachter schnell beladen</i>	32
<i>Bergbau</i>	34
EINFLUSS REDUZIEREN.....	34
<i>Mord (auch bekannt als sauberes Töten)</i>	35
<i>Unrentable Handelsschleifen</i>	36
<i>Schmuggel</i>	36
<i>Auslöschen von Odyssey-Siedlungen</i>	37
<i>Scheitern von Missionen</i>	38
<i>Negative Aktionen</i>	38
<i>Negative Zustände herbeiführen</i>	39
<i>Top-Tipp: Verringerung des Einflusses von gestohlenen Massengütern</i>	39
<i>Setup</i>	39
<i>Prozess</i>	39
<i>Wie man es missbraucht</i>	40
KONFLIKTE	41
REGIERUNGSETHOS.....	41
KONFLIKTTABELLE.....	41
KRIEGE (UND BÜRGERKRIEGE).....	41
PUTSCHE.....	46
WAHLEN.....	46
EXPANSION	48
DIPLOMATIE BEI DER EXPANSION.....	48
<i>Aufspüren inaktiver PMFs</i>	48
WO WERDE ICH EXPANDIEREN? DER EXPANSIONSWÜRFEL.....	48
WELCHES SYSTEM WIRD DAS ERWEITERUNGSSYSTEM SEIN?.....	49
REGELN DER EXPANSION.....	50
REGELN DER INVASION.....	50
VORBEREITUNG EINES SYSTEMS FÜR DIE ERWEITERUNG.....	50
DIE LANGSAME ÜBERNAHME EINES SYSTEMS.....	51
SCHNELLES ÜBERNEHMEN EINES SYSTEMS (PUTSCH).....	51
AUFFÜLL-SYSTEME (BACKFILLING SYSTEME).....	52
<i>Expansionen: Schnell reich werden</i>	52
RÜCKZUG	53
DER WICHTIGE TAG.....	53
RÜCKZUG EINER FRAKTION.....	54
VERBRECHEN UND STRAFE	55
GELDBÜßEN.....	55
KOPFGELDER.....	55
<i>Lokale Kopfgelder</i>	55
<i>Globale Kopfgelder</i>	56
BERÜHMTHEIT.....	56
STATIONS-NACHRICHTEN - LISTE MIT DEN MEISTEN KOPFGELDERN.....	56
INTERSTELLAR FAKTOR.....	57
SPACE GEFÄNGNIS ALIAS GEFÄNGNIS ODER HAFTANSTALTEN.....	57
REFERENZ	58
ALS TEAM MIT EINEM PLAN SPIELEN: DER BGS-MULTIPLIKATOR.....	58
ERSTELLUNG EINES BGS-PLANS.....	58
<i>Diplomatie</i>	58
<i>Ziele</i>	60

<i>Wartung</i>	60
<i>Systemvorbereitung und Auffüllung</i>	61
DAS EIMERMODELL (KAMPF, ERKUNDUNG, HANDEL, MISSIONEN)	61
<i>Die zehn Hebel</i>	63
<i>Sinkende Erträge</i>	63
VERTEILUNG DES EINFLUSSES.....	66
INTERPRETATION DER RANGLISTEN	66
<i>Kämpfen</i>	67
<i>Handel</i>	67
<i>Erkundung</i>	67
ÜBERSETZEN VON STATIONSNACHRICHTEN	68
MEHRERE ETHOS-FRAKTIONEN.....	68
ETHOS / SOZIALE GRUPPENEFFEKTE.....	69
AUFRECHTERHALTUNG VON ANARCHIESYSTEMEN	69
AKTIONEN	70
ZUSTAND DAUER TABELLE	71
<i>Schieberegler</i>	71
<i>Konflikt</i>	71
<i>Veranstaltungen/Zustände</i>	71
KONFLIKTTABELLE.....	72
AKTIVER STATUS	72
<i>Keiner</i>	72
<i>Seuche</i>	72
<i>Aufschwung</i>	72
<i>Pleite</i>	73
<i>Bürgerliche Freiheit</i>	73
<i>Zivile Unruhen</i>	74
<i>Bürgerkrieg</i>	74
<i>Dürre</i>	74
<i>Wahlen</i>	74
<i>Expansion</i>	75
<i>Hungersnot</i>	75
<i>Versagen der Infrastruktur</i>	76
<i>Investition</i>	76
<i>Abriegelung</i>	76
<i>Naturkatastrophe</i>	77
<i>Ausbruch</i>	77
<i>Piratenangriff</i>	77
<i>Feiertag</i>	77
<i>Rückzug</i>	78
<i>Terroristischer Angriff</i>	78
<i>Krieg</i>	79
AX-ZUSTÄNDE.....	79
NICHT MEHR EXISTIERENDE ZUSTÄNDE	79
<i>Supermächte und Machtstreitigkeiten</i>	79
LITERATURVERZEICHNIS.....	81
ÄLTERE INFORMATIONEN	81
ÄLTERE BGS-LEITFÄDEN.....	81

Copyright

©2024 Sirius Inc, Andrew van der Stock (Cmdr Purrfect), und die breitere Elite Dangerous BGS Community

Dankeschön!

Ein großes Dankeschön an die folgenden Commander für die Durchsicht, Bearbeitung oder Kommentierung dieses Dokuments:

- Commander Jeremaya NONA
- Commander Ian Doncaster
- Commander TobyToolbar
- Commander tez
- Commander Pro Cambarus
- Commanders u/Screemonster, u/Fedifensor, unu/ElectricCat7079
- Commanders Cluster Fox und Smoke
- Ein großes Dankeschön an Commander Alanzo Firenze für ihre umfangreichen Kommentare.
- Commander Taipandot
- Commander Gen. Zoff
- Commander demon5760

Wenn es Fehler gibt, sind sie meine, und nur meine. Wenn du einen Fehler oder eine Verbesserung entdeckst, schreibe mir bitte eine E-Mail (vanderaj@gmail.com) oder besuche den SINC-Discord (<https://discord.gg/XgQNYjUyTN>) und diskutiere mit uns. Schau immer nach einer aktualisierten Version dieses BGS-Leitfadens, wenn du deinen BGS-Plan überarbeitest, oder zumindest monatlich, da jederzeit neue und verbesserte Versionen erscheinen können. Holen Sie sich die neueste Version von SINC Science: <https://sinc.science/guides/sinc/The%20Complete%20BGS%20Guide%202024.pdf>

License

Dieses Dokument steht unter der [Open-Source-Lizenz CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) und kann unter [edbgs-science/guides/sinc_auf_main - vanderaj/edbgs-science](https://github.com/vanderaj/edbgs-science/guides/sinc_auf_main_-_vanderaj/edbgs-science) (github.com) verlinkt, verändert und verbessert werden.

Diese Lizenz erlaubt es Wiederverwendern, das Material in jedem Medium oder Format für nichtkommerzielle Zwecke zu verbreiten, zu remixen, anzupassen und darauf aufzubauen, solange der Urheber genannt wird. Wenn Sie das Material umarbeiten, anpassen oder darauf aufbauen, müssen Sie das geänderte Material unter denselben Bedingungen lizenzieren. CC BY-NC-SA beinhaltet die folgenden Elemente:



- BY: Der Urheber muss genannt werden.
- NC: Nur nicht-kommerzielle Nutzung des Werks ist erlaubt
- SSA: Bearbeitungen müssen unter den gleichen Bedingungen weitergegeben werden.

EINLEITUNG

Willkommen zum ersten völlig neuen Leitfaden für Hintergrundsimulationen (BGS) seit geraumer Zeit, der sich mit modernen Verbrechen und Strafen, Flottenträgern und natürlich Odyssey befasst. Dieser Leitfaden wird aktualisiert, sobald PowerPlay 2.0 herauskommt. Dieser Leitfaden ist für alle Fähigkeitsstufen gedacht - von Leuten, die in den BGS einsteigen wollen, bis hin zu BGS-Koordinatoren, die riesige Fraktionen leiten.

Sie können mit der Hintergrundsimulation im Leih-Sidewinder oder im Standard-Schiff loslegen. Alles, was Sie tun müssen, ist, ein paar Missionen zu erfüllen, ein bisschen Pew Pew zu machen, eine Treibstoffkapsel anzubringen und auf Erkundungstour zu gehen oder ein paar Frachtschiffe hinzuzufügen und Handel zu treiben. Es gibt noch weitere Aktionen, die du durchführen kannst, aber das sind die vier wichtigsten Spielschleifen, die jeder machen kann. Sie müssen nicht den Elite-Rang haben. Du brauchst keine ausgefallenen Schiffe oder Anzüge. Jeder kann bei BGS mitmachen, auch du!

Für wen ist dieser Leitfaden gedacht?

Dieser Leitfaden ist in erster Linie für diejenigen gedacht, die gerade erst anfangen, sich mit BGS zu befassen, sowie für erfahrene BGS-Koordinatoren - um ihnen zu helfen, BGS besser zu verstehen und effizienter zu arbeiten. Viele der Anleitungen im ersten Teil werden für erfahrene BGS-Koordinatoren nicht neu oder überraschend sein, aber ich hoffe, dass der Referenzteil ihnen helfen kann, bessere BGS-Anträge zu erstellen, die die Zeit ihres Teams effektiver nutzen.

Vielen Dank an Jane Turner

Ein großes Lob an Jane Turner, den OG BGS Guide. Jane Turner ist eine freiwillige Moderatorin in den [Frontier-Foren in der BGS-Sektion](#). Die meisten BGS-Kommandanten verdanken ihr alles, was sie wissen, denn ihre Beiträge sind oft der erste Kontakt, den viele von uns hatten, als sie versuchten, BGS tiefer zu verstehen.

Ohne ihre BGS-Beiträge im Forum und ihre informativen Kommentare gäbe es diesen Leitfaden und die älteren BGS-Leitfäden nicht, und unser kollektives Wissen über eine sehr undurchsichtige Simulation, die unserem Spiel zugrunde liegt, wäre um so vieles ärmer.

Ich habe eine umfangreiche Liste ihrer Beiträge in das Literaturverzeichnis auf Seite **81** aufgenommen. Obwohl viele der detaillierten Informationen inzwischen veraltet sind, insbesondere nach dem Start von Odyssey und den jüngsten Aktualisierungen, sind ihre Einsichten und Hauptkonzepte nach all den Jahren immer noch richtig.

Janes Ansatz, Informationen weiterzugeben, sollte von allen BGS-Koordinatoren und -Mitarbeitern nachgeahmt werden. Bitte machen Sie es wie Jane und geben Sie Ihr Wissen frei an alle weiter, die danach fragen.

Was ist neu in V1.5.3?

Mit großem Dank an die CMDR's Smoke (Jal'Bur) und Cluster Fox für die Weitergabe ihres Wissens und ihrer harten Daten, ist dies eine große Überarbeitung der vorherigen Versionen des BGS Guide. Einige der wichtigsten Überarbeitungen sind:

- Aktualisierte Informationen zum Einfluss des Bergbaus auf Seite **34** (1.5.3)
- Aktualisierte Informationen zum Massenklaue auf Seite **39** (1.5.2)
- Überarbeitungen der Abschnitte über Kämpfe und Wahlen, die auf harten Daten basieren (Aktualisiert in v1.5.1)
- Links zu allen BGS-Forenbeiträgen von Jane Turner (Aktualisiert in v1.5.1)
- Spielen mit einem Plan als Team: Der BGS-Kraftmultiplikator auf Seite **58**
- Konstruieren eines BGS-Plans auf Seite **58**
- Verbesserungen der Diplomatie-Empfehlungen
- Neue Mining-Schiffs-Builds auf Seite **23**
- Neue Methode, um deinen Carrier doppelt so schnell zu beladen auf Seite **32** dank Ghost Giraffe
- Neue Methode für Einflussnahme und Schmuggel von gestohlenen Massengütern auf Seite **39**
- Neue Methode eine neue Methode zur Ermordung sauberer Schiffe und zur Vermeidung von ATR auf Seite **37**
- Verbesserungen an positiven und negativen Hebeln im gesamten Dokument
- Verbesserungen an den Beschreibungen der Art und Weise, wie Nachfrage und Gewinn den Handel antreiben
- Verbesserungen am Modell der abnehmenden Erträge
- Einarbeitung von Details über den Aufwand für die Bevölkerungsgröße und den maximalen Einfluss, der gewonnen werden kann.
- Verbesserungen des Modells des abnehmenden Einflusses, insbesondere Mord, und deren Zusammenführung
- Überarbeitungen des Rückzugsmodells, um den wichtigen Tag deutlicher zu erklären
- und vieles mehr.

Version 2.0 wird eine Platzhalterversion sein, wenn ich dieses Dokument für PowerPlay 2.0 überarbeite.

BGS ist kein Zweitjob

BGS kann sehr anstrengend sein. BGS ist kein Nebenjob; lassen Sie nicht zu, dass es Ihre Familie, Ihr Leben oder Ihren richtigen Job beeinträchtigt. Wenn Sie sich verpflichtet fühlen, jeden Tag BGS zu spielen oder sich ausgebrannt fühlen, ziehen Sie sich zurück und machen Sie etwas anderes im Spiel. Oder machen Sie eine Pause vom Spiel. Wenn ihr darüber reden wollt, kommt in den Discord von SINC und redet darüber. Wir haben das alle schon erlebt.

Wissenschaft zuerst - Daten- und experimentierfreudig

Wo Daten existieren oder wir einen empfohlenen Ansatz evaluiert haben, verwenden wir diese Daten oder Experimente, um unsere Empfehlungen zu unterstützen. Viele der besten Missionen, Zustandseffekte und Aktionen stammen aus dem ausgezeichneten Colonia Census (<https://cdb.sotl.org.uk/>) von Commander Ian Doncaster. Dieser Leitfaden stützt sich auf fast alles, was nicht in den älteren BGS-Leitfäden steht. Auch eine kaputte Uhr geht zweimal am Tag richtig. BGS hat sich seit der Erstellung der alten BGS-Leitfäden stark verändert. Dieser Leitfaden stützt sich auf die Colonia-Volkszählung, das Spiel, Tests und den ED-BGS-Gedanken, und wir lassen Sie wissen, wenn wir eine Empfehlung nicht bewertet haben. Wenn Sie ein besseres Experiment oder bessere Ergebnisse vorlegen, lassen Sie es mich bitte wissen. Es gibt nichts Schlimmeres, als veraltete Informationen oder suboptimale Taktiken oder Strategien zu verbreiten.

Meinungsstark

Dieser Leitfaden hat Meinungen™ und scheut sich nicht, kontroverse Themen anzusprechen, wie z.B. negative Aktionen wie Mord und Schmuggel. Einige Fraktionen führen keine negativen Aktionen durch, aber BGS erlaubt positive und negative Aktionen, so dass dieser Leitfaden sie ohne Wertung dokumentiert.

Alles in BGS kann auf verschiedene Arten gemacht werden, manche effektiver als andere. Dieser Leitfaden ist nicht nur ein Nachschlagewerk, sondern schlägt auch verschiedene Taktiken und Strategien vor. Ich hoffe, dass dieser Leitfaden die Leute dazu anregt, neue BGS-Taktiken und -Strategien zu erforschen und zu entwickeln, vor allem, wenn PowerPlay 2.0 zum Leben erwacht und den moribunden Zustand von BGS unterbricht.

Nicht jeder BGS-Koordinator wird mit den Ansichten dieses Leitfadens übereinstimmen, was völlig in Ordnung ist. Wenn Sie denken, dass Sie es besser wissen als das, was Sie hier lesen, oder eine bessere Taktik oder Strategie haben, lassen Sie es mich bitte wissen, und ich werde es auswerten und diesen Leitfaden aktualisieren.

Die Überschneidung zwischen BGS und PowerPlay

Oft halten BGS-Koordinatoren PowerPlay 1.0 für irrelevant für BGS. Dies ist jedoch nicht der Fall. Wer nicht am PowerPlay teilnimmt, nimmt seinem Geschwader die Möglichkeit, Rollenspiele zu spielen, neue Kommandanten kennenzulernen und zu töten oder verschiedene Boni für seine ausgebeuteten und kontrollierten Systeme zu erhalten.

PowerPlay 1.0 hat Auslöser, die von günstigen BGS-Regierungstypen abhängen, daher sind die aktivsten BGS-Staffeln im Spiel die Mächte. Sie drehen oft Systeme um, um einen mehrheitlich günstigen Regierungstyp in einer Kontrollsphäre zu schaffen und verwalten Systeme mit oder ohne Zustimmung der kontrollierenden Fraktion. Der beste Weg, um brenzlige Beziehungen zu vermeiden, ist, mit den verschiedenen Mächten diplomatisch zu verhandeln.

Zusätzlich gibt es Boni aus der PowerPlay-Ausbeutung und -Kontrolle. Diese verändern die Funktionsweise von Systemen, wie z.B. das Schließen (oder Öffnen!) von Schwarzmärkten, das Verändern von illegalen Waren auf Märkten, das Erhöhen der Produktion und der Preise von Waren mit hohem Marktwert, das Verändern der Sicherheitsstufe des Systems und vieles mehr. Dies wirkt sich direkt auf BGS aus.

Im Hinblick auf PowerPlay 2.0 wird in diesem Leitfaden dringend empfohlen, dass Geschwader mit den nächstgelegenen Mächten Kontakt aufnehmen - und umgekehrt - und prüfen, wie sie zusammenarbeiten können.

Wesentliche Internet Ressourcen

- Inara <https://inara.cz>
- EliteBGS <https://elitebgs.app>
- Jegin Information Network <https://jegin.net/>
- ED BGS Discord <https://discord.gg/PZwERyb>
- Squadron Recruitment Center <https://discord.gg/squadronrecruitmentcenter>
- Colonia Census <https://cdb.sotl.org.uk/>

Colonia Census ist eine fantastische Ressource für die Colonia-Region, aber da sie dazu neigen, kleinere Systeme zu haben, gibt es eine Chance, dass einige ihrer Ergebnisse nicht unbedingt auf viel größere Bevölkerungssysteme der Blase anwendbar sind. Die Volkszählung ist jedoch eine der umfassendsten evidenzbasierten BGS-Websites, die heute verfügbar sind.

Wesentliche Tools

BGS ist unter der Haube datengesteuert. Um diese Daten an die Oberfläche zu bringen, helfen Sie bitte mit, Daten zu sammeln und an das Elite Dangerous Data Network (EDDN) zu liefern, das alle in diesem Handbuch verwendeten Tools wie Inara, EliteBGS, EDSM, Jegin und andere abonniert. Auf diese Weise können Sie eine Historie (EliteBGS) führen oder die aktuelle Situation sofort (EliteBGS, Jegin und Inara) an einer Stelle einsehen.

Um BGS-Daten für Elite-Tools zu sammeln, sollten Sie Folgendes installieren:

- ED Market Connector - [Releases - EDCD/EDMarketConnector \(github.com\)](#)

Es wird dringend empfohlen, einen Inara-API-Schlüssel zu konfigurieren, um mehr Details zu erhalten, als das Journal allein bietet. Einzelheiten finden Sie im Abschnitt "Installation und Einrichtung" der [EDMC-Dokumentation](#).

Um zu verstehen, was die Spieler eurer Fraktion gemacht haben, bittet sie, ihre Aktionen in einem Notizbuch oder einer Textdatei festzuhalten, oder noch besser, installiert Aussigs BGS Tally Plugin für ED MC und lasst sie "Post to Discord" einrichten.

- Aussig BGS Tally Plugin - [Veröffentlichungen - aussig/BGS-Tally \(github.com\)](#)

Die Details dazu sind in der Plugin-Dokumentation enthalten. Der Discord-Administrator Ihres Servers muss den Spielern erlauben, eine Integration einzurichten, damit dies funktioniert.

Einige Begriffe, die in diesem Dokument verwendet werden.

- **Supermacht.** Es gibt drei Supermächte - das Imperium, die Föderation und die Allianz. Und die Unabhängigen, aber sie sind keine anerkannte Supermacht.
- **Macht** - es gibt elf Mächte, die mit dem Imperium, der Föderation, der Allianz oder den Unabhängigen verbündet sind.
- **Staffel** - eine Ansammlung von Kommandanten, die eine oder mehrere Fraktionen im Spiel unterstützen. In diesem Leitfaden wird der Begriff "Spielergruppe" für eine Fraktionspräsenz außerhalb des Spiels verwendet. Spielergruppen unterstützen in der Regel eine kleinere Spielerfraktion, aber einige, einschließlich der Mächte, unterstützen mehrere Fraktionen.
- **Minderheitsfraktion, Player Minor Faction (PMF oder Fraktion)** - die Darstellung einer Staffel im Spiel. Im Spiel werden Staffeln und Fraktionen verwirrenderweise für dasselbe verwendet. In diesem Leitfaden ist mit "Fraktion" die Fraktion im Spiel gemeint, egal ob es sich um eine PMF oder eine NSC-Fraktion handelt.
- **System.** Ein besiedeltes System, das an BGS-Asset teilnimmt.
- **Vermögen (Asset)** Ein Raumhafen, ein planetarischer Hafen, eine Odyssee-Siedlung und mehr.

WAS IST BGS?

Systeme

Bevölkerte Systeme (von nun an Systeme) sind die grundlegende Einheit, in der BGS funktioniert.

Systeme haben mindestens eine Station oder einen planetaren Hafen, wobei bevölkerungsreichere Systeme größere Stationen oder Häfen und mehr davon haben. Systeme können optional Odyssey-Siedlungen, Installationen und Megaschiffe haben.

Systeme können unter normalen Umständen bis zu acht Fraktionen haben, jede mit einer Einflussstufe. Der Einfluss addiert sich bis zu 100%.

Systeme haben einen Gesamtzustand, normalerweise den Zustand der kontrollierenden Fraktion oder die Expansion, wenn die kontrollierende Fraktion in der Expansion ist. Sekundäre Fraktionen können den globalen Systemzustand beeinflussen, aber das ist die Ausnahme, nicht die Regel. Die Expansion ist ein globaler Zustand, über den wir später sprechen werden.

Unbevölkerte Systeme und Systeme mit Internierungslager, wie HR 1172, nehmen nicht am BGS teil.

Fraktionen

Es gibt zwei Arten von Fraktionen - Spieler-Minderheitsfraktionen (PMFs, oder von nun an "Fraktionen") und Nicht-Spieler-Charaktere (NPC-Fraktionen), sowie die immer häufiger vorkommenden "von Spielern übernommenen Fraktionen", bei denen sich Spieler um aufgelöste PMFs oder NPC-Fraktionen in ihrem Gebiet kümmern. Mechanisch gesehen gibt es keinen Unterschied zwischen diesen beiden Gruppen, obwohl die größere Wahrscheinlichkeit, dass eine PMF vom Spieler unterstützt wird, sie in der Praxis anders erscheinen lässt.

Jede Fraktion hat ein Heimatsystem, in dem sie als "heimisch" gilt und nicht in Rückzug gelangen kann. Viele NPC-Fraktionen haben den Namen ihres Heimatsystems in ihrem Namen, aber nicht alle. PMFs haben ein Heimatsystem - das ist der Ort, an dem sie ursprünglich von Frontier Developments ins Spiel gebracht oder vom Commander, der die Fraktion gründet, ausgewählt wurden. Auch sie können sich nicht aus diesem System zurückziehen. Wenn Sie eine PMF sehen, die nicht die Kontrolle über ihr Heimatsystem hat, ist die Fraktion aufgelöst oder steht unter der Kontrolle oder Ägide einer anderen PMF.

Commander können jede Fraktion im Spiel übernehmen, verstärken oder reduzieren, einschließlich NSC-Fraktionen. In diesem Leitfaden wird jedoch empfohlen, dass Kommandeure einer Staffel beitreten und bekannte PMFs im Spiel unterstützen.

Sie möchten Teil einer aktiven Gemeinschaft sein, aber leider gibt es viele nicht mehr existierende Spielergruppen und daher auch viele nicht mehr existierende Fraktionen. Nehmen Sie Kontakt mit einer Spielergruppe auf, bevor Sie der Spielstaffel beitreten, damit Sie Fragen stellen und herausfinden können, ob sie aktiv ist. Sie können aber auch Geschwader im Spiel suchen und ihnen beitreten. Je nach den Staffel-Einstellungen im Spiel muss der Besitzer der Fraktion Ihnen den Beitritt zur Staffel möglicherweise genehmigen. Sobald du Mitglied bist, besteht der Hauptunterschied darin, dass du jetzt die Neuigkeiten der Staffel im Spiel sehen kannst (falls vorhanden) und Zugang zum Staffel-Chat hast. Der ursprüngliche Kommandant, der die Fraktion gegründet hat, und die von ihm beauftragten Kommandanten (falls vorhanden) haben privilegierte Rollen in der Fraktion, z. B. wer ein Mitglied aufnehmen oder rausschmeißen kann, wer die Geschwader-Nachrichten einstellen kann und so weiter.

Ruf

Der Ruf einer Fraktion ist ein Maß für Ihre Vertrauenswürdigkeit gegenüber der Fraktion. Die Fraktionen bieten Ihnen mehr Arten von Missionen und höhere Belohnungen, wenn Sie von neutral zu verbündet aufsteigen. Verbündet zu sein ist etwas anderes als einer Fraktion verpflichtet zu sein. Normalerweise sind Sie mit der von Ihnen unterstützten Fraktion verbündet, aber manchmal müssen Sie gegen Ihre Fraktion vorgehen, um den BGS richtig zu verwalten, was Ihrem Ruf vorübergehend schadet.

Es gibt auch einen Ruf der Supermacht, den du dir verdienen kannst, indem du Missionen und Aktivitäten für die Fraktionen der jeweiligen Supermacht erledigst. Wenn Sie die Föderations Corvette oder den Imperialen Cutter freischalten, erhöhen Sie Ihren Ruf bei der Föderation bzw. dem Imperium. Du kannst auch deinen Ruf bei der Allianz erhöhen, aber da es keine Schiffe hinter dem Allianz-Rang gibt, ist dies hauptsächlich den PowerPlay-Kommandeuren der Allianz vorbehalten. Sie können Ihren Ruf bei den Supermächten auf der rechten Seite auf der zweiten Registerkarte unter Status einsehen.

Sie können auch Ihren Ruf verlieren und als unfreundlich oder feindlich eingestuft werden. Wenn Sie einer Fraktion feindlich gesinnt sind, können Sie keine Missionen von der Fraktion erhalten und Sie können nicht (einfach) in den Stationen, Siedlungen und Häfen der Fraktion landen. Wenn du feindlich gesinnt bist, erhältst du jeden Tag ein wenig Ruf zurück, bis du wieder unfreundlich bist.

Einfluss

Einfluss gibt an, wie einflussreich eine Fraktion innerhalb eines Systems ist. Alles, was Sie in einem System tun, wirkt sich auf den Einfluss aller Fraktionen aus. Das häufigste Ziel bei der Manipulation von BGS ist es, die eigene Fraktion an die Spitze aller anderen Fraktionen zu bringen, sie dort zu halten und das dann in so vielen Systemen zu wiederholen, wie man kontrollieren kann.

Einfluss unter 2,5% führt dazu, dass eine nicht-einheimische Fraktion in den Rückzugszustand übergeht und möglicherweise ein System verlässt, wenn keine Maßnahmen ergriffen werden. Einfluss über 75% führt dazu, dass eine Fraktion in den Expansionszustand eintritt und möglicherweise in ein nahegelegenes System expandiert.

Du kannst die Rolle des Spoilers spielen, indem du den Einfluss der gegnerischen Fraktionen reduzierst und ihnen "hilfst", nicht in deine Richtung zu expandieren. Das bedeutet, dass du den Einfluss ihrer Systeme im Auge behältst und errätst, was sie vorhaben. Ebenso können sie sich in deinen Systemen aufhalten und dir "helfen", deine Systeme nach ihren Vorstellungen zu verwalten.

Eine Fraktion wird auf andere Fraktionen mit ähnlichem Einfluss stoßen. Wenn eine oder beide Fraktionen über Vermögen verfügen, kommt es zu einem Konflikt, und das Spiel schließt die beiden Fraktionen aneinander. Konflikte sind entweder Kriege oder Wahlen, je nach Regierungsform. Eine Fraktion ohne Vermögen kann sich in der Nähe anderer Fraktionen bewegen, die kein Vermögen haben, ohne eine Einflussblockade oder einen Konflikt auszulösen. Die kontrollierende Fraktion wird jedoch immer mindestens den kontrollierenden Vermögenswert besitzen. Daher führt eine Konvergenz des Einflusses zwischen der kontrollierenden Fraktion und einer anderen Fraktion immer zu einem Konflikt um die Kontrolle des Systems. Dies lässt sich am besten vermeiden, indem man die kontrollierende Fraktion stärkt und die räuberische Fraktion reduziert. Wir werden später noch ausführlicher über Konflikttaktiken sprechen - sowohl aus der Sicht der kontrollierenden Fraktion als auch aus der Sicht der räuberischen Fraktion, die ein System übernehmen will.

In der Regel hat die kontrollierende Fraktion den größten Einfluss, aber es gibt Umstände, unter denen dies nicht der Fall ist, wie z. B. bei einem Staatsstreich oder einem Konflikt um die Kontrolle.

Assets - Stationen und mehr

Vermögen. Fraktionen können große orbitale Raumstationen, mittelgroße Außenposten, Odyssey-Siedlungen, planetare Häfen (zusammenfassend als "Stationen" oder "Vermögen" bezeichnet), Anlagen und Mega-Schiffe besitzen. Nicht jeder Vermögenswert in einem System wird der kontrollierenden Fraktion gehören, und in der Tat ist dies außerhalb von Systemen mit nur einem Vermögenswert selten. Nicht jede Fraktion besitzt einen Vermögenswert.

Kontrollierender Vermögenswert. Die kontrollierende Fraktion - in der Regel die Fraktion mit dem höchsten Systemeinfluss - besitzt das kontrollierende Gut. Das kontrollierende Gut ist normalerweise - aber nicht immer - der nächstgelegene und größte Raumhafen zum Haupt-A-Stern. Wenn es keine Raumhäfen gibt, ist der erste planetare Hafen das kontrollierende Gut. In einigen Systemen, vor allem in Delphi, ist der erste große Raumhafen NICHT das kontrollierende Objekt. Solange Sie keinen Konflikt um die Kontrolle eines Systems auslösen, gibt es keine Möglichkeit festzustellen, welches Gut das kontrollierende Gut ist.

Kontrollierende Fraktion. Die kontrollierende (besitzende) Fraktion einer Station erhält Einfluss durch Handel, universelle Kartographien (falls vorhanden), Kriegsanleihen und Missionen. Nicht-kontrollierende Fraktionen können nur Missionen und Kampfprämien als Einfluss anbieten.

Anlagen können sich entweder im Weltraum oder auf dem Boden befinden. Sie sind im Besitz einer Fraktion. Sie können feststellen, wem eine Anlage gehört, indem Sie feststellen, welche Fraktion die Systemautoritätsschiffe stellt. Dies ist der Besitzer der Anlage, und positive oder negative Aktionen an der Anlage, wie das Abschließen eines Szenarios oder das Angreifen von Skimmern, wirken sich auf den Besitzer der Anlage aus.

Nicht andockbare Megaschiffe bewegen Systeme und sind im Besitz der Systemkontrolleure. Diese Megaschiffe bieten Szenarien - unmittelbare Missionen - an, die Sie abschließen können, um die kontrollierende Fraktion zu stärken, oder absichtlich scheitern lassen, um die kontrollierende Fraktion zu schwächen. Sie können das Megaschiff auch angreifen, indem Sie die Kommunikationsanlage hacken oder die Ladung mit Lukenbrecher-Limpets stehlen. Oftmals befindet sich um das Megaschiff herum lose Ladung. Steht dort "Legale Bergung", kannst du sie einsammeln, ohne die kontrollierende Fraktion zu verletzen. Steht dort "Illegale Bergung", musst du eine kleine Strafe zahlen und den Sicherheitsschieber der kontrollierenden Fraktion reduzieren. Illegaler Bergungsstoff wird als gestohlen betrachtet und kann auf Schwarzmärkten verkauft werden.

Andockbare Megaschiffe. Es gibt einige spielereigene Megaschiffe, wie z.B. die Dionysus von SINC in HIP 17044, welches sich nicht bewegt und wie eine normale Systemstation agiert, oder die Gnosis von Cannon, die sich zwar bewegt, aber nicht wie eine normale Systemstation agiert - sie bringt die Fraktion von Cannon nicht in ein unbesiedeltes System. Die Fraktion, die die Systemautoritätsschiffe zum Schutz des Megaschiffs bereitstellt, ist für BGS-Zwecke der Eigentümer. Andockbare Megaschiffe haben nie Szenarien

Systemzustände

Systemzustände, wie z.B. Aufschwung, Pleite, Expansion, Lockdown oder bürgerliche Freiheit, bestimmen, wie BGS auf verschiedene Eingaben reagiert und Boni, Modifikatoren oder Strafen gewährt. Eines der wichtigsten Ergebnisse vieler Zustände sind Modifikatoren für den Handel. Einige positive Zustände verdoppeln Preise, Nachfrage und Angebot, und negative Zustände verringern

Preise und Nachfrage. Zum Beispiel sind Handelsmissionen in einer Hochkonjunktur effektiver und erlauben es Kommandanten, einen anständigen Profit zu machen.

Alle Fraktionen können unidentifizierte Signalquellen (USS) erzeugen, die den Status der Fraktion erben.

Es gibt drei Haupttypen von Systemzuständen:

- Lokaler Zustand, der Zustand der kontrollierenden Fraktion ist der Systemzustand, aber er kann unter Umständen der Zustand einer sekundären Fraktion sein.
- Globaler Zustand, ein älterer Zustandstyp, von dem die Expansion der letzte verbleibende globale Zustand ist.
- AX-Zustände, ein neuerer Systemzustandstyp, bestehend aus Alarm, Alarm, Invasion, Kontrolle und Wiederherstellung.

Es gibt viele Zustände - bitte lesen Sie den Referenzabschnitt über ihre Auswirkungen, wie lange sie andauern, wie man in sie hineingeht und wie man sie wieder verlässt.

Schieberegler (Slider)

Die Fraktionsschieber sind die beiden wichtigsten sichtbaren Aspekte des Status einer Fraktion in Elite Dangerous. Diese können auf der rechten Seite unter Status eingesehen werden. Die Position der Schieberegler bestimmt den Status der Fraktion. Du kannst positive Aktionen durchführen, um die Schieberegler und den Status zu verbessern, was mit verschiedenen Boni und Modifikatoren einhergeht. Mit negativen Aktionen kannst du die Schieberegler senken und eine Fraktion in einen negativen Zustand versetzen, was der Fraktion schaden kann... oder ihr helfen. Wie in den späteren Phasen des Monopoly-Spiels hilft es, ins Gefängnis zu kommen und dort zu bleiben, um das Spiel zu gewinnen, weil man nicht auf den Grundstücken anderer Spieler landet. In ähnlicher Weise können Fraktionen freiwillig in einen schwierigen Zustand wie die Abriegelung eintreten oder nicht, weil dadurch Angriffe gegen die kontrollierende Fraktion verlangsamt oder sogar gestoppt werden...

Wenn keine Maßnahmen ergriffen werden, bewegen sich die Schieberegler für Wirtschaft und Sicherheit allmählich zurück zum Mittelpunkt.

Wirtschaft

Der Wirtschafts-Schieberegler ist ein Maß für die wirtschaftliche Gesundheit der Fraktion. Je höher der Schieberegler ist, desto vorteilhafter sind Handel und Erkundung, und je niedriger er ist, desto mehr kann die Fraktion in die Pleite gehen, was zu entsprechenden Ereigniszuständen wie Hungersnot, Brand und Dürre führen kann.

Einige dieser "schlechten" Ereigniszustände können manchmal vorteilhaft sein, wie z.B. die Hungersnot, die Verteilungszentren hervorbringt, die sich hervorragend für das Wake-Scanning eignen, und einfachen Missionseinfluss in Form von Quell- und Rückgabemissionen, Handel gegen Nahrung, Massenspenden und mehr. Sie können Ihren Systemeinfluss leicht erhöhen, wenn Sie sich in einer Hungersnot befinden.

Sicherheit

Der Sicherheitsschieber stellt die Fähigkeit einer Fraktion dar, Recht und Ordnung in einem System aufrechtzuerhalten. Die Hebel für den Sicherheitsschieber sind Gewalt, mehr Gewalt und extreme Gewalt. Das Aussetzen von Kopfgeldern und kampfbefohlene Missionen erhöhen den

Sicherheitsschieber; Morde und illegale Missionen, die auf den Sicherheitsschieber abzielen (wie z.B. das Töten von Skimmern), senken den Sicherheitsschieber.

Anarchie-Fraktionen haben ihren Sicherheitsschieber immer in der Mitte stehen und können daher keine Zustände wie zivile Freiheit, zivile Unruhen oder Lockdown erleben. Eine Ausnahme bilden die Race Marshalls, die eine besondere Art der Anarchie darstellen.

System-Sicherheitsstufen

Jedes System hat eine Sicherheitsstufe, die die Anzahl der Systemautoritätsschiffe innerhalb eines Systems angibt.

Niedrig. In Systemen mit niedriger Sicherheitsstufe gibt es die wenigsten Systemautoritätsschiffe, es ist unwahrscheinlich, dass Sie von den Systemautoritätsschiffen aufgehalten werden, die Systemautoritätsschiffe nehmen sich mehr Zeit und reagieren sehr halbherzig auf Verbrechen, es besteht die Möglichkeit, dass es ein kompromittiertes Navigationsfeuer gibt, und oft finden Sie interstellare Faktoren auf Stationen, was ein großartiger Ort ist, um unerwünschte Kopfgelder und Geldstrafen loszuwerden. Es gibt mehr NPC-Piraten in Systemen mit niedriger Sicherheit.

Mittel. Es gibt eine zunehmende Anzahl von Schiffen der Systembehörde im System und in Häfen, Siedlungen und Anlagen. Es kann zu Verboten kommen. Es gibt eine mäßige Anzahl von NPC-Piraten, aber wenn Sie "Verbrechen melden" aktiviert haben, sollte die Reaktion der Systembehörden ausreichen, um sie zu vertreiben.

Hoch. In Hochsicherheitssystemen wirst du oft von den Schiffen der Systemautorität bei Scans nach illegalen Waren angehalten (du bekommst eine Strafe, wenn du bleibst, bis der Scan beendet ist), die Schiffe der Systemautorität reagieren mit mehr und besser ausgerüsteten Schiffen auf Verbrechen, und es gibt mehr Chancen, dass du gescannt wirst, wenn du illegale Waren an Stationen einschmuggelst. Viele Hochsicherheitssysteme sind stark in den Handel involviert, daher wird es seltsamerweise mehr Piraten in Hochsicherheitssystemen geben, aber wenn du "Melde Verbrechen gegen mich" aktiviert hast, wird die Reaktion schnell und nützlich sein, wenn du dich in einem wehrlosen Handelsschiff befindest.

Täglicher Tick

Jeden Tag gibt es einen "Tick". Dieser Tick verteilt sich zu verschiedenen Zeiten über die gesamte Galaxie und hat mehrere Phasen, so dass man sehen kann, wie der Tick den Zustand eines Systems nach und nach verändert. Die drei bekannten Phasen sind:

- **Konfliktbeendigung** - die Konfliktbemühungen werden zusammengezählt, und die Siegertage werden an die Fraktionen vergeben, die die meisten Konfliktzonen gewonnen und die meisten Kampfanleihen oder die meisten Wahlmissionen und wirtschaftlichen Einfluss abgegeben haben. Wenn ein Konflikt beendet wird, wird die Beute an die siegreiche Fraktion verteilt und von der verlierenden Fraktion abgezogen.
- **Staatsauflösung** - bestimmte Staaten werden eingeführt (Expansion) oder beendet (Rückzug), manchmal mit "Steuern", die auf die betreffende Fraktion angewandt werden, wie z.B. die Expansionssteuer von etwa 15%, die beim Abschluss der Expansion abgezogen wird. In dieser Phase werden Rückzüge abgewickelt; es macht keinen Sinn, Einfluss auf eine Fraktion zu verteilen, die entfernt wird, und ihr Einfluss muss auf alle anderen Fraktionen verteilt werden.
- **Aufwandsverteilung** - Kommandantenaktivität wird angewendet und auf die verbleibenden Fraktionen verteilt.

Es gibt keine einheitliche Tickzeit, und die Tickzeit für System A unterscheidet sich von der für System B. Wenn Sie warten, bis der Tick durchkommt, könnten Sie eine Weile warten. Wenn Sie sich Sorgen machen, ob Sie eine Mission oder Anleihen rechtzeitig einreichen können, um Einfluss auf diesen Tick zu haben, geben Sie sie jetzt ab.

Die Stationsnachrichten sind der erste Ort mit den genauesten Informationen über die Ergebnisse der Zecke. Sie müssen an einer Station im System angedockt sein, um es frühzeitig zu erfahren. An den übrigen Orten wie dem Journal, der galaktischen Karte, dem Geschwader-Hub und dem rechten Panel werden die Ergebnisse innerhalb von einer bis 12 Stunden nach dem Tick-Zeitpunkt veröffentlicht. Es gibt keine Erklärung dafür, warum das so ist.

Der beste Rat ist, zu spielen, wenn man kann, und die Dominosteine fallen zu lassen, wo sie wollen. Es kann sein, dass Sie gelegentlich Mühe verschwenden, z. B. wenn Sie abgeschlossene Missionen für eine sich zurückziehende Fraktion abgeben oder aufgeben oder Anleihen für einen beendeten Krieg aufbewahren, aber es ist besser, zu viel zu tun als zu wenig.

Wöchentlicher Serverwartungsticker

Einmal pro Woche, jeden Donnerstag um 0700 UTC, werden die Spielserver offline geschaltet und serverseitige Wartungsupdates durchgeführt. Dies ist der Zeitpunkt, an dem der wöchentliche Tick von PowerPlay 1.0 ausgeführt wird. Die Odyssey-Stationen werden mit neuen Anzügen und Waffen aufgefüllt. Der wöchentliche Server-Tick hat keinen Einfluss auf den täglichen BGS-Tick und den Systemeinfluss, die beiden Ticks sind zwei verschiedene Dinge.

EINTRITT IN EINE STAFFEL UND EINSTEIGEN IN BGS

Der Einstieg in BGS ist einfach. Es gibt eine niedrige Einstiegshürde. Du kannst BGS zu Fuß oder auf jedem Schiff machen. Du kannst BGS nur mit dem Spiel, ohne Hilfsmittel und ohne einer Spielergruppe beizutreten spielen, aber du wirst viel mehr aus dem BGS herausholen, wenn du einer Spielergruppe beitreitest, in die ED-BGS-Community einsteigst, Mentoren findest, anfängst, Fragen zu stellen und Hilfsmittel benutzt, um deine Effektivität zu maximieren.

Du hast sicherlich schon BGS gespielt, ohne es zu bemerken - das Abschließen von Missionen, das Abgeben von Kopfgeldern, das Abgeben von Forschungsdaten, das Führen von Kriegen und das Tätigen von Handel (wie Bergbau oder absichtliche Handelsschleifen) beeinflussen alle den BGS.

Die folgenden Schritte dokumentieren die Überprüfungsschritte, die die meisten Fraktionen von Ihnen verlangen, um ihrer Fraktion beizutreten. Ihr könnt jedoch auch zu Schritt 4 übergehen und einfach mit dem BGS beginnen. Am besten ist es, wenn du zuerst eine Staffel findest und herausfindest, was du tun musst, um ihrer Fraktion beizutreten.

Schnell Geld verdienen

BGS kann dir Geld einbringen, wenn du es richtig machst. Aber wie bei allen ungesunden Gewohnheiten gibt es auch bei BGS einige Aktivitäten, die Geld kosten, wie zum Beispiel Morde (siehe Seite **35**) und der Kauf von immer mehr Schiffen.

Die Regel Nummer eins in Elite Dangerous: **Fliege nie ohne einen Rebuy!** Wenn du knapp an Credits bist, dann lass uns das beheben.

Credits sind leicht zu bekommen, wenn du schnell welche haben willst. Im Jahr 2024 sind die wichtigsten Methoden, um schnell Geld zu verdienen, in der Reihenfolge des Gewinns pro Stunde:

AX Combat, vorzugsweise im Team. Damit kann man lächerliche Summen verdienen, aber man braucht mindestens einen im Team, der halbwegs gut in AX-Aktivitäten ist und einen halbwegs guten AX-Build hat. [Anti-Xeno-Akademie: Lernen Sie, wie man Thargoiden bekämpft](#)

Exobiologie. Gehe 1000 ly über oder unter der galaktischen Ebene aus der Blase. Dort gibt es haufenweise erste Fußstapfen und damit erste Entdeckungen zu machen. Benutzen Sie das Elite-Observatorium oder die Exploration Buddy Tools, um wertvolle Scans zu identifizieren. Gehen Sie sie scannen. Du brauchst ein Erkundungsschiff mit einer Treibstoffschaufel, einen Artemis-Anzug und einen SCO-Antrieb, um schneller voranzukommen.

https://youtu.be/XlojxpWja_c?si=75t3ZBDPfxUP9c4X&t=315

- Elite Observatory Core Releases - [Xjph/ObservatoryCore \(github.com\)](#)
- Elite Observatory BioInsights plugin - [EDJP :: Observatory Plugins \(colacube.net\)](#)
- EDEB Exploration Buddy [Elite Dangerous Exploration Buddy \(panostrede.de\)](#)

Stapelbare 50 mCr Team-"Bergbau"-Missionen vorzugsweise in einem Team von vier Personen. Dies ist die Hauptmethode, die SINC verwendet. Wir nennen sie den Berty Train. Man kann leicht eine Milliarde pro Tag verdienen, wenn man Bergbaumissionen für {Gallit, Bertrandit, Indit, Rutil, Coltan, Silber} stapelt, und in einem Viererteam kann man bis zu vier Milliarden Credits pro Tag verdienen, wenn jeder seine Team-Missionen mit dem anderen teilt.

Sie brauchen ein großes Frachtschiff, wie eine Type 9, Anaconda oder Cutter, um dies effizient zu tun. Sie müssen mit der besitzenden Fraktion verbündet sein, um die 50 mCr Missionen zu erhalten. Wenn Sie nicht verbündet sind, gibt es Missionen desselben Typs mit geringerem Wert, die Sie

annehmen können, um Ihren Ruf zu verbessern, bis Sie verbündet sind. Suchen Sie in Inara.cz nach dem nächstgelegenen geeigneten System. Sie brauchen eine Fraktion, die sich in der Expansion befindet, eine große Bevölkerung hat und über eine große industrielle und landwirtschaftliche Station verfügt. Ein gutes Stationspaar dafür ist Gurabru - Kratman Hub, um die Missionen zu erhalten, und Yukpenon - Stokes Enterprise, um die Waren zu kaufen.

Top-Tipp: Wenn Sie einen Frachter und zwei Frachtschiffe haben, können Sie die Methode des schnellen Beladens mit Fracht verwenden (siehe Seite 32), um noch mehr Credits pro Stunde zu verdienen, da Sie dann mehr Missionen erfüllen können.

https://youtu.be/XlojxpWja_c?si=CZWNDRCiOG731S4A&t=2064

Top-Bonus-Tipp: Wenn du einen Schild und ein paar halbwegs anständige Waffen auf einem imperialen Cutter hast, kannst du nebenbei Kopfgelder und Kampfpränge verdienen, indem du die NSC-Piraten tötest, die unweigerlich hinter dir her sind, was dir helfen kann, Verbündete zu finden.

Profitable Handelsrouten. Mit einem großen Frachtschiff und einem geeigneten Handelskreislauf kannst du eine Menge Geld verdienen. Verwenden Sie Inara.cz > Daten > Handelsrouten. Suchen Sie nach Routen, die innerhalb der Reichweite Ihres voll beladenen Schiffes liegen (oder haben Sie die Treibstoffraten auf Kurzwahl), weniger als zwei Tage alt sind, ein Mindestangebot und eine Mindestnachfrage von 5000 haben (sonst müssen Sie die Route oft wechseln) und einen großen Landeplatz benutzen.

FROM Davy Gateway STKM 1-616		TO Bordage Works ERANIN		ROUTE DISTANCE 62.45 Ly	
STATION DISTANCE	236 Ls	STATION DISTANCE	668 Ls	DISTANCE	-120 Ly
BUY	Bauxite	SELL	Bauxite	UPDATED	9 hours ago
BUY PRICE	748 Cr	SELL PRICE	28,013 Cr +27,265 Cr	PROFIT PER UNIT	31,410 Cr
SUPPLY	2,589	DEMAND	4,330	PROFIT PER TRIP	22,615,200 Cr
SELL	Thallium	BUY	Thallium	PROFIT PER HOUR	89,622,646 Cr
SELL PRICE	4,500 Cr +4,145 Cr	BUY PRICE	355 Cr		
DEMAND	349,152	SUPPLY	1,742		

Finden Sie eine Handelsroute in Ihrer Nähe, die mehr als 30.000 Credits Gewinn pro Einheit bringt. Sie können 80-100 Millionen Credits pro Stunde mit diesen Handelsrouten machen. Wenn Sie Waffen und ein Schild haben, können Sie auch NPC-Piraten für ein bisschen zusätzliches Geld farmen.

Platinum Laser Mining. Die Preise für die meisten Bergbau-Rohstoffe wurden gesenkt, vor allem im Vergleich zu den alten Zeiten, in denen man mehr als eine Million Credits pro Opal oder LTD verdienen konnte, aber man kann immer noch gutes Geld mit dem Laserabbau von Platin verdienen. Sie brauchen nicht viel, um in den Laserbergbau einzusteigen. Nimm dir eine Stunde oder so in einer Laser-Mining-Python für schnelle 50 mCr oder so. Mit einem größeren Mining-Schiff werden Sie viel mehr verdienen. <https://www.youtube.com/watch?v=pmdmMvdSXDM>

Da sind andere Methoden, aber diese bringen die meisten Credits pro Stunde.

Schritt 1 - Einer Staffel beitreten

Wenn du gerade erst mit BGS anfängst, kann nicht oft genug betont werden, dass du einer aktiven Spielergruppe beitreten solltest, sei es eine Staffel in dem Gebiet, das dich interessiert, die New Pilots Initiative, wenn du ein Neuling bist, oder eine Power, die zu den größten und geschäftigsten BGS-Operationen im Spiel gehört. Die meisten Spielergruppen haben eine Geschwader-Seite auf Inara, die mindestens eine Fraktion im Spiel abdeckt. Es gibt Hunderte von aktiven Spielergruppen, die alle auf

der Suche nach BGS-Agenten sind, die gerne bereit sind, dich im Gegenzug für deinen Einfluss auszubilden und dich in die Wege des BGS einzuweisen.

Entweder:

- **Für Neulinge** - tritt der New Pilots Initiative bei. Die NEWP-Leute zeigen Ihnen, wo es lang geht und haben einen aktiven BGS. NEWP ist eine exzellente Wahl für neue Kommandanten, die das Spiel und BGS lernen wollen.
<https://discord.com/invite/newp-For>
- **Für fortgeschrittene Kommandanten - suchen Sie sich ein Geschwader im Squadron Recruitment Center.** So viele Fraktionen suchen verzweifelt nach BGS-Agenten - du kannst in vielen Staffeln schnell aufsteigen.
<https://discord.gg/squadronrecruitmentcenter>
- **Für Fortgeschrittene Kommandanten - schließe dich einer Macht an und hilf ihr bei ihren BGS-Bemühungen.** Mächte sind die aktivsten BGS-Spielergruppen, typischerweise mit mehr als fünfhundert Systemen und hohen Anforderungen an die Diplomatie. Die meisten Mächte haben eine eigene BGS-Fraktion oder haben Verbündete, denen man beitreten kann. Siehe die Tabelle im Abschnitt Referenzen auf Seite 89, um den nächstgelegenen Macht-Discord zu finden.
- **Starten Sie ein neues Geschwader (ist möglicherweise nicht möglich).** Siehe Geschwader gründen auf Seite 20 für alle Details, wie du dein eigenes Geschwader gründen kannst.

Schritt 2 - Sichern Sie Ihr Inara-Profil

Fast alle Spielergruppen benötigen ein verifiziertes Inara-Profil, um ihrem Geschwader auf Inara oder im Spiel beizutreten, um die "fünfte Kolonne" (feindliche Infiltration) zu verhindern. Wenn Sie bereits ein Inara-Profil haben, ist das großartig; lassen Sie es uns richtig konfigurieren.

- **trete Inara bei.** Gehen Sie zu <https://inara.cz>, klicken Sie auf „Anmelden“ und dann auf „Erstellen Sie Ihr Konto“
- **Melden Sie sich an.**
- **Setze Private Einstellungen.** Gehe zu Commander > Commander-Einstellungen > Privatsphäre-Einstellungen und ändere zumindest "Commander's Flight Log", "Commander's Mission Log", "Commander's Combat Log" und "Commander's Location" in "Squadron members". Wenn Sie noch kein Geschwadermitglied sind, müssen Sie dies eventuell nach Ihrem Beitritt zum Geschwader tun. Fast alle Staffeln erfordern eine Inara-Datenschutzverbindung zu Ihrem Frontier-Konto.
- **Verknüpfe Frontier Konto.** Gehen Sie zu Commander > Commander-Einstellungen und verknüpfen Sie Ihr Frontier-Konto. Sobald dies geschehen ist, erscheint die Meldung "Ihr Spielkonto ist verknüpft und verifiziert".
- **Importiere die Frontier Daten.** Gehen Sie zu Commander > Übersicht > Spieldaten importieren.

Schritt 3 – Aufrüsten

BGS wird von der Aktivität des Kommandanten angetrieben, mit einer kleinen Dosis BGS-Zufallsgenerator (RNG), um die Dinge interessant zu halten. Obwohl Sie auch ohne Hilfsmittel spielen können, schränken Sie Ihre Wettbewerbsfähigkeit ein. Sie werden härter arbeiten als Kommandanten, die Tools und Daten nutzen, um ihre Aktivitäten zu steuern, und weniger effektiv sein.

- **Veröffentliche deine Aktivitäten.** Installieren Sie ein Tool wie ED Market Connector, um Ihre Aktivitäten an alle Tools wie Inara, EliteBGS und Jegin zu melden.
- **Erstellen Sie einen API-Schlüssel für ED Market Connector.** Gehen Sie zu Commander > Commander-Einstellungen > API-Einstellungen. Erzeugen Sie einen neuen API-Schlüssel. Kopieren Sie den Schlüssel in die Zwischenablage.
- **Konfigurieren Sie den ED Market Connector Inara API Schlüssel.** Fügen Sie den API-Schlüssel in ED Market Connector unter Datei > Einstellungen > Inara > API-Schlüssel ein. Klicken Sie auf den Link Inara credentials, um sich bei Inara anzumelden, und klicken Sie dann auf OK. Klicken Sie auf Aktualisieren, und Ihr Standort sollte in Inara aktualisiert werden.
- Verwenden Sie ein Notizbuch, eine Textdatei oder ein Tracking-Tool wie Aussig's BGS Tally, um Ihre Aktivitäten zu verfolgen. Fast alle Spielergruppen verlangen von den teilnehmenden Kommandanten, dass sie ihre Aktivitäten melden.

Einige Spielergruppen sind werkzeugfeindlich oder versuchen, etwas zu vertuschen, und verlangen, dass Sie beim Erreichen bestimmter Ziele keine Werkzeuge verwenden. Arbeitet mit eurer Spielergruppe zusammen, um euch (und ihnen) zu helfen, effektiver zu sein, indem ihr die meiste Zeit Werkzeuge benutzt, während ihr euch bei bestimmten Aktionen an die Beschränkungen des Werkzeugverbots haltet. Wenn Ihre Spielergruppe absolut werkzeugfeindlich ist, sollten Sie sich eine andere Spielergruppe suchen.

Schritt 4 - In BGS einsteigen

Die meisten Staffeln haben eine regelmäßig veröffentlichte BGS-Anforderung. Lest euch die Aufforderung durch, stellt ein paar Fragen im Discord eurer Staffel, wie ihr am besten vorgehen könnt, und fangt dann an, es zu tun. Lassen Sie sie am Ende Ihrer Spielsitzung wissen, was Sie getan haben. Die meisten Geschwader haben dafür einen privaten Kanal, um die Aktivitäten vor neugierigen Blicken zu verbergen.

Wenn es keine aktuelle BGS-Anfrage gibt, schau auf der Inara-Systemübersichtsseite des Geschwaders nach und finde das am wenigsten kontrollierte System. Von einigen Ausnahmen abgesehen, ist es fast unmöglich, das System mit dem geringsten Einfluss zu verstärken. Schauen Sie sich die Systemzustände an und vergleichen Sie sie mit den Zuständen im Referenzabschnitt, damit Sie wissen, welche Aktionen am sinnvollsten sind und wie Sie Ihre Zeit am besten nutzen können. So kannst du zum Beispiel bei einem Lockdown nur Kampfprämien aussetzen oder bei einem Aufschwung sind Handels- und Erkundungsdaten am effektivsten. Schauen Sie sich die Bevölkerungsgröße des Systems an. Wenn es klein ist (weniger als eine Million Einwohner), wird ein wenig Aktivität einen langen Weg gehen, also übertreibe es nicht. Führen Sie die gewünschten Aktionen durch, warten Sie, bis der tägliche Tick verstrichen ist, und sehen Sie sich dann die Ergebnisse an.

so oder so: Glückwunsch, Sie haben gerade Ihren ersten BGS-Boost gemacht! Gut gemacht! Es gibt noch viel mehr zu BGS, aber die Arbeit an Systemen in Schwierigkeiten und die Verstärkung der Systeme mit dem geringsten Einfluss ist das A und O der BGS-Bemühungen der meisten Staffeln.

Einige Staffeln verlangen von ihren BGS-Mitarbeitern ein Mindestmaß an wöchentlicher Arbeit, um in ihrer BGS-Gruppe zu bleiben. Ein Spiel zu spielen oder BGS zu machen sollte nie ein Nebenjob sein. Du solltest lernen, was du kannst und weiterziehen, wenn die Anforderungen zu hoch sind. Wenn du ein Staffelführer bist, empfiehlt dieser Leitfaden, kein Mindestmaß an Aktivität vorzuschreiben, aber es liegt an dir.

Open, Private Gruppe oder Solo

Die meisten Spielergruppen verlangen von ihren BGS-Agenten, im offenen Modus zu arbeiten, und dieser Leitfaden empfiehlt, dass auch Sie dies tun. Das Spielen im offenen Modus bietet Möglichkeiten zur Interaktion mit den Kommandanten, einschließlich PvP, und Gelegenheiten, BGS-Aktivitäten organisch zu kontern oder zu unterstützen...

Spielt das Spiel jedoch so, wie ihr es wollt, aber seid euch bewusst, dass viele in der BGS-Community das Spielen in der privaten Gruppe oder im Solo-Modus als Verstoß gegen den Ethos des Fair Play betrachten, was sich auf die diplomatischen Beziehungen auswirken kann.

Ein Geschwader gründen

Frontier Developments hat schon seit einiger Zeit keine Staffelanfragen im Spiel mehr bearbeitet. Möglicherweise werden sie nach dem Ende des Thargoid-Krieges die Bearbeitung von Schwadron-Anfragen wieder aufnehmen, aber wir wissen einfach nicht, wann dies der Fall sein wird.

Wenn Sie ein neues Geschwader erstellen möchten, gehen Sie im Spiel auf die rechte Seite, Geschwader (das ist der Geschwader-Hub), Geschwaderverwaltung und erstellen Sie ein Geschwader. Das kostet Sie zehn Millionen Credits.

Bitte nehmen Sie sich die Zeit, Ihren Regierungstyp, Ihre Supermacht und Ihre Machtausrichtung sorgfältig auszuwählen.

Wenn Sie im Jahr 2024 ein Geschwader gründen wollen, sollten Sie sich mit einer Macht zusammenschließen, da Sie sich im Einflussbereich einer Macht befinden werden. Wenn Sie völlig unabhängig bleiben, verpassen Sie einen großen Teil der bereits aufgebauten aktiven Gemeinschaft.

PowerPlay Control 1.0 Tabelle

Die meisten Mächte bevorzugen günstige Regierungstypen. Wenn Sie also die Möglichkeit haben, wählen Sie einen der "starken" Regierungstypen, wenn Sie vorhaben, sich einer bestimmten Macht zu verpflichten und Ihre geplanten Systeme in deren Einflussbereich liegen. Wenn Ihr bevorzugter Regierungstyp weder schwach noch stark ist, ist er neutral, und obwohl Sie Ihrer bevorzugten Macht nicht helfen werden, werden Sie ihr nicht unbedingt schaden, wenn sie mit einem mehrheitlich günstigen Regierungstyp innerhalb der kontrollierenden Einflussosphäre bleibt. Wenn Ihr bevorzugter Regierungstyp "schwach" oder ungünstig ist, werden Sie Ihrer Macht aktiv schaden - ob Sie sich dazu verpflichtet haben oder nicht, und die Dinge werden nicht gut für Sie laufen.

Power	Weak (or unfavorable)	Strong (or preferred)	Neutral
Aisling Duval	Feudal Prison Colony Theocracy	Communist Cooperative Confederacy	Corporate Democracy Patronage Dictatorship
Archon Delaine	Feudal Prison Colony Theocracy	Confederacy Cooperative Communist	Corporate Democracy Patronage Dictatorship
Arissa Lavigny-Duval	Dictatorship	Feudal Patronage	Corporate Cooperative Confederacy Democracy
Denton Patreus	Dictatorship	Feudal Patronage	Corporate Democracy Communism Anarchy

Edmond Mahon	Communist Cooperative Feudal Patronage	Corporate	Democracy Confederacy Dictatorship
Felicia Winters	Communist Cooperative Feudal Patronage	Corporate	Democracy Theocracy Confederacy Dictatorship
Li Yong-Rui	Communist Cooperative Feudal Patronage	Corporate	Democracy Anarchy Dictatorship
Pranav Antal	Democracy	Feudal Dictatorship Communist Cooperative	Corporate Confederacy Patronage
Yuri Grom	Democracy	Feudal Dictatorship Communist Cooperative	Corporate Confederacy Anarchy Patronage
Zachary Hudson	Dictatorship	Feudal Patronage	Democracy Corporate Confederacy Cooperative Communism Theocracy
Zemina Torval	Democracy	Feudal Dictatorship Communist Cooperative	Corporate Cooperative Confederacy Feudal Anarchy Patronage

Tabelle 1 - PowerPlay 1.0 Kontrollverstärkungsbonus Überlegungen

Mächte müssen innerhalb des Einflussbereichs ihrer Kontrollsysteme überwiegend günstige Regierungstypen haben, um einen Festungsbonus zu erhalten. Sie werden ausgebeutete Systeme an eine andere kontrollierende Fraktion übergeben, die ihren Bedürfnissen am besten entspricht. Wenn Sie sich also entscheiden, Ihre Fraktion an eine Macht zu verpfänden, und Sie ein ungünstiger Regierungstyp sind, werden Sie am Ende eine Belastung für deren Einflussbereich um ihre Kontrollsysteme sein.

Im Zweifelsfall sollten Sie mit der von Ihnen bevorzugten Macht zusammenarbeiten, bevor Sie Ihre Fraktion im Spiel auswählen, insbesondere was den Startort, die Ausrichtung der Supermacht, den Regierungstyp und die Expansionspläne angeht. Dies wird Ihnen einen guten Start mit Ihrer bevorzugten Macht ermöglichen. Eine Liste der Machtdiskordanten finden Sie im Abschnitt Referenz.

Baue ein BGS-Schiff (oder zwei)

Du brauchst kein hochentwickeltes Schiff, um teilzunehmen, und auch nicht viele Schiffe. Es ist möglich, BGS mit der Sidewinder zu starten oder Apex-Taxis für Fußgänger-Missionen zu nehmen. Letztendlich werden Sie jedoch für jede der Hauptaktivitäten mindestens ein anständiges Schiff benötigen, und wahrscheinlich werden Sie am Ende mehr haben. Es gibt ein unentwickeltes Schiff, das eine geringere Reichweite und weniger Fähigkeiten hat, und ein vollentwickeltes Schiff für diejenigen, die die Geduld und die Materialien haben, ein Schiff für das Endspiel zu bauen.

Missionen und BGS - Schiff

Wenn du BGS oder Missionen machst, brauchst du oft ein "Bubble Taxi" - ein Schiff, das überall hinfahren und andocken kann. Die folgenden vorgeschlagenen Schiffe sind gut, um herumzukommen, aber nicht als offensives Schiff, das es mit jedem Piraten aufnehmen kann.

Rolle	unengeniert	geniert
Cobra MK3	Cobra Mk 3 (33.5 ly)	Cobra Mk 3 (47.3 ly)
Dolphin	Dolphin (25.7 ly)	Dolphin (53.2 ly)
ASP X Explorer	Asp X (30.2 ly)	Asp X (54.4 ly)
Python (für lokale Cargo run)	Python (22 ly, 280 cargo)	Python (42.5 ly, 272 cargo)

Handelsschiff

Handel ist ein wesentliches Element, um Fraktionen zu stärken - oder sie zu schwächen. Die folgenden Builds sind nützlich für den Schmuggel (weil der Dolphin ein sehr kaltes Schiff ist), eine Python, die die Langstrecken-Handelsmissionen mit mittlerem Pad erledigen kann, und schließlich ein Typ 9 und ein offensiver Cutter für lokale Handelsschleifen.

Rolle	unengeniert	geniert
Schmuggel Dolphin	Dolphin (80 cargo, 19% heat)	Dolphin (80 cargo, 16% heat)
Long Range Python	Python (252 cargo, 19 ly)	Python (236 cargo, 41 ly)
Verteidigungslose Type 9	Type 9 (756 cargo, 13.4 ly)	Type 9 (740 cargo, 31.4 ly)
Offensive Cutter	Cutter (728 cargo, 15.48 ly)	Cutter (712 cargo, 34.3 ly)

Erkundungsschiff

Die Erkundung ist einer der einzigen Bereiche, der nicht durch negative Aktionen konterkariert werden kann. In stark umkämpften Systemen solltest du also sicherstellen, dass du einige Wege zum Reichtum beschreitest oder anderweitig Erkundungsdaten ablegst, wenn du eine Station kontrollierst. Bitte beachten Sie, dass die 80 ly Anaconda das schlechteste Erkundungsschiff im Spiel ist, aber es kann Sie schnell an Orte bringen. Sie ist schwer zu landen, im normalen Raum langsam zu drehen und superschnell. Die anderen Schiffe sind einfach besser, vor allem für Entdecker, die in der Nähe von Blasen oder Kolonien auf der Suche nach Reichtümern sind.

Rolle	nicht engineered	engineered (konstruiert)
Dolphin	Dolphin (33.3 ly)	Dolphin (63.2 ly)
ASP X	Asp X (36.9 ly)	Asp X (70.5 ly)
Krait Phantom	Krait Phantom (33.5 ly)	Krait Phantom (70.7 ly)
Anaconda	Anaconda (40 ly)	Anaconda (80.6 ly)

Kampf Schiff

Kampf ist ein wesentliches Element für die Verwaltung des Sicherheitsschiebers. Hier nicht gezeigt, aber in der PvE- und PvP-Community sehr beliebt sind die Fer-De-Lance, die Krait Mk 2 und in geringerem Maße die Krait Phantom. Es gibt großartige Builds auf Reddit r/ EliteDangerous und ähnlichen Sub-Reddits. Diese Schiffe verwenden Frag-Kanonen, die ein wenig schwierig sein können, um Schüsse zu landen.

Hinweis: Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Artikels (Juni 2024) ist die Python MK II nur über den Arx Store erhältlich, wird aber nach dem 7. August 2024 für Credits im Spiel verfügbar sein.

Rolle	unengeniert	geniert
Vulture	Vulture (235.7 DPS)	Vulture (341.8 DPS)
Chieftain	Chieftain (337.82 DPS) w/KWS	Chieftain (550.98 DPS) w/KWS
Python MK II	Python Mk II (554 DPS)	Python Mk II (829 DPS)
Corvette	Corvette (678 DPS) w/KWS	Corvette (1036 DPS) w/KWS

Mining Schiff

Mining ist eine coole Aktivität, wenn du eine Pause vom üblichen BGS-Trott brauchst, aber du musst nicht für BGS Mining machen. Es gibt einige tolle Bergbau-Builds von r/EliteMiners:

Rolle	unengeniert	geniert
Starter Laser Miner *	https://edsy.org/s/vKJblhB	https://edsy.org/s/v1sa7jL
All Round Miner – Python *	https://edsy.org/s/vfDtSLB	https://edsy.org/s/vCrYowX
Haz Res Laser Miner – Conda	https://edsy.org/s/vxRfgJ1	https://edsy.org/s/vHBC1og
Laser Miner – Cutter	https://edsy.org/s/vKlki2h	https://edsy.org/s/vGRYH6C
Haz Res Miner – Type 10 *	https://edsy.org/s/vxQjFOX	https://edsy.org/s/vWcCfGs

Tabelle 2 - Vorgeschlagene Mining-Builds. * Zeigt den von r/EliteMiners vorgeschlagenen Build an

Der Starter Laser Miner ist ein Bergbauschiff für den Einstieg, mit dem man schürfen kann, bis man sich einen Build wie den All-Round Miner leisten kann.

Haz Res Mining ist ein effektiver Weg, um schnell an Missionsrohstoffe wie Osmium, Bromellit, Samarium und mehr zu gelangen, während man gleichzeitig den Bergbau aufpeppt und nebenbei Kopfgelder verdient.

Kernbergbau mit dem auf Python basierenden All Round Miner wird empfohlen, da die Fortbewegung im zerfallenen Kerngestein ein kleineres und flinkeres Schiff erfordert.

Baue dein eigenes Schiff

das sind nur einige Möglichkeiten. Wenn du dich für den Schiffsbau und das theoretische Crafting interessierst, gehe zu r/EliteOutfitters und suche nach deinem Schiffsnamen oder stelle Fragen zu deinem Bau.

EliteOutfitters (reddit.com) <https://www.reddit.com/r/eliteoutfitters/>

MANIPULIEREN DER HINTERGRUND-SIMULATION BGS-

Bei der Beherrschung von BGS geht es um Wissen, und deshalb gibt es diesen Leitfaden. Frontier Developments hat BGS so konzipiert, dass ein neuer Commander mit einem geliehenen Sidewinder oder einem einfachen Fluganzug BGS beeinflussen kann, wenn er weiß, was er tut. Ihr braucht keine (obwohl es hilfreich ist) für das Endgame entwickelten Schiffe. Man muss nicht im Elite-Rang sein. Man braucht Wissen.

Leider dokumentiert FDev absichtlich nicht die innere Funktionsweise von BGS, so dass ein Großteil des Wissens über BGS auf Beobachtungen, Versuch und Irrtum, dem Testen von Hypothesen und reinen Vermutungen beruht.

Arbeite intelligenter, nicht härter.

Es mag zum Beispiel einfach klingen, hundert mCr Kopfgeld auf ein System auszusetzen, 100 mCr Gold in Handelsgewinnen zu verkaufen oder 100 Missionen mit Einflusspunkten an einem Tag durchzuführen. Es wird funktionieren. Es gibt jedoch Eimer und Hebel mit immer kleiner werdenden Erträgen, die es ermöglichen, dass kleinere Anstrengungen einzelner Kommandanten genauso wertvoll sind wie große Beiträge. Dies ist eine bewusste Entscheidung für die BGS.

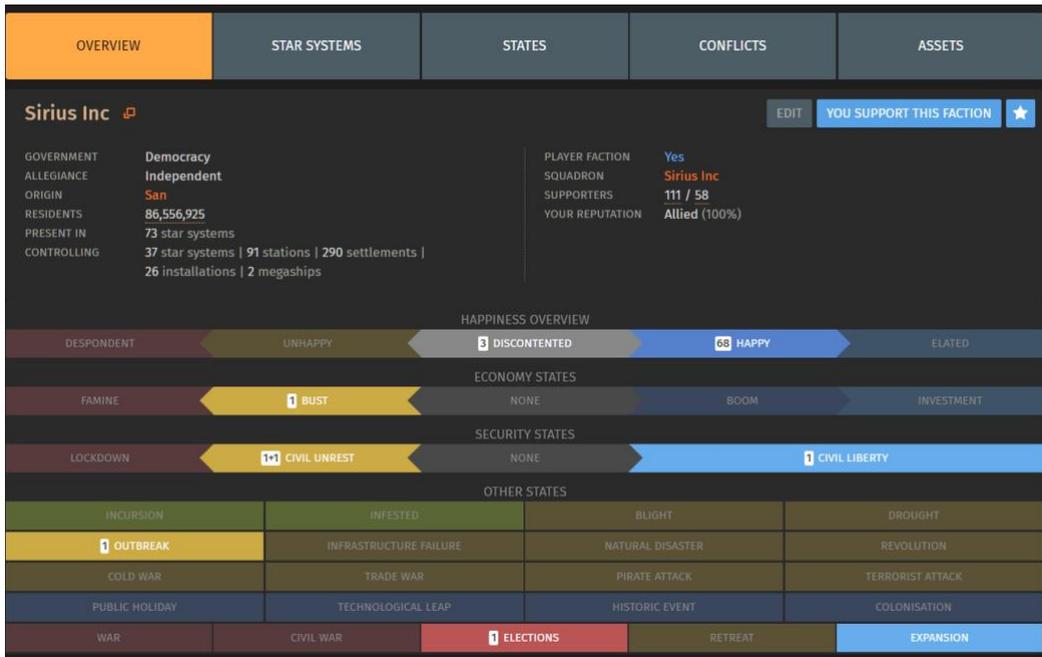
Wartung

Eine kleine Anzahl von Spielern, selbst nur einer, kann die BGS einer Fraktion stabil halten, z.B. indem sie den Rückzug von unkontrollierten Systemen vermeiden, Systeme mit geringem Einfluss aufstocken, um Konflikte um die Kontrolle zu vermeiden, und, falls nötig, Systeme mit hohem Einfluss reduzieren, um eine unnötige Expansion zu vermeiden.

Täglicher Scan

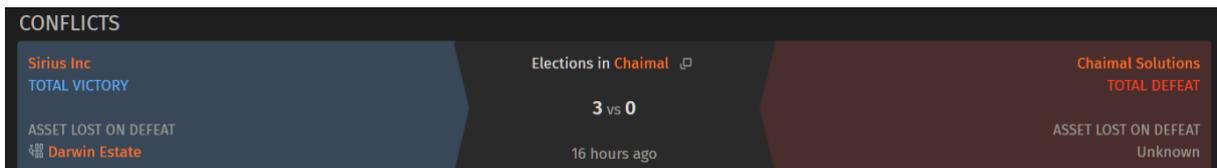
Der tägliche Scan ist eine Kombination aus den Geschwader-Seiten von [Inara.cz](https://inara.cz) und dem Geschwader-Hub im Spiel, da Inara nicht unbedingt auf dem neuesten Stand ist, was den Einfluss angeht.

Inara - gehe zu Geschwader > Übersicht > klicke auf deine Nebenfraktion. Es wird eine Übersichtsseite wie diese angezeigt:

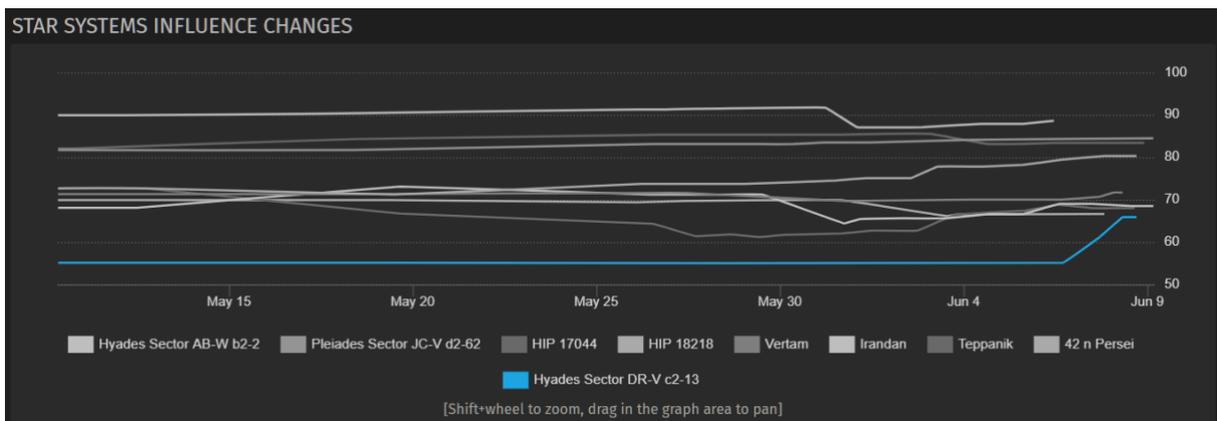


Überprüfen Sie alle schlechten Zustände und entscheiden Sie, ob Sie etwas dagegen unternehmen werden.

Es folgt eine Liste der aktuellen Konflikte.



Dann folgt eine hilfreiche Liste der "Fast Mover", eine Liste der Systeme mit den größten Schwankungen. Eine Schwankung von 1 % bis 3 % pro Tag ist eine normale Hintergrundaktivität und kann ignoriert werden, aber die Grafik zeigt, ob sie über einige Tage hinweg konstant war und es sich daher lohnt, etwas zu unternehmen.



Es lohnt sich, die Trendspalte so zu sortieren, dass sie die größten Veränderungen anzeigt, und zu prüfen, ob sich ein Konflikt zusammenbraut oder irgendeine Form von feindlicher Aktion im System stattfindet, wie z.B. der Versuch einer neuen Fraktion, das System zu übernehmen. Dies kann Ihnen bei der Entscheidung helfen, woran Sie während dieses Ticks arbeiten sollten.

STAR SYSTEM	INF	TREND	UPDATED
San	61.1%	-17.2%	3 days ago
Ngalia	61.2%	-6.5%	4 days ago
HIP 16813	64.8%	-6.0%	2 days ago
BD+48 738	23.6%	-5.9%	2 hours ago
Ch'ortamaye	45.5%	-4.3%	11 hours ago
Matuveltan	6.5%	-4.3%	22 hours ago
42 n Persei	66.6%	-3.3%	1 day ago
Hyades Sector AB-W b2-2	88.6%	-3.1%	2 days ago
Hyades Sector DR-V c2-23	16.6%	-3.0%	15 minutes ago
Pleiades Sector KC-V c2-4	13.9%	-2.6%	23 hours ago
Pyemma	57.2%	-2.4%	14 hours ago
Chaimal	15.0%	-2.3%	15 hours ago
HIP 17044	83.4%	-2.1%	6 hours ago
Pangkomo	58.3%	-1.2%	1 day ago
Caïl	6.6%	-0.6%	13 hours ago
HIP 14182	49.4%	+1.2%	13 hours ago
Pleiades Sector JC-V d2-62	84.5%	+1.4%	52 minutes ago
Vertam	71.7%	+2.0%	20 hours ago
Iranan	68.5%	+4.1%	52 minutes ago
Liu Beni	56.8%	+4.2%	6 hours ago
HIP 17706	59.0%	+5.5%	11 hours ago
HIP 18218	80.3%	+5.8%	11 hours ago
Teppanik	68.0%	+6.0%	12 hours ago
Hyades Sector DR-V c2-13	65.9%	+10.8%	11 hours ago
Chias Vega	51.0%	+13.7%	2 days ago

Die größten negativen Trends in dieser Liste sind auf eine fehlgeschlagene Expansion (San) zurückzuführen, und dann gibt es normale BGS-Bewegungen.

Die größten positiven Trends können anderen zeigen, wo Sie gearbeitet haben, also versuchen Sie, Ihre Bemühungen nicht zu übertreiben, es sei denn, Sie vermeiden einen Rückzug oder ähnliches, bei dem das Ergebnis wichtiger ist als die operative Geheimhaltung. Das Ausmaß einer Veränderung zeigt einem erfahrenen BGS-Agenten, wie groß der Aufwand ist und wie groß Ihr BGS-Team ist, und hilft somit zu bestimmen, wie viel Aufwand Sie in Ihre Bemühungen stecken müssen.

Aufrechterhaltung des Einflusses

Jede Fraktion sollte einen BGS-Plan haben (siehe Seite 58), um den Mindesteinfluss und die Kontrollspanne zu bestimmen, bevor Korrekturmaßnahmen ergriffen werden. Sobald ein System für den Boost ausgewählt wurde, muss man herausfinden, wie man dieses System am besten auf der Grundlage seiner Zustände (siehe Aktive Zustände auf Seite 72) boosten kann, und auf der Grundlage seiner Bevölkerungsgröße und seiner wahrscheinlich umkämpften Natur herausfinden, wie viel Aufwand erforderlich ist, um das System zu boosten.

Wenn Sie Ihre Fraktion boosten, wollen Sie eine Vielzahl von Aufgaben erledigen - etwas Handel, etwas Kopfgeldjagd, etwas Erkundungsdatenabwurf und natürlich einige Missionen. Am besten ist es, die Zustände zu verstehen und zu wissen, welche Aktionen in dem jeweiligen Zustand die größte Wirkung haben. Diese sind im Referenzteil dieses Handbuchs detailliert beschrieben. Während der Hochkonjunktur zählen zum Beispiel Handels- und Erkundungsdaten mehr als Kopfgelder und Kampfeinsätze. Jeder Zustand hat seine eigenen Modifikatoren, daher ist es am besten, die gängigsten zu lernen oder den Rat deines BGS-Koordinators zu befolgen.

Beispiel: Dieses System ist im Besitz der Nagii Union. Es hat einen Kontrollvorsprung von 4,5 %, was einem Konflikt um die Kontrolle des Systems gleichkommt.

FACTION	GOVERNMENT	ALLEGIANCE	PENDING	ACTIVE	INF
Nagii Union Player	Communism	Independent			• 42.3%
Sirius Inc Player	Democracy	Independent		Expansion	• 37.8%

Abbildung 1 - Die kontrollierende Fraktion sollte ein System mit einer geringen Kontrollspanne fördern.

Normalerweise liegt es in der Verantwortung der kontrollierenden Fraktion eines Systems, sich selbst zu stärken, um ihre eigenen Systeme so zu verwalten, wie sie es für richtig halten, aber beide Fraktionen könnten ein Systemabkommen, einen Nichtangriffspakt oder ein Koalitionsabkommen haben, das bedeutet, dass Sirius Inc. sich aus reiner Vorsicht zurückhalten sollte. Oder dass die Sirius Inc. einfach keinen Krieg mit der Nagii Union will. Wenn sich SINC dazu entschließt, dieses System zu reduzieren, ist die beste Lösung die Diplomatie: Lassen Sie die Nagii Union wissen, was passiert, und tun Sie es dann.

Aufrechterhaltung des Ansehens

Gelegentlich ist es wichtig, eine Expansion zu unterdrücken (zu reduzieren) oder einen Konflikt zu verhindern. Das bedeutet, dass Ihr Ruf darunter leidet. Es muss nicht lange dauern, bis Sie Ihren Ruf als Verbündeter wiederherstellen können. Als Verbündeter erhalten Sie alle angebotenen Missionen und die höchsten Belohnungen. Da Sie also von allem etwas haben wollen, werden Sie die meiste Zeit verbündet sein wollen.

Versuchen Sie diese Methoden, um Ihren Ruf wiederherzustellen:

- Exobiologische Daten - schnellster Weg, Ruf nur bei der eigenen Fraktion
- Kampfprämien - schnell, erhöht den Einfluss der Fraktion, wirkt sich aber auf andere Fraktionen aus.
- Universelle Kartographie - kann schnell sein, erhöht den Einfluss der kontrollierenden Fraktion und verringert den anderer Fraktionen

Einfluss erhöhen

Missionen

Missionen, einschließlich Passagiermissionen, können entweder wirtschaftlichen oder sicherheitspolitischen Einfluss bringen. Manche Missionen, vor allem illegale, schaden der Zielfraktion, also wählen Sie sie mit Bedacht aus - entweder Sie wollen der Fraktion schaden oder es macht Ihnen nichts aus, wenn Sie das tun.

Horizon – Im Schiff

Versuchen Sie, Missionen eines ähnlichen Typs mit hohem Einfluss (max. 5) zu stapeln, damit Sie nicht das Schiff wechseln müssen.

Odyssee 'Zu Fuß'

Geringerer Einfluss pro Mission (max. 4) als bei Horizonten und es dauert länger, sie abzuschließen (macht aber mehr Spaß). Gehen Sie immer zuerst zu den Missionsanbietern, um zu sehen, ob sie eine Mission mit vier Einflüssen im Angebot haben. Drei Einflussmissionen sind an den Terminals verfügbar.

Kampf

Das Sammeln von Kopfgeldern ist ein schneller Weg, um den Einfluss deiner Fraktion in einem System zu erhöhen. Das Gute daran ist, dass es auch portabel ist, d.h. du kannst in einem System, das du

kontrollierst, Kopfgelder verdienen und diese in einem System absetzen, das du nicht kontrollierst, um deine Fraktion auf andere Weise zu stärken.

Sie können Kopfgelder an einer Vielzahl von Orten verdienen:

- Ressourcenstandorte (normal, niedrig, mittel, hoch und gefährlich)
- kompromittierte Navigationsbaken (etwas schwieriger als gefährliche Ressourcenstandorte)
- Waffenfeuer und Piratensignalquellen
- Missionsziele
- Installationen

Rüsten Sie immer einen Kill Warrant Scanner aus, wenn Sie sich die Energieanforderungen leisten können, um noch mehr Kopfgelder zu verdienen. Ein KWS scannt das Zielschiff auf alle Kopfgelder, einschließlich derer von anderen Fraktionen und anderen Systemen. Wenn du das Zielschiff tötet, erhältst du alle Kopfgelder aller Fraktionen, die Kopfgelder auf dieses Schiff ausgesetzt haben. Dies ist eine wunderbare Möglichkeit, sich einen guten Ruf bei anderen Fraktionen zu verschaffen und Ihr Einkommen im Kampf zu steigern, was Ihnen hilft, den Elite-Rang im Kampf zu erlangen.

Kopfgelder verschaffen der Fraktion, die das Kopfgeld ausgesetzt hat, Einfluss auf die Sicherheit. Du kannst ein Kopfgeld auf jede Fraktion aussetzen, die sich an einem Bahnhof befindet, und es erhöht ihren Einfluss.

Wenn eine Fraktion in einem System abwesend ist und Sie das Kopfgeld einlösen können, wird kein Einfluss verteilt, aber Ihr Ruf bei dieser Fraktion wird sich verbessern. Dies kann nützlich sein, um in einem anderen System gesammelte Kopfgelder für Fraktionen abzugeben, die man nicht unterstützen möchte. Wenn eine Fraktion in dem System präsent ist und Sie das Kopfgeld einlösen, wird diese Fraktion gestärkt, was all Ihre harte Arbeit zunichte macht. Verwenden Sie also einen Interstellar Faktor in einem anderen System, in dem diese Fraktion nicht präsent ist.

Exploration

Erkundung verschafft wirtschaftlichen Einfluss. Die Erkundung ist der einzige Eimer, der keinen natürlichen Feind hat - man kann einen Kommandanten, der Erkundungsdaten liefert, nicht bekämpfen. Sie können Daten auf einer Expedition sammeln, oder wenn Sie schnell ein paar Erkundungsdaten brauchen, können Sie Roads to Riches verwenden.

- Schnell! Wege zum Reichtum <https://www.spansh.co.uk/riches>
- Ruhig! Geh auf Expedition <https://edsm.net>

Das Erreichen der täglichen Obergrenze für ein einzelnes System sollte mit einem Erkundungsschiff nur etwa 30-40 Minuten dauern.

Top-Tipp: Exobiologie stellt Ruf schnell wieder her

Exobiologie hat keine Auswirkungen auf BGS. Sie hat jedoch eine beeindruckende Superkraft - sie ist tragbarer Ruf. Wenn Sie auch nur ein wenig in die Dunkelheit hinausgehen (z. B. eintausend Lichtjahre über oder unter der Blase), können Sie viele Planeten finden, die noch nicht betreten wurden. Pflanzen von diesen Planeten zu sammeln und sie für schlechte Zeiten aufzubewahren, ist der beste Weg, um Ihren Ruf bei einer Fraktion wiederherzustellen. Es gibt keinen schnelleren Weg als den der Exobiologie:

Der beste Weg, Ihren Ruf zu wahren, ist, sich nicht feindlich zu verhalten. Sobald Sie sich im unteren Bereich der Feindschaft befinden, begeben Sie sich zu einer der großen Raumstationen oder Planetenhäfen der kontrollierenden Fraktion und geben 60-90 mCr an exobiologischen Daten ab. Dadurch erhalten Sie sofort den Status eines Verbündeten. Die Exobiologie wirkt sich nicht auf den Einfluss der Fraktion aus, so dass Sie dies so oft wie nötig tun können.

Sie können Exobiologiedaten auf dem Billionaire's Boulevard (<https://Commanders-toolbox.com/billionaires-boulevard>) erwerben oder, noch besser, eine Mini-Expedition unternehmen und die erste Entdeckung von Pflanzen machen. Das macht Spaß und ist spannend.

Manchmal befindet man sich schon so lange im Krieg mit einer Fraktion, dass man feindlich gesinnt ist. Das bedeutet, dass Sie in keinem ihrer Häfen oder Siedlungen landen können, ohne beschossen zu werden.

Wenn du feindlich gesinnt bist, kannst du dich in kürzester Zeit mit einer Fraktion verbünden:

- Begeben Sie sich zu einem gefährlichen Rohstoffstandort in einem von ihnen kontrollierten System. Verdienen Sie sich 5-10 mCr an Kampfprämien.
- Gehen Sie zu einem System, in dem sie anwesend sind, welches sie aber nicht kontrollieren. Geben Sie die Kopfgelder an einer nicht kontrollierten Station ab. So werden Sie nicht mehr angegriffen.
- Gehen Sie zu einem von ihnen kontrollierten System und finden Sie eine ihrer Stationen mit Vista Genomics. Geben Sie 60-90 mCr an exobiologischen Daten ab. Sie werden sofort mit ihnen verbündet sein.

Schlimmstenfalls können Sie es auch auf die altmodische, langsame Weise machen. Wenn es Ihnen nichts ausmacht, den Einfluss der Fraktion zu erhöhen, können Sie ein Kopfgeld von 30+ mCr in einem kleinen System aussetzen und sich damit verbünden. Dies hat den unglücklichen Nebeneffekt, dass die Fraktion innerhalb des Systems gestärkt wird, was normalerweise eine schlechte Idee ist, und Sie müssen später zurückkehren, um Ihren Fehler zu korrigieren.

Bevorzugen Sie die Exobiologie. Sie ist schneller als Kopfgelder im Kampf und besser für BGS.

Handel

Seit einem kürzlichen Handelsupdate ist der Handel jetzt bidirektional – sie können kaufen und verkaufen, um deinen Einfluss zu erhöhen.

Der Handel muss ein hohes Angebot oder eine hohe Nachfrage aufweisen, und um eine positive Einflussveränderung zu erzielen, muss der Handel profitabel sein, was durch ein "Drei-Balken-Signal" angezeigt wird.

Die Nachfrage wird durch ein "Drei-Balken-Signal" angezeigt:

- Drei grüne Balken weisen auf ein hohes Angebot oder eine hohe Nachfrage hin, was in Verbindung mit einem hohen Gewinn das beste Ergebnis zur Förderung des wirtschaftlichen Einflusses ist.
- Wenn es keine Balken gibt, bedeutet dies eine mittlere Nachfrage oder ein mittleres Angebot, was eine moderate Einflussänderung bedeutet.
- Wenn es drei rote hohle Balken gibt, hat dies den geringsten Einfluss auf das Ergebnis.
- Eine Nullnachfrage bedeutet, dass die Station eine unendliche Menge dieses Gutes annehmen wird, aber es wird sich negativ auf die kontrollierende Fraktion auswirken.

MINERALS	
BAUXITE	 4,380
BERTRANDITE	 117,246
COLTAN	 30,996
GALLITE	 125,395
INDITE	 21,563
LEPIDOLITE	 63,677
RUTILE	13,711
URANINITE	 44,473

Abbildung 2 Handelsbeispiel mit drei grünen Balken.

Im Allgemeinen sollten Sie Handelsschleifen mit hohem Angebot oder hoher Nachfrage finden, mit einem angemessenen Preis, der auf beiden Seiten der Gleichung Gewinne bringt. Mit einem profitablen Handelskreislauf können Sie viel Geld verdienen, was sich positiv auf BGS auswirkt, solange die Nachfrage hoch bleibt. In stark ausgelasteten Systemen, in denen die Nachfrage von Trip zu Trip schwanken kann, ist es am besten, einige Rohstoffe mit hoher Nachfrage zu kaufen, anstatt sich auf einen einzigen Rohstoff zu konzentrieren.

Eine Überversorgung der Nachfrage (wenn das Gut nicht mehr "grün" ist und die Nachfrage auf 0 sinkt) kann jedoch zu negativen BGS-Folgen führen, so dass nur der Bedarf der Station gedeckt wird und nicht mehr. Ein Beispiel: Eine kleine Station hat drei grüne Balken, benötigt aber nur 250 t an Waren. Die Lieferung von 750 t würde die Nachfrage eliminieren und die drei grünen Balken in leere rote Balken verwandeln und die BGS beeinträchtigen.

Profitabler Handel mit legalen Gütern hat einen positiven wirtschaftlichen Einfluss auf die kontrollierende Fraktion der Station, besonders wenn man mit Gütern mit drei grünen Balken handelt. Eine hohe Nachfrage ist nun wichtiger als der Profit allein. Sie können immer noch mit Waren mit mittlerer (keine Balken) oder geringer Nachfrage (rote Balken) handeln, aber sie haben nicht den gleichen Einfluss wie Waren mit hoher Nachfrage.

Beste Tipp:

Die alten Zeiten, in denen man mit 1,5-Millionen-Kredit-Stücken eines profitablen Gutes wie Gold oder Silber handelte, sind vorbei. Jetzt kommt es auf die Nachfrage oder das Angebot und den positiven Gewinn an. Verkaufen Sie alles auf einmal und machen Sie mehrere Ladungen, um mehr Einfluss zu gewinnen.

Flottenträger haben einen gewissen Einfluss auf den BGS-Handel.

Der Verkauf von Waren an einen Trägermarkt hat keinen BGS-Effekt. Der Handel auf dem Trägermarkt hat einen geringeren Einfluss auf die BGS, kann aber besonders gut für den Ruf- und Wirtschaftsslider genutzt werden. Handelsgewinne mit Nachfrage erhöhen den Einfluss.

Seit dem Handelsupdate funktioniert es nicht mehr, mit dem eigenen Flottenschiff Waren neu zu bepreisen, z.B. Gold oder Silber zu 5% des galaktischen Durchschnitts zu verkaufen, um sie an einer

nahegelegenen Station für unglaubliche Papiergewinne zu verkaufen. Dies wurde gemacht, um zu verhindern, dass Leute Elite V im Handel erhalten und den Einfluss durch Fälschungen erhöhen.

Profitabler, nachfragestarker Handel durch **Transfers zu und von deinem Träger** funktioniert. Wenn ein Commander zum Beispiel einen niedrigen Ankaufspreis für Metalle aus einem System findet, das sich in einem Zustand des Infrastrukturversagens befindet, z.B. Coltan für 480 Credits pro Einheit, und dann mehrere Ladungen in den Frachtraum des Carriers transferiert, den Carrier zum Zielsystem bewegt, das Coltan zurück auf das Schiff transferiert und dann die Waren an eine Station verkauft, behält er seinen ursprünglichen Ankaufspreis von 480 Cr/Einheit bei und erhöht den Einfluss des Besitzers der Zielstation und der Wirtschaftsschieber. Werden die Waren an den Markt (vom Carrier) verkauft oder auf dem Markt gekauft, funktioniert dies nicht.

Schmuggel durch Transfers funktioniert auf die gleiche Weise: Man stiehlt oder kauft illegale Waren, bringt die gestohlenen oder verbotenen Waren in den Frachtraum des Trägers, bringt den Träger in das Zielsystem, bringt die Waren zurück auf das Schiff und verkauft sie auf einem Schwarzmarkt. Der Einfluss des Stationsbesitzers sinkt. Je nach Ware sinkt die Sicherheit, z. B. bei Kampfaffen, und möglicherweise sinkt auch der wirtschaftliche Einfluss, wenn der Handel mit Verlusten erfolgt. Schwarzmärkte sind für Anarchien vorteilhaft, daher können Anarchien Flottenträger einsetzen, um den Wirtschaftsslider ihrer Fraktion zu erhöhen, wenn sie eine große Menge an gestohlenen Gütern finden.

Eine weitere Verwendung von Flottenträgern für BGS ist die Durchführung von Missionen, wie z.B. die Missionen 50 mCr Source und Rückkehr {Gallit, Indit, Rutil, Coltan, Gold, Silber}. Es ist völlig in Ordnung, wenn Sie Ihren Flugzeugträger für diese "Source and Return"- oder Bergbau-Missionen einsetzen, da der Einfluss durch die Erfüllung der Mission und nicht durch den Handel selbst entsteht. Sie können auch geförderte Rohstoffe wie Osmium, Bromellit und Samarium auf Ihrem Flugzeugträger für spätere Missionen aufbewahren.

Im Zweifelsfall sollten Sie jedoch eine Station nutzen, um Ihren Bedarf zu decken.

Bulk Sales Tax (auch bekannt als Cutter Tax)

Wenn die Nachfrage weniger als das Vierfache der Kapazität eines Laderaums beträgt, wird eine "Steuer" verwendet, um den Verkaufspreis zu senken und damit den Gesamtnutzen von BGS zu verringern, der auf profitablen, hochwertigen Geschäften basiert. Es ist besser, viele kleinere Geschäfte mit "grünen" Waren zu machen als ein einziges großes, welche die Nachfrage übersteigt.

Wenn Sie Handelsschleifen machen, füllen Sie Ihren Laderaum mit mehreren oder vielen Arten von Waren mit hohem Gewinn, nicht nur mit den besten. Sie werden dadurch bessere Ergebnisse bei BGS erzielen, da die Cutter-Steuer nicht anfällt.

Beispiele:

- Wenn 4.425 Einheiten nachgefragt werden, wird die Cutter-Steuer nicht erhoben, und Sie erhalten den vollen Preis für Ihre Ladung.

Platinum	285,798 Cr	4,425
----------	------------	-------

- Wenn Sie in einem Python sind und 192 t Platin haben, und die Station eine Nachfrage von 400 Einheiten hat, wird die Cutter-Steuer erhoben.

Platinum	236,481 Cr	401
----------	------------	-----

- Wenn Sie 790 t LTDs haben, die Nachfrage aber nur 1181 beträgt, wird die Cutter-Steuer fällig, die den Verkaufspreis um etwa 25 % senkt.

Platinum	236,481 Cr	401
----------	------------	-----

- Vermeiden Sie es, große Mengen zu verkaufen, wenn die Nachfrage gleich Null ist, rote Balken aufweist oder weniger als die Größe eines Cutter oder Typ 9 hat, da dies dem Einfluss des Stationsbesitzers aktiv schadet.

Platinum

236,481 Cr

401

Top-Tipp: Den Frachter schnell beladen.

Möchten Sie Ihren Frachter doppelt so schnell beladen? Sie müssen über genügend Credits verfügen, um zwei Frachtschiffe zu kaufen. Ein Durchlauf dieses Prozesses dauert genauso lange wie ein einfacher Schiffstransfer, Sie verdoppeln also Ihre Frachtladungen pro Stunde. Dies funktioniert sowohl für große Planeten- als auch für Raumhäfen. Vielen Dank an Ghost Giraffe für diesen Top-Tipp. <https://youtu.be/JuhrQLEaUK0?si=M2afYB5O0EQCJorX&t=123>

Zutaten

- Die Kaufstation **muss** eine große Station sein, eine Schiffswerft haben und Inter-Astra
- Wenn du das auf einem fremden Träger machst, **muss** dieser auch eine Schiffswerft haben
- zwei Frachtschiffe. Ich habe zwei Imperiale Cutter mit 792 Frachtplätzen und einem Andockcomputer (wegen der fehlenden Schilde), aber du kannst alles verwenden, was du besitzt, z. B. zwei Pythons oder zwei Typ 9 oder eine beliebige Mischung aus zwei Frachtschiffen.
- Optional, aber praktisch, tragen Sie einen Anzug, der die Sprintdauer erhöht. Du wirst eine Menge laufen müssen.

Setup

- Bei Ihrer ersten Reise zur Station bringen Sie Ihr anderes Frachtschiff in die Werft der Station.
- Wenn Sie exobiologische Daten haben, verkaufen Sie diese vor dem Start bei Vista Genomics, sonst verlieren Sie sie.

Prozess

- Kaufen Sie die gewünschten Waren an der Station und gehen Sie zurück zu Ihrem Träger auf dem Schiff.
- Übertragen Sie Ihre Fracht auf Ihren Träger oder verkaufen Sie sie, wenn es der Träger eines anderen ist.
- Aussteigen und eine Rettungskapsel zurück zur Station nehmen. Sie befinden sich in der Nähe des Kommandodecks.
- Du wirst zu Fuß im Sozialraum wieder auftauchen. Gehen Sie zu Inter Astra.
 - **Benutzen** Sie Ihr gelagertes Schiff, damit es bereit ist, wenn Sie die Treppe hinunterlaufen.
 - **Transferieren** Sie Ihr anderes Frachtschiff zurück zur Station.
- Boarden Sie Ihr nun wiedergefundenes Frachtschiff und wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie fertig sind.

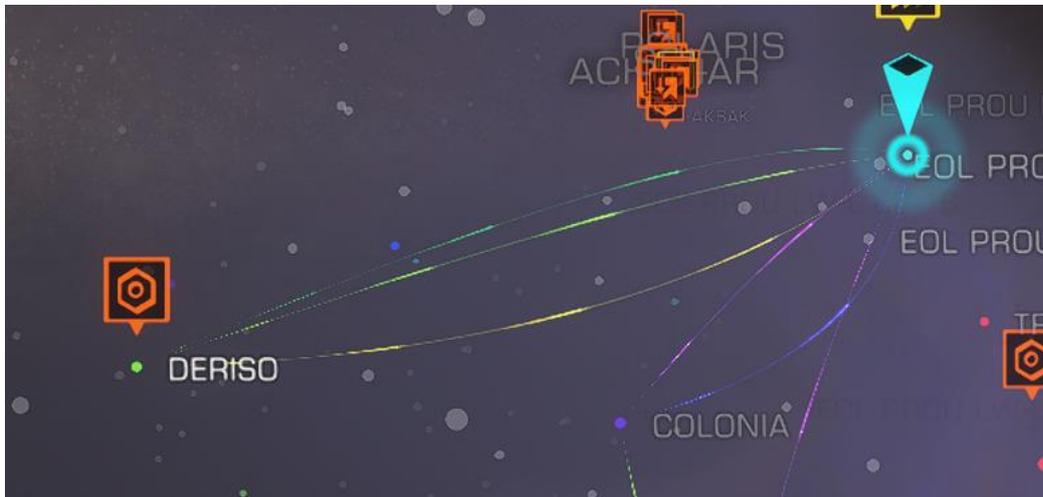
Beenden

Wenn du auf deinen Flugzeugträger zurückkehrst, vergiss nicht, dein anderes Frachtschiff zu holen, sonst wird es später teurer. Nutzen Sie die Schiffswerft des Trägers von Ihrem Schiff aus, um Zeit zu sparen - Sie brauchen nicht auszusteigen.

Stark nachgefragte Handelsschleifen

Das Spiel akzeptiert jetzt nur noch Handelsschleifen mit hoher Nachfrage, und für ein positives Einflussresultat muss der Handel zu einem Gewinn führen. Sie müssen Inara > Daten > Handelsrouten verwenden, um eine gute Route zu finden, die das System einbezieht, das Sie aufwerten wollen. Am besten sind die systeminternen Handelsrouten. Diese bieten mehr Einfluss, vor allem wenn Sie beide Stationen kontrollieren, als System-zu-System-Handelsschleifen.

Wenn Sie kein externes Hilfsmittel verwenden möchten, zeigt das Spiel selbst hohe Handelsrouten zwischen Systemen an, indem es farblich kodierte Linien in der Galaxiekarte verwendet, um anzuzeigen, was sich in beiden Richtungen von nahe gelegenen Systemen gut verkauft. Wenn Sie die Farben kennen, können Sie herausfinden, was sich zwischen zwei Systemen gut verkaufen lässt.



Um diese Ansicht zu erhalten, klicken Sie auf die Wirtschaftsansicht, dann gehen Sie ein Stück nach unten und klicken auf "Alle" in der Ansicht der Handelsroute (sie befindet sich etwas unterhalb der PowerPlay- und Thargoid-Ansicht). Sie sehen dann die Richtung des Handelsflusses und die Farbe zeigt die Art der gehandelten Waren an. In belebteren Systemen gibt es viele dieser Linien.

Verkürzung von Ereigniszuständen mit relevanten Handelswaren

Jeder Ereigniszustand hat seine eigene Liste von handelbaren Waren, die den Zustand verkürzen oder beheben. Jüngste Tests der Versorgung mit diesen Waren über Carrier-Transfer oder Handelsschleifen sind nicht schlüssig, dass der Handel den Zustand früher auflöst, als ihn einfach ablaufen zu lassen. Einige Zustände haben eine Mindestdauer, so dass es unklar ist, ob das Problem darin besteht, dass die Tests während der Mindestdauer durchgeführt wurden, oder ob der Effekt tatsächlich vorhanden ist und kein Handel die Dauer des Zustands verkürzt.

Die Tatsache, dass ein Zustand nicht durch Handel verkürzt werden kann, ist problematisch, da negative Ereigniszustände wie Infrastrukturversagen, Brand, Dürre, Ausbruch usw. zu noch schlimmeren Zuständen führen können, wenn sie unkontrolliert bleiben. Wenn sich ein Ereigniszustand trotz viel Handel hartnäckig hält, sollten Sie versuchen, die entsprechenden Missionen zu erfüllen, z. B. Einschalt-/Wiederherstellungsmissionen für Infrastrukturausfall, Kuriermissionen für Ausbruchsdaten usw.

BGS scheint den Handel von Trägermärkten zur Verkürzung dieser Zustände abgeschwächt zu haben, aber Sie können Transfers über Ihren Träger oder eine Handelsschleife von einer Versorgungsstation in einem Schiff durchführen, um sie zu verkürzen. Benutzen Sie Inaras Suchfunktion Daten > Rohstoffe, um das nächstgelegene System zu finden, in dem Sie das benötigte Material finden. Installieren Sie eine Treibstoffschaufel oder haben Sie die Treibstoffratten (<https://fuelrats.com/>) auf Kurzwahl.

Bergbau

Sie können durch den Bergbau Handelsgewinne erzielen, aber der Verkauf von abgebauten Waren hat keinen Einfluss auf den Einfluss des Handels oder den Wirtschaftsschieber durch Verkauf oder Schmuggel, es sei denn, Sie verwenden die abgebauten Waren als Missionsgut.

Warum also überhaupt Bergbau betreiben? Bergbau ist eine sehr kühle Aktivität und war früher die beste Möglichkeit, im Spiel Geld zu verdienen. Bergbau ist immer noch sehr profitabel, insbesondere der Abbau von Laser-Platin-Bergbau.

How to Laser Mine (2022)

<https://www.youtube.com/watch?v=pmdmMvdSXDM>

Eine Möglichkeit, die Sie in Betracht ziehen können, ist der Abbau von Osmium, Bromellit oder einem der anderen nicht käuflichen Rohstoffe, die Sie auf Ihrem Träger lagern. Später können Sie die Vorräte Ihres Flugzeugträgers nutzen, um Missionen mit hohem Einfluss zu erfüllen, bei denen diese Güter benötigt werden. Um dies zu tun, benötigen Sie eine sehr defensive Bergbau-Python, eine Anaconda oder einen Typ 10 Defender und bauen 15-20 km außerhalb eines gefährlichen Rohstoffgebietes in einem unberührten Ring ab. Wenn du 15-20 km außerhalb der gefährlichen Ressourcenbaustelle abbaust, minimierst du die Anzahl der Piraten, die nach deinen geförderten Gütern suchen, und kannst diese schwer zu beschaffenden Materialien abbauen und gleichzeitig Kampfprämien kassieren. Ich empfehle hauptsächlich Offensivwaffen und ein paar Minenlaser sowie eine außerordentlich starke Hülle.

Wie man in einem gefährlichen Rohstoffgebiet abbaut (2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=0jYjLyWIWR8>

Am besten bauen Sie ein wenig von diesem und jenem ab, z. B. Bromellit, Osmium und Platin, vor allem, wenn Sie an einem mittelgroßen Außenposten verkaufen wollen, da die Nachfrage nach einem einzigen Mineral weniger als viermal so groß ist wie Ihr Frachtraum. Siehe Seite **39**, wenn Sie mehr Waren zu verkaufen haben als ein Viertel der Nachfrage der Station.

Wenn Sie nur Geld mit dem Bergbau verdienen wollen - und mit dem Bergbau wurde schon so mancher Flottenträger gekauft - können Sie hochwertige Bergbaugüter auf Ihrem Träger lagern und sie später gewinnbringend an eine beliebige Station mit hohem Umsatz verkaufen.

Ihre Fraktion wird in der Regel nicht den besten galaktischen Einkaufspreis für ein abgebautes Gut bieten, aber es ist nicht unmöglich. Wenn sich Ihre Fraktion in einer Kombination aus mindestens zwei Zuständen des Booms, der bürgerlichen Freiheit, des Feiertags und der Expansion befindet, sind die Preise für abgebaute Waren viel höher als normal.

Einfluss reduzieren

Das Reduzieren des Einflusses ist eines der wichtigsten Werkzeuge in der Werkzeugkiste des fortgeschrittenen BGS-Kommandeurs - durch das Reduzieren einer Fraktion können Sie eine Fraktion

in einen Konflikt zwingen, die Expansion stoppen oder die Fraktion sogar zurückziehen. Sie können eine Reihe von Aktivitäten durchführen, um den Einfluss einer Fraktion zu reduzieren.

Mord (auch bekannt als sauberes Töten)

Mord (von vielen Fraktionen auch als saubere Tötung bezeichnet) ist eine der folgenreichsten negativen Handlungen, die man begehen kann, und das Spiel macht es einem schwer, als Folge davon weiter zu morden. Sie erhalten riesige Kopfgelder, erlangen Berühmtheit und treffen schließlich auf die härtesten Gegner im Spiel - Advanced Tactical Response (ATR).

Morden ist genau das: Finden Sie ein sauberes (unerwünschtes) Schiff, einen Commander oder NSC in einer Odyssey-Siedlung der Fraktion, die Sie reduzieren möchten, und töten Sie es. Wiederholen Sie dies so oft wie nötig. Das Ermorden von Schiffen oder NSCs nimmt etwas Zeit in Anspruch, da du sie erst einmal finden musst. Zuverlässige Quellen für Morde sind Navigationsbaken, Hungerverteilungszentren, Stationen und Anlagen, die der Fraktion gehören, sowie Odysseys-Siedlungen. Ressourcenstandorte können etwas langsamer sein, aber Sie können die lokalen Systembehörden töten, vorausgesetzt, sie sind die Zielfraktion, die reduziert werden soll.

Wenn du viele sauberer Schiffe zum Ermorden suchst, sind die Siedlungen der Odyssee eine gute Quelle. Prüfen Sie immer, wem die Siedlung gehört, denn alle Schiffe in der Instanz gehören dieser Fraktion. Außerdem taucht die ATR in Odyssey-Siedlungen nicht auf, so dass Sie ungestraft morden können. Die Anzahl der Schiffe ist zufällig, wenn Sie also eine niedrige Anzahl erhalten, springen Sie einfach zurück in den Supercruise und kehren Sie sofort wieder zurück, um zu sehen, ob Sie beim nächsten Mal mehr erhalten.

Touristensiedlungen	1-2 (wenn du Glück hast)
Bergbausiedlungen	1-2 (wenn du Glück hast)
Industriesiedlungen	3-4 aber bis zu 8 wenn du Glück hast
Militärsiedlung	3-4 Militärschiffe, also eine etwas schwierigere Challenge

Sobald Sie alle Schiffe zerstört/getötet haben, springen Sie einfach zurück in den Super-Cruise-Modus, lösen sich sofort aus und gehen eine weitere Runde. Da Morde so folgenreich sind, solltest du es mit den Morden nicht übertreiben, denn dein Kopfgeld wird in weniger als einer Stunde leicht 100-200 mCr übersteigen, und es wird einige Zeit dauern, bis du dieses Kopfgeld und deinen Bekanntheitsgrad wieder los bist.

Nachdem du eine Weile gemordet hast, erreichst du schließlich die Stufe 10 und triffst endlich auf ATR-Schiffe (Advanced Tactical Response) oder Omnipol-Agenten. Schlimmer noch: Ihre Kopfgelder werden mit jedem Mord exponentiell schlechter, so dass Sie riesige, nicht auszahlbare Kopfgelder anhäufen können, was bedeutet, dass Sie sich jetzt im schweren Modus befinden, in dem das Sterben oder die Selbstausslieferung eine große Rücksetzung des Vermögens und der Schiffe Ihres Kommandanten bedeuten kann. Wenn Ihre Kopfgelder Ihr Vermögen übersteigen, müssen Sie genügend Geld verdienen, um Ihre Kopfgelder zu bezahlen, bevor Sie sterben oder sich stellen.

System-Sicherheitsstärke	Morde, die für ATR erforderlich sind	Minuten vor ihrem Eintreffen
Niedrige Sicherheit	16	Sobald Sie den Schwellenwert erreichen
Mittler Sicherheit	8	Sobald Sie den Schwellenwert erreichen
Hohe Sicherheit	4	Sobald Sie den Schwellenwert erreichen

ATR kann eine voll ausgereifte Corvette in ein paar Sekunden töten. Wenn ATR eintrifft, müssen Sie, unabhängig davon, wie gut Sie als Commander sind und wie fantastisch Ihr Schiff konstruiert ist, sofort in ein anderes System ausweichen. Wenn Sie nicht aufpassen, wird der ATR Ihnen folgen, Sie abfangen und dann töten. Du kannst die Ankunft von ATR zurücksetzen, indem du in einem anderen System aufwachst. ATR wird erst wieder auftauchen, wenn Sie eine weitere Runde sauberer Opfer getötet haben. Nehmen Sie sich die Zeit, um Schäden zu reparieren, Ihre Schilde aufzuladen und Ihre Munition aufzufüllen, bevor Sie zurückkehren.

Wenn Sie mit dem Morden fertig sind und Ihre Tat bereinigen wollen, müssen Sie Ihre Kopfgelder abarbeiten. Die Kopfgelder für Morde können sehr hoch sein, daher solltest du, auch wenn du ein erfahrener Commander bist, die Regel Nr. 1 von Elite Dangerous beachten: Fliege nie ohne Rebuy. Eine Liste der derzeit besten Einkommensbringer im Spiel findest du unter Schnelles Geldverdienen.

Wenn Sie genügend Geld haben, um das Kopfgeld zu bezahlen, liefern Sie sich mit dem Schiff aus, mit dem Sie die Morde begangen haben. Sie landen im Weltraumgefängnis, sauber und viel ärmer. Sie sind trotzdem berüchtigt. Wenn du also einen Bekanntheitsgrad von 10 hast, musst du dir einen sicheren Ort wie einen Sternenhafen suchen, wo du nicht gesucht wirst, und das Spiel 20 Stunden lang laufen lassen.

Wenn du nicht genügend Geld hast, um dein Kopfgeld zu bezahlen, spring in dein Erkundungsschiff und geh 20 Stunden lang in die Exobiologie, um deinen Ruf zu verbessern. Finden Sie so viele hochwertige Pflanzen, die Sie zum ersten Mal entdecken, wie Sie können. Du wirst die Credits bald brauchen. Sobald Ihr Bekanntheitsgrad auf Null gesunken ist, begeben Sie sich zum nächstgelegenen großen Hafen und geben Ihre Pflanzenfunde bei Vista Genomics ab. Sie werden sofort mit dieser Fraktion verbündet, was praktisch sein kann, wenn Sie mit dieser Fraktion verbündet sein wollen. Steigen Sie dann wieder in Ihr Schiff, mit dem Sie all die Morde begangen haben, suchen Sie einen interstellaren Faktor auf und zahlen Sie Ihre Kopfgelder ein. Sie müssen sich an einem Ort befinden, an dem die ausstellende Fraktion nicht ist.

In jedem Fall brauchen Sie einen fuel-scoop oder ein Apex-Taxi, denn Weltraumgefängnisse sind in der Regel einige Kilometer von dem Ort entfernt, an dem Sie sich gestellt haben.

Unrentable Handelsschleifen

Sie können mit Verlusten handeln und den Einfluss der kontrollierenden Fraktion verringern. Auch hier ist es besser, mit Waren mit hoher Nachfrage mit Verlust zu handeln als mit Waren mit mittlerer (keine Balken) oder niedriger (rote Balken) Nachfrage.

Sie können Zustandsmodifikatoren verwenden, um Waren zu einem überhöhten Preis zu kaufen und sie dann an Stationen zu verkaufen, die galaktische Durchschnittspreise oder niedrigere Preise haben. In Zeiten der Hochkonjunktur oder der bürgerlichen Freiheit ist zum Beispiel der Preis für landwirtschaftliche Produkte in High-Tech-Systemen viel höher. Der Verkauf an ein System, dessen Infrastruktur zusammengebrochen ist, führt zu einem massiven Verlust, der dann dazu verwendet werden kann, den Wirtschaftsgleiter noch weiter zu senken.

Schmuggel

Sie können mit illegalen Gütern handeln, wenn eine Nachfrage besteht, z. B. mit Kampfaffen oder illegalen Drogen, oder über den Schwarzmarkt, wenn ein solcher existiert. Negativer Handel führt zu einem Verlust bei den Schieberegeln für Wirtschaft (die meisten illegalen Güter, wie z.B. kaiserliche Sklaven) oder Sicherheit (z.B. verbotene Waffen) und verringert den Einfluss.

Sie können illegale oder gestohlene Waren schmuggeln, wenn es einen Schwarzmarkt gibt. Dies wirkt sich auf die Wirtschaft (die meisten Waren) oder die Sicherheit (illegale Waffen) der kontrollierenden Fraktion aus und verringert deren Einfluss. Schmuggeln kann für Rollenspieler unterhaltsam sein und verringert den Einfluss der kontrollierenden Fraktion, es sei denn, der Stationsleiter ist ein Anarchist, dann stärkt es die Anarchie-Fraktion. Weitere Tipps zur Stärkung von Anarchien finden Sie unter Aufrechterhaltung von Anarchiesystemen auf Seite **69**.

Die Beschaffung verbotener Waren ist ganz einfach: Besuchen Sie die Systemkarte, klicken Sie auf die Station, um sicherzustellen, dass sie einen Schwarzmarkt hat, finden Sie heraus, was verboten ist, und suchen Sie dann unter Inara.cz > Daten > Waren nach der verbotenen Ware. Für die meisten verbotenen Waren besteht keine Nachfrage, aber gelegentlich werden Sie eine verbotene Ware auf dem Markt sehen.

Die Beschaffung von gestohlenen Waren kann so einfach sein, wie einen Auftrag "Liefere eine große Anzahl von Waren an Station X" anzunehmen, eine Ladung der Waren abzuholen und die Mission zu verlassen. Ihr Ruf wird darunter leiden, aber Sie werden auch einen Laderaum voll mit gestohlenen Waren haben. Eine andere Möglichkeit, an die Waren zu kommen, besteht darin, lokale Megaschiffe aufzusuchen und mit Hilfe von Lukenbrecher-Limpets Ladung von ihnen zu stehlen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, NSC-Schiffe in einem Anarchiesystem, insbesondere Frachtschiffe, zu überfallen, ihre Antriebe zu deaktivieren und ihre Ladung zu stehlen.

Top-Tipp:

Als zusätzlichen Spaßfaktor beim Schmuggeln sollten Sie sich nicht wegen des Rollenspiels scannen lassen. Ein kaltlaufendes Schiff mit weniger als 20% Hitze wie ein Dolphin ist das ideale Schmuggelschiff, aber jedes Schiff ist geeignet. Fahre in der Nähe der Station leise, um im Dunkeln zu bleiben und Scans zu vermeiden. Wenn Sie mit illegalen Waren gescannt werden, erhalten Sie eine Geldstrafe und werden möglicherweise beschossen. Gehe in die Station, bezahle die Strafe und verkaufe dann die illegalen Waren.

los geht's, Piraten-Commander!

Auslöschung von Odyssey-Siedlungen

Eine häufige Missionsart, die von allen Fraktionen angeboten wird, ist das Auslöschung der Bewohner einer Siedlung. Daher hat Frontier absichtlich dafür gesorgt, dass das Töten von Bodenpersonal weit weniger Berühmtheit erlangt als Schiffsmorde.

Man muss schon eine Menge töten, um auch nur 1 oder 2 Berühmtheiten zu bekommen, aber es ist möglich. Wenn man versucht, den Einfluss einer Fraktion zu verringern, sind Schiffsmorde schneller und viel einflussreicher. Es macht aber auch Spaß, eine Siedlung auszulöschen.

Sie können jedoch Siedlungen ausnutzen, um den Einfluss auf verschiedene Arten zu verringern:

- Wenn Sie einen Alarm auslösen, während Sie die Bewohner töten, erscheinen zusätzliche hochrangige Fraktionsoldaten. Sobald Sie genügend Berühmtheit erlangt haben, werden Omnipol-Agenten erscheinen. Diese sind die härtesten Bodenkämpfer im Spiel, aber jeder entsprechend ausgerüstete Commander kann sie töten, lassen Sie sich nur nicht von ihnen angreifen
- Sie können Raketen und Flakwaffen verwenden, um NSCs am Boden von Ihrem Schiff aus zu töten

The Complete BGS Guide 2024 v1.5.3

- In manchen Siedlungen fliegen bis zu 8 Schiffe der Fraktion herum, was sie zu den besten Orten für Schiffsmorde macht
- In Siedlungen gibt es keine ATR, so dass Sie alle Schiffe töten können, ohne sie verlassen zu müssen
- Das Töten von Skimmern und insbesondere Goliaths hat einen negativen Einfluss auf die besitzende Fraktion.
- Du kannst die Instanz schnell wiederbeleben, indem du sie verlässt und sofort zurückkommst.

Das Töten von Plünderern hilft der eigenen Fraktion, also tu das nicht, es sei denn, du willst die Fraktion stärken.

Scheitern von Missionen

Eine einfache Möglichkeit, den Einfluss einer Fraktion zu verringern, ist das Scheitern von Missionen. Das Scheitern von Missionen schadet deinem Ruf und dem Einfluss der Fraktion.

- Spenden und alle anderen Missionen zu scheitern ist einfach - warte einfach, bis sie ablaufen.
- Wenn die Liefermissionen einer kontrollierenden Fraktion, auf der ein Schwarzmarkt existiert, scheitern, können Sie die Waren einsammeln, warten, bis die Mission scheitert (um den Einflussverlust zu erhalten), und dann die gestohlenen Waren auf dem Schwarzmarkt verkaufen, um noch mehr Einflussverlust zu erhalten. Sie können die Mission abbrechen und trotzdem die Schwarzmarkttransaktion durchführen, aber es wird keinen Einflussverlust geben, wenn die Mission scheitert. Versuchen Sie, Missionen mit hochwertiger Fracht auszuwählen, um maximale Einflussverluste auf dem Schwarzmarkt zu erzielen.
- Scheiternde Passagiermissionen können schnell und einfach sein, wenn Sie sich Rebuys leisten können. Füllen Sie einen schildlosen Typ 6 oder 7 mit Kabinen, nehmen Sie Passagiere mit und sprengen Sie ihn dann in die Luft, indem Sie auf die Seiten der Station schlagen, bis er tot ist, oder die Selbstzerstörungsfunktion benutzen. Mit dieser Methode können Sie 12-15 Missionen auf einmal scheitern.
- Wenn Sie sich keine Schiffsreparaturen leisten können, können Sie Passagiermissionen scheitern lassen, indem Sie Dinge tun, die die Passagiere hassen, wie z.B. illegale Passagiere von den Systembehörden scannen zu lassen, oder mit Hüllenschaden für Passagiere, die das nicht mögen, aber das dauert länger als das Schiff einfach zu sprengen.

Wenn eine Mission scheitert, wird angenommen, dass der Einfluss auf die Opferfraktion die erste Belohnungsmöglichkeit ist, die normalerweise ein oder zwei Einflusspunkte beträgt. Wir haben jedoch keine Beweise dafür, also gehen Sie davon aus, dass Sie nur einen einzigen negativen Einflusspunkt erhalten werden. Sie werden ein wenig an Ansehen verlieren, so dass Sie sich schließlich wieder mit der Fraktion verbünden wollen. Der beste Weg dazu ist die Exobiologie, wie in "Top-Tipp" erklärt: Exobiologie stellt den Ruf wieder her" auf Seite **28** beschrieben, da das Ablegen von Exobiologie nur deinen Ruf verbessert, aber nicht den Einfluss der Fraktion verändert. Es ist immer eine gute Idee, etwas Exobiologie für regnerische Tage aufzubewahren, wenn man sie braucht.

Negative Aktionen

Schauen Sie sich die negativen Zielaktionen auf <https://cdb.sotl.org.uk/missions> an, um herauszufinden, welche Aktionen Sie durchführen können, um den Einfluss der Fraktion zu verringern. Zum Beispiel:

- Mord (Seite **35**) reduziert den Einfluss einer Fraktion am stärksten.
- Verbrechen, wie das Abfangen von NSCs und Piraterie, wirkt sich auf den Einfluss der kontrollierenden Fraktion aus und reduziert den Sicherheitsschieber.
- Unmittelbar gegen eine Fraktion gerichtete Szenarien in Einrichtungen schaden der Fraktion und wirken sich normalerweise auf den Sicherheitsschieber aus, wenn das Szenario kampfbezogen ist.
- Schmuggel reduziert den Einfluss einer Fraktion und reduziert den Wirtschaftsschieber.
- Negativer Handel, wie z.B. die Lieferung von illegalen Drogen oder verbotenen Waffen, verringert den Einfluss einer Fraktion und reduziert den Wirtschaftsschieber und bei Waffen den Sicherheitsschieber.
- Die Übernahme von Missionen gegen eine Fraktion reduziert den Einfluss der Zielfraktion, wobei die Ergebnisse der Schieberegler je nach Art der Mission variieren.

Es gibt hunderte dieser Aktionen, so dass dies nicht unbedingt eine vollständige Liste ist.

Negative Zustände herbeiführen

Wenn man Mord, Verbrechen, Schmuggel und negative Handlungen stark genug forciert, können die Schieberegler so weit reduziert werden, dass beim nächsten Tick ein unerwünschter Zustand ausgelöst wird, wie z. B. Unruhen oder Verhaftungen. Dies kann von Vorteil sein, da einige Zustände auch mit einem täglichen Einflussrückgang verbunden sind. Allerdings ist es nun wahrscheinlich, dass der BGS-Koordinator der Fraktion auf Sie aufmerksam geworden ist, und es kann gut sein, dass er Ihre Bemühungen zunichte macht, indem er sein Team bittet, den Zustand zu beheben.

Wenn Sie den Einfluss einer Fraktion verringern wollen, aber zu sehr darauf drängen, schaltet das System auf Abriegelung, wenn der Sicherheitsregler zu niedrig ist. Dies ist kontraproduktiv, da die Abriegelung negative Aktionen verlangsamt. Verringern Sie die negativen Sicherheitsaktionen und konzentrieren Sie sich stattdessen auf die negativen wirtschaftlichen Aktionen, wie z. B. fehlgeschlagene Spenden und Passagiermissionen, negativer oder illegaler Handel mit anderen Gütern als Waffen, Schmuggel von gestohlenen Gütern und Wirtschaftsmissionen, die gegen die Fraktion gerichtet sind.

Top-Tipp: Verringerung des Einflusses von gestohlenen Massengütern.

Sie können eine große Menge an gestohlenen Gütern für null Geld im Voraus erhalten, indem Sie von Teamlieferungsmissionen stehlen, und Sie erhalten keine Geldstrafe oder irgendeinen schlechten Ruf. Sie begehen kein spezifisches Verbrechen, also sollte es den Einfluss der kontrollierenden Fraktion der Quellstation nicht beeinträchtigen. Dies ist der schnellste und am wenigsten berüchtigte Weg, um an eine große Menge an hochwertigen Gütern zu gelangen.

Setup

- Installieren Sie Sicherheits-Warenlager auf Ihrem Träger, wenn Sie es nicht bereits installiert haben.

Prozess

- Finden Sie eine Team-Mission für die Lieferung einer großen Menge eines Rohstoffs, vorzugsweise von hohem Wert wie Palladium, Gold oder Silber. Hochwertige Waren können Sie an den Wirtschaftsstationen der Extraktion kaufen. Wenn es sich um eine

Solo-Mission handelt, erhalten Sie eine Geldstrafe, die den Wert der zu stehenden Ware übersteigt.

- Legen Sie einen Ankaufspreis für die Waren in Ihrem Sicherheitslager fest.
- Bringen Sie alle Waren zu Ihrem Carrier und verkaufen Sie die Waren in Ihrem Sicherheitslager (sie werden nicht auf den freien Markt übertragen oder verkauft).
- Brechen Sie die Mission ab. Ihr Ansehen bei der ausstellenden Fraktion sinkt, aber Sie erhalten keine Strafe, da es sich um eine Team-Mission handelt. Die Waren sind nun gestohlen.
- Legen Sie im Sicherheitslager einen Verkaufspreis für die gestohlenen Waren fest.

Wie man es missbraucht

- Um eine Nicht-Anarchie-Fraktion zu schwächen, kaufen Sie die gestohlenen Waren über das Sicherheitslager und schmuggeln Sie sie über den Schwarzmarkt Ihrer Opferfraktion. Deren Einfluss- und Wirtschaftsschieberegler werden sich verringern.
- Um eine Anarchie zu stärken, kaufen Sie die gestohlenen Waren im Sicherheitslager und schmuggeln Sie sie dann auf den Schwarzmarkt der Anarchie. Dadurch steigt der Einfluss der Anarchie und Ihr Ansehen.

Da Sie nun über eine große Menge an rufschädigenden Waren verfügen, sollten Sie Ihren Carrier auf "nur für Staffel und Freunde" einstellen, um zu verhindern, dass die Waren gegen Ihre Fraktion verwendet werden, wenn Sie Schwarzmärkte haben.

KONFLIKTE

Wenn eine Fraktion über 7% liegt, befindet sie sich über der Konfliktschwelle. Das bedeutet, dass man sich im Krieg oder in einer Wahl befinden kann, abhängig vom Regierungsethos der beiden Fraktionen.

Regierungsethos

Kriminelle	Autokraten	Konzerne	Soziale
Anarchisten	Diktatur	Konzern	Kommunismus
	Feudal		Föderation
	Patronage		Kooperativ
	Gefängniskolonie		Demokratie
	Theokratie*		Theokratie*

Quelle: Novaforce BGS Guide Theokratie –

Gelegentlich haben Fraktionen - insbesondere solche, die direkt von Frontier gestellt werden - ein Ethos, das nicht dem üblichen Ethos ihrer Regierungsform entspricht. Dies ist kein Fehler, sondern nur eine zusätzliche Überraschung. Sie können das Ethos bis zu einem gewissen Grad auch außerhalb von Konflikten beurteilen: Kriminelle Fraktionen bieten viel mehr illegale Missionen an. Soziale und kriminelle Fraktionen neigen dazu, Schwarzmärkte zu öffnen, während Autokraten und Konzerne dazu neigen, sie zu schließen. Die Fraktion von Sirius Inc. im Spiel ist eine Unternehmensdemokratie, also schließen wir Schwarzmärkte. Ethnie Marshalls, obwohl eine Anarchie, ist eine der wenigen Anarchien, die Spendenmissionen anbieten. Diese Fraktionen wurden von Frontier zu einer Zeit geschaffen, als man sich noch nicht für ein einziges Ethos entscheiden musste.

Konflikttabelle

	Kriminelle	Autokraten	Konzerne	Soziale
Kriminelle	Krieg	Krieg	Krieg	Krieg
Autokraten	Krieg	Wahlen	Krieg	Krieg
Konzerne	Krieg	Krieg	Wahlen	Krieg
Sozial	Krieg	Krieg	Krieg	Wahlen

Quelle: Novaforce BGS Guide

Kriege (und Bürgerkriege)

Kriege werden zwischen Anarchien oder Fraktionen geführt, die ein unterschiedliches Ethos haben. Bürgerkriege finden zwischen Fraktionen statt, die dasselbe Heimatsystem haben und normalerweise gegeneinander Krieg führen würden. Bürgerkriege sind mit Kriegen identisch.

Kriege dauern zwischen vier und sieben Tagen und enden, sobald eine Seite vier Tage gewonnen hat. Wenn keine Seite vier Tage gewinnt, wird der Sieger nach dem siebten Tag erklärt, je nachdem, wer die meisten Tage gewonnen hat. Kriege können unentschieden ausgehen, wenn beide Seiten die gleiche Anzahl von Tagen gewinnen.

Jeder Tag wird von der Seite gewonnen, die den Schlüsselhebel der meisten CZs und erfüllten Ziele gewonnen hat. Bei Gleichstand - d.h. wenn beide Seiten die gleiche Anzahl an CZs gewonnen haben - werden alle abgegebenen kampfbезогenen Aktivitäten zusammengezählt und ein Gewinner für den Tag ermittelt. Deshalb ist es wichtig, alle Kopfgelder, Kautionen und Missionen vor jedem Tick abzugeben.

Bei Gleichstand gibt es verschiedene Tiebreaker, die zählen:

- Erfüllen von "Töte X feindliche Schiffe"-Missionen.
- Einreichen von Kampfanleihen und Kopfgeldern.
- Jede kampfbezogene Mission, wie z.B. Attentatsmissionen.
- Einbau von Sofortszenarien mit Kampfschwerpunkt.

Wenn Sie Kriegszeitmissionen annehmen und nicht in irgendeiner Form kämpfen, wird dies wahrscheinlich nicht für den Sieg eines Tages zählen.

Nach Beendigung des Krieges entscheidet das Spiel über den Sieger und verteilt die Kriegsbeute, einschließlich eines gewissen Einflusses nach dem Konflikt:

- Wenn es einen Gewinner gibt, wird der Risikowert der unterlegenen Fraktion der siegreichen Fraktion zugewiesen. Die siegreiche Fraktion steigt um etwa 1,5 % und die unterlegene Fraktion sinkt um 1,5 %. Die Einreichung von Tie-Breaker-Anleihen, Kampfeinsätzen und Kopfgeldern trägt jedoch dazu bei, dass die Fraktion mehr als die 1,5 % aufsteigt.
- Wenn es keinen Gewinner gibt, verbleiben alle gefährdeten Vermögenswerte bei jeder Fraktion. Der Einfluss zwischen den beiden Fraktionen bewegt sich nur minimal.
- Am letzten Tag des Krieges werden Tie-Breaker-Bonds, Kampfeinsätze und Kopfgelder, die normalerweise für den Sicherheitsschieber zählen würden, als Nachkriegs-Sicherheitseinfluss verteilt. Man kann den Krieg verlieren und trotzdem über die siegreiche Fraktion aufsteigen, wenn man mehr Tie-Breaker-Arbeit leistet als die siegreiche Fraktion.
- Unabhängig davon, wer den Krieg gewinnt, wird die Fraktion, die die meisten Siege in jeder Odyssee-Siedlung errungen hat (abgesehen von denen, die im Konflikt selbst eingesetzt wurden), zum neuen Besitzer der Siedlung ernannt.

Es gibt eine eintägige Abkühlungsphase, wenn du also nicht das gewünschte Ergebnis erzielt hast, kannst du den Tag der Abkühlung nutzen, um deine Fraktion mit allen üblichen Mitteln zu stärken, um schnell einen weiteren Konflikt auszulösen - oder um der anderen Fraktion den Rücken zu kehren, um einen weiteren Krieg zu vermeiden.

Wenn du nach dem Ende eines Konflikts noch Kampfanleihen hast, weil du vergessen hast, sie vor dem Tick abzugeben oder bis zur letzten Minute gekämpft hast, behalte die Anleihen für den nächsten Krieg. Gib sie im nächsten Krieg für deine Fraktion als Bonus für den Tie-Breaker ein. Sie können Kampfeinsätze und Kopfgelder nach Kriegsende abgeben, um einen schnellen Anstieg des Sicherheitsschiebers zu erhalten.

Kriege ermöglichen es Ihnen, Odyssee-Siedlungen zu übertragen, auch wenn Sie den Krieg nicht gewinnen.

Kriege sind eine gute Methode, um den Besitz von Odyssee-Siedlungen an eine bestimmte Fraktion zu übertragen. Die Fraktion, die am meisten in einer Odyssee-Siedlung gekämpft hat - unabhängig davon, wer den Krieg gewonnen hat - wird am Ende des Krieges Eigentümer der Odyssee-Siedlung sein.

Wenn Sie zum Beispiel in einem unangefochtenen System wollen, dass die einheimische Anarchiefraktion alle Odyssee-Vermögenswerte besitzt, um ein Paradies für Anzugträger zu schaffen. Der Weg dazu ist, die Anarchie auf den zweiten Platz zu bringen und dann mit der Anarchie um die Kontrolle des Systems zu kämpfen. Die kontrollierende Fraktion sollte nur in Weltraum-CZs kämpfen -

und sich vor allem darauf konzentrieren, genügend Weltraum-CZs zu gewinnen, um die Anzahl der Siege auszugleichen, die die Anarchie erzielen muss, um die Siedlungen auf der Odyssee zu gewinnen. Kämpfen Sie nicht in Boden-CZs. Sorgen Sie dafür, dass die Anarchie mindestens einmal in jeder Odyssee-Siedlung kämpft, aber nicht in den Weltraum-CZs. Wenn die Anarchie einen Tag gewinnt, muss die Anzahl der Weltraum-CZs steigen

Am Ende des Krieges wird die Anarchie alle Odyssee-Siedlungen der kontrollierenden Fraktion besitzen, obwohl die kontrollierende Fraktion den Krieg gewonnen und die Kontrolle über das System behalten hat. Wiederholen Sie nun den Vorgang für jede Fraktion im System, bis die Anarchie wieder ganz unten auf der Liste der Fraktionseinflüsse steht. Sobald die Anarchie den letzten Krieg verloren hat, besitzt sie alle Siedlungen der Odyssee, was für den Anzuggrund fantastisch ist und die Anzahl der Konflikte im System reduzieren sollte. Jede Fraktion sollte mindestens ein System dieser Art erschaffen, insbesondere wenn es sich um ein Industrie- oder Extraktionssystem mit vielen Odyssee-Siedlungen handelt. Tourismus-Siedlungen sind fantastisch für das Odyssey Data Farming.

Niedrige, mittlere oder hohe CZ's?

Die wichtigste Bedingung für das Gewinnen eines Tages in einem Krieg ist es, die größte Anzahl von CZs zu gewinnen. Kriege haben keine Obergrenze für die Anzahl der CZs, die für einen Tagessieg erforderlich sind, also gewinnt die Seite, die die meisten CZs gewinnt, jeden Tag. Auch wenn in diesem Abschnitt ganz klar empfohlen wird, CZs im niedrigen Bereich zu spammen, solltet ihr auch Spaß haben. Wir empfehlen dringend, dass ihr als Team spielt und die Art von CZs spielt, die ihr mögt, und das Ganze mit ein paar Low Space CZs abrundet, um den Sieg an jedem Tag des Krieges zu besiegeln.

Es wurde in sauberen unbestrittenen Kriegsbedingungen gemessen, dass:

- 2 Niederraum-CZs schlagen ein einzelnes Hochraum-CZ
- 5 Niederraum-CZs schlagen drei Hochraum-CZs
- Nebenziele wie Kill-Spec-Ops helfen, die Dauer eines Mittel- oder Hochraum-CZs zu verkürzen, tragen aber nicht viel zum Verhältnis der Siegbedingungen bei

Auf der Grundlage dieser Erkenntnisse ist ein hohes CZ 1,6-mal so viel wert wie ein niedriges Raum-CZ, und die Seitenziele spielen keine Rolle.

In anderen Tests, die noch nicht vollständig verifiziert wurden, hat sich gezeigt,

- dass Raum-CZs viermal so effektiv sind wie Boden-CZs des gleichen Schwierigkeitsgrads.

CZ-Type	Kleine	Mitlere	Hohe
Boden CZ	0,25	0,325	0,4
Space CZ	1	1,3	1,6

Tabelle 3 Relativer Wert jeder Art von Kampfzonen-Siegbedingung.

CZ-Type	Kleine /Solo-Zeit	Mitlere /Solo-Zeit	Hohe /Solo-Zeit
Boden CZ	10 Minuten	15 Minuten	20 Minuten
Space CZ	8 Minuten	15 Minuten	25 Minuten

Tabelle 4 - Zeitaufwand für einen Soloeinsatz eines CZ

CZ-Type	Kleine /per Stunde	Mitlere /per Stunde	Hohe /per Stunde
Boden CZ	6	4	3
Space CZ	7,5	4	2,4

Tabelle 5 - Anzahl der CZs, die in einer Stunde abgeschlossen werden könne

CZ-Type	Kleine /per Stunde	Mitlere /per Stunde	Hohe /per Stunde
Boden CZ	2,4 Kleine Cz/per Stunde	1,3 Kleine Cz/per Stunde	1,2 Kleine Cz/per Stunde
Space CZ	7,5 Kleine Cz/per Stunde	5,2 Kleine Cz/per Stunde	3,8 Kleine Cz/per Stunde

Tabelle 6 - Äquivalent von Solo Low CZs pro Stunde

Das bedeutet:

- Low Space CZs sind die einzige effektive Wahl, um Kriege zu gewinnen
- Das Erfüllen von Nebenzielen ermöglicht es dir, mehr Medium oder High CZs pro Stunde zu gewinnen, aber die Verkürzung der Dauer ist unwahrscheinlich, um den Unterschied im Vergleich zum Spammen von Low CZs auszugleichen.
- Teams räumen CZs viel schneller als Solospieler. Unabhängig von Raum oder Boden, spielen Sie als Team, um Ihre Bemühungen zu vervielfachen - vier Spieler werden mehr als viermal so viele CZ-Gewinne haben wie jeder Spieler, der einzeln spielt, weil sie die CZs schneller räumen können.
- Wenn Sie Spaß haben wollen, machen Sie die Art von CZ, die Sie schnell alleine machen können und die Sie glücklich macht.

Wenn Sie das Spammen von niedrigen CZs langweilig finden, machen Sie mittlere oder hohe CZs, weil Sie wissen, dass Sie mehr niedrige CZs machen könnten, aber Sie haben eine lustige Zeit. Wenn Sie es schwierig oder unmöglich finden, hohe CZs zu machen, besonders solo, machen Sie niedrige CZs. Tun Sie, was Ihnen Spaß macht! Das ist ganz Ihnen überlassen.

Top-Tipp: Wenn der Krieg umkämpft ist (d.h. Sie verlieren am ersten Tag, obwohl Sie sich anständig angestrengt haben), müssen Sie dazu übergehen, Low CZs zu spammen. Trommeln Sie so viele Freunde wie möglich zusammen, um als Team zu spielen, nehmen Sie so viele "Töte X feindliche Schiffe"-Missionen an, wie Sie für den Kampfeinfluss und zusätzliches Geld erledigen können, und spammen Sie so lange wie möglich Low Space CZ-Gewinne. Tun Sie das an jedem Tag des Krieges, und teilen Sie den Spaß, die Bande, die Missionsbelohnungen und die Siegbedingungen. Es gibt kein Limit für die Anzahl der CZs, also wird die Fraktion, die jeden Tag die meisten CZs gewinnt, den Krieg gewinnen.

Boden oder Weltraum?

Wie oben in Tabelle 3 gezeigt, sind Weltraum-CZs in unangefochtenen Kriegen etwa viermal so wirkungsvoll wie Bodenkriege. Das liegt wahrscheinlich daran, dass hohe Weltraum-CZs eine Siegbedingung und bis zu zwei oder drei Nebenziele haben, wie z. B. Kill-Spec-Ops, während hohe Boden-CZs nur die Siegbedingung haben. Boden-CZs bringen mehr Anleihen ein, aber wie bereits erwähnt, sind Anleihen das Zünglein an der Waage, wenn beide Seiten die gleiche Anzahl an CZs gewonnen haben.

Dieser Leitfaden empfiehlt:

- Wenn es unbestritten ist, gewinnt man einen Tag, wenn man auch nur eine einzige niedrige Boden-CZ gewinnt, und wenn nach sieben Tagen noch niemand in dem Krieg gekämpft hat, kann man den Krieg aufgrund dieses einzigen Sieges gewinnen.
- Wenn du vorhast, Odyssee-Vermögen zu transferieren, kämpfe für die Fraktion, die du gewinnen willst, ein- oder zweimal pro Tag in jeder Odyssee-Siedlung. Wenn dies die andere Seite ist, müssen Sie mehr Weltraum-CZs für Ihre eigene Seite durchführen, um den gegnerischen Bemühungen entgegenzuwirken.

Wenn Sie es jedoch hassen, gegen Weltraum-CZs zu kämpfen und es lieben, gegen Boden-CZs zu kämpfen, sollten Sie die Boden-CZs machen, da die Gesamtzahl der Siege zählt und hohe Boden-CZs die meisten Kampfanleihen einbringen, was dazu beitragen kann, einen Konflikttag zu beenden.

Konflikt ist ein Weg für weitere Forschung, und in Ermangelung harter Daten, machen Sie die CZs, die Sie gerne kämpfen.

Top-Tipp: Wenn Sie umkämpft sind, müssen Sie zu Low Space CZs wechseln, um den Krieg nicht zu verlieren. Machen Sie einige Boden-CZs zum Spaß oder um Vermögenswerte zu transferieren, aber Sie werden den Krieg gewinnen, indem Sie Low Space CZs spammen. Es gibt kein Limit für die Anzahl der CZs, also wird die Fraktion, die jeden Tag die meisten CZs gewinnt, den Krieg gewinnen.

Strategiefrage: Odyssee-Siedlungen behalten oder nicht behalten.

Einige BGS-Koordinatoren haben die Bedeutung der Odyssee-Siedlungen abgetan, aber das ist ein Fehler. Sie sind genauso wichtig wie eine Raumstation oder ein Bodenhafen. Die gute Nachricht ist, dass es mit ein wenig Arbeit einfach ist, den Besitz der Siedlungen durch die Fraktion zu ändern, um sie zu schützen oder um Spaß und Profit zu haben.

Wenn Ihre Fraktion eine Anarchie-Fraktion ist, gibt es nur eine praktikable Strategie: Werden Sie alle Ihre Odyssee-Siedlungen sofort los. Wenn Sie auch nur eine einzige Odyssee-Siedlung haben, erzwingen Sie in jedem Ihrer Systeme einen Krieg um die Kontrolle des Systems und zwingen Sie andere Fraktionen, alle Siedlungen zu besitzen. Das ist die einzige Möglichkeit, um zu verhindern, dass Sie die Kontrolle über Ihre Systeme verlieren. Suchen Sie sich am besten eine geeignete Fraktion als Beschützer und geben Sie ihr mindestens eine Siedlung, aber es lohnt sich, den Besitz von Siedlungen auf alle Fraktionen zu verteilen, um eine möglichst große Anzahl von Konflikten zu erzwingen. Sie sollten nur den kontrollierenden Raumhafen oder Planetenhafen besitzen, damit Sie Handel, Erkundung, den Schwarzmarkt für Schmuggel und Missionen nutzen können.

Wenn Sie keine Anarchie sind, gibt es Vor- und Nachteile, wenn Sie Siedlungen behalten oder an andere Fraktionen abgeben. Es besteht die Gefahr, dass in Systemen, in denen sekundäre Fraktionen keine Vermögenswerte haben, es trivial ist, vermögenslose Fraktionen zu fördern, um ohne Vorwarnung um die Kontrolle des Systems zu kämpfen. Das ist nicht gut™. Geben Sie also zumindest einige - oder alle - davon weg.

Wenn Sie in einem umkämpften Teil der Galaxie leben, ist eine gute Strategie eine Schutzfraktion. Erhöhen Sie eine befreundete PMF oder eine einheimische Fraktion auf den zweiten Platz und geben Sie ihnen mindestens einen Vermögenswert (Raum oder Odyssee). Unabhängig davon, wie Sie sich bei den übrigen Fraktionen für Vermögenswerte entscheiden, bedeutet dies, dass ein feindlicher Kommandant zuerst die Schutzfraktion bekämpfen muss, bevor er um die Kontrolle des Systems kämpfen kann. Sie können sie in einem belanglosen Krieg bekämpfen und die schützende Fraktion nach jedem Versuch wieder aufstocken.

Eine andere Strategie besteht darin, jeder Fraktion mindestens eine große Odyssee-Siedlung zu geben: Sie können mit der Fraktion Handel treiben - entweder positiv oder negativ. Um den Einfluss der Fraktionen zu verringern, können Sie die unter Auslöschten von Odyssee-Siedlungen auf Seite 39 beschriebenen Techniken anwenden, z. B. durch das Töten von Fraktionsschiffen und Boden-NSCs. Einige Siedlungen verfügen über universelle Kartografien, um eine Fraktion zu stärken. Einige Siedlungen haben sogar einen Schwarzmarkt, der dazu beiträgt, illegalen Handel in dieser Siedlung zu betreiben. Wenn jede Fraktion über einen Vermögenswert verfügt, kann man leicht Konflikte erzeugen und den Einfluss einer Fraktion einschränken, was wichtig ist, wenn man sich auf einen Rückzug vorbereitet oder den Einfluss einer Fraktion kontrollieren will.

Wenn Sie in einem unangefochtenen Teil der Galaxie leben, besteht eine Strategie darin, alle Siedlungen an eine einheimische Anarcho-Fraktion zu übergeben, da diese eine Quelle für Odyssee-Anzug-Missionen sein wird. Dies nimmt den anderen Fraktionen die Möglichkeit, Handel zu treiben, Schwarzmärkte zu betreiben und universelle Kartografien zu erstellen, so dass das System theoretisch stabiler sein sollte.

Verwenden Sie Ihr bestes Urteilsvermögen und nutzen Sie Konflikte, um die Vermögenswerte so zu übertragen, wie Sie es für richtig halten.

Putsche

Wenn eine nicht kontrollierende Fraktion über 60% kommt, löst sie automatisch einen Putschkonflikt aus, der zu einem Krieg oder einer Wahl mit der kontrollierenden Fraktion führt. Die Fähigkeit einer Fraktion, über 60 % zu steigen, tritt ein, wenn die Putschistenfraktion kein Vermögen hat oder auf eine andere Weise über die anderen Fraktionen steigen könnte, z. B. durch Rückzug.

Wahlen

Die Wahlen werden zwischen Fraktionen abgehalten, die ein ähnliches Ethos haben.

Die Wahlen dauern zwischen vier und sieben Tagen und enden, sobald eine Seite vier Tage gewonnen hat. Wenn keine Seite vier Tage gewonnen hat, wird der Sieger nach dem siebten Tag erklärt, je nachdem, wer die meisten Tage gewonnen hat.

Jeder Tag wird von der Seite gewonnen, die den Schlüsselhebel der meisten abgeschlossenen Nicht-Kampf-Wahlmissionen gewonnen hat. Bei Gleichstand, d.h. wenn beide Seiten die gleiche Anzahl an Wahlmissionen erfüllt haben, werden alle abgegebenen Wahl- und Wirtschaftsaktivitäten zusammengezählt und ein Gewinner für den Tag ermittelt. Aus diesem Grund ist es wichtig, alle Handels-, Erkundungsdaten und Wirtschaftsmissionen vor jedem Tick einzureichen. Erledigen Sie keine kampfbezogenen Missionen, geben Sie keine Kopfgelder oder Kautionen ab und führen Sie keine Kampfaktivitäten durch, da diese während einer Wahl nicht zählen.

Die folgenden wahlbezogenen Missionen sollten vermieden werden, da die Chance besteht, dass sie nicht gezählt werden:

- Liberale diplomatische Taschenmissionen - SCHIEßEN SIE IHRE WAFFEN NICHT AB
- Liberale politische Gefangene - SCHIEßEN SIE IHRE WAFFEN NICHT AB
- Abfrage von Umfragedaten - SCHIEßEN SIE IHRE WAFFEN NICHT AB

Wenn ihr Wahlmissionen annehmt und dabei in einen Kampf verwickelt werdet oder ein Kopfgeld oder eine Geldstrafe erhaltet, wird dies wahrscheinlich nicht für den Tagessieg gewertet.

Bei einem Unentschieden gibt es verschiedene Unentschieden-Brecher, die zählen:

- Hoher Bedarf / Hoher Gewinn Handel - wenn Sie eine Station besitzen
- Erkundungsdaten - wenn Sie eine Station besitzen, die über universelle Kartographie verfügt
- Jede wirtschaftliche Mission, wie z.B. Spenden, Quelle und Rückgabe, Passagier- und Handelslieferung
- Schmuggel (ja, Schmuggel!) - wenn Sie eine Station besitzen, die einen Schwarzmarkt hat.

Es gibt keine bekannte Obergrenze für Wahlaufträge. Wenn Sie sich in einer umstrittenen Wahl befinden, müssen Sie jeden Tag mehr Wahlaufträge erfüllen als die gegnerische Seite. Wenn Sie Schwierigkeiten haben, denken Sie daran, einige Handels- und Wirtschaftsmissionen sowie universelle Kartografien zu erledigen, um eine umstrittene Wahl vor der gegnerischen Fraktion zu gewinnen. Sie können Schmuggel einsetzen, um den Wirtschaftsslider der kontrollierenden Fraktion zu verringern.

Sobald die Wahl beendet ist, wird das Spiel den Gewinner ermitteln und die Beute verteilen:

- Wenn es einen Gewinner gibt, erhält der Gewinner den Risikowert und etwa 1,5% mehr Einfluss. Der Verlierer verliert seinen Risikowert und ca. 1,5% Einfluss.
- Gibt es keinen Gewinner, behält jede Fraktion ihren Risikowert. Der Einfluss ändert sich nur minimal.
- Alle Handels-, Erkundungs- oder Wirtschaftsmissionen am letzten Tag werden zusammengezählt und der daraus resultierende Einfluss wird an die entsprechende Fraktion verteilt, d.h. man kann verlieren, aber am Ende vor dem Gewinner liegen.

Es gibt einen einzigen Tag der Abkühlung, um den sofortigen Wiedereintritt in eine andere Wahl zu verhindern. Wenn Sie eine weitere Wahl durchführen wollen, müssen Sie Ihre Fraktion mit allen Mitteln wieder in die andere Fraktion hineinbringen. Wenn deinen Sieg festigen willst, verstärke deine Fraktion weg von der anderen Fraktion und führe einige negative Aktionen bei der anderen Fraktion durch, um ihren Einfluss zu verringern.

EXPANSION

Erweiterungen beginnen ab einem System, das über 75% Einfluss hinausgeht. Welches System das ist, wird in den Stationsnachrichten bekannt gegeben. Unter normalen Umständen ist die Expansion gesichert, kann aber trotzdem fehlschlagen oder fehlgeleitet werden

Das erste Ziel jeder neuen Fraktion ist es, das BGS so zu manipulieren, dass die eigene Fraktion den größten Einfluss aller Fraktionen hat, und auf dem Weg dorthin mehrere Konflikte auszulösen, um schließlich das System zu kontrollieren.

Danach sollten Sie Ihre Fraktion auf über 75 % bringen, um Ihre Fraktion in ein nahe gelegenes System zu expandieren. Sobald Sie einige Systeme besitzen, müssen Sie Ihren Einfluss aufrechterhalten, um zu verhindern, dass Ihre Systeme von NSCs und anderen Spielern überrannt werden.

Diplomatie bei der Expansion

Der beste Weg, um eine reibungslose Expansion zu gewährleisten, ist, in ein System zu expandieren, in dem noch keine anderen Spieler leben.

Wenn Sie glauben, dass Sie in das System eines aktiven PMFs expandieren, kontaktieren Sie ihn zuerst und versuchen Sie, die goldene Regel "Wer zuerst da ist, dem gehört das System" zu beachten. Sie werden ein Gast in ihrem System sein. Sie werden froh sein, Sie zu haben, denn ein volles System macht es für feindliche Fraktionen schwierig.

Aufspüren inaktiver PMFs

Leider gibt es viele stillgelegte PMFs. Es ist wichtig, festzustellen, ob Sie in eine aktive oder eine stillgelegte PMF expandieren. Der beste Weg, um herauszufinden, ob eine PMF inaktiv ist, ist:

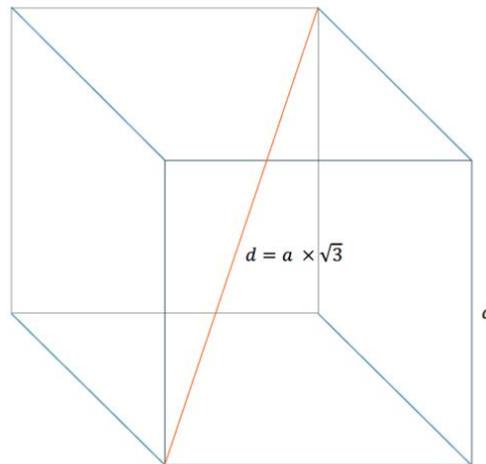
- Gehen Sie im Spiel zum Geschwader-Hub, suchen Sie nach dem Geschwader und finden Sie den Namen des leitenden Kommandanten. Er wird im Zitat stehen. Suchen Sie nach dem Kommandanten im Hauptmenü > Soziales > Kommandanten suchen. Finden Sie heraus, wann er sich zuletzt eingeloggt hat. Wenn es kürzlich war, ist er aktiv. Fügen Sie ihn als Freund hinzu und kommunizieren Sie über das Spiel. Suchen Sie in Inara nach der Fraktion und sehen Sie nach, ob Sie deren Führung kontaktieren können. Oft gibt es auch einen Discord-Link.
- Sucht in ED BGS nach den Namen der Fraktion und des Kommandanten. Vielleicht findet ihr jemanden, der die Fraktion vertritt oder weiß, wen ihr kontaktieren könnt.
- Fragt ED BGS #bgs-disputes, ob jemand etwas über die Führung der Kommandanten weiß oder die Fraktion vertritt.

Wenn ihr die Geschwaderführung nicht über das Spiel, Inara oder ED BGS erreichen könnt oder der Kommandant seit mehr als sechs Monaten bis zu einem Jahr nicht mehr gespielt hat, könnt ihr die Fraktion als aufgelöst betrachten. Betrachten Sie alle ihre Systeme als frei verfügbar. Du wirst es früh genug herausfinden, wenn du versuchst, eines ihrer Systeme zu übernehmen.

Wo werde ich expandieren? Der Expansionswürfel

Ausdehnungen erfolgen auf der Grundlage eines Würfels, der das Ausdehnungssystem umgibt. Die maximale theoretische Entfernung, die man ausdehnen kann, ist die Gleichung zur Bestimmung der

Entfernung zwischen diagonalen Eckpunkten, die über die Körperdiagonale eines Würfels, d , verbunden sind, da der Mittelpunkt von d das Ausdehnungssystem ist.



$$\text{body diagonal distance} = \text{expansion distance} \times \sqrt{3}$$

- normaler Expansionswürfel: $20 \times \sqrt{3} = 34$ ly maximaler Würfelabstand
- drweiterter Bereich: $30 \times \sqrt{3} = 52$ ly maximaler Würfelabstand
- Dritte und fehlgeschlagene Expansionen - keine weiteren Expansionen von diesem System sind jemals erlaubt.

Mit dieser Formel ist es theoretisch möglich, zu einem System zu expandieren, das bis zu 34 ly von Ihrem Expansionssystem entfernt ist, oder sogar bis zu 52 ly mit einer Expansion mit erweiterter Reichweite. Es ist jedoch viel wahrscheinlicher, Systeme zu finden, die innerhalb von 20 ly von Ihrem Expansionssystem expandieren.

Sie können alle Expansionsziele innerhalb von 20 ly leicht finden, indem Sie in Inara nach Ihrem Expansionssystem suchen und zur Registerkarte Expansionsziele gehen. Wenden Sie die Regeln der Expansion an, um das wahrscheinlichste System zu finden. Wenn Sie ein bestimmtes System aufsuchen wollen, machen Sie es für den Algorithmus attraktiver, indem Sie das System vorbereiten, bevor Sie es aufsuchen.

Welches System wird das Erweiterungssystem sein?

Was passiert, wenn zwei oder mehr Systeme über 75% liegen? Wenn zum Beispiel ein ruchloser Feind Ihren Expansionsstatus entdeckt und ein anderes System auf über 75% anhebt, um Sie von seinen Systemen abzulenken.

Das Spiel wählt am letzten Tag der Expansion eines dieser beiden Systeme aus, wobei die Expansion von den Systemen ausgeht, die am glücklichsten sind.

Wenn das stimmt, ist dies einer der wenigen verbleibenden Orte im Spiel, an denen Glück eine Rolle spielt. Wenn Sie also von einem bestimmten System aus expandieren wollen, machen Sie es glücklich, indem Sie das tun, was es will - Handel mit hoher Nachfrage betreiben, einflussreiche Expansionsmissionen durchführen und Erkundungsdaten abwerfen.

In der Praxis scheint die Wahl des zu erweiternden Systems jedoch zufällig zu sein. Wenn Sie die Kontrolle über das System haben wollen, von dem aus Sie expandieren, sollten Sie nur ein einziges System in der Expansion zulassen. Das bedeutet, dass Sie alle anderen Systeme mit hohem Einfluss reduzieren und während des gesamten Expansionsversuchs auf deren Einflussniveau achten müssen.

Regeln der Expansion

Der Algorithmus wählt ein System innerhalb des aktuellen Expansionsbereichs aus:

1. In dem die expandierende Fraktion noch nie gewesen ist und weniger als 7 Fraktionen hat.
2. Genau sieben Fraktionen mit einer geeigneten nicht-einheimischen Zielfraktion dies startet einen Invasionskrieg. Wenn mehrere Systeme möglich sind, wird das System mit dem geringsten Einfluss gewählt.
3. Aus dem man sich zuvor zurückgezogen hat und weniger als 7 Fraktionen hat.
4. Die Expansion scheitert. Wenn diese Expansion innerhalb der normalen Reichweite stattfindet, wird die nächste Expansion eine erweiterte Reichweite haben, auch wenn sie von einem anderen System aus stattfindet.
5. Wenn eine Expansion mit erweiterter Reichweite ebenfalls scheitert, wird dieses System dauerhaft für zukünftige Expansionen blockiert - von jeder Fraktion.

Es ist unwahrscheinlich, dass Sie in ein System expandieren können, für das eine Genehmigung erforderlich ist. Einige Systeme wie Sol, Shinarta Dezhra und einige andere sind für eine Expansion nicht geeignet.

Es gibt Systeme im Spiel mit acht Fraktionen - diese sind in Invasion, aber nicht immer. Der Expansionsalgorithmus berücksichtigt diese Systeme nicht. Wenn Sie also dorthin wollen, müssen Sie mindestens eine nicht-einheimische Fraktion aus dem System zurückziehen, damit Sie eine Chance haben, das System zu erobern.

Nach Abschluss einer Expansion verlieren Sie sofort 15% Einfluss in dem System, aus dem Sie expandieren. Dies wird als "Expansionssteuer" bezeichnet.

Regeln der Invasion

Wenn Sie bemerken, dass eine feindliche Fraktion in ein paar Tagen in eines Ihrer Systeme eindringen könnte, kämpfen Sie entweder gegen die niedrigste Fraktion, die sich im Rückzug befindet, oder gegen die niedrigste nicht-einheimische Fraktion, die sich nicht in einem Konflikt oder einer Konfliktabkühlungsphase befindet. Wenn du eine bestimmte nicht-einheimische Fraktion bekämpfen willst, musst du alle anderen in Konflikte verwickeln, bevor die Expansion endet. Selbst wenn die kontrollierende Fraktion nicht einheimisch ist, ist es nicht möglich, sie direkt mit einer Invasion anzugreifen.

Wenn Sie bemerken, dass eine feindliche Fraktion in ein paar Tagen in eines Ihrer Systeme eindringen könnte, sperren Sie alle nicht-einheimischen Fraktionen, die sich in einem Konflikt befinden, und der Invasionsalgorithmus wird Ihr System auslassen.

Invasionskämpfe sind immer Kriege, auch wenn die beiden Fraktionen normalerweise eine Wahl haben würden. Die siegreiche Fraktion bleibt im System, während sich die verlierende Fraktion nach Ablauf der Abklingzeit des Krieges sofort zurückzieht.

Vorbereitung eines Systems für die Erweiterung

Wenn Sie möchten, dass ein System ein praktikableres Ziel für die Expansion ist, können Sie schon vor Ihrer Ankunft einiges tun, um Ihre Chancen auf den Einstieg in ein System zu erhöhen:

- Wenn es sieben Fraktionen gibt, können Sie eine nicht-einheimische Fraktion zurückziehen, bevor die Expansion beginnt. Der Rückzug ist keine Kleinigkeit, also ist es

am besten, dies vor der Expansion zu erledigen - allerdings nicht zu weit im Voraus, sonst könnte eine andere Fraktion Ihre Arbeit ausnutzen!

- Wenn es mehrere nicht-einheimische Fraktionen gibt, möchten Sie vielleicht eine bestimmte nicht-einheimische Fraktion bei der Invasion bekämpfen. Erzeugen Sie Konflikte für alle anderen, aber denken Sie daran, dass Sie auf diese Weise nicht in eine nicht-einheimische Fraktion eindringen können.

Die langsame Übernahme eines Systems

Wenn Sie gerade ein System betreten haben, das Sie übernehmen wollen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Kämpfen Sie notwendige Konflikte zwischen Ihnen und der kontrollierenden Fraktion aus.
- Ziehen Sie sich so schnell wie möglich zurück und nutzen Sie den Rückzug, um an allen anderen Fraktionen vorbeizuziehen und einen Umsturz zu verursachen.

Lassen Sie uns den ersten Weg einschlagen. Das Erste, was Sie tun wollen, ist den größten Teil des Einflusses der sekundären Fraktionen in Kriegen zu blockieren, damit Sie sie überspringen können. Um dies zu erreichen, verstärken Sie die untere der beiden Fraktionen und reduzieren Sie die obere Fraktion, so dass ihr Einfluss in einem Konflikt kollidiert. Sie müssen diese Kriege nicht unbedingt ausfechten; Sie wollen den Einfluss einschränken, damit Sie an ihnen vorbeispringen können.

Sobald die meisten oder alle sekundären Fraktionen einen Konflikt haben, können Sie Ihre Fraktion stärken. Dadurch wird der kontrollierenden Fraktion Einfluss entzogen. Das Ziel ist es, alle sekundären Fraktionen zu überspringen, bevor die Konflikte enden, ohne dass Sie daran gehindert werden, an den Stationen der kontrollierenden Fraktion anzudocken. Wenn eine sekundäre Fraktion eine Station besitzt, solltest du deine Operationen von dort aus starten, damit du Morde und andere negative Aktionen durchführen kannst, während du deine Fraktion aufwertest.

Sobald Sie die kontrollierende Fraktion im Einflussbereich treffen, beginnt ein Konflikt um die Kontrolle des Systems. Gewinnen Sie diesen Konflikt, gehört das System Ihnen. Wenn Sie sich von den anderen Fraktionen absetzen, um einen gesunden Kontrollvorsprung von 15-20% zu behalten, wird es für die anderen Fraktionen schwierig sein, Sie in einen weiteren Kampf um die Kontrolle des Systems zu zwingen.

Schnelles Übernehmen eines Systems (Putsch)

Der andere Weg der Übernahme birgt ein erhebliches Risiko, aber er ist schnell. Ziehen Sie sich zurück, indem Sie Ihre Fraktion auf weniger als 2,5% reduzieren. Wenn Sie über genügend BGS-Ressourcen verfügen, während Sie sich zurückziehen, stärken Sie Ihre Fraktion durch Handel (wenn Sie eine Station besitzen), Erkundung (wenn Sie eine Station besitzen), Missionen und Kampfprämien. Wenn Sie die niedrigste Fraktion sind, ist es leicht, anderen Fraktionen Einfluss zu nehmen, aber sobald Sie über 20% kommen, wird es schwieriger. Bleiben Sie dran, bis Sie 60% erreicht haben. Dadurch wird ein Putsch (ein obligatorischer Krieg) mit der kontrollierenden Fraktion erzwungen. Gewinnen Sie den Krieg, und das System gehört Ihnen. Dieser Weg ist riskant, denn während des Rückzugs besteht die Gefahr, dass Sie zurückgezogen werden, wenn Sie nicht über genügend BGS-Ressourcen verfügen, um für den Verbleib im System zu kämpfen, also wählen Sie diesen Weg nur, wenn Sie sicher sind, dass Sie die Ressourcen haben, um Ihre Fraktion jeden Tag für die Dauer des Rückzugs zu stärken.

Auffüll-Systeme (Backfilling Systeme)

Arbeiten Sie mit befreundeten PMFs in der Nähe zusammen, um in die Systeme der jeweils anderen zu expandieren. Dies hält feindliche Fraktionen in Schach (oder macht es ihnen zumindest schwerer) und gibt Ihnen einen Freund, der Ihnen hilft, Invasionen zu bekämpfen, wenn sie passieren.

Expansionen: Schnell reich werden

Der Expansionszustand kann für sich genommen nützlich sein - Industrie- und Raffineriesysteme in der Expansion bieten verbündeten Kommandanten Missionen im Wert von bis zu 50 Millionen Credits für die Lieferung von käuflichen Mineralien wie Bertrandit, Indit und Gallit. Viele Fraktionen versuchen aus diesem Grund, weiter zu expandieren.

RÜCKZUG

Ein Rückzug liegt vor, wenn eine nicht-einheimische Fraktion unter 2,5 % Einfluss fällt. Wenn die Fraktion am letzten Tag des Rückzugs unter 2,5% bleibt, wird sie das System verlassen. Sobald der Rückzug ansteht oder aktiv ist, kann eine Fraktion die Fraktion über 2,5 % aufwerten und einen Rückzug vermeiden - wenn die Fraktion am letzten Tag des Rückzugs über 2,5 % liegt.

Der wichtige Tag

Sobald der Rückzug ansteht, markieren Sie den wichtigen Tag in Ihrem Kalender und halten Sie sich bereit, was Sie tun müssen, um die Fraktion zu stärken oder zurückzuziehen.

- Tag 1. Ausstehend
- Tag 2. Aktiv Tag 1
- Tag 3. Aktiv Tag 2
- Tag 4. Aktiv Tag 3
- Tag 5. Aktiv Tag 4
- Tag 6. Aktiv Tag 5
DAS IST DER WICHTIGE TAG, UM ETWAS ZU TUN. Geben Sie alles, was Sie haben.
- Tag 7. Aktiv Tag 6.
DIES IST DER WICHTIGE TAG, UM ÜBER (ODER UNTER) 2,5% ZU SEIN.
- Tag 8. Aktiver Tag 7.
Die Fraktion wird im System bleiben oder sich aus dem System zurückziehen.

Wenn Sie wissen, welcher Tag anhängig ist, nehmen Sie sich zwei Tage frei, und das ist Ihr wichtiger Tag. Wenn Sie z. B. an einem Montag in die Warteschleife gehen und zwei Tage frei nehmen, ergibt sich ein Samstag, so dass Sie am nächsten Samstag viel zu tun haben. Das Ergebnis tritt am folgenden Montag ein.

Wenn Sie nicht wissen, wann der Rückzug ansteht, können Sie nicht herausfinden, wann der wichtige Tag sein wird, also müssen Sie an allen verbleibenden Tagen hart arbeiten. Im schlimmsten Fall spielen Sie das BGS-Langspiel, verwenden die Erweiterungsregeln, um zurückzukommen und es erneut zu versuchen - oder wenn Sie jemanden loswerden wollen, versuchen Sie es einfach erneut, aber beim nächsten Mal härter.

Wenn du versuchst, im System zu bleiben, erledige Missionen, die mehrere Tage haben, um sie an den Tagen 1-4 einzureichen, sammle Erkundungsdaten mit Hilfe von Straßen zum Reichtum (roads to riches), wenn du eine Station oder Siedlung mit universeller Kartographie hast, sammle jeden Tag Kopfgelder und bereite dich darauf vor, großen Handel über Carrier-Transfers zu betreiben, wenn du eine Station besitzt. Geben Sie alles am 5. aktiven Tag ab. Wenn das System unangefochten oder weitgehend unangefochten ist, können Sie auch alles daran setzen, Ihre Fraktion vom ersten bis zum fünften Tag stark zu stärken und einen Coup zu versuchen (Seite 50). Es ist viel einfacher, eine Fraktion mit geringem Einfluss zu verstärken als eine Fraktion mit hohem Einfluss, so dass Sie das System nach dem Ende des Rückzugs leiten könnten.

Wenn Sie versuchen, eine Fraktion zurückzuziehen, halten Sie sie an den aktiven Tagen 1-4 unter 2,5%, aber am aktiven Tag 5 gehen Sie mit Mord (saubere Kills), Massenschmuggel, negativem Handel und natürlich gescheiterten Missionen richtig in die Stadt. Sie sollten Missionen so sammeln, dass sie am 5. aktiven Tag scheitern. Das Scheitern von Passagieren am 5. aktiven Tag ist ein effektiver Weg, um Missionsmisserfolge zu erzielen.

Rückzug einer Fraktion

Wenn Sie eine Fraktion zurückziehen wollen, müssen Sie den größten Teil des Einflusses in einem System sichern, indem Sie die meisten mittelmäßigen Fraktionen in Konflikte verwickeln, und dann die kontrollierende Fraktion stark unter Druck setzen. Reduzieren Sie schließlich den Einfluss der Zielfraktion um:

- Morde
- Tötung von Odyssee-Siedlungen
- Scheitern von Missionen
- negative Missionen (vermeidet Berühmtheit)
- Angriffe auf Einrichtungen und Megaschiffe
- Schmuggel und Schwarzmarkt

Sobald der Rückzug ansteht, legen Sie fest, wann der vierte aktive Tag sein wird, und stellen Sie sicher, dass Sie genügend Aktivitäten durchführen, um die Werte am fünften Tag unter 2,5 % zu halten. Machen Sie weiter, bis sie verschwunden sind.

VERBRECHEN UND STRAFE

Verbrechen und Strafe sind die Art und Weise, wie das Spiel Sie für begangene Verbrechen bestrafen wird. Wenn du deine Verbrechen richtig begehst, musst du nicht viel Zeit (oder gar nicht) im Weltraumgefängnis verbringen. Lass uns also über die Verwaltung deiner Geldstrafen, Kopfgelder und deines Bekanntheitsgrades sprechen.

Geldbußen

Bußgelder werden von Fraktionen für kleine Vergehen wie das Zusammenstoßen mit anderen Schiffen beim Verlassen einer Station oder das Abfeuern einer Waffe (aber nicht das Töten) auf einen NSC oder Kommandanten verhängt. Wenn du regelmäßig mit einem gewissen Bekanntheitsgrad unterwegs bist, können Geldstrafen lästiger sein als Kopfgelder, da du keine interstellaren Faktoren verwenden kannst, um die Strafe zu begleichen.

Geldstrafen können in jedem System mit der lokalen Fraktion unter Verwaltung > Geldstrafen beglichen werden. Sie können Bußgelder auch bei jedem interstellaren Faktor begleichen, bei dem die betreffende Fraktion nicht anwesend ist, wenn Sie keinen Bekanntheitsgrad haben.

Kopfgelder

Wenn du einen NSC oder Commander tötest, erhältst du eine Belohnung für den Commander und das Schiff oder den Anzug, in dem du es getan hast. Wenn du genügend NSCs oder Kommandanten tötest, wirst du berüchtigt. Es kann schwieriger sein, das Kopfgeld zu bezahlen, und du stehst in den Stationsnachrichten auf der Liste der Bösewichte, bis du das Kopfgeld einlöst.

Wenn du ein Schiffsmodule lagerst, während ein Kopfgeld auf das Schiff ausgesetzt ist, wird das Modul als mit einem kleinen Kopfgeld versehen markiert. Der Transfer oder die Umrüstung des Moduls ist nur möglich, wenn du das Kopfgeld bezahlen kannst. Es ist also am besten, die Schiffe zusammenzuhalten, bis du das Kopfgeld für das Schiff beglichen hast. Sie können das Kopfgeld nur dann einlösen, wenn Ihr Bekanntheitsgrad gleich Null ist, was sich als problematisch erweisen kann, wenn Sie Module unter Ihrer Flotte aufteilen müssen.

Lokale Kopfgelder

Lokale Kopfgelder sind Kopfgelder, die von einer Fraktion auf das Töten eines ihrer Schiffe, eines Kommandanten in einer ihrer Siedlungen oder eines ihrer NSCs ausgesetzt werden. Wenn du ein Kopfgeld von einer Fraktion erhalten hast, wird dein Commander-Name auf der Liste der lokalen Kopfgelder in den Stationsnachrichten erscheinen, wo immer diese Fraktion existiert. Sie ist nicht "lokal", sondern an die Fraktion gebunden, die das Kopfgeld ausgesetzt hat. Wenn Sie ein lokales Kopfgeld auf eine Fraktion ausgestellt haben, der 100 Systeme gehören, werden Sie in 100 Systemen aufgeführt. Dies ist nicht ideal, wenn Sie versuchen, heimlich zu handeln.

Lokale Kopfgelder können bei interstellaren Faktoren gelöscht werden, wenn Sie einen Bekanntheitsgrad von Null haben, die ausstellende Fraktion nicht anwesend ist oder Sie sich selbst stellen können. In beiden Fällen ist es besser, das Kopfgeld in dem Schiff oder Anzug zu streichen, in dem Sie die Verbrechen begangen haben, damit das Schiff oder der Anzug auch von dem Kopfgeld befreit wird.

Globale Kopfgelder

Globale Kopfgelder werden meist von den Supermächten für die Tötung ihrer Schiffe ausgesetzt. Dies geschieht meist, wenn Sie sich in einem ausgebeuteten oder kontrollierten PowerPlay-System befinden, aber es kann auch in Systemen passieren, die mit einer Supermacht verbündet sind.

Globale Kopfgelder sind schwer zu beseitigen. Sie müssen herausfinden, wer das Kopfgeld ausgestellt hat, und sich an einen Ort wie das Weltraumgefängnis in HR 1172 in den Plejaden begeben, wo es keine Fraktionen und keine Mächte gibt, oder einen interstellaren Faktor ohne die Supermacht, die Macht oder die Fraktion finden, die das globale Kopfgeld ausgesetzt hat. Wenn Sie zum Beispiel ein globales Kopfgeld der Föderation erhalten haben, müssen Sie einen interstellaren Faktor finden, in dem es keine einzige Föderationsfraktion gibt, was schwierig ist.

Berühmtheit

Wenn Sie eine Mordserie begehen, erhalten Sie nicht nur außergewöhnlich hohe Kopfgelder, sondern werden auch berüchtigt. Der Bekanntheitsgrad reicht von 1 (Sie haben ein paar Leute getötet ... nennen wir es mal zufällig) bis 10 (Sie waren auf einer Mordserie).

Mit steigendem Bekanntheitsgrad werden immer mehr Schiffe der lokalen Systembehörde auftauchen und versuchen, Sie zu töten. Das ist kein Problem... bis die ATR auftaucht. Diese Schiffe sind super-engineered und haben Stationslaser als Kanonen. Du wirst sterben, wenn du hier bleibst, also mach dich bereit zu verschwinden.

Wenn Sie weiter morden wollen, springen Sie einfach zu einem nahe gelegenen System und kehren Sie zurück. Der Zyklus beginnt von neuem, wobei die ATR schließlich ankommen und Sie abreisen.

Abgesehen davon, dass Sie sich selbst stellen, können Sie das lokale Verwaltungspanel oder interstellare Faktoren nicht nutzen, um Kopfgelder abzugeben, Bußgelder zu zahlen oder Ähnliches zu tun, wenn Sie einen schlechten Ruf haben. Wenn Sie weiter morden wollen, ist das kein Problem, aber irgendwann werden Sie sich um Ihre Geldstrafen und Kopfgelder kümmern wollen. Wenn du dich stellst und es dir leisten kannst, deine Kopfgelder und Bußgelder zu bezahlen, bist du zwar immer noch berüchtigt, aber du bist sauber und sitzt im nächstgelegenen Weltraumgefängnis.

Die Berühmtheit zu beseitigen ist extrem einfach, aber zeitaufwändig. Landen Sie an einem sicheren Ort und lassen Sie das Spiel laufen. Es dauert bis zu zwei Stunden, um jeden Punkt der Berühmtheit loszuwerden. Bei Punkt 10, etwa 20 Stunden später, ist Ihr Ruf gleich Null, und Sie können Ihre Geldstrafen und Kopfgelder mit einem interstellaren Faktor abrechnen. Um Einrichtungen wie die Stationsverwaltung zum Bezahlen von Bußgeldern oder interstellare Faktoren zum Einlösen von Kopfgeldern nutzen zu können, müssen Sie sich erneut in das Hauptmenü und in das Spiel einloggen, da Ihre Bußgelder und Kopfgelder erst nach dem erneuten Einloggen angezeigt werden.

Stations-Nachrichten - Liste mit den meisten Kopfgeldern

Am Ende der Stations-Nachrichten befindet sich die Liste der fünf Kommandanten mit den meisten Kopfgeldern. Wenn du versuchst, dich zu tarnen, ist es schlecht, in dieser Liste aufzutauchen, also musst du dich regelmäßig um deine Geldstrafen und Kopfgelder kümmern.

Bester Tipp: Wenn Sie Ihr Kopfgeld abgesetzt haben, wird in den Stations-Nachrichten noch eine Zeit lang Ihr alter Kopfgeldbetrag angezeigt. Du kannst das beheben, indem du zu einer Navigationsbake oder Station gehst, einen sauberen NSC einmal erschießt und dann gehst. Nun wirst du mit einem weitaus niedrigeren Betrag als zuvor aufgeführt. Das kann ausreichen, um dich ganz von der Liste zu

streichen, wenn es viele Verbrechen gibt. Du kannst deine Kopfgelder wieder löschen und wirst schließlich von der Kopfgeldliste der Stations-Nachrichten verschwinden.

Interstellar Faktor

Wenn Ihr Bekanntheitsgrad gleich Null ist, können Sie zu einem System mit niedriger Sicherheit fliegen, in dem sich eine Station mit interstellarem Faktor befindet. Sie können diese im Spiel oder über Inara suchen.

Space Gefängnis alias Gefängnis oder Haftanstalten

Manchmal ist es einfach schneller, sich zu stellen, das Kopfgeld zu bezahlen und dorthin zurückzufliegen, wo man war. Sie benötigen ausreichend Credits, um die Kopfgelder zu bezahlen. Wenn Sie eine lange und erfolgreiche Mordserie hinter sich haben, kann das Kopfgeld sehr hoch sein. Denken Sie also daran, dass Sie nicht mittellos enden wollen und sich keine Neuanschaffungen leisten können. Sobald Sie sauber sind, sind Sie legal, ärmer und haben immer noch einen guten Ruf, wenn Sie ein paar Morde begangen haben.

Top-Tipp: Wenn du den Bekanntheitsgrad 10 hast, kannst du ihn in einem befreundeten Raumhafen ausschlafen, indem du das Spiel 20 Stunden lang laufen lässt, oder du kannst eine kurze 20-stündige Mini-Expedition zum Sammeln von exobiologischen Daten in Erwägung ziehen, damit du das nächste Kopfgeld auszahlen kannst.

Top-Tipp: Denken Sie daran, sich in dem Schiff zu melden, mit dem Sie die Verbrechen begangen haben, um die Kopfgelder und Geldstrafen für das Schiff zu begleichen, wenn Sie sich melden. Vergewissern Sie sich, dass das Schiff eine Treibstoffsammler hat, sonst müssen Sie die Fuel-Rats rufen. Sie können auch Apex-Taxis nehmen, die Sie zu Ihrem Zielort bringen.

Top-Tipp: Wenn Sie ein häufiger Besucher des Weltraumgefängnisses sind, sollten Sie ein Ersatz-Taxi oder ein Erkundungsschiff am nächstgelegenen Weltraumgefängnis bereithalten, um schnell zurückkehren zu können. Starten Sie den Transfer eines anderen Bubble-Taxis zum Weltraumgefängnis und springen Sie in das Schiff, das Sie zuvor dort stationiert hatten. Wenn du zurückkommst, solltest du dein Mörderschiff zurücktransferieren, vor allem wenn es eine schlechte Sprungreichweite hat.

REFERENZ

Als Team mit einem Plan spielen: der BGS-Multiplikator

BGS kann von einer einzelnen sachkundigen Person mit einer gewissen Menge an Zeit durchgeführt werden. Am meisten Spaß macht es jedoch, BGS als Team zu manipulieren. Einige der größten Fraktionen im Spiel bestehen aus einer kleinen Handvoll BGS-Agenten und einem oder zwei BGS-"Generälen" oder Koordinatoren. Wenn man weiß, was man jeden Tag zu tun hat, seine Ziele mit Hilfe eines vereinbarten und gut dokumentierten BGS-Plans vorantreibt und dann den täglichen Auftrag mit einem Minimum an Aufwand ausführt, kann man den Eindruck erwecken, eine viel größere Macht zu sein, als man ist.

Wenn Sie BGS derzeit alleine spielen, sollten Sie Koalitionsvereinbarungen mit befreundeten Fraktionen in der Nähe in Betracht ziehen und die BGS-Last auf die Koalition verteilen. Eine andere Alternative ist es, über das Squadron Recruitment Center für Ihre Fraktion zu rekrutieren, und sobald ein Rekrut vertrauenswürdig ist, bringen Sie ihn in das BGS-Team.

Erarbeiten und dokumentieren Sie einen BGS-Plan, lernen Sie, wie Sie Ihre Ziele mit dem geringstmöglichen Aufwand erreichen können - so können Sie jeden Tag mehr Ziele erreichen als Ihre Nachbarn, und stellen Sie zu guter Letzt sicher, dass die tägliche BGS-Anforderung als Ihr Kraftmultiplikator wirkt, indem Sie diesen Plan jeden Tag ein wenig vorantreiben.

Erstellung eines BGS-Plans

Jede Fraktion sollte einen BGS-Plan haben. Dieser Plan sollte detailliert sein:

- Diplomatie - Liste der nahegelegenen Fraktionsführer und wie man sie erreichen kann.
- Diplomatie - Liste und Text aller aktiven Systemvereinbarungen, Friedensverträge, Nichtangriffspakte und Koalitionsvereinbarungen
- Diplomatie - wer die Fraktion derzeit vertritt und wo.
- Kurzfristige Ziele - Ziele, die innerhalb der nächsten zwei bis drei Monate erreicht werden können.
- Mittlere Ziele - Ziele, die innerhalb der nächsten drei bis zwölf Monate erreicht werden können.
- Langfristige Ziele - solche, die Zeit brauchen.
- Wartungsauslöser für die Verstärkung niedriger Systeme oder Mindestkontrollspannen, um unerwünschte Expansion zu vermeiden.
- Wartungsauslöser für hohe Systeme, um den Einfluss zu verringern, um eine unerwünschte Expansion zu vermeiden.
- Systeme, die vorbereitet und aufgefüllt werden müssen.
- Systeme, von denen aus expandiert werden soll, sowie deren bevorzugte und Zielorte.
- Zu überwachende Fraktionen, die sich möglicherweise zurückziehen können.

Sie können dies in einem gemeinsam genutzten Dokument, einem Ordner oder mit einem System wie dem demnächst erscheinenden ComGuard tun.

Diplomatie

Diplomatie ist mit Abstand die wichtigste BGS-Fähigkeit. Sie ist ein Kraftmultiplikator. BGS-Koordinatoren können die Arbeit von Hunderten von BGS-Agenten übernehmen und mit einer einzigen erfolgreichen Verhandlung Monate an Arbeit sparen. Eine gescheiterte Verhandlung oder die

Weigerung, zu verhandeln, kann die eigene Fraktion zerstören. BGS-Agenten werden wahrscheinlich auf andere Kommandeure treffen, und sie müssen diplomatisch vorgehen und nicht sofort das Feuer eröffnen.

Diplomatie ist nicht optional. Es gab extrem expansive, aber isolationistische mächtige Fraktionen, die von ihren Nachbarn auf den Status eines Rückzugsgebiets reduziert wurden, weil diese sich weigerten, zu verhandeln oder in irgendeiner Weise diplomatisch zu handeln. Endlose Kriege und Konflikte haben schon viele BGS-Teams ausgebrannt. Burnout zerstört diese Fraktionen effektiv, eine Situation, die mit ein wenig Diplomatie, Verhandlungen und Kompromissen leicht hätte vermieden werden können.

BGS-Koordinatoren sollten die Diplomatie nutzen, um mit nahegelegenen Spielerfraktionen über Systemtausch, Nichtangriffspakte und Koalitionsvereinbarungen zu verhandeln, um die Systeme des jeweils anderen aufzufüllen, sich gegenseitig zu verteidigen und gemeinsam Systembesitz zu planen. Diese Allianzen können mächtige regionale Blöcke aufbauen, eine Menge unnötiger Kriege vermeiden, die BGS-Teams ausbrennen, und kleinere Fraktionen vor expansionistischen BGS-Fraktionen schützen.

Diplomatie findet in der Regel über Discord statt, und der Hauptort für viele BGS-Streitigkeiten ist der ED BGS Discord-Server. Andere diplomatische Außenposten sind:

- Südliche Randdiplomatie <https://discord.gg/KPEX5FE98y>
- Utopia (Pranav Antal hat hunderte von Fraktionen vorgestellt) <https://discord.me/antal>
- Weitere - bitte senden Sie uns Ihre Vorschläge.

Diplomatie ist ein Kraftmultiplikator. Der beste Krieg ist ein Krieg, den man nie zu führen braucht. Wenn man diplomatische Vereinbarungen zur Hand hat, lassen sich Missverständnisse und unnötige Kriege vermeiden. Zu wissen, wer befugt ist, für die Fraktion zu sprechen, und wo er dies tut, ist wichtig, um zu vermeiden, dass mehrere Stimmen andere Fraktionen verwirren.

Vereinbarungen zwischen den Fraktionen

Im Spiel gibt es mehrere gängige Arten von Vereinbarungen. Ihr könnt alles tun, was ihr wollt, auch einfach einen Screenshot von einem Gespräch machen, aber wenn ihr ein formelles Ende von Feindseligkeiten, Systemtausch oder Koalitionsvereinbarungen wollt, ist es am besten, wenn ihr das richtig macht.

- **Systemvereinbarungen.** Zwei Fraktionen einigen sich auf die Verwaltung eines bestimmten Systems
- **Systemtausch.** Zwei Fraktionen vereinbaren, das Eigentum an zwei Systemen untereinander zu tauschen
- **MachtSpiel-Systemtausch.** Eine Macht könnte ein System gegen einen günstigen Regierungstyp eintauschen wollen, und sie wird im Gegenzug ein System anbieten. Oder andersherum.
- **Nichtangriffspakte (NAPs).** Zwei Fraktionen vereinbaren, sich nicht gegenseitig um die Kontrolle von Systemen zu bekämpfen, und setzen damit Grenzen für PvP-Gefechte, z. B. indem sie einvernehmliche Kämpfe fördern.
- **Koalitions-, Partnerschafts- oder Allianzvereinbarungen.** Zwei Fraktionen schließen sich enger zusammen und verpflichten sich in der Regel, in Konfliktsituationen gegeneinander zu kämpfen und sich gegenseitig zu helfen. Diese werden auf Inara oft als "Unterstützende Fraktionen" aufgeführt.

- **Fusionsvereinbarungen.** Zwei Fraktionen wollen fusionieren und eine werden. Ein Zusammenschluss wird immer wahrscheinlicher, da viele Fraktionen Spieler verlieren, aber große Nachbarn haben, die die gleichen Ziele und den gleichen Expansionsethos teilen. Oft werden alle Spieler einer Fraktion zur anderen wechseln, dem Discord der anderen Fraktion beitreten und einen BGS-Plan für die Kontrolle über alle fusionierten Systeme ausarbeiten.
- **Friedensverträge.** Alle Kriege müssen beendet werden, und die Diplomatie wird sie beilegen, wenn beide Seiten das Spiel weiterspielen wollen. Legen Sie die Bedingungen des Friedensvertrags fest, wie z.B. die abgetretenen Systeme, das Recht auf freie Durchfahrt und so weiter. SINC hat zum Beispiel einen Friedensvertrag mit AXI, nachdem wir einen Krieg gegen sie verloren haben. Das beste Ende eines Krieges, das ich je erlebt habe, ist, dass die Diamantfrösche als Wiedergutmachung und zur Beendigung der Feindseligkeiten um eine Handzeichnung eines Frosches bitten. Humor hilft sehr, Wunden zu heilen. GG Diamond Frogs.

Ein guter Gast sein

Wenn Sie ein guter Gast sind, können Sie zu einem Verbündeten oder Koalitionspartner anderer Fraktionen werden. Wenn Sie in deren Systeme expandieren, sprechen Sie am besten mit ihnen, bevor Sie ankommen, und stellen Sie sicher, dass sie wissen, dass Sie nur da sind, um das System aufzufüllen, und nicht, um das System zu übernehmen. Teilen Sie ihnen Ihre Absichten mit - werden Sie sich auf den zweiten Platz vorarbeiten? Werden Sie irgendwelche Siedlungen oder Häfen einnehmen? Wenn ja, verhandeln Sie mit ihnen, bevor dies geschieht, um Probleme zu vermeiden.

Sobald Sie sich fest in dem System befinden, sollten Sie dort entweder keine Arbeit verrichten oder Ihren Gastgebern signalisieren, dass Sie im Begriff sind, einen Konflikt auszufechten oder sich selbst zu verstärken, damit sie nicht von Ihren Flottentransportern oder erhöhtem Verkehr oder Druck auf ihren kontrollierenden Einfluss überrascht werden.

Pflege des Systems der anderen Fraktion

Manchmal müssen Sie ein System vorbereiten, um es zu erweitern, oder Sie wollen eine problematische Fraktion loswerden. Sprechen Sie sich mit dem Eigentümer des Systems ab, um Änderungen zu vereinbaren, und arbeiten Sie dann vorzugsweise gemeinsam daran, diese umzusetzen. Was auch immer geschieht, überschreiten Sie nicht Ihre Befugnisse in dem System, sonst könnten Sie einen Verbündeten in einen Feind verwandeln und einen ewigen Krieg auslösen, was niemandem hilft.

Wenn das System frei von Spielerfraktionen ist, können Sie natürlich einfach tun, was Sie brauchen. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.

Ziele

Jede tägliche BGS-Anfrage sollte mindestens eines der kurz-, mittel- oder langfristigen Ziele fördern.

Wartung

Nutzen Sie die Werkzeuge, um Bedrohungen zu erkennen, wie z. B. feindliche Fraktionen in der Nähe, die Systeme für eine Expansion in Ihren Raum vorbereiten, Systeme mit geringem Einfluss verstärken, Systeme mit hohem Einfluss reduzieren und schlechte Zustände, wie z. B. Rückzug, beheben.

Sobald Sie eine Aufgabenliste haben, schreiben Sie eine tägliche BGS-Anfrage. Wenn niemand in der Nähe ist, um zu helfen, raten Sie mal? Sie tun es. Fügen Sie der Liste hinzu, dass Sie im Discord des Squadron Recruitment Center rekrutieren sollten.

Systemvorbereitung und Auffüllung

BGS ist die Kunst des langen Spiels. Sie müssen Geduld haben, da Sie nur alle zwei Wochen eine Expansion durchführen können, also machen Sie jede Expansion sinnvoll, indem Sie sicherstellen, dass Sie nach Ihrem Plan expandieren und nirgendwo anders.

Entscheiden Sie, wie expansionsfreudig Ihre Fraktion sein wird, und das wird Sie in Ihrem Bestreben leiten, den nahen Raum zu dominieren.

Es gibt so viele untergegangene PMFs, dass Sie in Erwägung ziehen sollten, ruhende PMFs in der Nähe zu adoptieren und deren Systeme zu besetzen.

Eine weitere einfache Möglichkeit, Ihre Position in der politischen Rangliste zu verbessern, besteht darin, sicherzustellen, dass Sie alle Systeme kontrollieren, in denen Sie derzeit vertreten sind und die ausschließlich von NSC-Fraktionen kontrolliert werden.

Und schließlich, wenn Sie dazu neigen, ultra-expansiv zu sein, sollten Sie sich darauf einstellen, dass Sie eine Menge Diplomatie betreiben müssen, da Sie auf Nachbarn stoßen werden, die ihre Systeme nicht an Sie abtreten wollen. Es gibt mehr als 20.000 besiedelte Systeme und Tausende von PMFs. Die Wahrscheinlichkeit, in mehr als ein paar hundert Systemen präsent zu sein und die meisten davon zu kontrollieren, ist nicht sehr hoch, also seien Sie realistisch und erschöpfen Sie Ihr BGS-Team nicht durch endlose Kriege. Das Spiel soll Spaß machen, nicht ein Zweitjob sein.

Das Eimermodell (Kampf, Erkundung, Handel, Missionen)

BGS ist so konzipiert, dass Sie in so viele Spielschleifen wie möglich eingebunden werden. Erfahrene BGS-Kommandanten wissen das und werden eine Vielzahl von Aufgaben übernehmen, nicht nur eine. Wenn Ihnen jedoch eine Spielschleife keinen Spaß macht, wie z.B. Bergbau oder Bodenmissionen, ist es am besten, sie auszulassen, denn BGS sollte kein Zweitjob sein. Aus diesem Grund sollten erfolgreiche BGS-Teams mehr als einen BGS-Mitarbeiter haben - um Burnout zu vermeiden und sicherzustellen, dass täglich so viele Eimer gefüllt werden können.

Intern hat das Spiel viele Eimer (Kampf, Erkundung, Handel, Missionen), Hebel, Auslöser, Transaktionswerte, Verkehrsstufen, wie auch immer Sie sie nennen wollen:

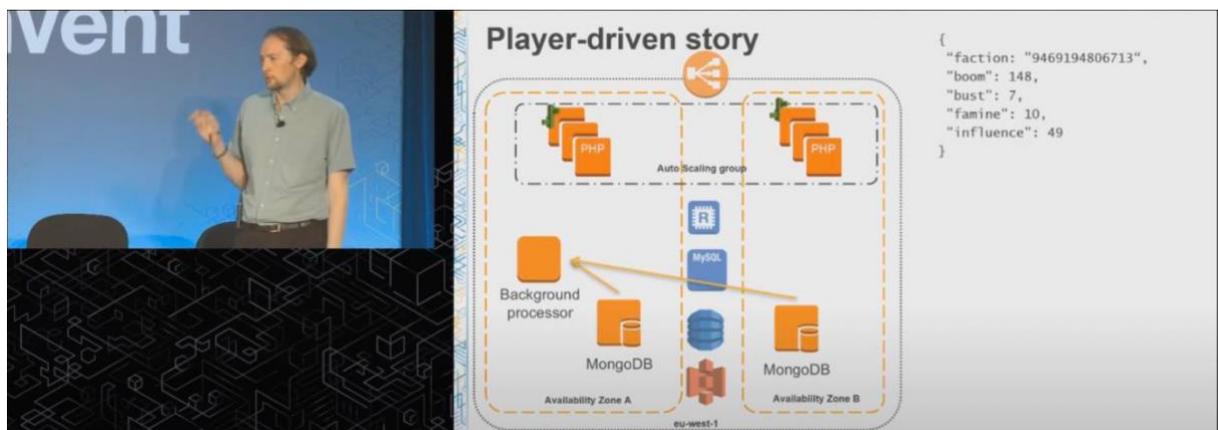


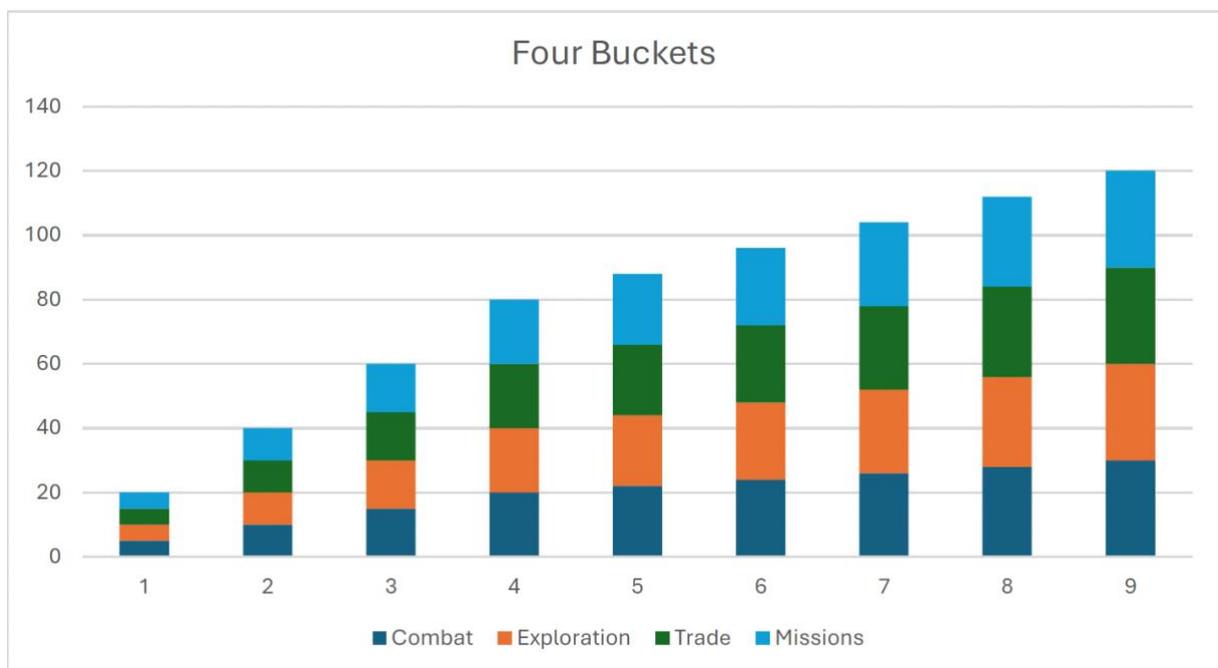
Abbildung 3: FDev dokumentiert einige der internen Eimer

Verschiedene Arten von Aktionen füllen oder leeren diese internen Eimer. Einiges davon kann mit Hilfe der Tabelle auf Seite 61 sichtbar gemacht werden. Zum Beispiel leert das Bringen von Medikamenten den Eimer für Ausbrüche, wodurch dieser Zustand schließlich aufgehoben wird.

Verschiedene Fraktionen haben ein Vier-Eimer-Modell evaluiert, bestehend aus Handel, Erkundung, Kampf und Missionen, das das Spielverhalten vereinfacht, aber angemessen und erfolgreich darstellt, wie diese Hebel, Auslöser, auf jeden Tick angewendet werden.

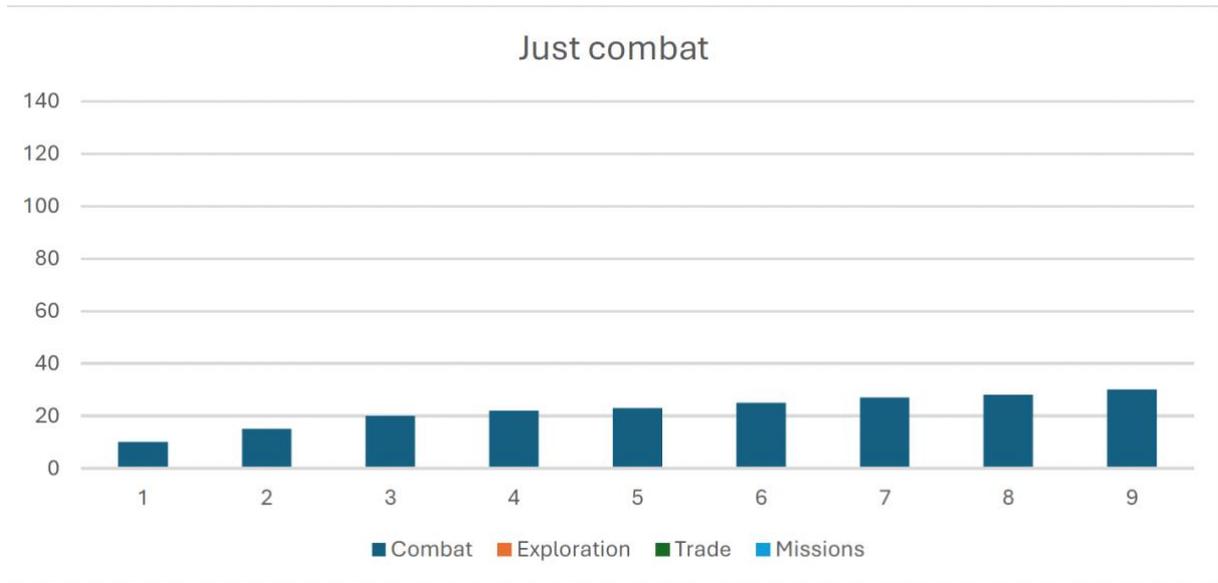
Aufgrund des Designs dieser Eimer - real oder das Vier-Eimer-Modell - ist das Füllen eines Eimers nicht so effektiv wie das Füllen aller Eimer - Sie erhalten mehr Rendite auf die investierte Zeit, wenn Sie mehrere relevante Aktionen für die aktiven Zustände durchführen, die eine Fraktion betreffen

Einige Kommandeure werden Kopfgelder aussetzen, weil dies die zeitsparendste Methode ist, um ihren Einfluss zu erhöhen, aber sie werden härter arbeiten, als sie müssten, weil sie nur einen Eimer füllen. Nur Kämpfe zu führen ist weniger effektiv als ein bisschen profitabler Handel, ein paar Erkundungsdaten, eine kleinere Menge an Kopfgeldern und ein paar Missionen zu machen.



Mit vier Eimern erreicht man bei gleicher Spielzeit viel mehr Einfluss und positive Zustandsveränderungen als mit nur einer Aktivität. Es ist möglich, einen "perfekten Tag" leichter zu erreichen - es gibt Tabellen, die die größtmögliche Einflussmenge an einem "perfekten Tag" beschreiben.

Wenn Sie jedoch wirklich feststecken und nur den Sicherheitsschieber bewegen und ein wenig Einfluss gewinnen wollen oder einfach nur gerne kämpfen, ist es nicht verkehrt, ein wenig zu kämpfen. Alles hilft.



Obwohl es sich lohnt, nur den Kampf zu spielen, wenn man nur 15-20 Minuten am Tag Zeit hat, weil man keine Softcaps bekommt. Wenn man ein paar Stunden Zeit hat, bedeuten die Soft Caps, dass es nicht so effizient ist, nur einen Eimer zu füllen, als sich in alle vier Eimer zu stürzen.

Anfangs geht das Füllen des Eimers schnell, aber je mehr er sich füllt, desto breiter wird der Eimer, so dass man sich mehr anstrengen muss. Sobald der Eimer voll ist, wird ein Auslöser erreicht, und es passiert etwas, z. B. wird der nächste wirtschaftliche Zustand erreicht. Der Eimer wird geleert, und der Prozess beginnt von vorn. Einige Staaten schränken die Eimer ein, die im Spiel sind.

Während eines Krieges funktioniert zum Beispiel nur der Kampf-Eimer. Missionen, die nichts mit dem Krieg zu tun haben, wie z.B. die Abgabe von Forschungsdaten oder der Handel, helfen dem Krieg nicht.

Die zehn Hebel

Intern gibt es zehn wichtige Hebel, die Sie für positive und negative BGS-Effekte nutzen können:

	Positiver Hebel	Negativer Hebel
Handel	Handelsgewinn (innerhalb der Nachfrage)	Handelsverlust Handelsüberschreitung
Erkundung / Schwarzmärkte	Erkundung	Schwarzmärkte Schmuggel
Kämpfen	Kopfgeldgutscheine Kriege für die eigene Fraktion gewinnen	Mord Kriege für die gegnerische Fraktion gewinnen
Missionen	Abschluss der Mission	Mission scheitert. Missionen gegen eine Fraktion annehmen
Szenarien	Abschluss des Szenarios	Szenario scheitert. Abschluss des Szenarios für die gegnerische Fraktion

Sinkende Erträge

2016 sagte FDev in einem Livestream ganz offen, dass das Spiel Soft Caps hat. In der Post-4.0-Elite-Dangerous-Galaxie gibt es anstelle von Soft Caps immer geringere Erträge. Einige Fraktionen haben dies auf einer logarithmischen Skala modelliert:

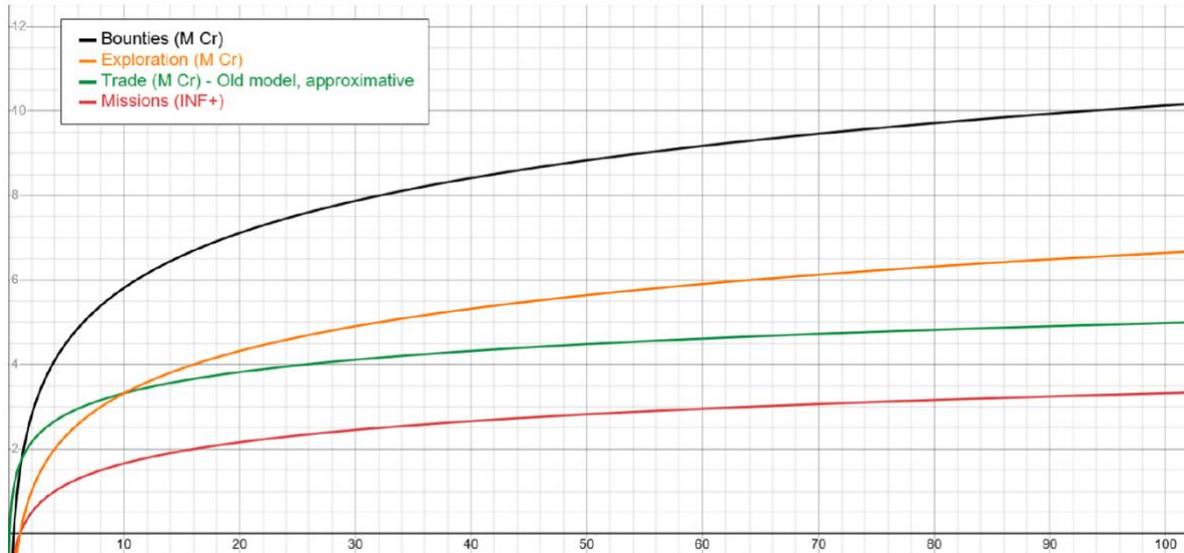


Abbildung 4 Relative Einflussnahme im Verhältnis zum Aufwand. Beachten Sie, dass die Y-Achse nicht den direkt gewonnenen Einfluss angibt, sondern die relative Wirkung der einzelnen Bereiche. Quelle: Commander Cluster Fox

Die Kurven in Abbildung 4 addieren sich. Dies zeigt, dass Kopfgelder, Erkundungsdaten (falls vorhanden) und etwas Handel am meisten helfen, gefolgt von Missionen. Beachten Sie, wie schnell sich die Kurven verjüngen, so dass es sich lohnt, in jedem Bereich ein wenig zu tun, anstatt viel in einem einzelnen Bereich.

Es gibt vier Funktionen, die die BGS-Einflusspunkte regeln. Sie sind in der Reihenfolge ihres Einflusses auf die BGS aufgelistet, vom höchsten bis zum niedrigsten Einfluss:

$$bounty\ points = 1.33 \times \log_2\left(\frac{bounty}{450,000}\right)$$

$$exploration\ points = 0.5 \times \log_2\left(\frac{exploration\ value}{1,000,000}\right)$$

$$trade\ points = 0.5 \times \log_2\left(\frac{trade\ value}{100,000}\right)$$

$$mission\ points = 0.5 \times \log_2(mission\ influence)$$

Diese Berechnungen stammen von CMDR Taipandot: "BGS wird langweilig, wenn man das weiß." Meiner Meinung nach sollte es nicht langweilig werden, denn Limits geben Ihnen mehr Spielraum, um neue Spielabläufe auszuprobieren, wie z.B. die Übernahme von schwierigen oder herausfordernden Missionen, NSC-Piraterie oder Schmuggel, oder die Übernahme von Sofortszenerarien mit einer Anlage, in der Sie noch nie waren. Die Grenzen bedeuten, dass es wenig schadet, das Spiel zu variieren, weil man am Ende vielleicht ein paar Einflusspunkte mehr bekommt. Im schlimmsten Fall sitzt man 40 Minuten lang in einem Dunstkreis und drückt den Auslöser.

Die Modellierung durch andere Fraktionen bestätigt diese Berechnungen. Die offensichtliche Schlussfolgerung ist, dass BGS gut modelliert ist und zuverlässig auf die gleichen Inputs aller Fraktionen reagiert. Zu viel Arbeit in einem Bereich ist einfach kontraproduktiv, weil man stattdessen einen anderen Bereich füllen könnte.

Anfänglich haben Ihre Aktionen eine große Wirkung, aber je mehr Sie dieselben Aktionen innerhalb eines Eimers durchführen, desto geringer wird die Wirkung Ihrer Aktionen, bis die Zunahme des Eimers vernachlässigbar ist.

Der Ertrag des Aufwands hängt von der Größe der Systembevölkerung ab. Stark bevölkerte Systeme erfordern viel mehr Arbeit, um die gleiche Menge an Einfluss zu bewegen; die maximal erreichbare tägliche Einflusswirkung wird ebenfalls geringer sein.

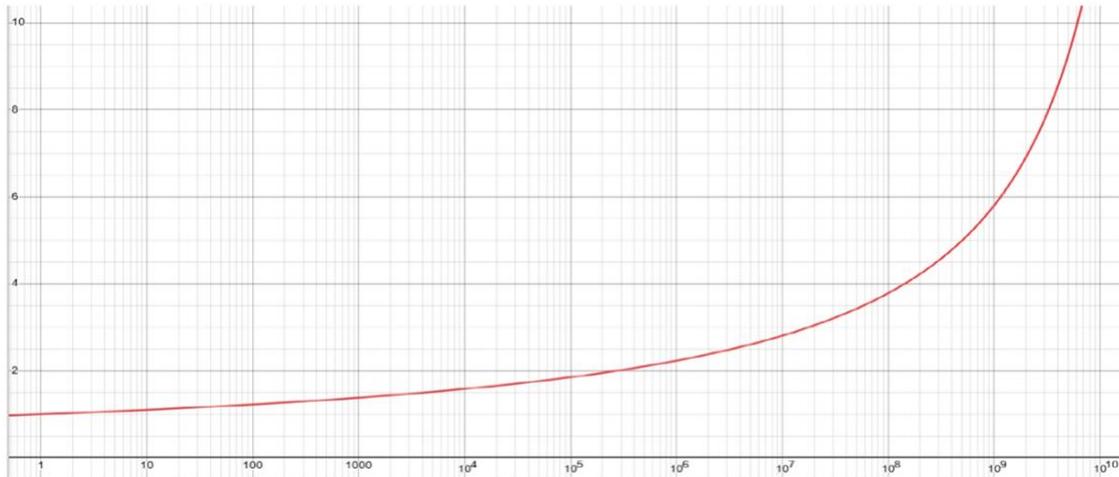


Abbildung 5 - Erforderlicher Aufwand (Y) im Vergleich zur Bevölkerungsgröße (X). Quelle: Cmdr Cluster Fox

Verwenden Sie die Gleichung:

$$Effect = \max(0.025, (1 - \frac{\log(Population)}{10.875})) \times Effort$$

Diese Gleichung besagt, dass man sich in einem System mit einer Milliarde Einwohnern sechsmal mehr anstrengen muss als in einem System mit 1000 Einwohnern, um die gleiche Wirkung (Einflussänderung) in einem großen System zu erzielen.

Jemand, der eine Fraktion mit weniger als 5 % Einfluss stärkt, muss nicht annähernd so viel Arbeit leisten wie jemand, der einen Einfluss von über 60 % verteidigt. Fraktionen mit geringem Einfluss können einer kontrollierenden Fraktion eine übergroße Menge an Einfluss wegnehmen. Dies können Sie zu Ihrem Vorteil nutzen. Wenn ihr die kontrollierende Fraktion reduziert, solltet ihr alle anderen (einflusslosen) Fraktionen ein wenig mit negativen Aktionen für die kontrollierende Fraktion unter Druck setzen, um die Einflussübertragung zu maximieren, wobei ihr bedenken solltet, dass Einfluss zu Fraktionen mit geringem Einfluss leichter fließt als zu Fraktionen mit hohem Einfluss. Dies ist ein Kraftmultiplikator im Vergleich zu umfangreichen negativen Aktionen gegen die kontrollierende Fraktion. Sie werden einige Credits verdienen und nicht auf den Kopfgeldtafeln in den Stationsnachrichten erscheinen.

Für die meisten Fraktionen, die einen etwas umkämpften Raum und Systeme mittlerer Größe haben, empfiehlt SINC die folgenden Beiträge pro BGS-Akteur und Tag und System, um ein Ausbrennen der Spieler zu vermeiden und dennoch einen nennenswerten Einflussgewinn für den betriebenen Aufwand zu erzielen.

	Klein (< 1 Mio. Einwohner) Unumstritten	Mittel (1m-25m)	Groß (>25m) Umstritten
Kopfgelder Belohnungen	10 mCr	20 mCr	30 mCr
Daten zur Erkundung	5 mCr	10 mCr	15 mCr
Handelsgewinne	10 mCr	20 mCr	30 mCr
Missionen INF	15 INF	25 INF	50 INF

Ihre Fraktion kann beschließen, mehr oder weniger zu tun als dies. Wenn Sie sich in einem stark umkämpften Teil der Galaxie mit Systemen mit mehreren Milliarden Einwohnern befinden, werden Sie mit Sicherheit mehr tun wollen, aber Sie werden wahrscheinlich auch mehr BGS-Agenten benötigen als eine Fraktion, die in einem unumkämpften Teil der Galaxie operiert.

Wenn Sie angefochten werden, unabhängig von der Größe des Systems, stellen Sie sicher, dass Sie das Yin-Yang-Modell nutzen, indem Sie für alle relevanten Fraktionen Positives und Negatives tun. Eine gute Faustregel ist, dass es eine einzige Nutznießerfraktion und eine einzige Opferfraktion gibt, die ihren Einfluss für den Nutznießer aufgibt.

Die einzigen Ausnahmen vom Modell der abnehmenden Erträge sind Kriege und Wahlen. Von diesen müssen Sie so viele wie möglich absolvieren. Der Tagessieg in einem Konflikt wird durch das erfolgreiche Erreichen von Zielen gemessen, wie z. B. das Gewinnen eines Kampfgebiets, das Abgeben von Kampfanzahlungen oder das Erfüllen von Wahlaufträgen. Die beste Art, Konflikte zu gewinnen, ist, mehr zu tun als der Gegner, also lohnt es sich immer, sich zusammenzutun und sie gemeinsam zu lösen. Das macht mehr Spaß und erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass ihr gewinnt.

Verteilung des Einflusses

Wenn Befehlshaber Aktionen oder Missionen durchführen, um den Einfluss einer Fraktion zu erhöhen oder zu verringern, wirkt sich dies auf den Gesamteinfluss des Systems aus:

- Einfluss addiert sich zu 100%, also stellen Sie sicher, dass Sie positive und negative Aktivitäten durchführen.
- Es ist schwer, eine kontrollierende Fraktion durchzusetzen, besonders in Systemen mit großer Bevölkerung oder über 50% Einfluss. Eine Tabelle im Referenzteil zeigt die zu erwartenden Ergebnisse in Abhängigkeit von Bevölkerungsgröße und Aufwand.
- Wenn Sie nur positive Aktionen für Ihre kontrollierende Fraktion durchführen, werden Sie viel härter arbeiten als BGS-Koordinatoren, die die kontrollierende Fraktion vorantreiben und den Einfluss der sekundären Fraktionen verringern.
- Je größer die Bevölkerung, desto schwieriger ist es, Einfluss zu nehmen. Kleinere Systeme erfordern weniger Aufwand.
- Das Vorantreiben einer einflussarmen Fraktion (weniger als 10 %), hat übergroße Auswirkungen auf einflussreiche Fraktionen. Sie können eine kontrollierende Fraktion reduzieren, indem Sie mehrere Fraktionen mit geringem Einfluss stärken.

Interpretation der Ranglisten

Das Spiel bietet eine Ranglistenfunktion, die schlaue BGS-Koordinatoren einen Einblick in die Aktivitäten einer feindlichen Fraktion geben kann - und umgekehrt auch einen Einblick in das, was Sie selbst tun.

Unabhängig davon, was Sie zu beobachten versuchen, gehen Sie zum rechten Fenster, Geschwader > Ranglisten. Wählen Sie die Art der Rangliste, die Sie analysieren möchten, suchen Sie die Fraktion,

über die Sie Informationen erhalten möchten, und notieren Sie die aktuellen Punkte. Wiederholen Sie dies am nächsten Tag. Wenn es Bewegung gibt, hat die Fraktion an dieser Aktivität teilgenommen. Seien Sie gewarnt: Es gibt Tausende von Fraktionen, und eine Fraktion unter vielen zu finden, kann sehr zeitaufwändig sein, daher werden Sie dies wahrscheinlich nicht für viele Fraktionen tun.

Die Interpretation der Ergebnisse bleibt Ihnen überlassen; wenn Sie eine große und aktive Fraktion analysieren, erfahren Sie, wie ein normaler Tag für sie aussieht, und dann kann es plötzlich zu Spitzen während Kriegen oder in umkämpften Systemen kommen, so dass Sie die Informationen in der Rangliste nutzen können, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie viel Aufwand Sie investieren müssen, um ihren Aktionen entgegenzuwirken.

Wenn es sich um eine kleine und ruhige Fraktion handelt, die in der Regel wenig bis gar nicht aktiv ist, können Sie leicht herausfinden, was sie tut, wenn sie Sie in einem System angreift.

Kämpfen

Wenn du einen Krieg führst, steigen die Kampfpunkte der Fraktion. Jeder CZ-Clear und Kill wird durch mehrere Punkte repräsentiert. Du kannst die Kampffähigkeiten der Fraktion im Vergleich zu deinen eigenen berechnen, indem du ihren Aufwand mit deinem Aufwand vergleichst. Dies funktioniert am besten, wenn die Fraktion nur einen einzigen Krieg führt - vorzugsweise mit dir, aber manchmal führen manche Fraktionen auch Kriege, jagen Kopfgelder und mehr, was dir einen Hinweis darauf gibt, wie viel Aufwand du betreiben musst, aber es kann auch verwirrend sein.

1	STELLANEBULA PROJECT	2040780
2	LAVIGNY'S LEGION	1984142
3	ANTI XENO INITIATIVE	1415743

Handel

Wenn Sie wissen, dass eine Fraktion Handel betreibt, um ihren Einfluss zu erhöhen, können Sie dem entgegenwirken, indem Sie Kopfgelder oder negativen Handel aussetzen.

30	CANONN	8543527068
----	--------	------------

Einige Fraktionen haben Handelsspezialisten, die Geld für die BGS-Agenten der Fraktion verdienen, indem sie die hochprofitablen Handelsschleifen durchführen, die in Schnelles Geld verdienen auf Seite 16 dokumentiert sind. Dies kann die BGS-Aktivitäten zur Förderung des Handels überdecken, die in der Regel viel kleiner sind.

Einige Fraktionen sind sehr stark im Bergbau engagiert, und ihr Handel ist repräsentativ für alle Verkäufe und nicht unbedingt für die BGS-Manipulation.

Erkundung

Obwohl dies von vielen BGS-Koordinatoren vernachlässigt wird, hoffe ich, dass Sie nach der Lektüre dieses Leitfadens die Erkundung über Wege zum Reichtum einbeziehen, um Ihre schwierigsten Systeme zu verbessern. Wenn eine Fraktion regelmäßig auf Expeditionen geht, wird diese Rangliste wahrscheinlich am verwirrendsten sein, da Expeditionen ständig zig Millionen bis hunderte Millionen Credits an Erkundungsdaten einbringen. Die meisten Fraktionen fassen jedoch nur selten Erkundungsdaten an, da es eine Weile dauern kann, sie zu sammeln.

RANK	SQUADRON NAME	POINTS
1	STELLANEBULA PROJECT	3597198222
2	THE STELLAR CARTOGRAPHERS GUILD	2960957348
3	INTERGALACTIC ASTRONOMICAL UNION	2719791796

Die meisten aktiven BGS-Fraktionen werden jedoch in der Erkundungsrangliste weit unten stehen. Sie können diese Informationen nutzen, um zu sehen, ob die Fraktion jeden Tag ein paar Erkundungsdaten verwendet, um ihre Systeme zu stärken. Sie können diese Arbeit durch Schmuggel, negative Aktionen und negativen Handel rückgängig machen oder einfach die anderen Fraktionen im System stärken.

Übersetzen von Stationsnachrichten

In den Stationsnachrichten erfahren Sie als erstes von Ihren Bemühungen. Es gibt mehrere Rubriken:

- Status der Fraktionen. Hier erfahren Sie etwas über die aktuellen Zustände und die anderen Orte, an denen eine Fraktion Konflikte hat, und ob eine Expansion ansteht oder aktiv ist.
- Lokale Kopfgelder. In diesem Abschnitt findest du oft die Namen von Kommandanten, die es auf deine Fraktion abgesehen haben.
- Macht-Kopfgelder. Wenn du dich in einem PowerPlay-System befindest, werden die Kommandanten aufgelistet, die es auf die Schiffe der lokalen Macht abgesehen haben.
- Globale Kopfgelder. In bestimmten Systemen werden auch globale Kopfgelder aufgelistet. Diese werden oft von den Supermächten (Föderation, Allianz und Imperium) vergeben. Da es schwierig sein kann, diese Kopfgelder wieder loszuwerden, werden die Namen der Kommandanten möglicherweise eine Zeit lang aufgeführt.
- Anzahl der ausgesetzten Kopfgelder. Je höher die Zahl, desto mehr Aktivität ist zu verzeichnen.
- Anzahl der Kommandanten innerhalb des Systems. Wenn du ein ruhiges System hast, in dem 100+ Kommandanten angezeigt werden, wirst du eine unglaublich harte Zeit haben.
- Schiffe im System. Es ist wichtig, die Art des Kommandantenverkehrs im System zu verstehen. Beachten Sie, dass Schiffe, die nicht in das System springen, nicht angezeigt werden. Es ist also durchaus möglich, dass Sie Schiffe, die Sie angreifen, nicht sehen, wenn sie sich auf einem lokalen Träger oder einer Station aufhalten.

Mehrere Ethos-Fraktionen

Frontier erlaubte es den ersten kleineren Fraktionen, mehrere Regierungstypen und somit auch mehrere Ethos-Typen zu haben. Zum Beispiel:

Race Marshalls ist eine Anarchie, die einen versteckten Regierungs- oder Ethos-Typ hat, aber sie ist eine der wenigen Anarchien im Spiel, die Spenden anbietet und einen funktionierenden Sicherheitsschieber hat und somit zivile Unruhen und Abriegelungen erleben kann, aber sie ist auch eine Anarchie, also gibt es keine Kopfgelder für die Kopfgeldjagd und keine Geldstrafen oder Kopfgelder für Morde und Verbrechen innerhalb ihrer kontrollierten Systeme, Stationen und Siedlungen. Daher ist die Verwaltung der Race Marshalls sowohl einfacher als auch schwieriger als in einer normalen Anarchie.

Sirius Inc. ist eine Unternehmensdemokratie, was bedeutet, dass wir Schwarzmärkte schließen und öfter zu Wahlen gehen, als es sonst der Fall wäre, weil wir dem Ethos mehrerer Regierungsformen entsprechen:

	Kriminelle	Autokraten	Konzerne	Soziales
Kriminelle	Krieg	Krieg	Krieg	Krieg
Autokraten	Krieg	Wahlen	Krieg	Krieg
Konzerne	Krieg	Krieg	Wahlen	Wahlen
Soziales	Krieg	Krieg	Wahlen	Wahlen

Table 7 - Sirius Inc's Konflikt Tabelle

Es gibt noch viele weitere Beispiele wie diese. Leider können das moderne Spiel und die externen Tools diese verschiedenen Regierungstypen nicht zeigen, aber es gibt sie und sie könnten sogar erfahrene BGS-Koordinatoren überraschen.

Ethos / Soziale Gruppeneffekte

Soziale Gruppen (d.h. Ethos) beeinflussen zwei wichtige Ergebnisse: ob es Schwarzmärkte gibt und wie viele illegale Aufträge angeboten werden.

	Kriminelle	Autokraten	Konzerne	Soziales
Schwarzmarkt	offen	geschlossen	geschlossen	offen
Illegale Missionen	viele	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt

Aufrechterhaltung von Anarchiesystemen

Die Aufrechterhaltung von Anarchiesystemen ist eine anspruchsvolle Aufgabe, und so steht es auch im Referenzteil für BGS-Koordinatoren.

Nach der Veröffentlichung von Odyssey wurden Anarchien, die ohnehin schon schwierig zu pflegen waren, zu einem Alptraum, bei dem jahrelange Bemühungen verloren gingen, weil zufällige Spieler glänzende Anzüge abstauben wollten. Viele Anarcho-Fraktionen von Spielern sind inzwischen aufgelöst, und es gibt immer weniger von Anarchisten kontrollierte Systeme im Spiel.

Das liegt daran, dass es schwierig ist, Anarchien aufrechtzuerhalten, geschweige denn, sie expandieren zu lassen. Selbst für erfahrene BGS-Koordinatoren kann es ein harter Kampf sein, genügend Einfluss auf die Systeme zu bekommen, um die Kontrolle zu behalten. Einige der Probleme sind:

- Keine Kopfgelder. Kampfprämien können nur durch Missionsziele verdient werden.
- Mit der seltenen Ausnahme der Race Marshalls bieten Anarchien keine Spendenmissionen an.
- Kein Sicherheitsschieberegler. Bemühungen zur Erhöhung der Sicherheit führen nicht unbedingt zu einer Steigerung des Einflusses der Anarchie.
- Keine (oder drastisch reduzierte) Strafen für Mord und Gewaltverbrechen.
- Schmuggel (d.h. der Verkauf gestohlener oder illegaler Waren auf dem Schwarzmarkt) hilft der Anarchie, aber Schmuggel erfordert große Mengen gestohlener Waren, die in großen Mengen schwer zu beschaffen sein können.

Der beste Weg, um die Kontrolle über ein System zu behalten, besteht darin, alle Vermögenswerte mit Ausnahme der kontrollierenden Station abzustoßen. Alle Odyssey-Siedlungen, Horizon-Siedlungen und Anlagen müssen an andere Fraktionen übertragen werden. Dadurch wird das Risiko verringert, dass zufällige Spieler in das System eindringen und alle Ihre Bewohner ermorden. Auch

wenn zufällige Spieler durch die Ermordung Ihrer Einwohner keine Berühmtheit erlangen und keine Kopfgelder erhalten, wird der Einfluss der Anarchie dennoch geschmälert, wenn auch langsamer als bei normalen Fraktionen.

Um eine Anarchie zu stärken, nehmen Sie alle Arten von Missionen (Horizon, Passagiere, Odyssee) für die Anarchie an, insbesondere solche, die auf Fraktionen innerhalb desselben Systems abzielen, lassen Sie Erkundungsdaten fallen und handeln Sie alle Arbeiten. Kopfgeldgutscheine zu erhalten, indem man Missionen mit Missionszielen annimmt, ist die einzige praktikable Möglichkeit, Kopfgeldgutscheine zu verdienen. Du kannst auch in einem Umkreis von 1000 km von Orbitalen Sternenhäfen, die sich im Besitz der Anarchie befinden, auf Kopfgeldjagd gehen, aber das ist knifflig, und es ist einfach einfacher, sich von den Missionszielen im Raum, der sich im Besitz der Anarchie befindet, abfangen zu lassen und sie dann zu töten.

Wenn Sie weitere Tipps haben, wie man am besten mit Anarcho-Fraktionen umgeht, schreiben Sie uns bitte eine Nachricht.

Aktionen

	Wirtschaft	Sicherheit	Einfluss	Konflikt	Sonstiges
Missionen	Variiert	Variiert	Variiert	Variiert	Variiert
Handel	Nach oben		Nach oben	Wahlen	Piratenangriff gestiegen
Handel mit Lebensmitteln	Nach oben		Nach oben	Wahlen	
Handel mit Arzneimitteln	Nach oben		Nach oben	Wahlen	Ausbruch runter
Handel mit Waffen	Nach oben	Nach oben	Nach oben	Wahlen	Piratenattacke runter
Suche und Rettung		Nach oben	Nach oben	Wahlen	
Schmuggel	runter		runter	Wahlen	Piratenattacke rauf
Schmuggel mit Lebensmitteln	runter		runter	Wahlen	
Schmuggel mit Arzneimitteln	runter		runter	Wahlen	Ausbruch runter
Schmuggel mit Waffen	runter	runter	runter	Wahlen	
Einlösen von Kopfgeldern		rauf	rauf	Krieg und Bürgerkrieg	Piratenattacke runter
Kampfanleihen einlösen		rauf		Krieg und Bürgerkrieg	Piratenattacke Ausbruch rauf
Explorations-daten verkaufen	rauf		rauf	Wahlen	Ausbruch runter
Ziele des Szenarios	Variiert	Variiert	Variiert	Variiert	Frachtszenarien beeinflussen den Handel und variieren je nach Ware. Alles, was Kampf betrifft betrifft Krieg und Bürgerkrieg
Gewaltverbrechen		runter	runter	Krieg und Bürgerkrieg	

Quelle: ein altes Bild, das im Internet gefunden wurde ("from BGS stream" laut ED BGS).

Action	boom	bust	unrest	lockdown	famine	out
trade	up	down				
trade_food	up	down			down	
trade_medicines	up	down				dc
trade_weapons	up	down	up			
smuggle	down	up				
smuggle_food	down	up			down	
smuggle_medicines	down	up				dc
smuggle_weapons	down	up				
redeem_bounty			up	down	down	
redeem_combatbond			down			
sell_exploration	up	down			down	dc
murder			up	up		
othercrime			up	up		

Abbildung 6 Ein Beispiel von den aktuellen Entwicklern aus dem Jahr 2016 für einige der Aktionen.

<https://www.youtube.com/live/y5DGyG6Qwvk?si=JemkxjuwY5jOvg0j&t=415>

Das ist keine umfassende Liste und bedarf der Bestätigung. Eine vollständige Liste der potenziell bekannten Maßnahmen sowie der Quell- und Zielwirkungen finden Sie unter

<https://cdb.sotl.org.uk/missions>

Zustand Dauer Tabelle

Schieberegler

Zustand	Ausstehend	Dauer	Abkühlung
Aufschwung	1	1 - ∞	0
Pleite	1	1 - ∞	0
Bürgerliche Freiheit	1	1 - ∞	0
Zivile Unruhen	1	1 - ∞	0
Investitionen	1	1 - ∞	0
Abriegelung	1	1 - ∞	0

Konflikt

Zustand	Ausstehend	Dauer	Abkühlung
Wahlen	1	4-7	1
Krieg/Bürgerkrieg	1	4-7	1

Veranstaltungen/Zustände

Zustand	Ausstehend	Dauer	Abkühlung	Inf / tick
Seuche	0	1-7	14	-1
Dürre	0	1-unbekannt	14	0
Expansion	5	5-7	14	-15 zum Ende
Hungersnot	0	3-28	14	0
Ausfall der Infrastruktur	0	1-unendlich	14	-1
Naturkatastrophe	0	1-unbekannt	14	0
Ausbruch	3	3-28	14	0
Piratenangriff	0	1-unbekannt	14	0
Feiertag	0	2	14	+1
Rückzug	1	6	1	-2
Terroristischer Anschlag	0	3	14	-1

Diese Werte müssen noch mit Elite Dangerous: Odyssey bestätigt werden.

Quellen: ED BGS Hive mind <https://novaforce.com/guides/bgs/>
<https://remlok-industries.fr/the-complete-background-simulation-guide/?lang=en>

Konflikttabelle

	Kriminelle	Autokraten	Konzerne	Soziales
Kriminelle	Krieg	Krieg	Krieg	Krieg
Autokraten	Krieg	Wahl	Krieg	Krieg
Konzerne	Krieg	Krieg	Wahl	Krieg
Soziales	Krieg	Krieg	Krieg	Wahl

Aktiver Status

Keiner

Keine ist der Standardzustand. Obwohl es keine Modifikatoren oder Boni gibt, ist dies der Zustand, der für das Farmen bestimmter HGE-Typen erforderlich ist, wie z.B. Kerndynamik-Verbundstoffe (Core Dynamic Composit [ManufacturedMaterial](#)) für Föderationssysteme oder Imperiale Abschirmung für imperiale Systeme, die beide für die Technik wichtig sind.

So gelangen Sie in den Status "Keine". Wenn Sie unter dem Status "Keine" sind, erhöhen Sie die entsprechenden Wirtschafts- oder Sicherheitsschieber. Wenn Sie sich über dem Status "Keine" befinden, reduzieren Sie die Fraktion, indem Sie negative Aktionen durchführen oder andere Fraktionen aufwerten.

Wie man aus dem Zustand "Keine" herauskommt. Stärken Sie die Fraktion durch Handel, Missionen, Forschungsdaten oder Kampfprämien. Oder, wenn sie über dem Status "Keine" sind, reduzieren Sie die Fraktion, indem Sie negative Aktionen gegen die Fraktion durchführen oder andere Fraktionen stärken.

Seuche

Bei der Seuche wird das System von einer Krankheit befallen, die die Ernteerträge beeinträchtigt. Wird die Seuche nicht bekämpft, kommt es zu einer Hungersnot. Die Nachfrage nach Nahrungsmitteln und Basismedikamenten steigt, ebenso die Preise. Handelt es sich bei dem System um eine Agrarwirtschaft, wird die Nahrungsmittelversorgung drastisch eingeschränkt. Die Nachfrage nach Agrarmedizin ist zwanzigmal höher und der Preis liegt 1,5 mal höher als normal.

Wie man in die Seuche kommt. Es passiert einfach. Es könnte möglich sein, ein System, das sich in der Pleite befindet, mit etwas Mühe in die Seuche, die Dürre oder die Hungersnot zu bringen, also versuchen Sie, den wirtschaftlichen Schieber durch Schmuggel, negativen Handel und ausbleibende Spenden zu reduzieren.

Wie man der Seuche entkommt. Handeln Sie agronomische Behandlungen von nahe gelegenen Stationsmärkten (nicht von Flottenbetreibern).

Aufschwung

Aufschwung bedeutet, dass es Ihrer Fraktion gut geht. Der Handel wird aufgrund der gestiegenen Gewinne und Nachfrage effizienter sein. Es ist sehr wahrscheinlich, dass das Angebot um das 1,7- bis

2,4-fache des Normalwerts ansteigt, die Verkaufspreise für Mineralien drastisch steigen, die Nachfrage zunimmt und sich der Preis für die Nachfrage (Kauf) ändert, wodurch die Preise für nachgefragte Güter normalerweise steigen. Der Aufschwung ist eine gute Gelegenheit, um mit Handelsschleifen Geld zu verdienen.

Wie man eine Fraktion zum Aufschwung bringt. Nachfragestarke Handelsschleifen, Quell- und Rückgabemissionen, Spenden und Abgeben von Erkundungsdaten. Die folgenden Missionstypen werden dazu beitragen, den Aufschwung zu verlängern, einschließlich Gruppen- und VIP-Passagiermissionen (bei Erkundungsmissionen können Sie sich verdoppeln!), Handelsmissionen (Quelle und Rückgabe) und Spenden. Wenn Sie speziell den Aufschwung erhalten wollen, dann achten Sie darauf, dass Sie den Wirtschaftsschieber nicht zu weit nach oben schieben und stattdessen bei Investitionen landen.

Wie man eine Fraktion aus dem Aufschwung holt. Jede negative wirtschaftliche Aktivität, wie unrentabler Handel und Schmuggel, Piraterie, nehmen Sie wirtschaftliche Missionen, die auf diese Fraktion abzielen, und wenn möglich, schneiden Sie ihre Fähigkeit, Handel zu treiben, indem Sie in Konflikt mit der Fraktion geraten und die Station einnehmen.

Pleite

Pleite ist, wenn die Fraktion ihre Rechnungen nicht bezahlen kann. Man muss hart arbeiten, um aus diesem Zustand herauszukommen, aber die üblichen Hebel funktionieren gut.

Die Nachfrage nach Rauschgift, Lebensmittelpatronen und Alkohol steigt, das Angebot sinkt deutlich. Handelsschleifen zwischen Pleite- und Aufschwung-Systemen können sehr profitabel sein, wenn das Angebot groß genug ist, um es lohnend zu machen.

Wie man eine Fraktion aus der Pleite holt. Kaufen und verkaufen Sie hochprofitablen Handel mit begehrten Gütern, lassen Sie Erkundungsdaten fallen, führen Sie Wirtschaftsmissionen durch und erledigen Sie die folgenden Missionstypen:

- Ermordung des Piratenanführers (hat negative Auswirkungen auf die Zielfraktion)
- Umladen von illegalen Drogen (hat negative Auswirkungen auf die Zielfraktion)
- Geiselfreiung (hat negative Auswirkungen für die Zielfraktion)

Wie man eine Fraktion in die Pleite bringt. Schmuggel ist eine der besten Methoden, um eine Fraktion in diesen Zustand zu bringen, aber jede negative wirtschaftliche Aktion funktioniert auch. Die Durchführung der oben genannten Missionstypen für die Opferfraktion hilft, den Pleite-Zustand aufrechtzuerhalten.

Bürgerliche Freiheit

Die zivile Freiheit ist der Zustand über "Keine" auf dem Sicherheitsschieber. Es wird angenommen, dass er die Wirkung von Kopfgeldern und Anleihen verdoppelt.

Wie man in die zivile Freiheit gelangt. Geben Sie Kopfgelder ab, erledigen Sie kampfbetonte Missionen und geben Sie Kampfanleihen ab, wenn Sie sich in einem Kriegsgebiet befinden.

Wie man aus der Bürgerfreiheit herauskommt. Führen Sie negative Sicherheitsmaßnahmen gegen die Fraktion durch, wie z. B. Morde, oder nehmen Sie Kampfeinsätze gegen die Fraktion an.

Zivile Unruhen

Zivile Unruhen sind der Zustand unterhalb von "Keine" auf dem Sicherheitsschieberegler. Systeme in diesem Zustand haben ein erhöhtes Risiko für Piraterie. Zivile Unruhen erhöhen die Nachfrage nach Rauschgift, Alkohol, Bier, nicht-tödlichen Waffen und persönlichen Waffen, verändern aber die Preise nicht wesentlich.

Wie man in zivile Unruhen gerät. Führen Sie negative Sicherheitshandlungen durch, z. B. Mord und Gewaltverbrechen, und nehmen Sie Kampfeinsätze gegen die Fraktion an.

Wie man aus den Unruhen herauskommt. Setzen Sie Kopfgelder aus, beseitigen Sie Waffenfeuer, Piraten oder terroristische USS, nehmen Sie Kampfeinsätze für die Fraktion an.

Bürgerkrieg

Ein Bürgerkrieg ist identisch mit einem Krieg. Zu einem Bürgerkrieg kommt es, wenn zwei Fraktionen das gleiche Heimatsystem haben und in einen Konflikt geraten.

Wie man in einen Bürgerkrieg gerät. Schieben Sie zwei Fraktionen mit demselben Heimatsystem zusammen, die sich sonst bekriegen würden. Wenn sie den Einflussbereich des jeweils anderen kreuzen, kommt es zu einem Bürgerkrieg.

Wie man einen Bürgerkrieg gewinnt. Kämpfen Sie den Krieg - siehe den Abschnitt Kriege (und Bürgerkriege) auf Seite 45. Kampfprämien, Kampfanleihen und alle Aktivitäten der Sicherheitsschieber zählen. Wirtschaftsmissionen, Handel, Spenden und Erkundungsdaten zählen nicht.

Wie man einen Bürgerkrieg verliert. Kämpfen Sie den Krieg für die andere Seite. Kampfprämien, Kampfanleihen und alle Aktivitäten des Sicherheitsschieberegler zählen. Wirtschaftsmissionen, Handel, Spenden und Erkundungsdaten zählen nicht.

Dürre

Dürre ist ein Mangel an Wasser in einem System. Eine Dürre führt zu einer drastischen Verringerung der Verfügbarkeit von Lebensmitteln und zu einem Anstieg der Preise (falls überhaupt verfügbar). Dürre erhöht die Nachfrage nach Getreide, Obst und Gemüse, Wasser und grundlegenden Arzneimitteln und lässt die Preise für diese Güter steigen.

Wie man in eine Dürre gerät. Das kann man nicht, es passiert einfach. Aber wenn sie länger andauert, führt sie zum Zusammenbruch der Infrastruktur.

Wie kommt man aus der Dürre heraus? Liefern Sie Wasser und Notvorräte aus nahe gelegenen Systemen (keine Flottenfahrzeuge).

Wahlen

Wahlen sind Konflikte, die zwischen Fraktionen desselben Ethos auftreten, anders als in Anarchien. Anarchien werden immer in den Krieg ziehen.

Wie man in Wahlen kommt. Schieben Sie zwei Fraktionen mit demselben Regierungsethos zusammen (z. B. beide Demokratien). Wenn sie sich gegenseitig beeinflussen, wird es zu einer Wahl kommen.

Wie man Wahlen gewinnt. Bekämpfen Sie die Wahl mit Wahlmissionen, Handel und Spenden. Kampfpremien und andere Aktivitäten von Sicherheitsleitern zählen nicht.

Wie man Wahlen verliert. Kämpfen Sie bei der Wahl für die andere Seite. Kopfgelder und andere Aktivitäten des Sicherheitsschiebereglers werden nicht gezählt.

Expansion

Die Expansion ermöglicht es einer Fraktion, in ein nahegelegenes System zu expandieren, und zwar nach den Regeln, die in den Expansionsregeln auf Seite 54 beschrieben sind. Die Expansion sorgt für eine hohe Nachfrage und steigende Preise, was zu einem äußerst profitablen Handelskreislauf zwischen Expansionssystemen und Systemen, in denen die Infrastruktur versagt, führen kann.

Wie man in die Expansion einsteigt. Eine Fraktion, die ihr Territorium erweitern möchte, schiebt ein System über 75%. Bleibt es dort für einen Tick, wird die Expansion aussetzen.

Wie man aus der Expansion herauskommt. Reduzieren Sie den Fraktionseinfluss mit allen verfügbaren Mitteln, um zu verhindern, dass Systeme mit hohem Einfluss in die Expansion gelangen. Sobald die Expansion anhängig ist, können Sie sie nicht mehr stoppen.

Wie man die Expansion aufhalten kann. Das einzige bekannte Ergebnis der Expansion ist, dass man ein einziges Expansionsziel hat. Das Spiel wählt am letzten Tag ein zufälliges Expansionsziel, wählt aber oft das System mit dem höchsten Einfluss, wenn es mehrere Systeme mit mehr als 75% Einfluss gibt. Verringern Sie den Einfluss des Systems, von dem aus Sie nicht expandieren wollen, und erhöhen Sie den Einfluss eines anderen Systems (oder dreier anderer Systeme), um ihn zu erhöhen. Dadurch werden die Geschwader gezwungen, sich nach unten zu drängen, um ihr bevorzugtes Ziel wieder nach oben zu bringen, während sie normalerweise während der Expansion keine Arbeit leisten müssten.

Hungersnot

Von einer Hungersnot spricht man, wenn sich eine Fraktion nicht selbst ernähren kann. Eine Hungersnot ist eine Gelegenheit, den Einfluss Ihrer Fraktion massiv zu erhöhen, da es in den nahe gelegenen Systemen Unterstützungsmissionen gibt, die ebenfalls sehr profitabel sind. Dadurch werden zufällige Kommandanten in Ihr System gebracht, die Ihnen ungewollt helfen.

Wie man in die Hungersnot kommt. Drücken Sie den Öko-Schieberegler nach unten, indem Sie die üblichen Mechanismen wie negativen Handel, Schmuggel und Missionen, die die Fraktion wirtschaftlich angreifen, einsetzen.

Wie man aus der Hungersnot herauskommt. Handeln Sie mit stark nachgefragten Nahrungsmitteln und führen Sie Missionen zur Beschaffung und Rückgabe von Nahrungsmitteln sowie zur Spende von Nahrungsmitteln durch, die es in Hülle und Fülle geben sollte. Die folgenden Missionen werden dazu beitragen, die Dauer der Hungersnot zu verkürzen:

- Ladungstransfer: illegale Lebensmittel
- Passagier: Wissenschaftler in Massen
- Spende: Kredite für die Hungersnot

- Spende: Lebensmittel

Versagen der Infrastruktur

Der Ausfall der Infrastruktur ist sowohl ein Segen als auch ein Fluch. Ein Segen, weil er eine Menge Missionen wie z.B. die Einschaltung/Wiederherstellung der Odyssee mit sich bringt, und ein Fluch, weil das Spiel vorschlägt, dass der Handel mit Maschinen hilft, den Zustand zu verkürzen, aber das scheint nicht zu funktionieren. Während des Ausfalls der Infrastruktur werden der Sicherheitsschieber und der Einfluss des Systems jeden Tag einen Schlag erleiden, also sei darauf vorbereitet, Kopfgelder auszusetzen.

Wie man zum Infrastrukturversagen kommt. Es ist unklar, wie genau man in den Infrastrukturausfall gelangt, aber es wird angenommen, dass die Auslieferung von zu vielen Kopfgeldern oder Anleihen (d.h. zu viele Kriege in einem System, an dem die Fraktion beteiligt ist) den Infrastrukturausfall verursachen kann. Versuchen Sie, Kriege zu erzeugen, um die Auslieferung von großen Mengen an Kampfanleihen und Kopfgeldern zu fördern. Eine weitere Beobachtung ist, dass es 14 Tage dauern kann, bis die Wirkung einsetzt.

Wie man sich aus dem Infrastrukturversagen befreit. Stellen Sie sicher, dass Sie regelmäßig den Sicherheitsschieber durch das Aussetzen von Kopfgeldern erhöhen. Nehmen Sie Odyssee-Energieeinschalt-/Wiederherstellungsmissionen an. Handeln Sie mit begehrten Maschinen aus nahegelegenen Systemen (keine Flottenträger). Oder warte einfach.

Investition

Aufschwung 2.0. Das Angebot an agronomischen Behandlungen und Isoliermembranen ist riesig. Die Nachfrage und die Preise für Painit und eine Reihe anderer Waren sind dramatisch gestiegen.

Wie man in die Investition kommt. Machen Sie positiven Handel mit Stationen (nicht mit Flottentransportern), Wirtschaftsmissionen und geben Sie Explorationsdaten ab.

Wie Sie aus der Investition herauskommen. Negative wirtschaftliche Aktivitäten, wie unrentabler Handel und Schmuggel, nehmen Sie Wirtschaftsmissionen an, die auf diese Fraktion abzielen, und schalten Sie, wenn möglich, deren Handelsmöglichkeiten aus, indem Sie mit der Fraktion in Konflikt geraten und die Station einnehmen.

Abriegelung

Die Abriegelung für eine kontrollierende Fraktion schließt die Stationen der Fraktion vollständig ab. Jeden Tag wird der kontrollierenden Fraktion ein wenig Einfluss entzogen und auf die anderen Fraktionen verteilt. Dieser Zustand hat jedoch einen unsichtbaren Vorteil. Wenn Sie es mit einem viel mächtigeren Gegner zu tun haben, können Sie Ihre eigene Fraktion in diesen Zustand versetzen, um negative Aktionen zu verlangsamen, da die einzige Aktivität, die jetzt noch funktioniert, das Aussetzen von Kopfgeldern ist. Das bedeutet, dass Sie Zeit für wichtigere Systeme an anderer Stelle oder für einen Gegenangriff an anderer Stelle haben.

Wie man aus der Abriegelung herauskommt. Die einzige Aktivität, die hilft, aus der Abriegelung herauszukommen, ist das Aussetzen von Kopfgeldern.

Wie man eine Fraktion in die Abriegelung zwingt. Jede negative Sicherheitsaktivität zwingt eine Fraktion in die Abriegelung. Beispiele hierfür sind Kampfmissionen, die auf die Fraktion abzielen, wie

z.B. die Ermordung eines Terroristenanführers, der Schmuggel oder Verkauf von illegalen Waffen (Kampfwaffen und Landminen) und der Angriff auf Goliaths in Odyssey-Siedlungen.

Naturkatastrophe

Dieser seltene Zustand tritt sehr selten auf und wird oft als "FDev Hand of God" betrachtet. Die Naturkatastrophe ist ein spezieller interner Eimer mit sehr unklaren Auslösern. Es gibt nur unzureichende Informationen, um die Funktionsweise dieses Zustands wirklich zu verstehen.

Wie man in die Naturkatastrophe kommt. Das tut man nicht. Sie passiert einfach.

Wie man aus Naturkatastrophen wieder herauskommt. Machen Sie alles - Missionen, Handel, Erkundungsdaten, Kopfgelder abgeben.

Ausbruch

Ein Ausbruch ist wie ein Feiertag oder ein Piratenangriff zufällig, hängt aber wahrscheinlich damit zusammen, dass die Büste nicht rechtzeitig behandelt wurde.

Wie man zu einem Ausbruch kommt. Das ist sehr unklar. Es handelt sich um einen Nebeneffekt von Missionen zur Lieferung von Bioabfall, wobei die Zielfraktion möglicherweise in den Ausbruch gerät. Es ist unwahrscheinlich, dass es genug dieser Missionen gibt, um einen Ausbruch zu verursachen. Es gibt Anhaltspunkte dafür, dass zu viele Kopfgelder und Kriegsanleihen ebenfalls zu einem Ausbruch führen können, aber das ist noch nicht getestet worden.

Wie man einen Ausbruch vermeiden kann. Nehmen Sie Missionen an, die eindeutig besagen, dass sie bei der Beseitigung eines Ausbruchs helfen, z. B. Spendenmissionen für Ausbrüche, Kuriermissionen für Ausbruchsdaten und mehr. Kopfgeldgutscheine funktionieren nicht.

Piratenangriff

Piratenangriffe treten von Zeit zu Zeit zu einem zufälligen Zeitpunkt auf, normalerweise dann, wenn die Dinge gut laufen. Es wird angenommen, dass positive Spieleraktionen den Zustand des Piratenangriffs verursachen. Während eines Piratenangriffs tauchen mehr USS als Bedrohung durch Piraten auf und Handelsschiffe werden vermehrt beschlagnahmt. Die Nachfrage nach Waffen und Rauschgift steigt. Die Preise für einige Waren steigen in die Höhe, da es riskanter ist, in dem System Handel zu treiben.

Wie man in einen Piratenangriff gerät. Obwohl es nicht vorhersehbar ist, wissen wir, dass es mehr Piraten gibt, wenn der Handel boomt. Versuchen Sie also, das System über den Handel in Schwung zu bringen und räumen Sie nicht die Piraten-USS.

Wie man einem Piratenangriff entgehen kann. Räumt die Piraten-USS, setzt Kopfgelder aus, nimmt Kill-Piraten-Lord-Missionen an, jede Aktion, die sich positiv auf den Sicherheitsschieber auswirkt, wie z.B. der Handel mit legalen Waffen.

Feiertag

Feiertage treten auf, wenn die Dinge für eine Fraktion gut laufen. Obwohl der Auslöser unbekannt ist, handelt es sich mit Sicherheit um einen internen Eimer, der, wenn er ausgelöst wird, den Feiertag verursacht.

Wie man in den Feiertag kommt. Halte die Bevölkerung bei Laune, indem du Dinge tust, die sie will, wie Missionen, Handel mit hoher Nachfrage von anderen Stationen (nicht mit Flottentransportern), Erkundungsdaten und Kampfprämien. Diese Aktionen können einen Feiertag auslösen. Wir wissen es einfach nicht.

Wie man aus dem Feiertag herauskommt. Ziehen Sie den wirtschaftlichen Schieberegler nach unten, indem Sie negative Aktionen durchführen, wie z.B. Schmuggel, Annahme negativer wirtschaftlicher Missionen.

Rückzug

Ein Rückzug findet statt, wenn der Einfluss einer Fraktion einen Tag lang unter 2,5 % fällt. Sobald sie sich zurückzieht, ist der Zustand eingeschlossen. Wenn die Fraktion am letzten Tag des Rückzugs immer noch unter 2,5 % liegt, wird sie gezwungen, das System zu verlassen. Der Rückzug dauert einen Tag und sechs aktive Tage, aber nur der fünfte aktive Tag, der in den sechsten aktiven Tag übergeht, zählt. Um einen Rückzug zu vermeiden, müssen Sie also ab dem vierten Tag hart arbeiten - unabhängig davon, ob Sie versuchen, eine Fraktion zurückzuziehen oder in einem System zu halten.

Wie man in den Rückzug kommt. Führen Sie alle negativen Aktionen aus, einschließlich Gewaltverbrechen, Morde und gewaltsame Kampfeinsätze gegen die Fraktion, wie z.B. feuchte Arbeitsverträge. Morden ist die effektivste Methode, aber Abwechslung ist die Würze des Lebens.

Wie man aus dem Rückzug herauskommt. Setzen Sie am letzten Tag Kopfgelder aus, betreiben Sie hochprofitablen Handel (wenn möglich), führen Sie Handels- und Kampfmissionen durch und lassen Sie Erkundungsdaten fallen (wenn möglich). Da der letzte Tag zufällig ist, kann es notwendig sein, an mehreren Tagen vorzudringen.

Wie man den Rückzug nutzt, um ein System zu übernehmen. Der Rückzug ist ein spezieller Zustand, der einen unsichtbaren Vorteil hat: Wenn man sich zurückzieht, kann man nicht in einen Konflikt geraten, so dass man den Rückzug nutzen kann, um an allen anderen Fraktionen vorbeizuziehen. Wenn es Ihnen gelingt, die sich zurückziehende Fraktion auf mehr als 60 % Einfluss zu bringen, kommt es zu einem Staatsstreich, der einen Krieg erzwingt (unabhängig vom Ethos). Dies ist ein erhebliches Risiko für eine kleine Fraktion mit begrenzten BGS-Ressourcen, aber für unbestrittene Systeme ist es der schnellste Weg, ein System zu übernehmen.

Terroristischer Angriff

Ein terroristischer Angriff ist die etwas schlimmere Variante eines Piratenangriffs. Die Sicherheit im System ist gering. Die Nachfrage nach grundlegenden und fortschrittlichen Medikamenten, Überlebensausrüstung und nicht-tödlichen Waffen ist bemerkenswert hoch, ebenso wie die Kaufpreise. Die Kaufpreise für Mineralien gehen in den Keller, so dass dieser Zustand genutzt werden kann, um Raffinerien und Abbauwirtschaften zu bestrafen.

Wie man zu einem Terroranschlag kommt. Reduzieren Sie die Sicherheit des Systems, indem Sie Gewaltverbrechen und Morde begehen. Nehmen Sie Kampfeinsätze gegen die Fraktion an.

Wie man sich aus einem Terroranschlag befreit. Setzen Sie Kopfgelder aus, erledigen Sie sicherheitsrelevante Missionen, beseitigen Sie terroristische USS.

Krieg

Krieg ist ein Konflikt zwischen zwei Fraktionen mit unterschiedlichem Ethos, auch gegen Anarchien. Der Bürgerkrieg, der mit dem Krieg identisch ist, findet zwischen zwei Fraktionen statt, die das gleiche Heimatsystem haben. Anarchien werden immer in den Krieg ziehen.

Wie man einen Krieg anzettelt. Schieben Sie zwei Fraktionen mit einem unterschiedlichen Regierungsethos zusammen, z. B. Konzerne oder Demokratien. Wenn sie den Einflussbereich des jeweils anderen kreuzen, kommt es zum Krieg.

Wie man einen Krieg gewinnt. Führen Sie den Krieg - siehe den Abschnitt Kriege (und Bürgerkriege) auf Seite 45 zu Kriegen. Kampfprämien, Kampfpanleihen und alle Aktivitäten des Sicherheitsschiebers zählen. Wirtschaftsmissionen, Handel, Spenden und Erkundungsdaten zählen nicht.

Wie man einen Krieg verliert. Kämpfen Sie den Krieg für die andere Seite. Kampfprämien, Kampfpanleihen und alle Aktivitäten des Sicherheitsschiebereglers zählen. Wirtschaftsmissionen, Handel, Spenden und Erkundungsdaten zählen nicht.

AX-Zustände

Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Artikels hat das Spiel keine Systeme in den folgenden Zuständen. Wir können diese Zustände nicht bewerten und werden sie daher nicht weiter betrachten.

- Alarm
- Invasion
- Kontrolle
- Wiederherstellung

Nicht mehr existierende Zustände

Diese Staaten wurden nie implementiert, werden vom Spiel nicht mehr verwendet oder sind so selten, dass sie nicht getestet werden können. Wir werden sie nicht weiter berücksichtigen.

- Kalter Krieg
- Kolonisierung
- Historisches Ereignis
- Überfall
- Verseuchung
- Revolution
- Technologischer Sprung
- Handelskrieg

Supermächte und Machtstreitigkeiten

Macht	Discord	Supermacht
Aisling Duval	https://discord.gg/5uejtc4	Imperium
Archon Delaine	https://discord.gg/0nLvLorzijjO2POL	Independent
Arissa Lavigny-Duval	https://discord.gg/h28SG5H	Empire
Denton Patreus	https://discord.gg/RjWn3qv	Empire
Edmond Mahon	https://discord.gg/TXYBjgw	Allianz

The Complete BGS Guide 2024 v1.5.3

Felicita Winters	https://discord.gg/8QjHwMF	Föderation
Li Yong-Rui	https://discord.gg/0g95XxxKRcw7ypJZ	Independent
Pranav Antal	https://discord.me/antal	Independent
Yuri Grom	https://discord.com/invite/PEUp2zA	Independent
Zacharia Hudson	https://discord.gg/8QjHwMF	Föderation
Zemina Torval	https://discord.gg/cj2DgwQ	Imperium

Literaturverzeichnis

Ältere Informationen

Die Informationen in diesen Threads waren damals zutreffend und sind wahrscheinlich immer noch größtenteils korrekt.

Jane Turner:

[Don't Panic: BGS Leitfäden und Hilfe | Frontier Foren](#)

- [Wann und was ist der Tick? | Frontier-Foren](#)
- [Einflusskappen/-gewinne und die Wein-Analogie | Frontier-Foren](#)
- [Transaktionen: BGS Guide Best Current Thinking | Frontier Foren](#)
- [Staaten: "Bestes aktuelles Denken" | Frontier-Foren](#)
- [Erweiterungen: BGS-Leitfaden Bestes aktuelles Denken | Frontier-Foren](#)
- [Krieg und Bürgerkrieg: BGS-Leitfaden - Bestes aktuelles Denken | Grenzlandforen](#)
- [Wahlen: BGS-Leitfaden - Bestes aktuelles Denken | Frontier-Foren](#)
- [Rückzug: BGS-Leitfaden - Bestes aktuelles Denken | Frontier-Foren](#)
- [Rückzug Fraktion hat einen Vorteil | Frontier Foren](#)
- [Verteidigung gegen Murder Monkeys und andere BGS-Angriffe: Best Current Thinking | Frontier-Foren](#)

Frontier

- [Entwicklungs-Update \(01.07.2016\) | Frontier-Foren](#)
- [AWS re:Invent 2015 | \(GAM403\) Von 0 auf 60 Millionen Spielerstunden in 400B Sternensystemen](#)
- [Join the Elite - Alles, was Sie über die Hintergrundsimulation wissen müssen \(2016\)](#)

Ältere BGS-Leitfäden

Diese Leitfäden beziehen sich auf frühere Versionen des Spiels, die vor den Flottenträgern, dem aktuellen Verbrechens- und Bestrafungssystem, dem neuen Handelssystem und Odyssey entstanden sind. Sie sind hier nur als Referenz enthalten.

[The Elite Dangerous Background Simulation, Factions and Powers guide - Nova Force](#)

[Remlok Industries " The Background Simulation guide - Elite: Dangerous \(remlok-industries.fr\)](#)