



ARENA COMMANDER

Pilot's Guide





Warum die Wirklichkeit neu erschaffen?

Als wir die lange Reise antraten, um das zu entwickeln, was eventuell einmal als Arena Commander bekannt werden würde, gab es eine Frage, die ich mir selbst stellen musste. Warum sich von den fantastischen Leuten und Plätzen entfernen, die wir mit ULTIMATE ins Leben riefen um sich darauf zu konzentrieren, den realistischsten überhaupt möglichen Flugsimulator zu entwickeln? Spielen die Leute nicht Spiele, um den Grenzen des sie umgebenden Universums zu entkommen? Ich würde sagen, diese Flucht ist nur ein kleiner Teil von dem was Spiele bieten. Ihr wirklicher Wert liegt darin, wie sie uns helfen können, ein besseres Verständnis von uns selbst und der Art, wie wir die Realität sehen, zu erhalten

Charlie Bass, Henry Garrity und ich waren auf einem Charterflug zurück zu Terra, nachdem wir an einem Kongress auf Janan teilnahmen, um "Times of Myth" zu promoten. Mitten in einer heftigen Diskussion über die nächste Ausrichtung von O.S., schrillte plötzlich eine Sirene durch den Kreuzer. Nachdem wir ins Cockpit hasteten (was rückblickend sicher nicht die sicherste Entscheidung war), um die Art des Ärgers festzustellen, sahen wir, dass eine Abteilung der Raummarine direkt in unserem Weg einen Vanduul-Schwarm abgefangen hatte. Was mich in diesen folgenden intensiven Momenten am meisten beeindruckte, waren nicht die draußen stattfindenden Raumbkämpfe, sondern die Aktionen unseres Piloten (bedauerlicherweise wollte sie anonym bleiben, trotz unserer Nachfragen, sie in Arena Commander zu featurern.) Ohne panische Blicke oder wilde Bewegungen führte sie unser Schiff anmutig aus dem gefährlichen Bereich, als die Schlacht um unser plötzlich sehr verletzlich erscheinendes Schiff tobte. Es ist keine Übertreibung zu behaupten, dass sie unser Leben rettete.

Als der Annäherungsalarm endlich verstummte, atmeten alle erleichtert auf. Ich schäme mich nicht zuzugeben, dass ich auf den Boden kollabierte, als der Adrenalinschub nachließ. Was mich trotzdem überraschte, war, dass unsere

tapfere Pilotin heftig die Überreste ihrer Flugmahlzeit hochwürgte. Wenn sie durch die Gefahr genauso wie ich beeinflusst wurde, warum hatte mich dann meine Angst fast gelähmt, während ihre zu geschickten und besonnenen Aktionen führte? Ein paar Momente später, nachdem ich eine Tasse Tee bekommen hatte, die ich jetzt wirklich auch brauchte, bekam ich meine Antwort.

Sie flog schon seit über 35 Jahren und obwohl sie zuvor nur eine gewalttätige Begegnung hatte (ein Piratenangriff in ihrem dritten Jahr), führte sie das Steuern eines Schiffs über den Bereich der bewussten Leistungen hinaus. Wenn wir laufen berechnen wir nicht die Winkel unserer Fußballen oder wie weit wir unsere Knie beugen müssen. Genauso sah sie das Fliegen nicht mehr als eine Abfolge von komplizierten einzelnen Aktionen an, sie flog einfach. Als wir in Gefahr waren, hätte sie mehr Energie in die Überlegung stecken müssen, schreiend aus dem Cockpit zu rennen als dafür, das zu tun, was ihr zur zweite Natur geworden war und an den Kontrollen zu bleiben. Bei dieser Erklärung nickend meinte Henry, dass er Ähnliches schon vorher bei hochleveligen Spielern in ULTIMA gesehen hatte. Wenn man diese Frage, wie sie diese 100 Personen starke Tarkor Überfall-Gruppe besiegt haben, werden sie nur mit den Schultern zucken und sagen "Ich hab's einfach getan."

Also während die Oberfläche von Arena Commander aus rasantem Dogfighting und Vanduul-in-die-Luft-jagen besteht, geht es auch um die bewundernswerte Kapazität des menschlichen Geistes, zu wachsen und sich anzupassen. Während du spielst, fordere ich dich dazu heraus, eines Tages mal zu überlegen, wie eine bis dahin als lange komplizierte Liste von Einzelhandlungen und Anleitungen sich in ein einfaches Wort verwandeln kann - fliegen.

Man sieht sich in der Schwärze.

Tristan Blair

ERSTE SCHRITTE

Arena Commander Hauptmenü	4
Spectrum Match [Mehrspielermodus]	4
Drone Sim [Einzelspielermodus]	4
Exit Sim [Simulation verlassen]	4
Spectrum Match [Mehrspielermodus]	5
Public Match [Öffentliches Spiel]	5
Private Match [privates Mehrspielerspiel]	5
Private Match: Create [Privates Spiel anlegen]	5
Private Match: Join [Privatem Spiel beitreten]	5
Drone Sim [Einzelspielermodus]	5

SPIELMODI

Einleitung	6
Battle Royale	6
Squadron Battle	6
Capture the Core	6
Vanduul Swarm	7
Die Vanduul	7
Clan Scavengers [Clan-Plünderer]	8
Clan Hunters [Clan-Jäger]	8
Clan Alphas	8
Clan Primes [Clan-Führer]	8
Elite Vanduul Aces [Vanduul Elitepiloten]	8
Little King [Kleiner König]	8
The Priest [Der Priester]	8
Bloodhound [Bluthund]	8
Payday [Zahltag]	8
Reaper [Der Sensenmann]	8
Vanduul Swarm Teammates [Singleplayer Teammitglieder]	9
Vixen [Füchsin (auch: "zänkisches Weib")]	9
Warlord [Kriegerfürst]	9
Free Flight [Freier Flug]	9

DEIN COCKPIT

UI Komponenten Überblick	10
Combat Visor Interface [CVI]	10
Fixed Heads-Up Display [HUD] [Festes HUD]	10
Veränderbare Statusanzeige [ISDs]	10
Transdirectional Awareness System [3D-Radar]	10
Kampfvisier Interface CVI	11
Feld für das eigene Schiff	11
Navigationsmenü	11
Schiffs-Status-Anzeige	11
Die Fenster für das eigene Schiff	11
Überblick-Kontext	11
Docking Slot Manager [DSM]	11
Zusammengeklappt, Außer Betrieb	11
Offen/aktiv	12
G-Kraft-Anzeige	13
Waffen Management Kontext	13
Energie Management Kontext	14
Schild Management Kontext	15
Zielerfassungsfeld	15
Scanprozess / Abtastung	16
Das Zielerfassungs-DSM benutzen	16
Erweitertes HUD	16
Zielerfassung	16
Angewähltes Ziel & Erfassung	16
Aufgeschaltetes Ziel	17
Raketen Aufschalten	17
Visiersichtlinien- Markierung [LOS]	17
Intelligentes Zielverfolgungs-System	17
Absolute Geschwindigkeitsanzeige [TVI]	18
Anti-TVl	18
Fixed Heads-Up Display [Feststehendes HUD]	18
Geschwindigkeitsanzeige	18

Beschleunigungskraft	18
Haupt-Schubregelung	18
Fadenkreuz	18
Fixierte Waffen ITTS	18
Intelligentes Flug-Kontrollsystem	19
Gekoppelter/entkoppelter Modus	19
IFCS Sicherheits-Modi	19
G-Safe	19
Kommandoebenen-Stabilität	19
Veränderbare Statusanzeige (ISDs)	19
Korrekturdüsen-Ausstoß-Anzeige	19
Schub & Ladedruck-Anzeige	19
3D-Radar (TDAS)	20
TDAS Zoom-Ebenen	21
UI Farbräume	21

ÜBERSICHTSKARTEN DER KONTROLLEN

Standardmäßige Tastaturbelegung	22
Joystick	22
Controller	22
HOTAS x52	23
HOTAS x55	23
Thrustmaster HOTAS Warthog	23

THORN'S ALLE-SCHIFFE-DES-UNIVERSUMS

Alle Schiffe des Universums von Thorn 300i	24
Aurora MR	25
Hornet F7C	26
Scythe	27
Alle Waffen des Universums von Thorn	28

Erste Schritte

1. Starte den Star Citizen Client
2. **Nimm den Helm vom Podest** (mit der 'benutzen' Taste 'F').
3. Geh in dein Schiff
4. Wenn du im Schiff bist (mit aufgesetztem Helm), wird das HUD das Arena Commander Logo anzeigen, gefolgt vom 'Arena Commander Hauptmenü'.

WICHTIG: Du hast **nur** mit aufgesetztem **Helm** Zugang zu Arena Commander!

Arena Commander Hauptmenü



SPECTRUM MATCH

Dies führt zur Mehrspieler-Spielerstellung. Die Simulationsmodi sind:
Battle Royale
Squadron Battle
Capture the Core

DRONE SIM

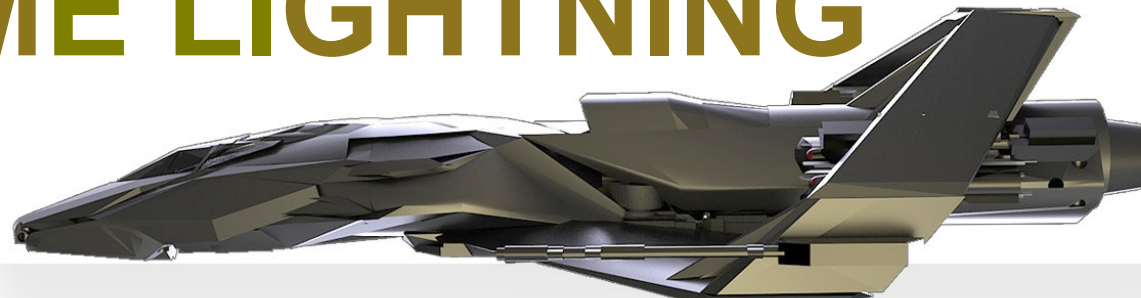
Dies führt zum Einzelspielermodus. Die Modi sind:

Vanduul Swarm
Free Flight (freier Flug)

EXIT SIM

Arena Commander verlassen.

BECOME LIGHTNING

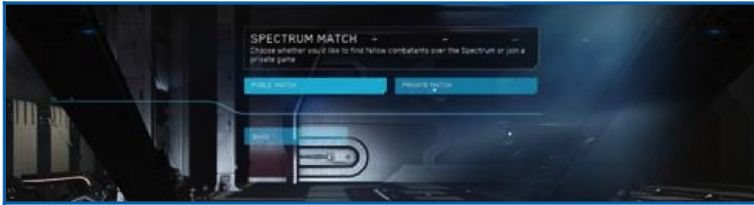


The 300 Series

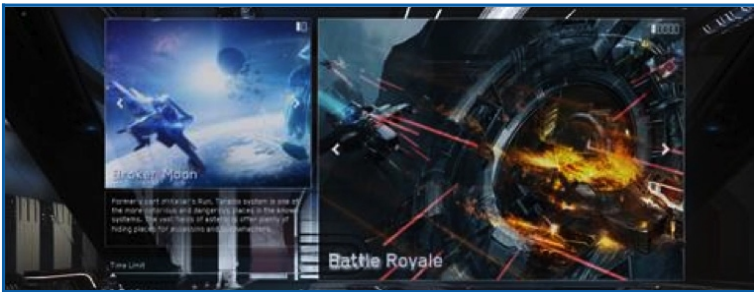
The Next Generation Is Now



SPECTRUM MATCH



PUBLIC MATCH (Öffentliches Spiel)



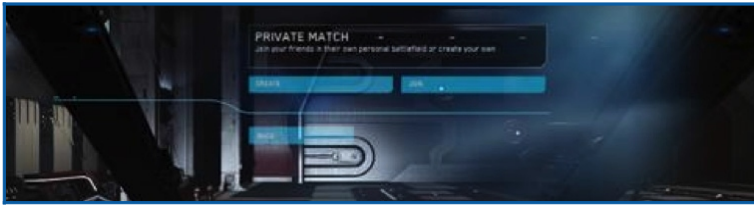
Von hier aus kannst du den **Modus** und die **Karte** wählen.

Du kannst mit den Schiebereglern außerdem das **Zeitlimit** und die **Ziel-Punktzahl** einstellen.

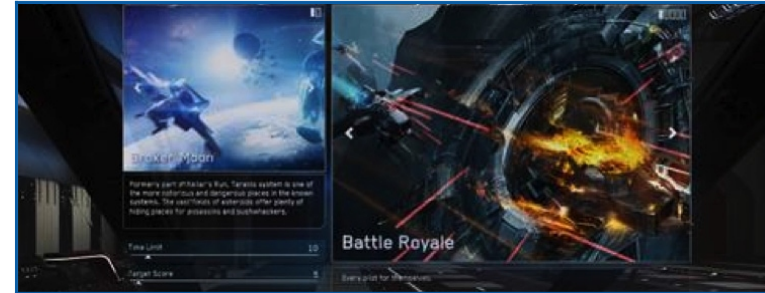
Auf **Launch** (starten) drücken, startet die Suche nach einem, der gewählten Kriterien, erfüllendes Spiel.

Sobald ein Spiel gefunden wurde, startet das Spiel automatisch.

PRIVATE MATCH (Privates Spiel)



Private Match: Create (Spielerstellung)

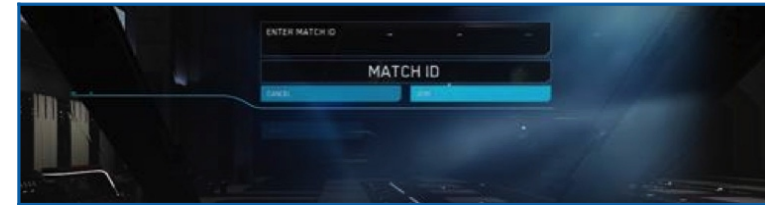


Von hier aus kannst du den **Modus** und die **Karte** wählen.

Du kannst mit den Schiebereglern außerdem das **Zeitlimit** und die **Ziel-Punktzahl** einstellen.

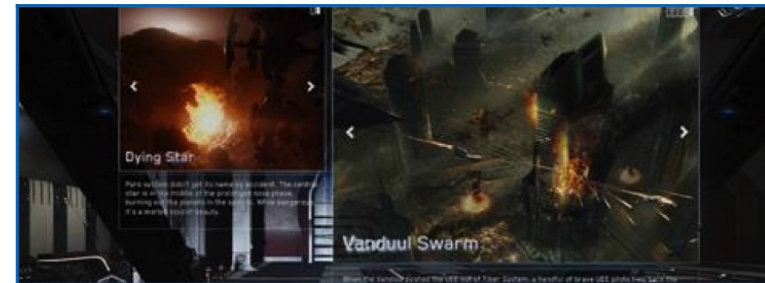
Auf **Launch** (starten) drücken, startet das Spiel.

Private Match: Join (privatem Spiel beitreten)



Hier kannst du einen Code für ein privates Spiel mit deinen Freunden eingeben.

DRONE SIM



Von hier aus kannst du den Modus und die Karte wählen.

Auf **Launch** (starten) drücken, startet das Spiel.

GAME MODES (Spielmodi)

EINFÜHRUNG

"Du kannst nicht auf alles vorbereitet sein, deswegen werden wir heute überrascht sein üben."

- Cadet Wing Commander Greg 'Freehand' Luoma, UEES Ardent

Ein Pilot kann ein ganzes Universum von Problemen erwarten, wenn er hinter den Helm eines Schiffes tritt. Die unten aufgelisteten Modi wurden ausgesucht und designt um ein weites Feld von nahe-am-Leben Erfahrungen zu simulieren. Sei nicht so bequem, nur ein Modus zu perfektionieren. Breitgefächerte Fähigkeiten zu haben kann oft wertvoller sein als die teuersten Ausrüstungsteile.

BATTLE ROYALE



"Kenne deinen Feind ... sogar wenn dieser Feind ein Freund sein sollte"

- Mary-Louise Outenstratten, Kopfgeldjänergilde

Battle Royale ist das klassische Deathmatch Frei-für-Alle Szenario. Piloten treten mit dem einzigen Ziel, Zerstörung über einander herabregnen zu lassen, gegeneinander an.

Für jeden erfolgreichen Kill werden Punkte vergeben - es kann nur einen Sieger geben.

- **Timed Battle.** Kann vor dem Kampf angepasst werden.
- **Score Limit (Punktelimit).** Kann vor dem Kampf angepasst werden.
- **Game type (Spieltyp).** Frei für alle - bis zu 8 Spieler.*
- **Ammo (Munition).** Füllt sich bei jedem Respawn neu auf.
- **Respawn Limit.** Unendlich bis das Punktelimit erreicht wird.

SQUADRON BATTLE



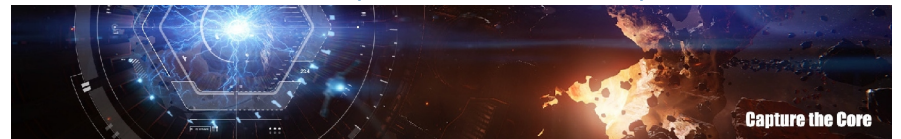
Deine beste Waffe in jedem Dogfight sind deine Kumpel. Behalte sie nah bei dir und schütze ihre Hintern."

- Lt. Commander Lucas 'Gilly' Bramasco, UEES Constitution

Squadron Battle ist eine Team Deathmatch Simulation in welche die Zusammenarbeit zwischen Flügelmännern von größter Wichtigkeit ist. Nochmals, es gibt Punkte für jeden Abschuß bis ein Team genug Punkte erhalten hat um Sieger zu werden.

- **Timed Battle.** Kann vor dem Kampf angepasst werden.
- **Score Limit (Punktelimit).** Kann vor dem Kampf angepasst werden.
- **Game type (Spieltyp).** Teambasiert - 4 gegen 4.*
- **Ammo (Munition).** Füllt sich bei jedem Respawn neu auf.
- **Respawn Limit.** Unendlich bis das Punktelimit erreicht wird.

CAPTURE THE CORE (Erobre den Kern)



"Remember the three C's: cooperation, coordination, carnage. (Kooperation, Koordination, Blutbad)."

- Capt. Allison 'Dozer' Artuvo, UEES Defiance

CTC benötigt ein 4-Mann-Team von Piloten, um den gegnerischen Kern einzunehmen und zu sichern, während der eigene verteidigt wird. Wenn der gegnerische Kern in die eigene Basis zurückgebracht wurde, gewinnt dein Team einen Punkt. Wenn du davor abgeschossen wirst? Pech, der Kern geht zurück in die gegnerische Basis.

- **Timed Battle.** Kann vor dem Kampf angepasst werden.
- **Score Limit (Punktelimit).** Kann vor dem Kampf angepasst werden.
- **Game type.** Teambasiertes Erobern und Verteidigen - 4 gegen 4.*
- **Ammo (Munition).** Füllt sich bei jedem Respawn neu auf.
- **Respawn Limit.** Unendlich bis das Punktelimit erreicht wird.

* Spätere Versionen werden mehr Spieler erlauben

VANDUUL SWARM



"Eine Scythe eins gegen eins ist nichts, weshalb man nach Hause schreiben müsste. Ein Pack von ihnen? Tja, dann hast du eine Party."

-Faisal Kuric, Piratenkapitän, Null System

In Vanduul Swarm kämpfst du in einer Serie von Wellen gegen die Besten der Vanduul. Das wird deine Fähigkeiten als Kampfpilot testen. Die Vanduul greifen in Wellen an und es liegt an dir und deinen Teamkameraden, sie zu stoppen!

- **Wellen insgesamt.** Fünfzehn
- **Elite Wellen.** Jede dritte Welle beinhaltet einen gegnerischen Elite-Piloten.
- **Teamkameraden.** Du hast zwei K.I. Teamkameraden (Vixen u. Warlord, S. 9), die immer respawnen, wenn du eine Elite Welle besiegt hast.
- **Munition.** Wird beim Respawn wieder aufgefüllt. Ballistische Munition wird nach jeder Welle aufgefüllt. Raketen werden nach jeder Elite Welle aufgefüllt.
- **Respawn-Limit.** Du hast nur 3 Respawns.

DIE VANDUUL

Im Jahr 2681 fand die Menschheit einen echten Gegner. Aus dem Nichts angreifend, metzelten die Vanduul eine kleine Stadt im Orion System ohne Warnung und ohne Gnade nieder. Nach nun fast 300 Jahren später, wissen wir immer noch nicht viel mehr über sie. Es gab keine diplomatischen Verhandlungen. Kein Verstehen ihrer Kultur. Nur Gewalt. Die Clans der Vanduul scheinen unabhängig voneinander zu handeln, was es unmöglich macht, die Spezies als Ganzes zu sehen.

Über die Jahre haben UEE Forscher es geschafft, genau zu verstehen, wie die Clans strukturiert sind. Sie haben eine Hierarchie unter den Vanduul Piloten festgestellt. Obwohl die Kriterien dieser folgenden Einteilung für jeden Clan einzigartig scheinen (und die Namen dafür eine rein menschliche Erfindung sind), scheint sie doch mehr oder weniger bei allen bisher angetroffenen Clans zu existieren.



CLAN SCAVENGER (Clan-Plünderer)

Der Plünderer ist das Arbeitstier des Clans. Im Allgemeinen sind diese jungen Vanduul scharf darauf, sich ihrem Clan zu beweisen, aber sie tendieren dazu, vorschnell und unerfahren zu sein. Obwohl ein einzelner Plünderer keine große Herausforderung darstellt, sollten Piloten vorsichtig sein - wenn einer abgeschossen wird, scheinen immer zwei mehr aufzutauchen.

CLAN HUNTER (Clan-Jäger)

Jäger ist die zweite Stusebene innerhalb der Vanduul-Angreifer. Die Clans sehen die Jäger als Kandidaten für ihre Elitekämpfer. Sie werden trainiert, ihre Impulsität gegen kühle Berechnung zu ersetzen. Jäger tendieren dazu, aus größerer Entfernung mit hoher Geschwindigkeit anzugreifen. Viele Piloten haben den Fehler begangen, sich nur auf einen Jäger zu konzentrieren, sie haben fast immer Freunde in der Nähe.

CLAN ALPHAS

Alphas sind viel bewährtere Piloten als Jäger. Diese Vanduul haben sich durch Kämpfe hochgekämpft und ein gefährliches Gleichgewicht von Effizienz und Brutalität erreicht. Sie sind abgehärtet, tödlich und suchen Streit. Sei darauf gefasst, dass diese Vanduul schnell, clever und signifikant gefährlicher als die Jäger sind.

CLAN PRIMES (Clan-Erste)

In der langen und blutigen gemeinsamen Geschichte der Menschheit und der Vanduul, haben hunderte Piloten auf beiden Seiten die Vorstellung und Ängste der Allgemeinheit gefesselt. Aus freigegebenen Flug-Logbüchern hat Original Systems als ultimativen Test deines fliegerischen Könnens einige der gefürchtetsten und fähigsten Piloten der Geschichte nachempfunden.

Vanduul Elite-Fliegerasse

LITTLE KING (Kleiner König)

Ein unverwundlicher und brutaler Killer. Little King ist ein Fernreichweitenkämpfer, der den Kampf schon eröffnet, bevor er in Reichweite ist. Und zwar mit einer tödlichen Genauigkeit, die aus seinen Erfahrungen aus Clanüberfällen vieler UEE-Systemen erwachsen ist. Es ist bekannt, dass er knapp außerhalb der Schlacht lauert, um sich im Rückzug begriffene Piloten und zivile Schiffe, die ins Kreuzfeuer geraten sind, raus zu picken. Piloten verliehen ihm seinen Spitznamen beim Zeitpunkt seines Todes: Es brauchte 2 volle Flüge von Raumjägern, um ihn niederzuringen und die am Kampf beteiligten sagten, dass es wie die Annahme einer königliche Krönung war.

THE PRIEST (Der Priester)

Das einzige, was sein Können und seine Finesse im Cockpit übertrifft, ist seine Wildheit auf dem Boden. Während der Belagerung von Crion hat Prist nicht nur die Verteidigungskräfte im All wesentlich geschwächt, sondern landete und nahm eine militärische Festung ein. Wenn er in einer Scythe war, lernten UEE-Piloten schnell, Angst vor seinem brutalen Nahkampfstil zu bekommen. Was ihm ultimativ seinen Spitznamen bescherte, da es Schiffsoffiziere gab, die behaupteten, er käme deshalb nah genug ran, um die letzte Beichte zu hören.

BLOODHOUND (Bluthund)

Als man ihn das erste Mal traf, während Tiber fiel, war dieser gefürchtete Vanduul Pilot persönlich für die Vernichtung von 32 UEE Raumjägern verantwortlich. Kampfanalysen von dem Zusammentreffen zeigten einen erfahrenen Piloten im Fern- sowie Nahkampf. Es war eine fehlerlose Kombination von Wendigkeit und Geschwindigkeit, die zu seinem Spitznamen führte. Wenn es Bloodhound erst mal auf dich abgesehen hatte, war es unmöglich, ihn abzuschütteln.

PAYDAY (Zahltag)

Erstmals im Jahr 2683 identifiziert, war payday einer der ersten Vanduul Fliegerasse, die der UEE begegneten. Er etablierte sich schnell als brillanter und anpassungsfähiger Gegner und UEE Piloten legten für seinen Tod Geld zusammen. Es muss nicht erwähnt werden, dass payday alle dieser frühen Piloten überlebte. Die Sammlung wuchs weiterhin und sein Spitzname war geboren. Viele Piloten haben sich von seinem anscheinend langsamen Kampfstil hereinlegen lassen, denn wenn er den Abzug betätigt, trifft jeder Schuss dort, wo er ihn haben will. Paydays Spitzname nahm eventuell eine andere Bedeutung an, bezüglich der Todesbezüge, die die Messer Ära Piloten bezahlt hat, die törichterweise ihr Glück gegen ihn suchten.

REAPER (Sensenmann)

Einfach gesagt ist er einer der furchterregendsten Vanduul Krieger, dem UEE Piloten jemals begegnet sind. Ihm werden bis heute 157 UEE Raumabschüsse zugerechnet. Reaper führte seine Scythe mit beispielloser Tödlichkeit. Das offizielle Pilotenprofil für Reaper warnt Piloten, dass sie ein extremes Leistungsniveau in allen Aspekten des Raumkampfes erwarten müssen. Es bietet keine Schwachpunkte, keine verletzlichen Stellen. Das Erschreckendste an Reaper? Er ist immer noch da draußen. Bis heute gibt es kein besseres Vanduul Fliegerass.

VANDUUL SCHWARM MITSPIELER

VIXEN (FÜCHSIN)

Ada 'Vixen' MacDonough absolvierte an der UEE Fliegerschule in Rekordzeit. Ein Ausnahmestudentin während ihrer Jugend. Ihre Fähigkeiten auf dem Giebiet wurde früh von ihrem Vorgesetzten erkannt und brachte sie schnell in den Pilotensitz. Während ihres Ausbildung zerstörte eine Dummy-Runde versehentlich ein nahegelegener Asteriod und traf sie ihr Schiff mit Staub und Schutt. Sie bekam Fragmente des Gesteins in Schulter, Bauch und Oberschenkel. Sie überlebte wie durch ein Wunder. Die Ärzte sagten ihr das sie nie wieder fliegen wird. Durch eine Kombination von Cybernetic und reiner Sturheit, gilt sie heute als eine der besten in der UEE.

WARLORD

Dao 'Warlord' Wymm ist seit Jahren ein treuer Anhänger der UEE Kampftruppe. Er hat unzählige Beförderungen übergangen um in seinem Cockpit zu bleiben, was einige zu der Ansicht brachte das er nicht ihre Zeit Wert sei. Wie auch immer, alle Pessimisten verstummen wenn sie ihn fliegen sehen. Schnell, präzise und brutal wenn es nötig ist. 'Warlord' hat alle Qualifikationen der UEE Elite.

FREIFLUG



"Eine lange Zeit konnte ich nicht mit den Weiten des Weltraums zurecht kommen – die Größe, die Schönheit ... jetzt kann ich nicht genug bekommen. Ich verbringe Stunden damit aus dem Fenster zu starren zu den Farben, Formen in der Stille ..."

- Dr. Verity Longbridge, Terra Astrogrphics Institutue

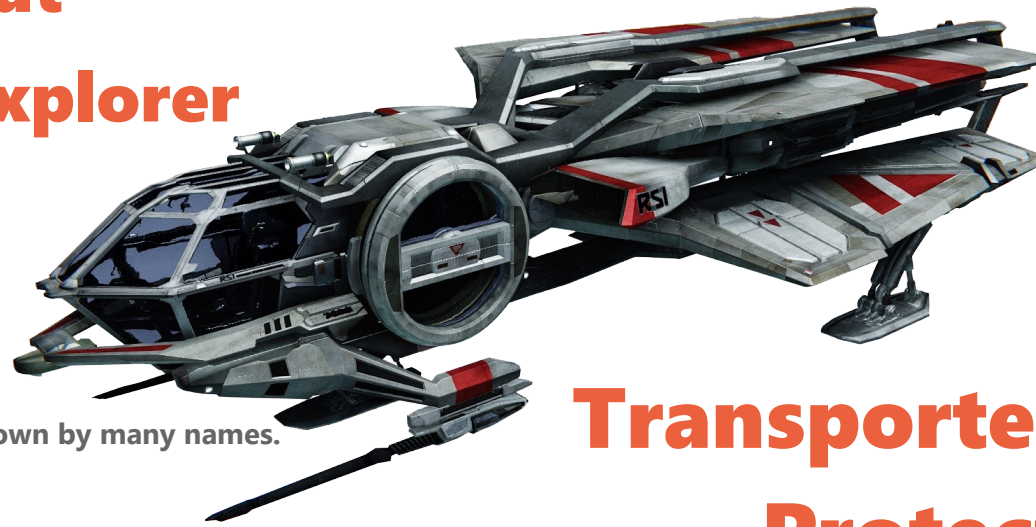
Der Freiflug Modus erlaub es dir einfach die Wunder des Weltraums zu erkunden. Viele Piloten beutzen diese Simulation um mit ihrem gewählten Schiff vertraut zu werden.

- **Keine Regeln, einfach nur Freiheit.**

Scout

2944

Explorer



The RSI Aurora is known by many names.
What will you call it?

Visit your local authorized RSI dealer
for current deals and options.

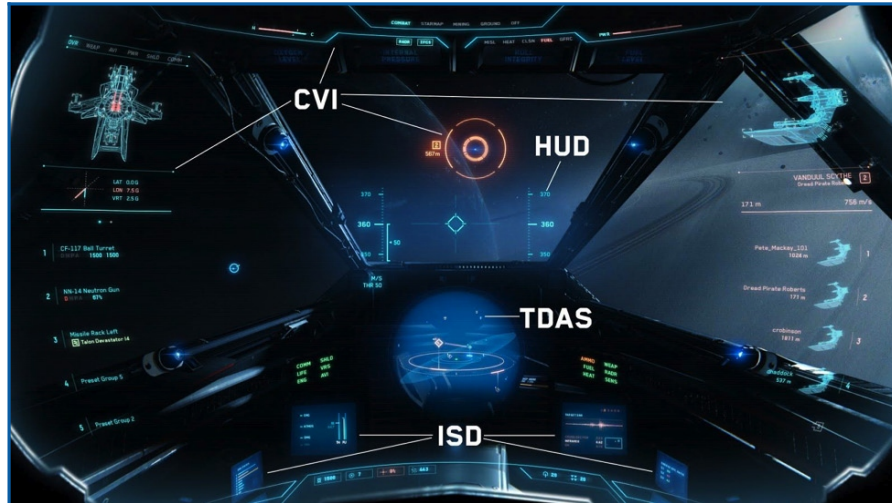
RSI
ROBERTS SPACE INDUSTRIES

Transporter

Protector

Dein Cockpit

UI Komponenten Übersicht



Es gibt mehrere wichtige Komponenten die in der Cockpitübersicht vorhanden sind.

KAMPF VISOR INTERFACE (CVI)

Optimiert für den strategisch militärischen Kampf bietet die CVI Anzeige den Vorteil feindliche Ziele in jede Richtung zu verfolgen und wichtige Informationen zu erfassen selbst durch die feindliche Schiffshülle, und natürlich auch Informationen von der Umgebung. Das CVI zeigt Informationen und kritische Warnungen für den Piloten die fürs Überleben entscheidend sind. Zum Beispiel den aktuellen Zustand des Schiffes, der Waffen und Ziele. Das CVI bietet auch ein modulares System, dieses Kontextfenster kann mit verschiedenen Management Bildschirmen von Schnittstellen belegt werden, ein direkter Systemzugriff innerhalb des Schiffes (z.B. Schilde, Power und Waffensysteme).

Das CVI ist eine Helmmontierte Anzeige, die Gehirnpulse empfängt und diese als Instruktionen an die Anzeige sendet. Diese sind wichtig um die Navigation und allgemeine Interaktion in den Kontextfenstern sowie in den Schiffssystemen und dem Zielmanagement zu erleichtern.

Festes Head-Up Display (HUD)

Das HUD sitzt fest vorne in der Mitte des Cockpits und projiziert Holografisch. Es zeigt Informationen vom Umfeld in Bezug auf die Ausrichtung des Schiffes, allgemeine Fluginformationen und IFCS Arten und Indikatoren.

Austauschbare Status Anzeigen (ISD's)

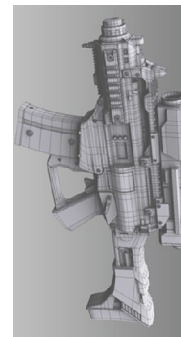
Die Peripheren ISDs sitzen etwas weiter weg vom Piloten und sind im Armaturenbrett des Schiffes integriert. Der Zweck des ISD ist es Informationen anzuzeigen die zweite Priorität haben und nicht direkt im Sichtfeld benötigt werden. Beispiele hierfür sind TDAS Konfigurationen, Strahlruder Ausstoß und ein Monitor für die momentane Energie Konfiguration. Jede ISD ist so ausgelegt das man zwischen verschiedenen Anzeigen umschalten kann. Dies ermöglicht es dem Piloten selber zu entscheiden welche Information wo angezeigt wird, daher der Ausdruck austauschbare Anzeigen. Anzeigenmodi können auch über mehrere Bildschirme dupliziert werden, falls gewünscht.

Transdirectionales Bewusstseins System (TDAS)

Das TDAS ist ein Multifunktionsradar, das in der Lage ist Informationen zu verarbeiten über umliegende Signale und Anzeige ihrer Entfernung und ihre relative Position im 3D Raum. Das TDAS ist in der Lage sich mit dem Schiffszielrechner zu verbinden um zusätzliche Zielhilfen in der TDAS Hologsphere anzuzeigen. Das TDAS ist zudem entworfen worden um zwischen verschiedenen Scan Modis zu wechseln z.B. Rundherum oder fokussiert, abhängig von der Eingestellten Genauigkeit und Reichweite der Signalerfassung.

¹ Austauschbar nicht in der aktuellen Version implementiert (0.8)

² Nur Omnidirektionaler Modus in der aktuellen Version (0.8)



THE ULTIMATE DETERRENT

PERSONAL SHIP MILSPEC
WEAPON SYSTEMS

BEHRING
SEE YOUR AUTHORIZED DEALER

COMBAT VISOR INTERFACE (CVI)

Die Hauptaufgabe des CVI ist funktionell in zwei Felder geteilt, diese befinden sich auf beiden Seiten vom Visier Arbeitsbereich (Hauptbereich zwischen oben und unten)



Der eigene Schiffsbereich

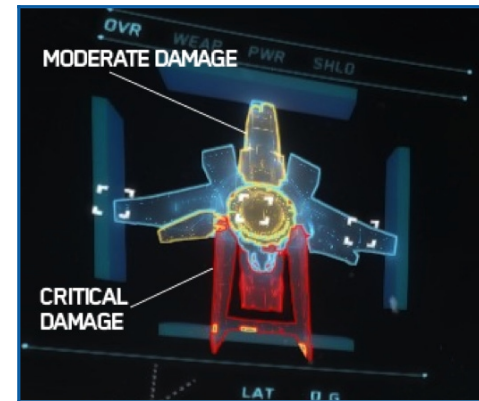
Auf der linken Seite ist der eigene Schiffsbereich. Dieser Bereich des CVI Arbeitsbereichs ist mit allen Elementen des eigenen Schiffes verbunden.

Navigations Menü

Mit dem Navigationsmenü am oberen Ende der Ansicht kann das aktuelle Kontextfenster durchgeschaltet werden um verschiedene Subsysteme zu erreichen wie Waffen, Energie, Schilde, etc. das aktuelle Fenster wird mit einem leuchtenden Navigationspunkt markiert.

Schiffs Status Anzeige

Direkt unter dem Navigationsmenü ist das Schiffsstatus Display, welches als 3D Hologramm dargestellt wird in einer oben-unten Ansicht. Schaden und der generelle Status von den verschiedenen Schiffskomponenten wird mit unterschiedlichen Farben angezeigt. Wenn eine bestimmte Komponente Schaden nimmt, wechselt sie in eine der zwei Schadensfarben: Mäßig (wenn die Komponente Schaden erlitten hat aber immer noch arbeitet) oder Kritisch (wenn die Komponente nicht mehr funktionsfähig ist). Wenn eine Komponente vom Schiff völlig gelöst wird, wird diese Komponente auch komplett aus dem Hologramm entfernt. Für Informationen über die Schadensfarben lesen sie den Zusatzabschnitt in diesem Dokument.



Die Schiffsstatusanzeige ist für sie intuitiv gestaltet, so dass sie mit einem Blick über den Zustand des Schiffes, entsprechende Maßnahmen und Manöver einleiten können.

Eigenes-Schiff-Kontext-Fenster

Das eigene Schiff- und Ziel Fenster ist immer das hinterlegte Standardmenü. Im Arena-Commander gibt es 3 weitere Kontext Fenster: Waffen Management, Energie Verteilung, und Schild Energie. Diese 3 sind weiter unter detailliert beschrieben.

Übersichts Kontext

Das Übersichtsfenster ist das entscheidende Fenster was man offen haben sollte in heißen Gefechten. Es besteht hauptsächlich aus dem was als „Docking Slot Manager“ bekannt ist.

Docking Slot Manager (DSM). Der DSM hat eine Ansammlung von „Docking Steckplätzen“. Diese wirken als generische Container, in denen Gegenstände aller Art an das Schiff andockt werden können, über dieses Menü hat der Pilot einen schnellen Zugriff auf die andockten Gegenstände über Funktionalität und Informationen. Beispiele für andockte Gegenstände sind: einzelne Waffen, Turmeinfassungen, Raketengestelle, voreingestellte Subsysteme und deren Konfiguration, und Wingman Informationen. Das DSM können sie nach Belieben konfigurieren, dass ihre bevorzugten Gegenstände sofort angezeigt werden.³

³ Ab der aktuellen Version (0.8), dürfen nur Waffen zum DSM gedockt werden.

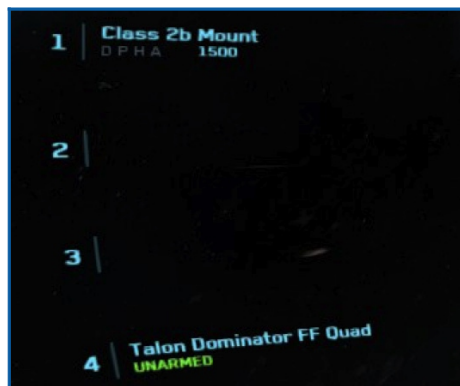
Dein Cockpit

Docking Elemente können kritische Schritte im UI Fluss sparen. Funktionalität und Darstellung der Informationen von einem angedockten Gegenstand hängen vom Gegenstand selber ab. Zum Beispiel kann ein Raketen Rack die ausgerüsteten Raketen anzeigen, aktuelle bewaffnete Raketen, und auch das Zielsuchsystem. Eine angedockte Waffe zeigt wiederum andere Informationen an, wie Munitionsvorrat, Indikatoren für Schäden, Energie und Waffen Temperatur.

Es ist üblich das Piloten die das DSM nutzen, sich Verknüpfungen erstellen um verschiedene Subsysteme vom Schiff zu aktivieren während dem Flug ohne in den Kontextfenster suchen zu müssen.

Gegenstände die im DSM angedockt sind haben 3 verschiedene Staten:

Zugeklappt: Wenn ein Gegenstand nicht mehr einsatzbereit ist wird nur noch die Dock Nummer angezeigt. Im zusammengebrochenen Zustand werden die Gegenstände automatisch in den untätig Staus versetzt, ein kritischer Alarm wird dem Piloten unmittelbar mittgeteilt, wenn zum Beispiel das Hitzelevel zu hoch wird oder die Munition leer wird (wenn es eine Waffe ist). Um einen defekten Gegenstand zu entfernen, einfach Numpad-Links oder Links drücken während der Gegenstand hervorgehoben ist. Um den Gegenstand in den Ruhezustand zu schicken Nummernblock rechts oder rechts drücken.



Beispiel das gedockte Items 2 und 3 im zugeklappten Zustand zeigt. Die gedockten Items 1 und 4 sind im Ruhezustand.

Ruhezustand: Im Ruhezustand werden nur die notwendigsten Informationen angezeigt, wenn der Gegenstand nicht geöffnet ist. Dies umfasst in der Regel die Dock Nummer und den Namen. Bei Waffen wird noch die Munitionsreserve und zusätzlich Schaden, Energie und Hitzelevel angezeigt.

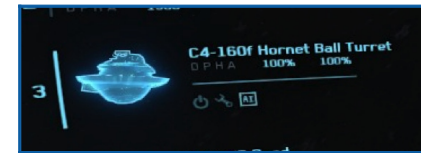
Offen/Aktiv: Wenn ein angedocktes Element geöffnet wird, wird es zum aktiven Element im DSM. Der offene Status von einem Gegenstand wird als 3D Hologramm

angezeigt, wenn es ein physikalischer Gegenstand ist, er wird so wie die Schiffsstatus Anzeige angezeigt. Dies ist sehr nützlich weil man so detailliert den Schaden am Gegenstand sehen kann. Es ist genauso möglich das Subsysteme unabhängig beschädigt sind, so kann man diese Schäden über die verschiedenen Farben sehen.

Wenn das Element geöffnet ist sieht man genauso alle interaktiven Icons die mit dem Gegenstand verbunden sind. Diese Icons sind Power An/Aus und eine Markierung für Reparaturen. Manche Gegenstände benötigen keinen offenen Status (sie müssen nur aktiv sein).

Wenn die Gegenstände nicht mehr aktiv sind gehen sie automatisch in den Ruhezustand.

Um einen angedockten Gegenstand zu aktivieren muss man nur numpad 5 oder Enter drücken während der Gegenstand hervorgehoben ist. Um Shortcuts zu benutzen einfach numpad 0 gedrückt halten und die Docknummer auf dem numpad drücken.

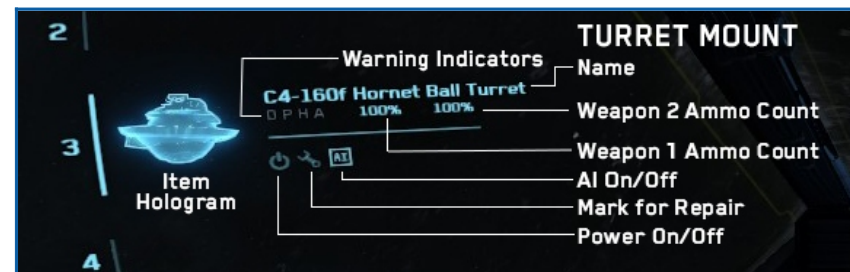


Gedocktes Item im geöffneten Zustand

Im Arena Commander sind nur Waffen Typen im DSM voreingestellt. Diese angedockten Gegenstände, mit Ausnahme der Raketen Racks, haben D P H A Warnindikatoren.

D= Schadensstatus P=Energielevel H= Hitzelevel A=Munitionsvorrat

Jeder Buchstabe wechselt die Farbe falls eine Warnung eintritt.

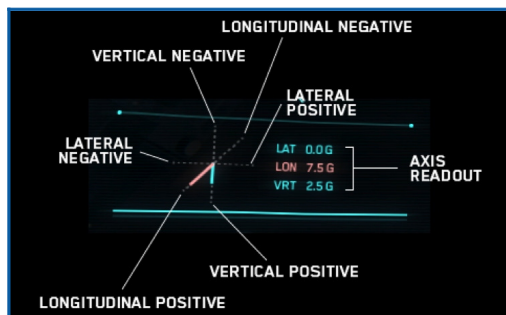


Dein Cockpit



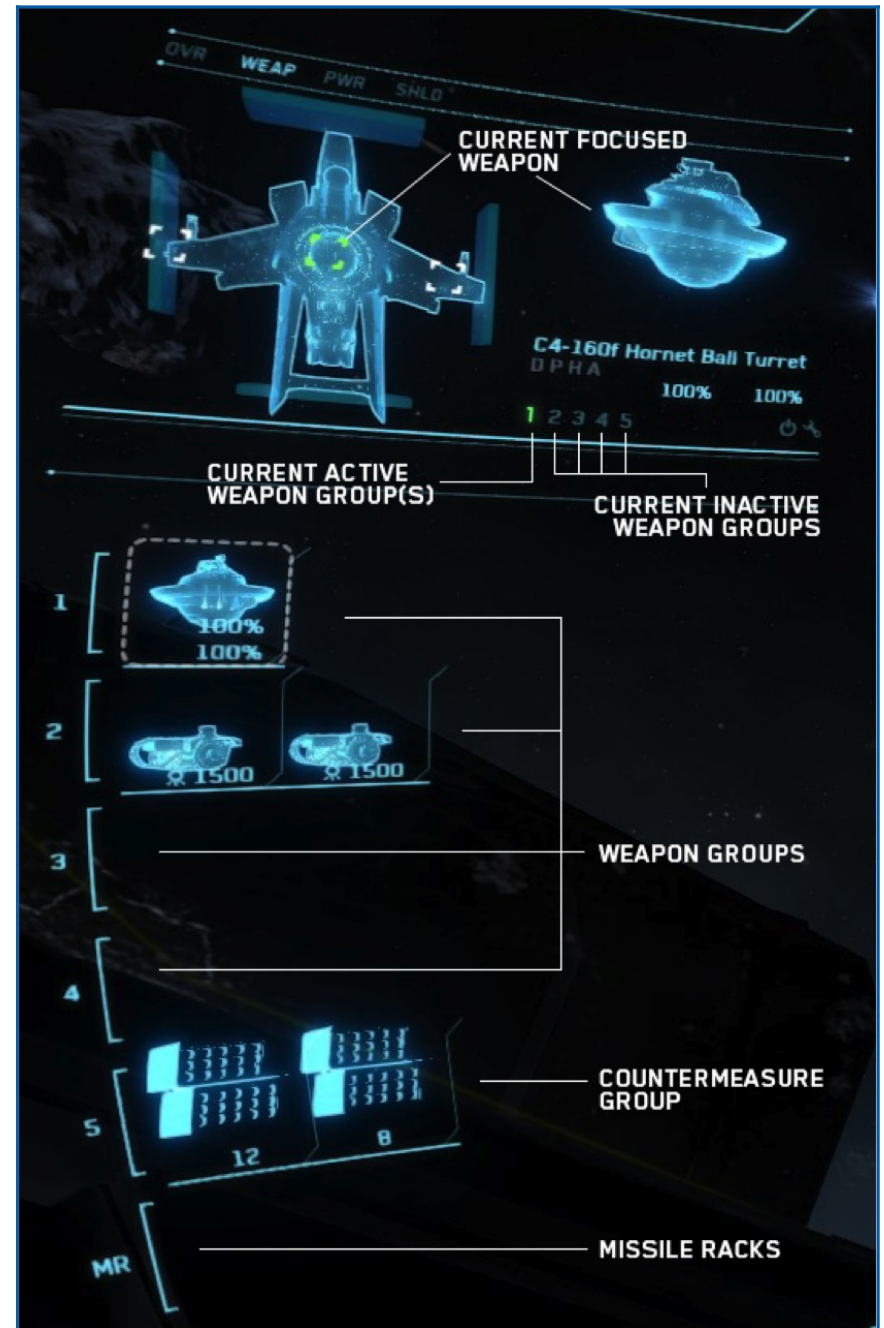
Wenn ein angedockter Gegenstand falls es sich um einen Physikalischen handelt zerstört wird, wird er sofort aus dem DSM gelöscht sowie aus dem Schiffshologramm entfernt.

G-Force-Indikator: Auch findet man in der Übersicht den G-Force Indikator. Der G-Force Indikator zeigt die aktuellen G-Kräfte separat für jede Achse. Wenn die G-Kräfte zu hoch werden, egal in welcher Richtung, (was möglicherweise eine Blackout und eine verschwommene Sicht vom Piloten zur Folge hat) wechselt die Achse welche zu hoch belastet wird in die kritische Farbe (Rot). Der G-Force Indikator ist ein sehr wichtiges Instrument um Blackouts zu vermeiden, speziell dann wenn man gefährliche Flugmanöver durchführt. Die Belastungsspitze jeder Achse liegt bei 10G.



Der G-Force-Indikator

Weapon Management Context: Das Waffenverwaltungs Menü zeigt alle Waffen die am Schiff montiert sind und zu welcher Waffengruppe sie gehören. Waffenfunktionalität und die Gruppenzuordnung kann in diesem Fenster verwaltet werden. Dieses Fenster kann sehr schnell durch die Taste F2 erreicht werden, oder durch durchschalten mit den Tasten (I) und (J).



Das Waffen Management Kontext Fenster

Dein Cockpit

Über das Waffen Management Menü, wechselt das CVI automatisch zur ersten angebrachten Waffe. Um zur nächsten Waffe zu wechseln drückt man runter auf dem Numpad. Um zur vorherigen Waffe zu wechseln drückt man auf dem Numpad nach oben. Die Auswahl wird auch auf dem Schiffshologramm mit einem Focus angezeigt. Man kann die Waffen auch verwalten indem man Numpad 5, Enter oder Numpad rechts drückt.

Wenn eine Waffe einer Waffengruppe hinzugefügt wird, erscheint die Waffe im Menü und wird als Aktiv in der jeweiligen Gruppe hinterlegt. Das Waffenhologramm wird genauso zur ausgewählten Waffengruppe hinzugefügt. Wenn eine Waffe aus einer Gruppe gelöscht wird verschwindet auch das Waffenhologramm aus der Liste.

Wenn eine Waffe beschädigt wird, erscheint das Hologramm der Waffe in der jeweiligen Schadensklasse einmal im selektierten Fenster und in der Waffengruppe.

Power Management Context. Der Energie Verwaltungs Kontext erlaubt es dem Piloten die Energieverteilung zu leiten und zu priorisieren über das ganze Schiff und seine Subsysteme wo Energie brauchen um einsatzfähig zu sein. Die Energieverteilung wird in 3 Hauptgruppen aufgeteilt sichtbar über das Energieverteilungsdreieck. Die Systeme sind nicht auf eine Gruppe beschränkt und können nach Belieben vom Piloten so gewählt werden wie er möchte, dies wurde so gewählt das man auf die Bedürfnisse und Stärken des Piloten eingehen kann, wie er die Schiffskomponenten nach seinen Bedürfnissen nutzen möchte.

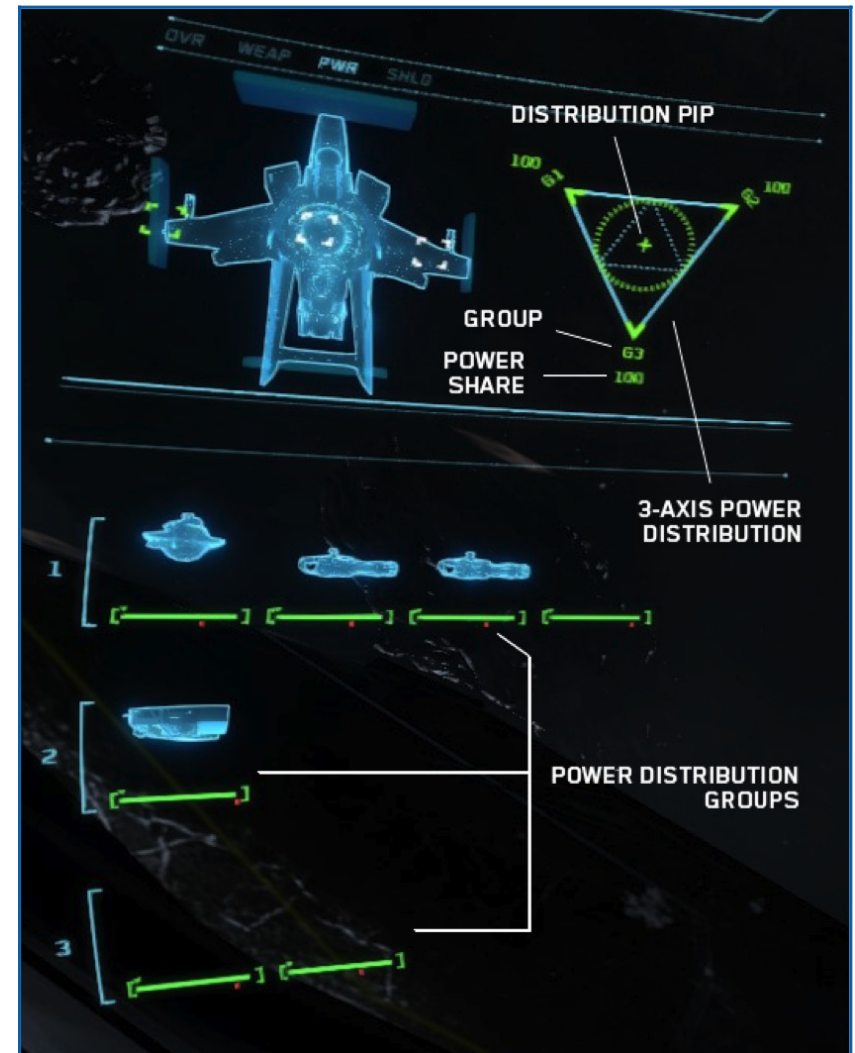
In der momentanen Voreinstellung sind die Gruppen wie folgt aufgeteilt.

G1 (Grupp 1) Waffensysteme

G2 (Grupp 2) Avionik und Subsysteme

G3 (Grupp 3) Schilde

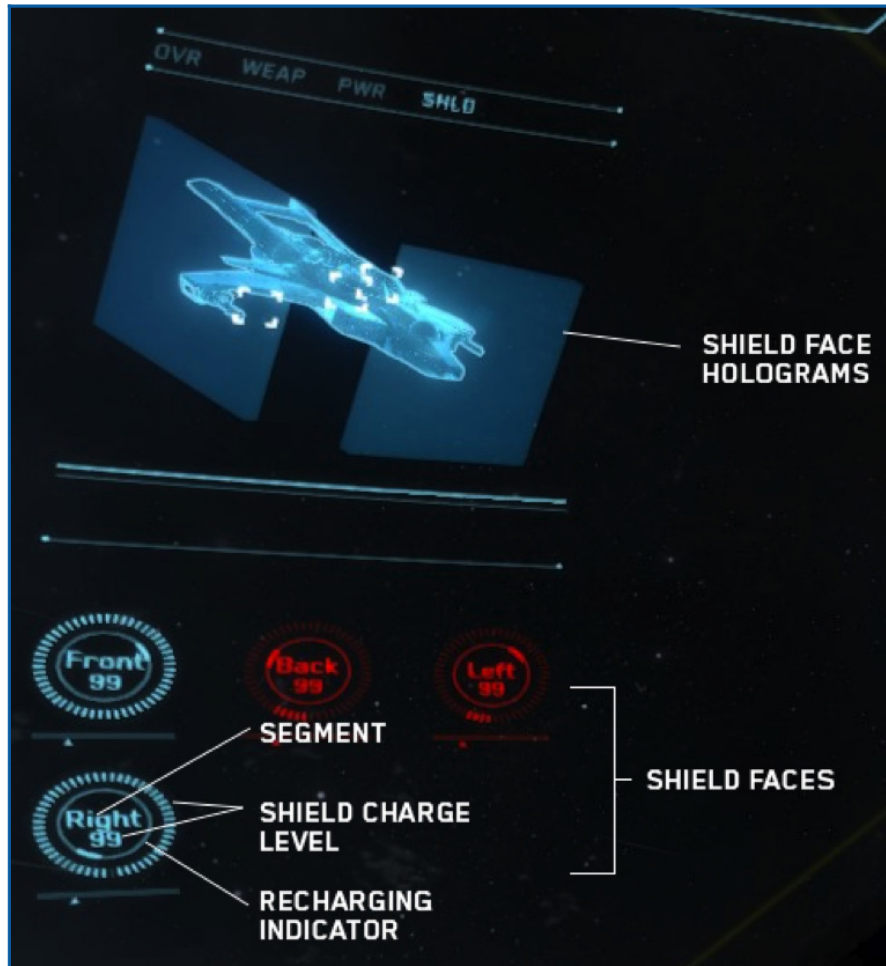
Einzelne Komponenten können auch ein/ausgeschaltet werden indem man durchs Menü navigiert und die jeweilige Komponente auswählt. Um Energie einzuschalten sollte man sicher gehen das sie hervorgehoben ist danach drückt man Numpad 5 oder Enter. Wenn die Komponente ausgeschaltet wurde erscheint neben dem Waffenhologramm ein OFF Indikator.



Das Energie Management Kontext Fenster

Dein Cockpit

Shield Management Context. Das Schildmanagement Menü gibt die Möglichkeit die Schilde die Schildpriorität zwischen den verschiedenen Schildsegmenten zu steuern, die Anzahl an Segmenten basiert auf dem Schildsystem was auf dem jeweiligen Schiff installiert ist.

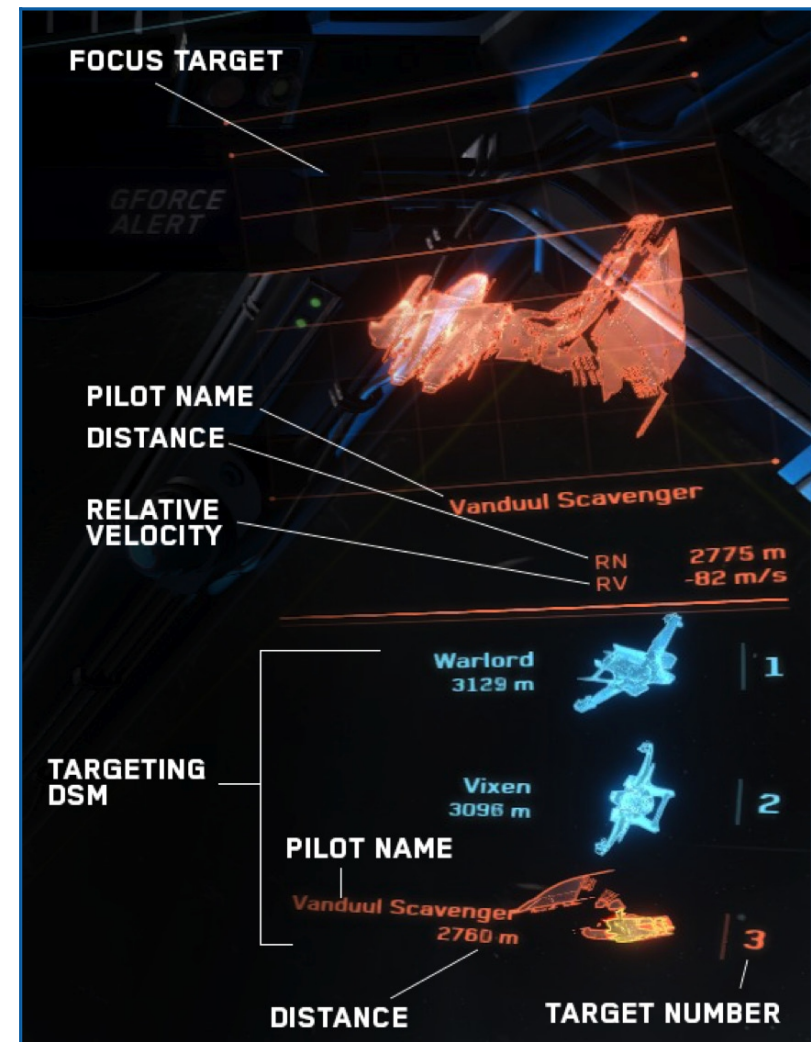


Das Schild Management Kontext Fenster

Wenn feindliches Feuer das Schild trifft nimmt das Schildlevel ab. Wenn das Schild unter 20% fällt, kommt es in den kritischen Bereich und wird Rot hinterlegt. Wenn das Schild auflädt, wird der Aufladeindikator sichtbar bis das Schild wieder komplett aufgeladen ist.

ZIEL MONITOR

Auf der anderen Seite der eigenen Schiffsansicht und die Zielansicht vorhanden. Schiffe die in diesem Bereich angezeigt werden sind andere Kontakte die aufgeschaltet wurden. Die Objekte die aufgeschaltet werden können sind feindliche Jäger, große Capitalships, Subsysteme von diesen, Wingman's, und ganz normale Objekte wie z.B. Asteroiden, etc.



Das Target Management Kontext Fenster

Dinge in diesem Bereich funktionieren wie in der eigenen Schiffsansicht. In Abhängigkeit von der Leistungsfähigkeit des Schiffs installierten Ziel System, vermittelt dieses auf dem Hologramm Treffer und eventuelle Schwachstellen, sodass der Pilot eventuelle Schwachstellen und den Schaden des feindlichen Schiffes sehen kann. Der Zielbereich hat auch ein Ziel bezogenes DSM, wo bei aufgeschalteten Zielen Informationen über dieses und die Funktion des Schiffes dargestellt wird.

Das große Hologramm zeigt das momentan aufgeschaltete Ziel. Wenn man ein Schiff aufgeschaltet hat erlaubt das TTS Schiffsystem (weiter unten erklärt) zusätzliche Informationen wie Geschwindigkeit, Entfernung und relative Richtung des aufgeschalteten Ziels. Ziele können auf verschiedenen Wegen aufgeschaltet werden: Einmal durch benutzen der TDAS Holosphäre, direktes Anschauen des Ziels und die Selektion machen, oder durch das DSM Zielsystem.

Scanning Prozess. Über die Selektion von einem unbekanntem Kontakt, wird der Zielcomputer das Ziel scannen um weitere Informationen für den Piloten zu erhalten, Name des Ziels und generelle Gesinnung. Wenn der Scan abgeschlossen ist wechselt das Zielsystem und das Hologramm die Farbe automatisch um die Gesinnung anzuzeigen, falls es feststellbar ist. Abhängig von der Performance vom Zielcomputer und anderen generellen Faktoren kann der Scan länger oder auch kürzer dauern. Einmal beendet kann das DSM das Ziel speichern um eine mehrfach Verfolgung zu ermöglichen.

Benutzung vom Ziel DSM. Das Ziel DSM kann verwendet werden um mehrere Ziele gleichzeitig zu verfolgen. Die Anzahl der Ziele die auf einmal verfolgt werden können ist abhängig von der Performance des installierten Ziel Computers. Aufgeschaltete Ziele zeigen im DSM ihre relative Entfernung und Geschwindigkeit an, und zusätzlich ein kleines Hologramm des Ziels wo man ihren Schadenstatus sehen kann. Ziele die im DSM eingeloggt sind, sind eigentlich aufgeschaltete Ziele.

Um ein Ziel in das DSM einzuloggen, muss man sicher gehen dass das fokussierte Ziel ausgewählt und gescannt ist, danach drückt man „G“ auf der Tastatur. Nochmaliges drücken der Taste „G“ führt dazu, dass das selektierte Ziel aus dem DSM entfernt wird. Wenn ein Ziel eingeloggt wurde wird automatisch eine Referenz Nummer erzeugt die sich in die Liste des DSM einreihet. Diese Nummer wird dann im DSM bei den Zielen angezeigt, sodass man schneller die Ziele unterscheiden kann.

Um schnell ein eingeloggtes Ziel zum fokussierten Ziel zu machen drückt man auf dem Numpad. + X, X steht für die Referenznummer im DSM.

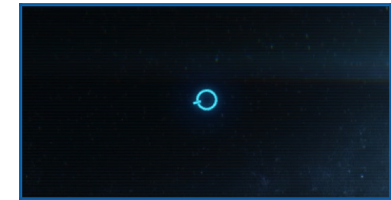
Augmented HUD

Eine Primärfunktion des CVI ist die Sicht des Piloten zu verbessern mit verschiedenen Fadenkreuzen und anderen Hilfsindikatoren. Die CVI Marker erlauben es dem Piloten in jede Richtung zu schauen, fremde Ziele zu verfolgen, das eigene Schiff im Auge zu behalten und das auch bei anstrengenden Manövern.

Targeting. Fremde Kontakte können verschiedene Status haben. Ein spezielles Fadenkreuz wurde entwickelt damit man sofort sieht welchen Status ein Ziel hat.



Nicht gescannter Kontakt



Gescannter Kontakt

Ein nicht gescannter Kontakt ist ein Objekt was nicht gescannt wurde und keine zusätzlichen Informationen bietet und es ist potentiell ein unbekannter Kontakt. Der Fadenkreuz Marker ist ein halbierter Sechseck das durchsichtig ist.

Ein gescannter Kontakt ist ein Ziel das schon gescannt wurde, was aber momentan nicht fokussiert ist oder aufgeschaltet. Die Form ist sehr simpel, ein Kreis mit einem kleinen Marker dran der in die Richtung zeigt wo der Kontakt hinfliegt.

Focused Target & Acquisition. Das fokussierte Ziel, wie oben beschrieben, ist essentiell das Hauptziel. Das fokussierte Ziel-Fadenkreuz wird angezeigt als ein Kreis der in 4 Segmente unterteilt ist, er zeigt außerdem noch die Entfernung und den Namen des Ziels an.



Fokussiertes Ziel

Dein Cockpit

Die Initiation eines Ziel Scans wird markiert durch eine Serie von 3D Segmenten, die aus den Ecken des CVI angeflogen kommen und ein Fadenkreuz bilden um den Zielfocus, man sieht wie weit der Scan abgeschlossen ist an der Anzahl der 3D Segmente die das Fadenkreuz bilden. Wenn der Scan abgeschlossen ist bilden diese Segmente ein geschlossenes 3D Fadenkreuz welches den Bewegungen des Feindes folgt und sich dreht auf seiner Schiffsachse, dadurch kann man die Flugbahn von ihm erkennen. Die Farbe des Fadenkreuzes wechselt ebenso wenn eine Freund-Feind Detektion möglich ist. Wenn der Scan länger dauert, werden mehr 3D Segmente für das Fadenkreuz benötigt um es zu vervollständigen.

Locked Target. Ein Ziel das aufgeschaltet ist behält das komplette 3D Scan Fadenkreuz wenn der Zielfocus auf andere Ziele gerichtet wird. Die DSM Referenz Nummer steht unter dem Fadenkreuz.

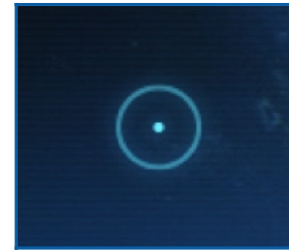


Fokussiertes Ziel

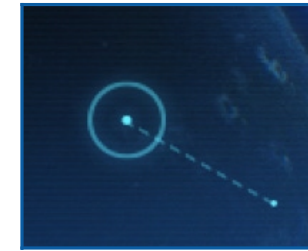
Missile Locking. Die Raketenaufschaltung benutzt das gleiche Konzept wie das Scan-Fadenkreuz, es fliegen genauso 3D Segmente, für das spezielle Missile Lock Fadenkreuz, auf das Fadenkreuz bzw. darüber. Die Raketenaufschaltung ist abhängig von der Vollständigkeit des Fadenkreuzes, längere Aufschaltzeiten benötigen auch hier mehr 3D Segmente. Die Farbe der Raketenaufschaltung ist die gleiche wie beim kritischen Marker.

Line-of-Sight (LOS) Marker. Der Sichtpunkt Marker zeigt die exakte Position im Weltall an wo der Pilot hinschaut. Wenn das Schiff bewegliche Waffen hat werden sie immer (falls möglich) genau in die Richtung des LOS Markers ausgerichtet, die „Feuerüberschneidung“ ebenso basierend auf der maximalen Waffenreichweite.

Wenn eine oder auch mehrere Waffen nicht auf den LOS Marker ausgerichtet sind, z.b. wegen der eingeschränkten Beweglichkeit der Waffen, oder die Waffen sind starr ausgerichtet, markiert ein Punkt ihre momentane Position, dieser ist mit einer gestrichelten Linie mit dem LOS Marker verbunden, sodass man sieht welchen Winkel die Waffe vom tatsächlichen Punkt hat. Wenn dann die Waffe mit dem LOS Marker ausgerichtet ist verschwindet dieser Punkt und die Linie auch.



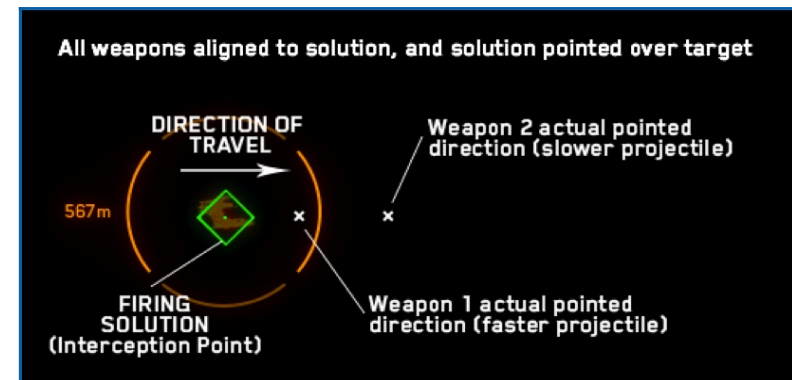
Der LOS Marker



Beispiel für eine kardanisch aufgehängte Waffe noch nicht richtig mit dem LOS-Marker ausgerichtet

Intelligentes Zielsuch-System für bewegliche Waffen

Wenn es ein aktives Ziel gibt, richtet das Schiffs ITTS die beweglichen Waffen abhängig von der Geschwindigkeit, Entfernung und Richtung des Ziels so aus, dass die Schüsse genau in den LOS Marker fallen und die Schüsse mit der Flugbahn des feindlichen Schiffes zusammenlaufen. Der LOS Marker wird zu einem sogenannten Feuer Frei Vorschlag- der erwünschte Abfangpunkt.



Vereinfachtes Beispiel wie das ITTS bei einer kardanisch aufgehängte Waffe funktioniert. Weiße x werden nicht im CVI angezeigt.

Wenn das ITTS aktiv ist, zielen die bewegliche Waffen nicht direkt auf den LOS Marker sondern auf eine Vorlaufpunktbasierend auf der Geschwindigkeit, wie ebenso die Zielgeschwindigkeit und natürlich die Entfernung. Wenn dies der Fall ist gibt es einen Punkt wohin die Waffen momentan zielen, damit erkennt man wie weit man weg ist vom idealen Feuerpunkt bzw. vom errechneten Vorschlagspunkt.

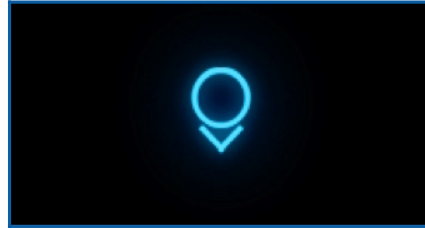
Wenn der Feuervorschlag genau auf dem feindlichen Schiff ist, erscheint ein kleines Rechteck (diamantform) und die Farbe wechselt zu Grün (wie im Bild oben).

Dein Cockpit

Total Velocity Indicator (TVI). Ein Geschwindigkeit Vektor Indikator wird im CVI angezeigt, er wird angezeigt durch einen kleinen Ring und einem kleinen Pfeil der in den Kreis zeigt, zeigt eine Vorwärtsbewegung an. Der TVI zeigt wohin das Schiff fliegen wird, obwohl die Schiffsspitze woanders hinzeigt. Das TVI ist nützlich um den genauen Flugvektor des Schiffes festzulegen, speziell wenn man zwischen oder um andere Objekte driftet.



Geschwindigkeitsanzeige



Abbremsanzeige

ANTI-TVI. Ein ANTI-TVI wird genauso im CVI angezeigt, er zeigt wovon das Schiff wegfliegt. Der ANTI-TVI wird auch als Ring angezeigt wo ein kleiner Pfeil weg zeigt (vom Ring). Der ANTI-TVI ist nützlich um zu sehen dass das Schiff „außer Kontrolle“ ist, die Front des Schiffes bewegt sich entgegengesetzt zum eigentlichen vorwärts Vektor.

FIXED HEADS-UP DISPLAY

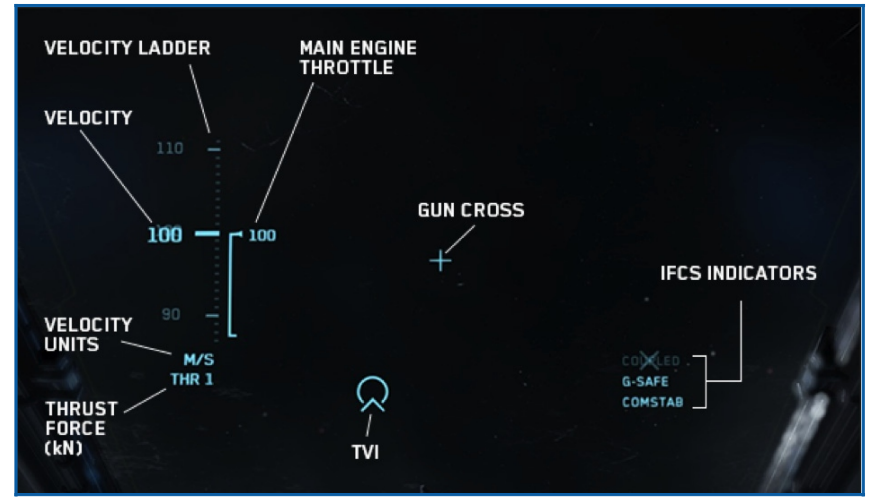
Das feste HUD sitzt genau im Zentrum der Sicht und ist da um Informationen anzuzeigen die für die Orientierung wichtig sind, generelle Fluginformationen und Flug Kontrollmodis/Indikatoren.

Geschwindigkeitsanzeige. Die Geschwindigkeitsanzeige zeigt die momentane Geschwindigkeit an mit der das Schiff fliegt.

Schubkraft. Die Schubkraftanzeige wird in KiloNewton angegeben, es zeigt die Kraft die auf die Vorwärtsachse des Schiffes wirkt.

Hauptschubkraftregler. Der Hauptschubkraftregler zeigt an auf welchem Energielevel der Schub zur Hauptdüse geleitet wird.

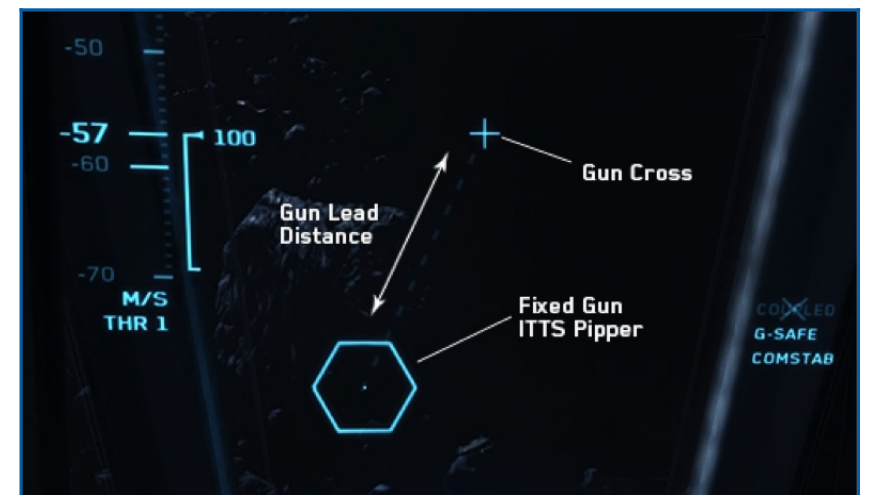
Fadenkreuz. Wenn das Schiff fest fixierte Waffen hat die nach vorne gerichtet sind, erscheint ein kleines Fadenkreuz das den Feuerpunkt der Waffen markiert, es ist genauso der Mittelpunkt der Längsachse vom Schiff.



Fixed HUD Layout

Fixed Weapons ITTS. Wenn feste Waffen ausgerüstet sind und man hat ein aktives Ziel erscheint ein Sechseck welches zur Feuerhilfe dient, die Lage von ihm ist abhängig von Geschwindigkeit, Entfernung und relative Richtung des eigenen Schiffes.

Dieses Sechseck zeigt wo Projektile/Geschosse von den festen Waffen landen werden in Abhängigkeit von der Entfernung zum Ziel. Um sicherzugehen dass die Geschosse treffen muss dieses Sechseck sich mit dem Zielfocus überdecken wenn man feuert.



Beispiel Fixed Weapon ITTS

Dein Cockpit

Intelligent Flight Control System (IFCS). Flugkontroll Indikatoren werden rechts unten im HUD angezeigt. Eine Flugkontrolle die nicht belegt oder zerstört ist wird lichtdurchlässig (blass) und mit einem durchgestrichenen X angezeigt.

Gekoppelter und entkoppelter Modus. Es gibt zwei Kontroll Modis einen gekoppelten und einen entkoppelten. Im gekoppelten Modus fliegt man immer mit der Nase voran wie ein ganz normales Flugzeug heute. Wenn man dreht oder die Richtung ändert fliegt das Schiff in die Richtung wo die Nase hinzeigt weiter, mit der eingestellten Geschwindigkeit.

Wenn der gekoppelten Modus aus ist, wechselt man in den entkoppelten Modus, die Richtung und die Geschwindigkeit sind nicht mehr abhängig wohin die Nase zeigt, es erlaubt dem Schiff sich frei zu drehen ohne die Richtung zu ändern. Im entkoppelten Modus kann man von links nach rechts strafen, vorwärts rückwärts, und natürlich hoch und runter. Wenn man nun wieder in den gekoppelten Modus wechselt bewegt sich das Schiff, mit der momentanen Geschwindigkeit, in die Richtung wo die Nase hinzeigt.

Dieser Modus wird angezeigt im HUD mit einen „**COUPLED**“ Indikator.

IFCS Safety Modes. Es gibt zwei IFCS Sicherheit Modis:

G-SAFE. Das erste ist der G-Kraft Sicherheit Modus, er stellt sicher, dass die G-Kräfte nicht zu hoch werden und beschützt einem dadurch vor einem Blackout oder verschwommener Wahrnehmung. Wenn dieser Modus eingeschaltet ist und man möchte ein Schiff so bewegen das man die G-Kräfte die man aushält übersteigt, regelt das IFCS die Bewegung auf ein normales Maß herunter. Wenn man wendet, verhindert das IFCS eine zu große Kurvengeschwindigkeit, sodass man wieder im sicheren Bereich liegt. Wenn man straft, begrenzt das IFCS die Hoch und Runter Beschleunigung auf ein körperverträgliches Maß.

Der G Kräfte Sicherheit Modus wird mit einem **G-SAFE** Indikator im HUD angezeigt.

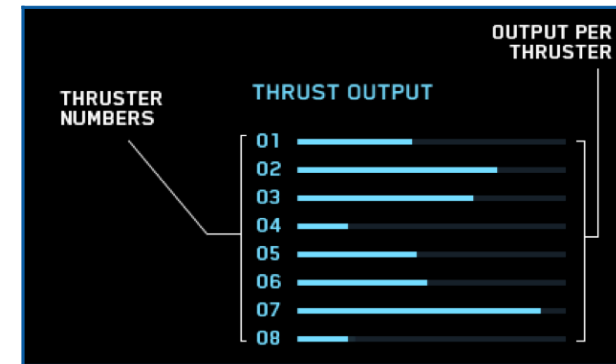
Command-Level Stability (COMSTAB). Der zweite Sicherheitsmodus ist das Wende Kontrollsystem (TCS, manchmal Command Level Stability oder COMSTAB genannt). Wenn das Schiff mit hoher Geschwindigkeit geradeaus fliegt kann es bei einem Richtungswechsel vorkommen, dass es anfängt zu driften bevor die neue Richtung eingeschlagen wird. COMSTAB minimiert dieses driften indem es bei extremen Flugmanövern die Geschwindigkeit ein klein wenig drosselt. Es ist ungefähr wie eine Traktion Kontrolle bei normalen Autos heutzutage.

Wenn Command-Level Stability aktiviert ist wird ein **COMSTAB** Indikator im HUD angezeigt.

INTERCHANGEABLE STATUS DISPLAYS

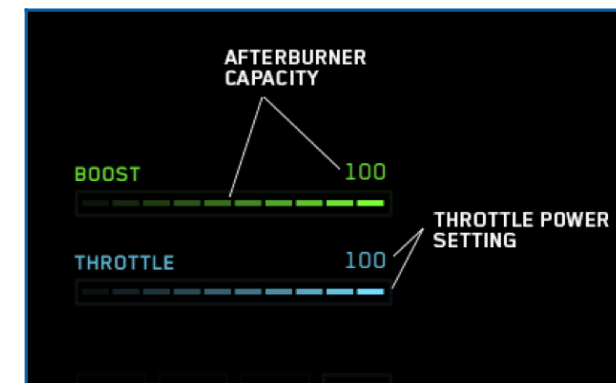
Es sind zwei ISD's verfügbar:

Thruster Output Display. Das Schubdüsen ISD Display zeigt von jeder Schubdüse das Energie Level an von der Hauptdüse bis zu jeder einzelnen Manövrierdüse.



Schubdüsen Leistung ISD

Throttle & Boost Display. Das Schub und Boost ISD Display zeigt das momentane Energielevel an das auf das Haupttriebwerk übertragen wird, genauso wieviel Energie dem Nachbrenner zur Verfügung steht.



Schub & Schubdüsen ISD

Weil der Nachbrenner mehr Treibstoff verbraucht reduziert sich die Boostanzeige wenn der Nachbrenner eingeschaltet ist, dabei blinkt immer wieder das er eingeschaltet ist. Wenn die Nachbrenner Kapazität auf 50% fällt ändert sich die Farbe der Boostanzeige in kritisch, so werden sie gewarnt das er bald leer ist. Wenn der Nachbrenner auflädt fängt er an zu blinken bis er voll ist oder wieder benutzt wird.

Transdirectional Awareness System

Das TDAS ist eine Radarsphäre die sie über Kontakte informiert, dreidimensional.



Die TDAS holografische Sphäre ohne gescannte Ziele

Das TDAS zeigt eine „galaktische“ Ebene die dafür da ist, sich im Weltall zu orientieren. Ein nicht gescannter Kontakt wird mit einer kleinen Sphäre markiert wo keine relative Entfernung angegeben ist.



Das TDAS mit einem ausgewählten Ziel

Ein fokussiertes Ziel hat einen relativen Entfernungsdiskretor (einen Ring mit Stiel) der so designend ist, dass er alle Achsen anzeigt, horizontal und vertikal. Wenn das Ziel gescannt wird nimmt ein kleiner Diamant den Platz des fokussierten Ziels ein. Wenn das Ziel fertig gescannt ist wird der Diamant zu einem kleinen 3D Modell des Ziels. Die Farbe des relativen Entfernungsdiskretor und das 3D Modell wechseln die Farbe wenn die Seitenzugehörigkeit (Freund/Feind) erkannt werden kann.



DREAM OF CITIZENSHIP?

PREP PROGRAMS AVAILABLE FOR:
EQUIVALENCY / CITIZEN EXAM

INCREA INSTITUTE



Nicht ausgewählte aber gescannte Ziele

Nicht ausgewählte aber gescannte Ziele werden in ihrem Relativen abstand Angezeigt und werden durch ein leeres Dreieck angezeigt. Die Spitze des Dreiecks zeigt nach oben oder unten je nachdem ob sich das Ziel über oder unter dir befindet.

TDAS Zoom Level

Das TDAS unterstützt den Wechsel durch die verschiedenen Zoom ebenen . Um durch diese Eben zu Wechseln musst du die "," Komma Taste drücken.

Farben der HUD-Benutzeroberfläche

Alle Elemente in der HUD-Benutzeroberfläche haben eine bestimmte Farbe. Diese können aber durch den Piloten verändert werden. In diesen "Farbgruppen" sind Elemente von ähnlichen Zuständen enthalten die über diese Farbe ähnliche Informationen anzuzeigen. Das besondere daran ist das du diese Farben an deine Bedürfnisse und Vorlieben anpassen kannst und sie dann überall in den verschiedenen HUD Komponenten so Angezeigt wird. Hier eine Liste der Farben und der ihnen zugewiesenen Funktionen:

Blau - HUD Neutral. Diese Farbe wird für alle HUD Elemente verwendet die nicht einer bestimmten Farbe zugeteilt sind. Es dient dazu um Ziele als Neutral anzuzeigen und ein Schiffsteil das man beschädigen kann als O.K. darzustellen.

Grün - Positiv. Diese Farbe wird dazu verwendet um ein Positives Feedback zu geben z.B. Nachrichten bei erfüllten Aufgaben und markierten oder Ausgewählten Objekten

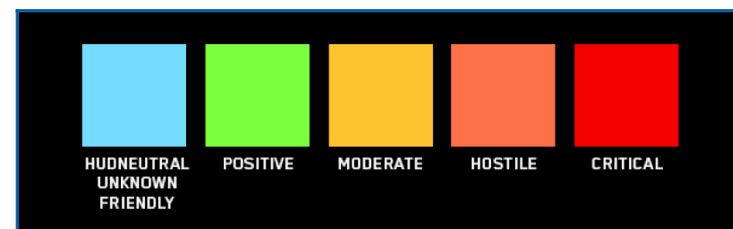
Gelb - Moderat. Sie wird benutzt um die zweite Prioritätsstufe anzuzeigen. Egal ob es eine Nachricht ist oder ein mittelschwer beschädigtes Schiffsystem. Diese Farbe wird dazu benutzt um den Zustand zwischen O.K. und Kritisch anzuzeigen.

Rot - Kritisch. Diese Farbe zeigt ein Negatives oder kritisches Element an das eure höchste Aufmerksamkeit benötigt. Außerdem wird diese Farbe dazu benutzt um zerstörte Schiffssysteme anzuzeigen und für Kritische Warnmeldungen usw.

Blau - Unbekannt. Unbekannt oder Neutrale Gesinnung

Blau - Freundlich: Freundliche Gesinnung

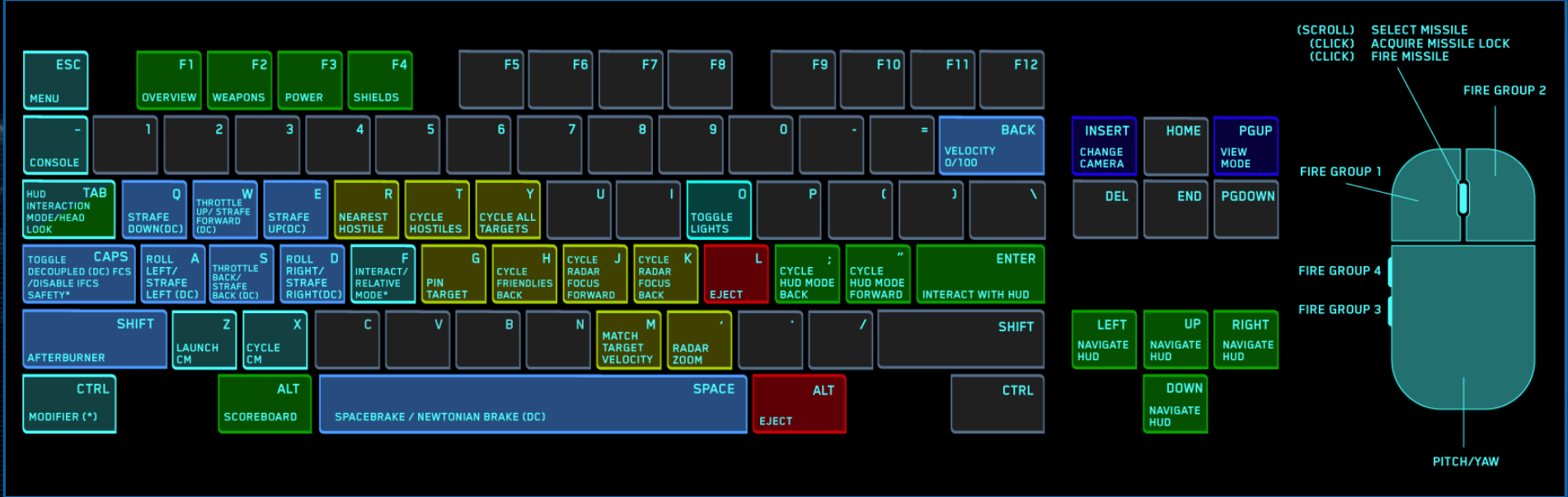
Orange - Feindlich. Feindliche Gesinnung



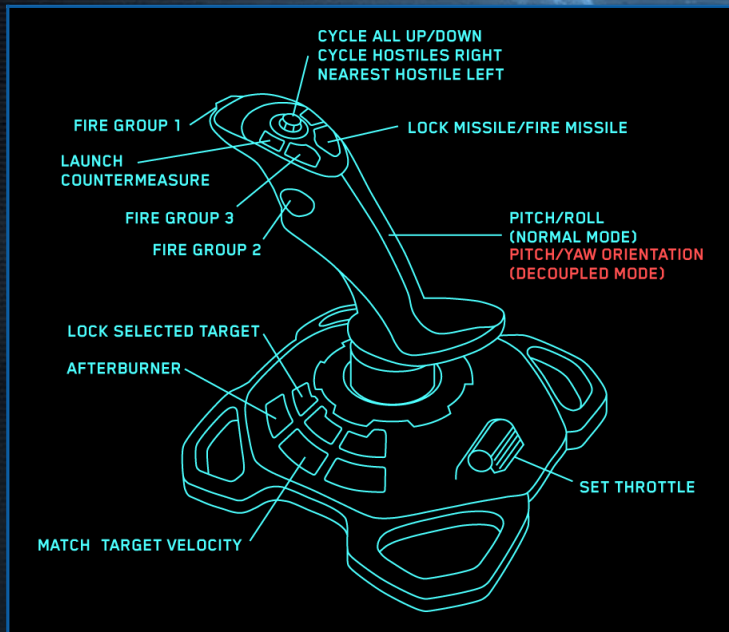
Standard Farbgruppen Definition

Steuerung

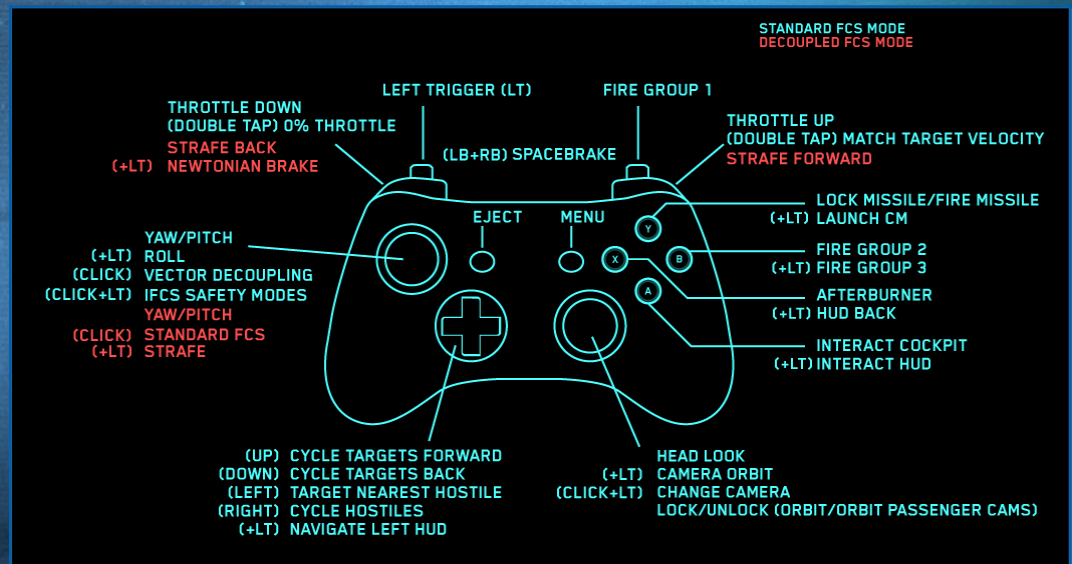
STANDARD KEYBOARD LAYOUT



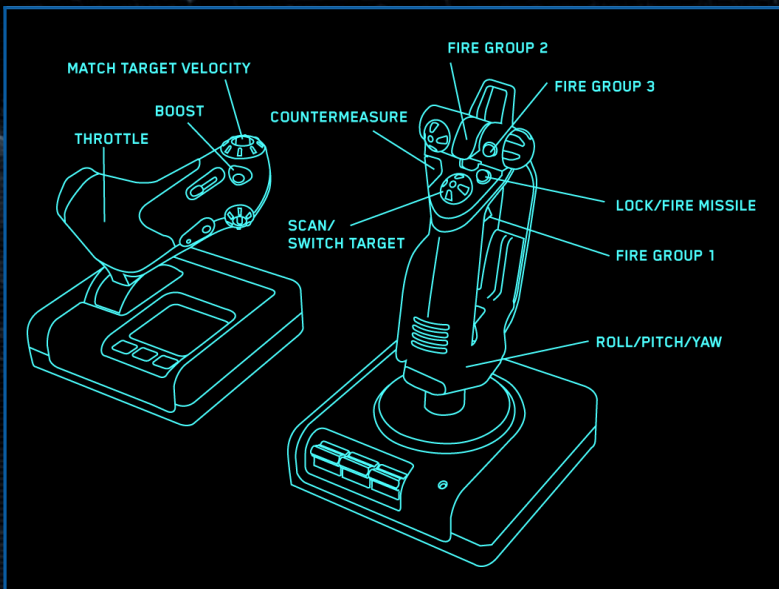
JOYSTICK



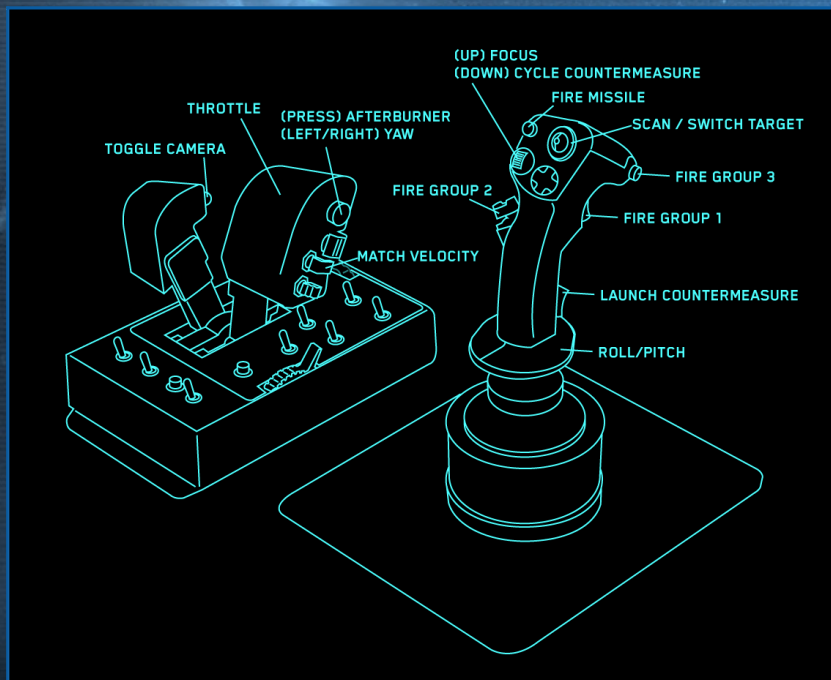
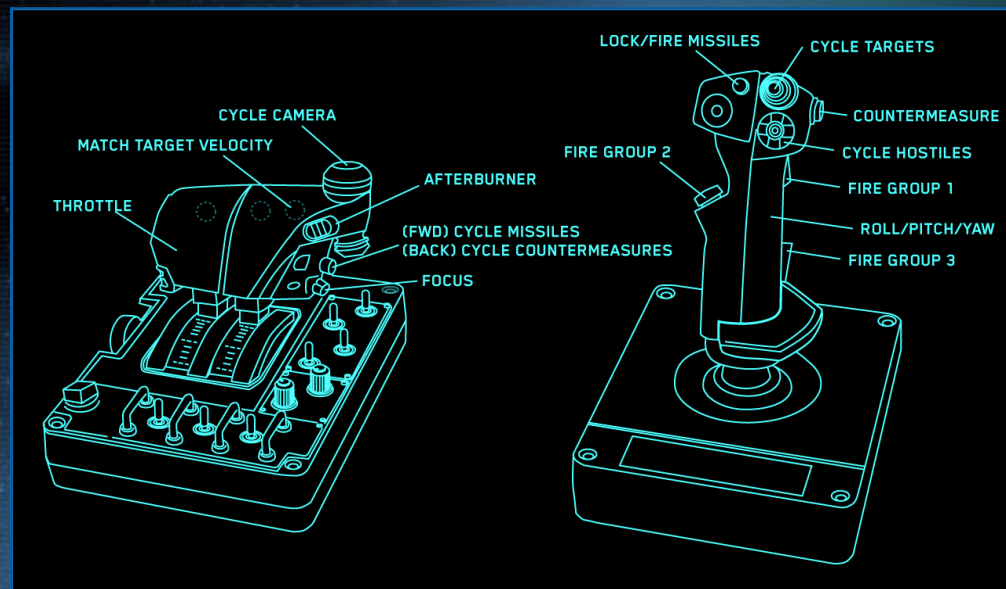
CONTROLLER



HOTAS x52



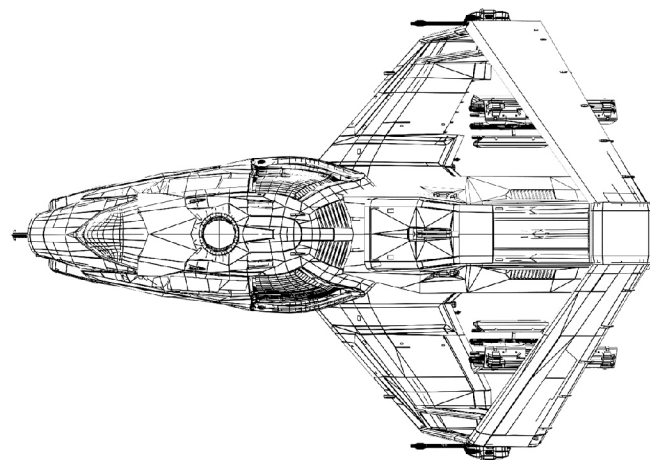
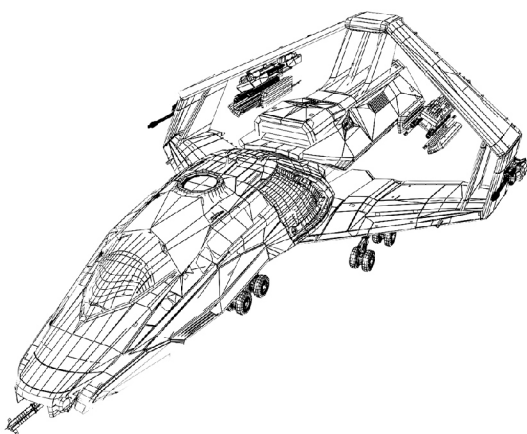
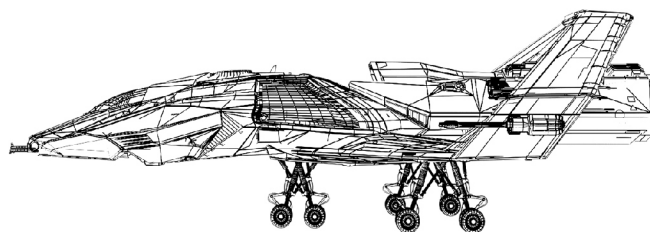
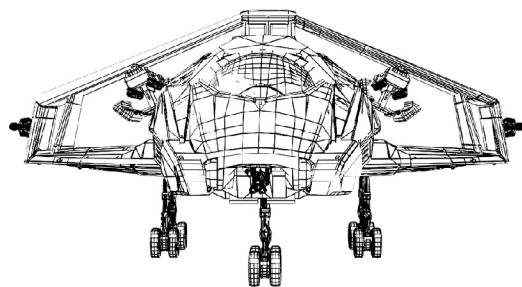
HOTAS x55



THRUSTMASTER HOTAS WARTHOG

300i

Die 300er Serie von Origin favorisiert Geschwindigkeit und Beweglichkeit vor der Power. Die Scalpel™ Precision Manövrier Triebwerke die ursprünglich für den Murray Cup entworfen wurden sind heute der Standard für die 300i und machen sie genauso Manövrierfähig wie die Scythe. Das geht natürlich auf Kosten anderer Komponenten. Der 300i fehlt die Panzerung und der Schild den eine Hornet hat befähigt den Piloten aber dazu chirurgisch präzises Angriffe zu fliegen. Die Piloten dieser Schiffe entscheiden sich oft für "Hit and Run" Angriffe um das zu kompensieren außerdem wählen sie den Winkel und den Ort des Angriffes aus anstatt sich in Kämpfen aufzureiben.



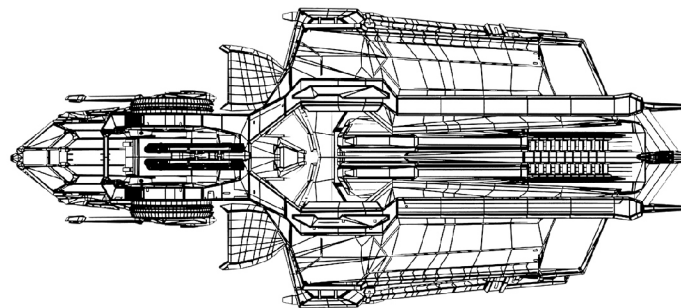
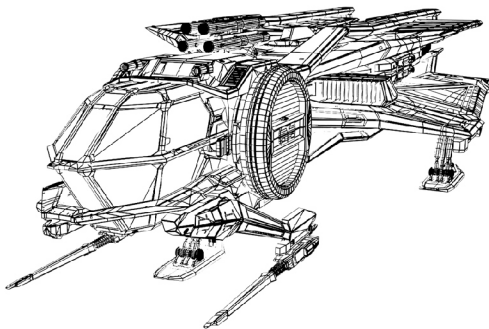
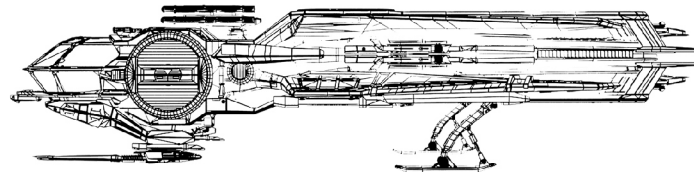
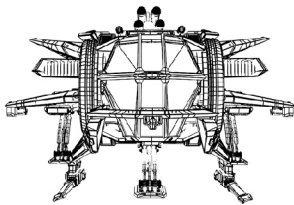
Rasse:	Menschen
Rolle:	Touring
Hersteller:	Origin Jumpworks
Länge in Meter:	24,0
Breite in Meter:	16, 0
Höhe: in Meter:	7, 0
Masse in kg:	20,085
Besatzung:	1
Max. Reaktor Klasse:	3
Kraftwerk ab Fabrik:	ACOM Starheart III (2)
Max. Antrieb:	(Hauptschubdüsen): 1x TR4 Antrieb ab Fabrik: Hammer Propulsion HE 5.3 (TR3)
Manövierrüden:	12x TR1
Manövierrüden ab Fabrik:	10x Herkunft Skalpell Präzisions, 2x Herkunft Precision
Omni	3
Max. Schild:	Gorgon Defender AllStop
Schild ab Fabrik:	Keines
Kühl System:	

ZULADUNG:

Klasse 2 Hardpoints:	1x Klaus & Werner CF-007 Bulldog Repeater 2x A & R OmniSky VI Laser-Kanone
Klasse 3 Hardpoints:	2x Behring Marksman HS Raketenplattformen (2x2 Behring Marksman HS Missiles)
Klasse 4 Hardpoints:	(keine)
Gegenmaßnahmen:	2x Origin Gegenmaßnahmen Systeme

Aurora MR

Die RSI Aurora ist ein sehr Erfolgreiches und erschwingliches zivil Schiff das in den meisten Teilen des bekannten Universums gefunden werden kann. Seine Vielseitigkeit macht es zum idealen Schiff für Anfänger Piloten, aufstrebende Frachtpiloten und für örtliche Strafverfolgungsbehörden. Die Aurora hat ein kleineres Angriffsprofil als die Hornet oder die 300i und ihre offensiven und defensiven Fähigkeiten variieren je nach Modell und der Auswahl des Piloten. Ein kluger Kämpfer sollte diese kleine Modular aufgebaute Schiff nicht unterschätzen solange er sich nicht sicher ist mit welcher Version er es zu tun hat.



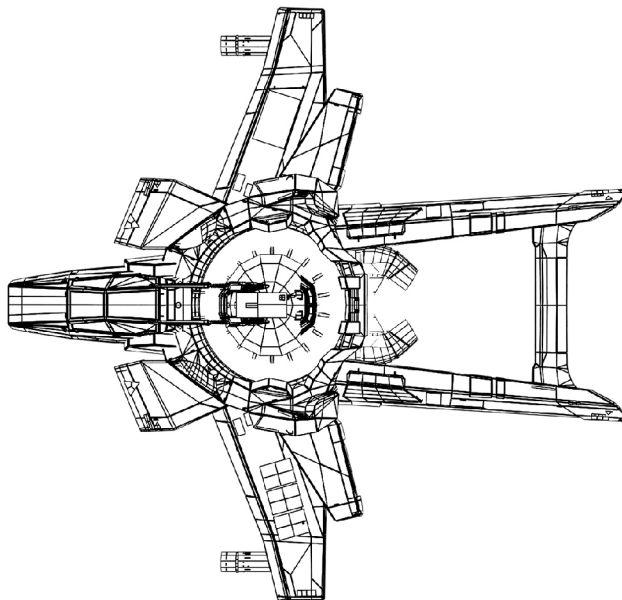
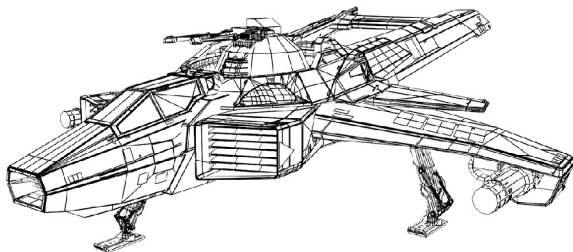
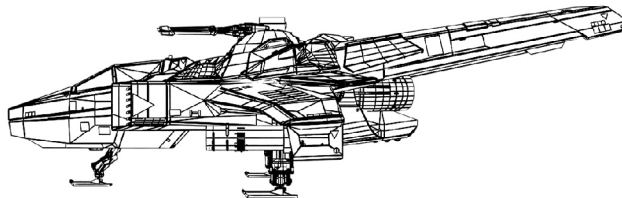
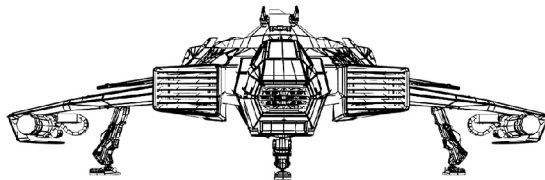
Rasse:	Menschen
Rolle:	Verschiedene
Hersteller:	RSI
Länge in Meter:	18,5
Breite in Meter:	8,3
Höhe: in Meter:	4,1
Masse in kg:	7,550
Besatzung:	1
Max. Reaktor Klasse:	2
Kraftwerk ab Fabrik:	Alliance Startech KS9 Enhanced (1)
Max. Antrieb (Hauptschubdüsen):	1x TR3
Antrieb ab Fabrik:	Dragon STC Red (TR3)
Manövrierdüsen:	6x TR1
Manövrierdüsen ab Fabrik:	6x KDK TM-4 Slider(TR1)
Max. Schild:	2
Schild ab Fabrik:	Seal INK-1 (S1)
Kühl System:	J-Span Omni Cool Reduction Bar

ZULADUNG:

Klasse 1 Hardpoints :	2x Behring M3A Laserkanonen
Klasse 2 Hardpoints:	(Keine)
Klasse 3 Hardpoints :	1xBehring Marksman HS Missile Platform (1x4 Behring Marksman HS Raketen) 2x Behring Marksman HS Raketenplattformen (2x2 Behring Marksman HS Missiles)
Klasse 4 Hardpoints:	(Keine)
Gegenmaßnahmen:	2x RSI Gegenmaßnahmen Systeme

Hornet F7C

Im 28. Jahrhundert stellte Anvil Aerospace den Prototypen der Hornet als Ersatz für die Trägergestützten Jäger der UEE Navy vor. In den nächsten zweihundert Jahren übernahm die Hornet in ihren verschiedenen Versionen Millionen von verschiedenen Operativen Einsätzen wie Angriffs- oder Verteidigungs-, Abfang Missionen und ist damit eines der vielseitigsten Schiffe im aktiven Dienst. Einige kritisieren die Hornet dafür das sie keine Langstrecken Missionen durchführen kann. Anvil hat aber immer wieder behauptet das eine Neugestaltung der Hornet, um sie Langstrecken tauglich zu machen, ihre anderen Fähigkeiten negativ beeinflussen würde. Unabhängig davon vertraut das Oberkommando der UEE weiterhin auf die Fähigkeiten der Hornet als ihren Front Jäger und es ist sehr unwahrscheinlich das sich das in absehbarer Zeit ändern wird.



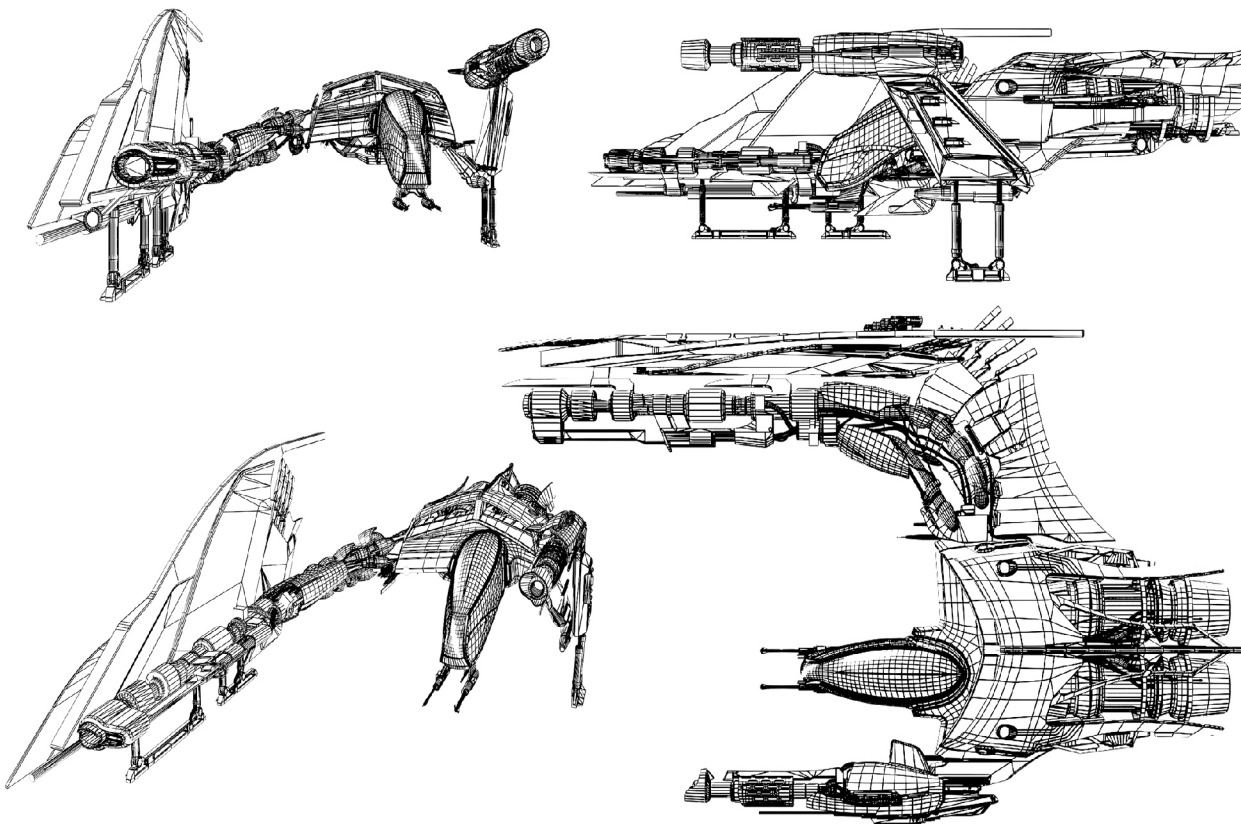
Rasse:	Menschen
Rolle:	Kurzstreckenjäger
Hersteller:	Anvil Aerospace
Länge in Meter:	22,5
Breite in Meter:	21,8
Höhe: in Meter:	5,3
Masse in kg:	21,949
Besatzung:	1
Max. Reaktor Klasse:	3
Kraftwerk ab Fabrik:	Lightning Powerbolt(2)
Max. Antrieb (Hauptschubdüsen):	1x TR4
Antrieb ab Fabrik:	Hammer Propulsion HM (TR3)
Manövierrüden:	8x TR2
Manövierrüden ab Fabrik:	6x KDK TM-4 Slider(TR1)
Max. Schild:	4
Schild ab Fabrik:	Gorgon Defender All Stop FR
Kühl System:	Keines

ZULADUNG:

Klasse 1 Hardpoints :	Keine
Klasse 2 Hardpoints:	2x Gallenson Tactical Mantis GT-220
Klasse 3 Hardpoints :	2xBehring Marksman HS Missile Platform 2x4 Behring Marksman HS Raketen) 2x Behring Marksman HS Raketenplattformen (2x2 Behring Marksman HS Missiles)
Klasse 4 Hardpoints:	1xB&R Hornet Ball Geschützturm (2 Klaus& Werner CF-007 Bulldog Repeater)
Gegenmaßnahmen:	2x Anvil Gegenmaßnahmen Systeme

Scythe

Es ist das Gesicht deines Feindes. Die Design der Vanduul Scythe ist einzig auf den Kampf abgestimmt. Es gibt nichts an ihr was dem Komfort oder für den Transport an Fracht dienen würde. Ihr Bestimmung ist einzig und allein der Dogfight. Die UEE Klassifiziert die Scythe als agilen, robusten Gegner der sowohl schwere als auch leichte Waffen tragen kann. Für viele sieht es so aus als ob die Scythe viele Stärken und so gut wie keine Schwächen hat aber in Wirklichkeit ist das Können ihres Piloten ein wichtiger Faktor. Ein Schiff ist immer noch nur ein Werkzeug und der Pilot bestimmt den Grad seiner Wirksamkeit.



Rasse:	Vanduul
Rolle:	Jäger
Hersteller:	Clans (Unbekannt)
Länge in Meter:	30,8
Breite in Meter:	17,8
Höhe: in Meter:	8,5
Masse in kg:	29,378
Besatzung:	1
Max. Reaktor Klasse:	1
Kraftwerk ab Fabrik:	Clans (Unbekannt)
Antrieb ab Fabrik:	Hammer Propulsion HM (TR3)
Manövrierdüsen:	2x TR2 Fest Retro- Triebwerke, 2x TR2 Gelenktriebwerke, 8x TR1 Gelenktriebwerke, 4x TR1 Vektor- Triebwerke
Manövrierdüsen ab Fabrik:	Clan (Unbekannt)
Max. Schild:	2
Schild ab Fabrik:	2
Kühl System:	2x Spoiler auf dem Rumpf

ZULADUNG:

Klasse 1 Hardpoints :	1x IM Neutronenkanone, 1x IIG Schwere Plasmakanone, 2x Laserkanone
Klasse 2 Hardpoints:	Keine
Klasse 3 Hardpoints :	1x Scythe Missile Platform R (1x4 Vanduul HS Missiles) , 1x Scythe Missile Platform L (1x3 HS Missiles)
Klasse 4 Hardpoints:	Keine
Gegenmaßnahmen:	2x Gegenmaßnahmen Systeme

Amon & Reese Omnisky VI Laser Kanone



Klasse 2 Mittlerer Schaden

Eine verbesserte Version ihres bereits beeindruckenden Serie 5 Lasers. Das neueste Produkt von Omnisky lädt sehr schnell wieder auf und beschädigt eine Vielzahl von Energieschilden und anderen Panzerungen.

Broad & Rabiee Hornet Kugelgeschützturm



Klasse 4 Schaden je nach montierter Waffe

Mit seiner fortschrittlicher Hydraulik und einer integrierten Zielschnittstelle bietet der Turm rundum Schutz. Erfahrene Piraten planen ihre Angriffe aufgrund des Feuerwinkels dieses Turmes.

Scythe Laser Kanone



Imperiale Einstufung: Schwach

Es sieht so aus als ob diese Waffe auf einem sehr frühen Xi'An Design beruhen würde. Es ist nichts bemerkenswertes an ihr aber man sollte sie auch nicht ignorieren.

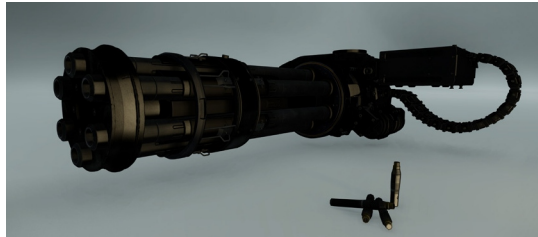
Behring M3A Laser Kanone



Klasse 1 Mittlerer Schaden

Eines der ersten Behring Designs das auch der breiten Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt wurde. Dieser Laser mögen Generationen von Zivil- und Militärpiloten für seine konsequente Wirksamkeit.

Gallenson Tactical Mantis GT-220

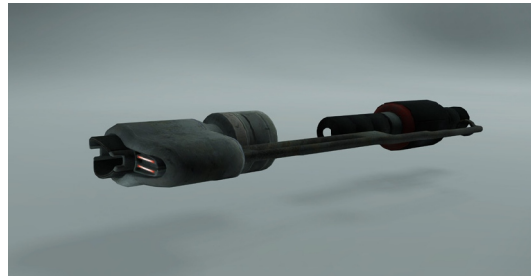


Klasse 2 geringer Schaden

Sie ist eine hydraulisch bewegte Kanone die feste Munition verschießt. Ihre geringe Reichweite wird durch ihre extrem hohe Feuerrate wieder ausgeglichen.

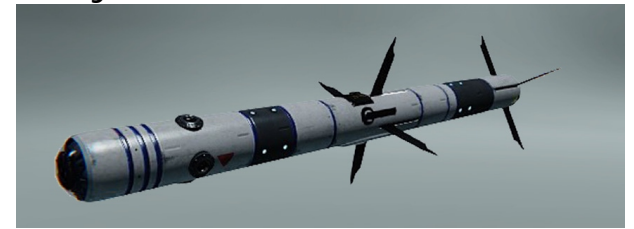
Scythe IIG Schwere Plasma Kanone

Imperiale Einstufung: WRATH



Die Erbeuteten Waffen aus gekaperten Vanduul Schiffen zeigen uns das die Vanduul Technologie auf dem Gebiet der Plasmawaffen ist der UEE deutlich überlegen ist. Das Plasma bleibt auf den Schiffsrümpfen haften und brennt sich durch die Legierung und Panzerungen.

Behring Marksman HS Rakete



Klasse 3 Hoher Schaden

In Verbindung mit dem Signatur Thermoführungssystem von Behring hat die Marksman Wärmesuchrakete einen guten Ruf und kann selbst die niedrigsten Signaturen verfolgen.

Klaus & Werner CF-007 Bulldog Repeater



Klasse 2 geringer Schaden

Keine Laserwaffe kann den Schaden austeilen wie es eine Neutronen Kanone oder eine kinetische Waffe tun kann. Die Laser Repeater der CF Serie haben eine alternative Lösung dazu: Sie liefern sehr schnell und sehr viele Treffer in einem größeren Zielgebiet.

Scythe IM Neutronen Kanone

Imperiale Einstufung: KRIEG



Neutronen Waffen haben ein größeres Schadens Potential als Laser Waffen aber ihre geringe Reichweite und die niedrige Geschwindigkeit ihrer Projektile macht sie nicht sehr effektiv gegen schnelle Jäger.