

Elite Dangerous Leitfaden zur Kolonisation

Geschrieben von CMDR Mechan, mit
Beiträgen/Ergänzungen/Kommentaren/Vorschlägen/Korrekturen von Dutzenden CMDRs
aus einer Vielzahl von Communities

Übersetzung: CMDR compubuster

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
🚀 Elite Dangerous – Koloniebau & Infrastruktur Glossar	8
🚀 Warum Kolonisieren? – Zweck, Ziele und Schattenseiten	12
⚙️ Warum Kolonisieren?	13
I. 🎨 Der Wunsch, „die Karte zu bemalen“ – Kontrolle und Einfluss	13
II. 🌐 Den galaktischen Markt erweitern – Wirtschaftliche Motive	13
III. 💰 Spielmechanische Belohnungen (derzeit begrenzt)	14
IV. 🧠 Persönliche oder kreative Motive	15
⚠️ Mögliche Nachteile und Nebenwirkungen	15
🚀 Was brauchst du, um anzufangen?	16
🕒 Was du schnell merken wirst	16
💡 Empfohlenes Spielerlevel	17
⚙️ Empfohlener Weg für angehende Kolonisatoren	17
🎮 Wenn du es ernst meinst	17
🚀 Wie beansprucht man ein System?	18
<i>Bridging, Claiming und das Problem mit Sniping</i>	18
⚙️ Erkundung eines Systems	18
📄 Der Ablauf eines System-Claims	18
🧩 1. Einen Kolonisierungs-Kontakt finden	19
💰 2. Den Claim erstellen & Primären Hafen auswählen	19
⚠️ Achtung: Fraktionsübertragung	20
👤 Fraktionsverteilung (bei Spielern in Staffeln)	20
📄 3. Das Kolonisierungsbaken aussetzen	20
🕒 4. Den Primären Hafen errichten	21
🎮 Bridging – Der Weg zu weit entfernten Zielen	22
📋 Vorgehensweise:	22
🎯 Das Problem mit System-Sniping (und wie man sich schützt)	22
😬 Warum Sniping ein Problem ist	23

✂	Typisches Szenario	23
🚫	Was du dagegen tun kannst (und was nicht)	23
🛡	Strategien zur Verteidigung	24
💡	Fazit: Ein fehlerhaftes, aber bestehendes System	24
📊	Wie man ein System entwirft.....	25
	<i>Konstruktionspunkte & ein Werkzeug, das du lieben wirst</i>	25
⚙	Einführung in den Systemaufbau	25
🍂	Voraussetzung.....	25
📊	Arten von baubaren Anlagen	25
🌱	Tiers – Die drei Baustufen	26
⚙	Besonderheiten von Tier 2-Anlagen	26
🎨	Zur Terminologie – Ein Wort der Warnung.....	26
💡	Beispiel.....	27
🔧	Was du aus diesem Abschnitt mitnehmen solltest	27
⚙	Bevor du beginnst: CP-Kostensteigerung für Tier-2- und Tier-3-Häfen.....	27
🌱	Ein entscheidender Punkt für jede Systemplanung.....	27
🚧	Ausnahme: Primärer Hafen	28
🚫	Welche Anlagen sind betroffen?	28
📊	So funktionieren die Kostensteigerungen.....	28
💡	Wichtige Konsequenzen für den System-Architekten.....	28
👥	Beispielrechnungen	29
🏆	Besonderheit: T1 Ziviler Planetarer Hafen	29
🧠	Zusammenfassung	30
📊	Wie plant man den Systembau effektiv?	30
📁	Unverzichtbares Planungswerkzeug.....	30
🔧	Grundmuster nach dem Primären Hafen.....	31
🎯	Warum Spezialisierung (derzeit) sinnvoll ist	31
⚙	Welche Anlagen du (zunächst) bauen solltest	32
🧱	Warum Raffinerien oft zuerst kommen.....	32
🕒	Bau-Slots & Parallelbau	32

	Siedlungsgrößen: „Klein“ vs. „Mittel“	32
	Einzelstatistiken sind wichtig	33
	Merkliste	33
	Der Wert von Weltraum- vs. Boden-Slots.....	33
	Vorteile von Weltraum-Slots.....	33
	Vorteile von Boden-Slots.....	34
	Fazit: Orbital oder Planetar?.....	35
	Benennen und Anpassen deiner Anlagen	35
	Anlagen umbenennen	35
	Zufällige (Random) Namen	35
	Spielerdefinierte Namen (Custom Names).....	36
	Wann Namensänderungen aktiv werden	36
	Kostenübersicht.....	36
	Anpassung (Livery / Lackierung).....	36
	„Eitelkeit hat ihren Preis“	37
	Innenraumgestaltung (Interiors).....	37
	Zusammenfassung	37
	Aktivierung von Diensten an Häfen	38
	Einführung	38
	Zusammenfassung der Hauptprinzipien.....	40
	Strategischer Hinweis.....	40
	Wie Kolonie-Häfen ihre Wirtschaften erhalten.....	41
	<i>Basisvererbare Ökonomie + Modifikatoren.....</i>	41
	Zwei Familien von Häfen.....	41
	Spezialisierte Häfen – festgelegte Ökonomie.....	42
	Kolonie-Häfen – dynamische Ökonomie	42
	Basisvererbare Ökonomien (Base Inheritable Economies)	43
	Modifikatoren der Basisökonomie (Local Body Modifiers)	43
	Vulkanismus ≠ Geologie.....	44
	Empfehlungen für Marktgestaltung (nach Zielökonomie)	44

💡 Zusammenfassung	44
🧩 Was sind Strong & Weak Links?	45
<i>Und wie werden sie durch Link-Modifikatoren beeinflusst?</i>	45
🍂 Überblick	45
⚡ Strong Links (Starke Verbindungen)	45
🔧 Bildung von Strong Links	45
📊 Stärke von Strong Links	45
⚙️ Einfluss von Link-Modifikatoren	46
📊 Numerische Effekte (Boosts & Malusse)	47
🔗 Weak Links (Schwache Verbindungen)	47
🧩 Eigenschaften:	47
🔄 Sonderfall: Port-to-Port Strong Links	47
🕒 Verhaltenslogik laut FDEV	47
⚠️ Bekannte Probleme und Exploits	48
📅 Sonderfall: Ports als Supporting Facilities	48
🔧 Konvertierungslogik	48
🚩 Besonderheiten:	48
⚙️ Implikationen	49
💡 Zusammenfassung	49
📊 Was bewirken Security, Wealth, SoL, Tech Level, Dev Level und Population?	50
🕒 Einführung	50
🧩 Systemweite Statistiken	50
🛡️ Security (Sicherheit)	51
💰 Wealth (Wohlstand)	51
🏠 Standard of Living (Lebensstandard / SoL)	51
🧠 Technology Level (Technologiestufe)	52
🏗️ Development Level (Entwicklungsstufe)	52
👥 Initial Population (Anfangsbevölkerung)	52
👥 Max Population (Maximale Bevölkerung)	52
😊 Happiness (Zufriedenheit)	53

 Beispiel: Systemstatistik-Übersicht	53
 Zusammenfassung	54
 Worauf man bei der Auswahl eines Primary Ports achten sollte	54
 Grundlegendes	54
 Faktoren bei der Auswahl des Primary Ports	54
A Was ist dein Ziel für das System?	54
B Baust du allein oder mit einer Community?	55
C Wie weit ist der Primary Port vom Drop-Point entfernt?	55
D Was ist der lokale Himmelskörper? Wie viele Slots hat er?	56
 Slots und Ökonomie-Matching	56
 Zusammenfassung	57
 Fazit	57
 Worauf man achten sollte, wenn man ein System zum Architekturziel wählt	58
 Einführung	58
A Was ist dein Ziel für das System?	58
 Systemgröße & Slot-Dichte	58
B Wo befindet sich der Primary Port im System?	59
C Wie weit ist die nächste große Raffinerie entfernt?	59
D Wie weit liegt das Zielsystem vom nächsten bewohnten System?	60
E Wird der Claim umkämpft sein?	60
 Zusammenfassung	60
 Fazit	61
 Optimierung des Frachttransports	61
Ausrüstung und Automatisierung	61
Effizienz-Tipps	62
Transportstrategie	62
 Optimierung von Trägerschiffen	62
Empfohlene Träger-Konfiguration	63
Nutzungskonzept	63
Effizientes Umladen	63

Träger als Marktplatz.....	64
👉 „Auftragnehmer“ und Community-Unterstützung.....	64
Fallstudie #1: Aufbau eines „idealen“ Raffineriesystems	65
Systemarchitektur.....	65
Primärer Hafen.....	66
Schritt-für-Schritt-Aufbauplan	66
Beispiel und Anwendung	68
Abschließende Hinweise.....	68
⚙️ Grundprinzip	69
🧠 Wichtig:.....	69
👉 Schritt-für-Schritt-Anleitung zur CMM-Produktion	69
📊 Produktionsvolumen.....	70
🚀 Optionale Verbesserungen.....	71
📊 Beispiel:.....	71
💬 Zusammenfassung:.....	71
🐛 Bugs, Bekannte Probleme und Mögliche Workarounds	72
⚠️ Tipp:.....	73
📌 Feedback, Dokument-Roadmap und Danksagungen	73
🌟 Feedback und Community-Beteiligung.....	73
🚀 Zukünftige Roadmap (nach der Beta)	74
💖 Besonderer Dank.....	74
👉 Abschließender Gedanke:.....	75



Elite Dangerous – Koloniebau & Infrastruktur Glossar

Facility – Anlage / Einrichtung

Jede im All oder auf einer Planetenoberfläche errichtete Konstruktion, die von einem oder mehreren CMDRs gebaut wurde.

Alles, was du baust, ist eine *Anlage*.

Tier 1 / 2 / 3 – Stufe 1 / 2 / 3

Die Ausbaustufe einer Anlage oder der von Anlagen erzeugten bzw. benötigten **Konstruktionspunkte**:

- **T1**: benötigt keine Punkte, erzeugt **T2-Punkte**
 - **T2**: benötigt **T2-Punkte**, erzeugt **T3-Punkte**
 - **T3**: benötigt **T3-Punkte**, erzeugt keine weiteren Punkte
-

Port – Hafen / Raumhafen

Eine spezielle Art von Anlage – umfasst sowohl Raumhäfen als auch planetare Häfen.

Space Port / Spaceport – Raumhafen

Eine Anlage im All:

- **T1**: Weltraumaußenposten
 - **T2**: Coriolis-Häfen, Asteroidenbasen
 - **T3**: Orbis- und Ocellus-Raumhäfen
-

Planetary Port – Planetarer Hafen

Ein Außenposten oder Hafen auf der Planetenoberfläche:

- **T1**: Planetarer Außenposten

- **T3: Planetarer Hafen**

Es gibt keine **T2**-Versionen.

Settlement – Siedlung

Eine **planetare Anlage** (kein Hub und kein planetarer Hafen).

- **T1-Siedlungen:** klein oder mittel
 - **T2-Siedlungen:** immer groß
-

Hub – Knotenpunkt

Eine spezielle Kategorie planetarer Anlagen.

Hubs sind immer **T2** und haben keine Größenklassifizierung.

Installation – Installation

Jede im Weltraum gebaute Struktur, die **kein Raumhafen** ist.

Primary Port – Primärer Hafen

Die **erste Anlage**, die in einem System gebaut wird.

Muss ein Raumhafen sein.

- Errichtet durch **Kolonisierungs-Megaschiffe**
 - **17–25 % teurer** in Materialien als andere Häfen
 - Muss **innerhalb von 4 Wochen** nach Anspruch gebaut werden
 - Standort ist **vorgegeben** und **nicht veränderbar**
-

Supporting Facility – Unterstützende Anlage

Jede Anlage, die **kein Hafen** ist.

Ausnahme: Niedrigere oder gleichrangige, später gebaute Häfen im selben Gebiet zählen auch als *unterstützend*.

Nur unterstützende Anlagen erzeugen **starke und schwache Verbindungen**.

Prerequisite – Voraussetzung / Voraussetzungseinrichtung

Bestimmte Anlagen erfordern, dass andere zuerst gebaut werden.

Beispiel: Eine **Militärsiedlung** muss abgeschlossen sein, bevor man eine **Militärinstallation** bauen kann.

Gilt immer **systemweit**.

Local Body – Lokaler Himmelskörper

Der Planet oder Mond, auf dem (oder um den) die Konstruktion direkt errichtet ist.

Monde dieses Körpers zählen nicht.

Der *lokale Körper* ist entscheidend für starke Verbindungen, Modifikatoren und die geerbte Wirtschaft von Kolonie-Häfen.

Colony-type Port – Kolonietyp-Hafen

Eine Unterkategorie von Häfen mit der Wirtschaft „**Kolonie**“.

Diese Häfen übernehmen ihre Wirtschaftstypen basierend auf Eigenschaften des lokalen Himmelskörpers.

Beispiele:

- Zivile & kommerzielle Außenposten
 - Coriolis-, Orbis-, Ocellus-Häfen
 - Zivile planetare Außenposten
 - Planetare T3-Häfen
-

Specialized Port – Spezialisierter Hafen

Alle Häfen, die **nicht** vom Kolonietyp sind.

Sie haben **einen festen Wirtschaftstyp** und übernehmen **keine lokalen Eigenschaften**, können aber durch *starke/schwache Verbindungen* beeinflusst werden.

Bridge / Bridging / Daisy-chaining – Brücke / Brückenkette / Kettenbau

Eine Reihe von Außenposten, die ausschließlich gebaut werden, um ein weit entferntes System Schritt für Schritt (je ~15 Lj) zu erreichen.

Solche Außenposten werden oft nach Erreichen des Ziels aufgegeben.

Sniping (a system/claim) – Snipen (eines Systems/Anspruchs)

Das schnelle Beanspruchen eines neu erstellten Primärhafens, **ohne selbst den Brückenbau beigetragen zu haben** – gilt als unsportlich.

Auch: Den letzten 1–20 % des Baus eines fremden Außenpostens abschließen, nur um den Anspruch zu sichern.

[Local Body] Base Inheritable Economy – [Lokaler Körper] Basis-erbbarer Wirtschaftstyp

Kolonie-Häfen übernehmen eine Grundwirtschaft basierend auf dem lokalen Körper.

Beispiel: Eine Coriolis-Station in Umlaufbahn um einen **felsigen Planeten** erhält eine **Raffinerie-Wirtschaft**.

[Local Body] Inheritable Economy Modifier – [Lokaler Körper] Wirtschaftserb-Modifikator

Modifikatoren, die bestimmte Eigenschaften des Körpers auf die geerbte Wirtschaft anwenden.

Beispiel: Hat der Planet **Organics**, gibt es **+1,0 Landwirtschaft** und **+1,0 Terraforming**.

[Local Body] [Strong] Link Modifier – [Lokaler Körper] [Starke] Verbindungsmodifikator

Effekte, die lokale Eigenschaften auf **starke Verbindungen** haben (nicht auf schwache).

Unterscheidet sich grundlegend von den *Wirtschaftsmodifikatoren*.

Economic Strength Value – Wirtschaftsstärkewert

Ein Zahlenwert (pro Wirtschaftstyp), der die absolute Stärke einer bestimmten Wirtschaft an einer Anlage beschreibt.

Typischer Bereich: **0,05 – 1,4**, kann aber durch *starke/schwache Verbindungen* deutlich erhöht werden.

Krait Mk II „2m2s“

Eine **Krait Mk II** mit **2 mittleren** und **2 kleinen Guardian-Gausskanonen** – gilt als eine der besten Varianten.

Zu finden z. B. im **Pleiades Sector MI-S B4-0**.

„Can I interest you in a 2m2s Krait?“

Humorvoller Spruch unter CMDRs, der sich auf die beliebte Krait-Konfiguration bezieht.

Warum Kolonisieren? – Zweck, Ziele und Schattenseiten

Die **Kolonisierung** ist das jüngste große Feature in der Welt von *Elite: Dangerous*. Sie wurde erstmals in der **Trailblazers-Update-Beta** am **26. Februar 2025** veröffentlicht.

Kolonisierung bedeutet, dass CMDRs **eigene Anlagen in neuen Systemen errichten** können – um sie **für die Menschheit zu beanspruchen** und damit den **Einfluss der Menschheit in der Galaxis zu erweitern**.

Als Architekt einer neuen Kolonie wird **dein Name dauerhaft** in der Galaxis von *Elite Dangerous* vermerkt – als derjenige, der dieses System erschlossen hat.

Obwohl FDEV die Kolonisierung bereits im Live-Spiel eingeführt hat, gilt sie offiziell noch als **„Beta“-Feature**.

Seit dem Start hat sie **mehrere große Überarbeitungen** und **unzählige Bugfixes** erhalten – und wird sich mit hoher Wahrscheinlichkeit weiterentwickeln.

Dieses Dokument wird regelmäßig aktualisiert; das **Changelog auf der Startseite** zeigt, wann Änderungen vorgenommen wurden.

Warum Kolonisieren?

Bevor du beginnst, solltest du dir eine zentrale Frage stellen:

Warum?

Warum solltest du kolonisieren?

Was hast du davon?

Warum tun es andere CMDRs?

Was ist der Zweck oder die Belohnung der Kolonisierung in *Elite*?

Die Gründe variieren – im Allgemeinen lassen sie sich in **vier Hauptkategorien** einteilen:

I. Der Wunsch, „die Karte zu bemalen“ – Kontrolle und Einfluss

Der wohl häufigste Grund, warum Einzelspieler oder Gruppen Kolonien errichten, ist das Ziel, die Karte des Universums **sichtbar zu gestalten** – also das eigene Zeichen im persistenten Universum von *Elite: Dangerous* zu hinterlassen.

Kolonisierung erlaubt es CMDRs (und ihren Gemeinschaften):

-  **Neue Anlagen** in bisher unbewohnten Systemen zu errichten (nicht alle Systeme sind geeignet)
-  **Diese Anlagen zu benennen** – entweder durch Auswahl aus zufällig generierten Namen oder gegen **ARX-Gebühr** mit einem **eigenen Namen**
-  **Anlagen optisch anzupassen** (ebenfalls ARX-pflichtig)

Die Kontrolle über **bedeutende Systeme** oder **strategische Standorte** ist begehrt – und kann gelegentlich zu **heftigem Wettbewerb** führen.

II. Den galaktischen Markt erweitern – Wirtschaftliche Motive

Ein weiteres Ziel vieler CMDRs ist der Aufbau oder die Stärkung **lokaler Wirtschaftszentren** in Regionen, in denen bislang keine (oder nur sehr eingeschränkte) Märkte existierten.

Kolonisierung erlaubt es, **neue Handelsmärkte, Werften und Ausrüstungsstationen** in den bevorzugten Teilen der Galaxis zu schaffen.

Beispiel:

Die *Anti-Xeno Initiative (AXI)* und die *Xeno Strike Force (XSF)* errichteten im **Pleiades Sector MI-S B4-0** ein voll ausgestattetes Netz aus **militärischen und hochentwickelten Einrichtungen**.

Ziel war es, **lokale Reparatur- und Ausrüstungsoptionen** in der **Pleiades-Nebelregion** bereitzustellen – damit neue AX-Kommandanten dort **direkt** Schiffe aufbauen und reparieren können, **ohne** in die Bubble zurückkehren zu müssen (außer für Tech-Broker- oder Ingenieursmodule).

So entstehen **selbstversorgende Regionen**, die strategische Bedeutung für den Kampf gegen die Thargoiden und für unabhängige Wirtschaft haben.

III. 💰 Spielmechanische Belohnungen (derzeit begrenzt)

Kolonisierung bietet einige spielinterne Belohnungen – allerdings sind sie zurzeit **noch recht bescheiden**:

- 📅 **Wöchentliche Kreditzahlungen**

Der Ertrag liegt meist **unter 1 Million Credits pro Woche**.

- 🛠️ **Rabatte auf Schiffe und Ausrüstung**

Nach dem Bau der **10. Anlage** in einem System, dessen Architekt du bist, erhältst du **3 % Rabatt** auf alle Käufe in diesem System.

Dieser Rabatt **stapelt sich** mit Powerplay-Rabatten, gilt aber **nur für den Architekten**.

- 📦 **Kreditbonus für Lieferungen an Baustellen**

Du erhältst eine kleine Prämie gegenüber dem globalen Marktpreis für Güter, die du zu **Bauprojekten** lieferst.

💡 **Hinweis:**

Der Standardgewinn aus Lieferungen an Bauprojekte oder Trägerschiffe gilt allgemein als **gering im Verhältnis zum Zeitaufwand**.

Allerdings kann das **Annehmen von Aufträgen anderer CMDRs** über Plattformen

wie **Inara**, **FCOC (Fleet Carrier Owners Club)** oder **PTN (Pilots Trade Network)** **hochprofitabel** sein.

Insgesamt sind diese Belohnungen **weniger lukrativ** als andere Spielaktivitäten – weshalb sie **nicht der Hauptgrund** vieler Spieler für Kolonisierung sind.

IV. 🧠 Persönliche oder kreative Motive

Nicht alle Gründe lassen sich kategorisieren – und das ist gut so.

Elite Dangerous ist ein **Sandbox-Spiel** – jeder CMDR kann seine eigene Motivation verfolgen.

Vielleicht willst du:

- ❄️ eine Hommage an *Kerbal Space Program* schaffen und auf einem Eisasteroiden eine „Ice Cream Freezer“-Basis bauen
- 📄 ein persönliches oder lorebasiertes Projekt umsetzen
- 😄 einfach ein Meme oder eine kreative Idee verwirklichen

Kolonisierung gibt dir die Freiheit, **deine Fantasie auszuleben** und **deine eigene Geschichte** in der Galaxis zu erzählen.

Sie ist eine Erweiterung des zentralen Gedankens von *Elite*:

„Ein Universum, in dem du deine eigene Rolle schreibst.“

⚠️ Mögliche Nachteile und Nebenwirkungen

Kolonisierung bringt nicht nur Vorteile – manche Effekte sind **unbeabsichtigt** oder **spielmechanisch nachteilig**:

- 🧬 **Verdrängung nicht-menschlicher Signale:**
Das Kolonisieren eines Systems führt zur Entstehung **menschlicher Signalquellen**, die mit **nicht-menschlichen (Thargoid-)Signalen** um Spawns konkurrieren.
→ Das **verdrängt Thargoiden** aus dem System – loretechnisch positiv, gameplaytechnisch manchmal unerwünscht.
- 🗺️ **Erweiterung von Missionszielen:**
Neu besiedelte Systeme erweitern den **Zielradius für Missionen**.
→ Das erschwert effizientes Farmen in bekannten Systemen wie **Robigo** oder **Sothis**, da Missionsziele stärker verteilt werden.

- ✂ **Weniger Fokus für Massaker-Missionen:**
Systeme, die früher ideale Zielcluster boten, verlieren die Fähigkeit, **alle Aufträge auf ein gemeinsames Zielsystem** zu lenken – was diese Methode für Credit-Farmer schwächt.
- 🧐 **Reaktion der Thargoiden:**
Die Thargoiden haben bereits **Titanen entsandt**, um menschliche Expansion einzudämmen.
→ Wie sie auf die rapide Ausweitung der Bubble reagieren werden, bleibt abzuwarten...

Was brauchst du, um anzufangen?

Die **Einstiegshürden für die Kolonisierung** wirken auf den ersten Blick täuschend gering:

Alles, was du brauchst, ist eine **Investition von 25 Millionen Credits**, um einen **Kolonisierungsbacken** zu errichten – und schon kannst du dein erstes System beanspruchen.

Was du schnell merken wirst ...

In der Praxis wird dir jedoch bald klar:
Du brauchst **weit mehr als nur die Startgebühr**.

Für die Errichtung selbst kleinster Außenposten ist **massives Frachtvolumen** erforderlich.

Deshalb ist ein **solides Transportschiff** unverzichtbar – am besten:

- **Type-9 Heavy**, oder
- **Type-8 Transporter**, falls du (noch) keinen Type-9 besitzt.

Diese Schiffe sollten gut ausgerüstet sein, um die **enormen Materialmengen** zu transportieren, die selbst für kleine Anlagen nötig sind.

Empfohlenes Spielerlevel

Die logistischen Anforderungen machen Kolonisierung zu einer Aktivität, die sich **besonders an Mid- bis Endgame-Spieler** richtet.

Selbst das Errichten eines kleinen, persönlichen Systems erfordert typischerweise:

-  **Späte Spielressourcen** (z. B. ein Trägerschiff)
-  **Ein großes, optimiertes Transportschiff**
-  **Teamarbeit mit anderen CMDRs**
-  **Eine beträchtliche Menge an persönlicher Spielzeit**

Empfohlener Weg für angehende Kolonisatoren

Wenn du nur **experimentieren** möchtest, brauchst du:

-  **25 Mio. Credits Startkapital**
-  **Ein solides Transportschiff**
-  **Ein paar freie Wochen Spielzeit**

Dann kannst du ohne weiteres **deine erste kleine Kolonie ausprobieren**.

Wenn du es ernst meinst ...

Wenn du planst, **eine vollständige Kolonie oder gar ein Systemnetzwerk** zu errichten, empfiehlt sich ein langfristiger Ansatz:

1.  **Kaufe ein Fleet Carrier**
2.  **Rüste ihn aus und sichere dir laufende Betriebskosten**
3.  **Engineere einen großen Frachter (Type 9 / Cutter)**
4.  **Schließe dich einer aktiven Ingame-Community an**, um Unterstützung bei Materialtransport, Logistik oder Koordination zu erhalten

Kolonisierung ist also keine Aufgabe für den schnellen Profit – sondern ein **strategisches, langfristiges Projekt** für CMDRs, die bereit sind, **Zeit, Ressourcen und Vision** zu investieren, um **ihre Spuren dauerhaft im Universum zu hinterlassen**. 🍷

Wie beansprucht man ein System?

Bridging, Claiming und das Problem mit Sniping

Erkundung eines Systems

Das **Erkunden eines Systems**, das du kolonisieren möchtest, ist in der Regel der **erste Schritt** im gesamten Prozess.

Wir werden später noch genauer darauf eingehen, **worauf du bei der Auswahl achten solltest**, nachdem wir erklärt haben, wie Wirtschaftssysteme funktionieren.

Es ist sinnvoll, das Zielsystem vorab zu scannen und auf der **Systemkarte** nach dem **(Flaggen-)Slot** Ausschau zu halten, der anzeigt, **wo sich der Primäre Hafen** befinden wird – dies beeinflusst, welchen Hafen du beim Beanspruchen auswählst.

Darüber hinaus solltest du **Planeten mit einem Detailoberflächenscanner (DSS)** untersuchen, um herauszufinden, ob sie **biologische, geologische oder vulkanische Aktivität** aufweisen – diese Faktoren bestimmen, wie gut ein Planet für bestimmte Wirtschaftstypen geeignet ist.

Der Ablauf eines System-Claims

Sobald du ein geeignetes System gefunden hast, kannst du es beanspruchen. Der Prozess besteht aus **vier Schritten**:

1.  **Einen Kolonisierungs-Kontakt finden**
2.  **Den Claim erstellen & Primären Hafen auswählen**
3.  **Das System-Kolonisierungsbaken aussetzen**
4.  **Den Primären Hafen errichten**

Zusätzlich gibt es zwei Sonderthemen:

- „**Bridging**“ – für entfernte Zielsysteme
- „**Sniping**“ – ein Problem bei beliebten Systemen

1. Einen Kolonisierungs-Kontakt finden

Das Beanspruchen eines Systems erfolgt über einen „**System Colonization Contact**“, also einen neuen NPC-Kontakt.
Solche Kontakte befinden sich in:

-  Systemen der „**Bubble**“ (also rund um *Sol*, *Achenar*, *Alioth*)
-  **Spieler-architekten Systemen**, deren **Primärer Hafen** bereits fertiggestellt wurde

Kolonisierung **beginnt in der Bubble** und breitet sich **nach außen** aus.
Systeme **außerhalb** der Bubble, die **nicht** von Spielern kolonisiert wurden, besitzen **keine Kolonisierungs-Kontakte**.

✗ Es ist **nicht möglich**, direkt von *Colonia* oder der *Witchhead-Nebelregion* aus zu kolonisieren.

2. Den Claim erstellen & Primären Hafen auswählen

Ein **Claim** kostet eine **einmalige Gebühr von 25 Mio. Credits**.
Diese Gebühr wird **nicht zurückerstattet**, falls der Claim scheitert.

- Der Claim-Radius beträgt **15,00 Lichtjahre** um den Kolonisierungs-Kontakt.
- In der **Galaxiekarte** erscheint ein **grüner Kreis**, der die Reichweite anzeigt.
- **Anspruchsberechtigte Systeme** werden als **grüne Punkte** hervorgehoben.

Wenn keine Systeme grün markiert sind, sind **keine Systeme in Reichweite**.

Nach Auswahl eines **grünen Punkts** startest du die Auswahl des **Primären Hafens**.
Die Logik dahinter ist komplex (mehr dazu in einem eigenen Abschnitt).

Sobald du die Auswahl bestätigst, erhältst du ein **System-Kolonisierungsbaken (System Colonization Beacon)** und kannst mit dem nächsten Schritt fortfahren.

⚠️ Achtung: Fraktionsübertragung

Das System, **von dem aus du kolonisierst**, hat Einfluss auf die **Fraktionen** deines neuen Systems:

- Die **Primärfraktion** des Ausgangssystems wird zur **Primärfraktion** des neuen Systems.
 - Wenn du also **kein anarchisches System** errichten willst, solltest du **nicht** von einem System aus kolonisieren, das **eine Anarchie-Fraktion** kontrolliert.
-

👤 Fraktionsverteilung (bei Spielern in Staffeln)

Wenn du in einer **Staffel (Squadron)** bist, die mit einer **Minor Power** assoziiert ist, gilt folgende Verteilung:

Rang	Anteil	Herkunft
1. (60%)	Kontrollierende Fraktion der Station, von der der Claim stammt	
2. (20%)	Kontrollierende Fraktion des Systems, falls sie sich von der Stationsfraktion unterscheidet – sonst zweithöchste Fraktion im System	
3. (13%)	Fraktion, die mit deiner Staffel verbunden ist	
4. (6%)	Eine nahegelegene Anarchie-Fraktion	

Das Ändern der Systemkontrolle **nachträglich** ist extrem aufwendig (mehrwöchige BGS-Kriege) – wähle deinen Ausgangspunkt daher **mit Bedacht**.

🚀 3. Das Kolonisierungsbaken aussetzen

Nachdem du deinen Claim erhalten hast, springe in dein Zielsystem und fliege zur **Drop-Zone** des Kolonisierungsbakens.

- Weisen das Baken in deinem **Rechts-Panel** einem **Firegroup-Slot** zu.
- Falls die **Abwurf-Zone nicht angezeigt** wird, prüfe deine **linken Panel-Filter** → „*Points of Interest*“ muss aktiviert sein.

- Optional: Weise eine **Hotkey-Taste** zu unter
Optionen → Steuerung → Schiff → Verschiedenes → System Colonization Suite.

 **Wichtig:** Du hast **24 Stunden**, um das Baken auszusetzen.
Danach **verfällt der Claim**, und du kannst **dieses System 24 Stunden lang nicht erneut beanspruchen** (aber andere Systeme schon).

Das Baken fungiert zunächst als **Prototyp eines Navigationsbojen**, das nach Fertigstellung in eine **echte Nav-Boje** umgewandelt wird.
Es ermöglicht dir, das System durch **Anvisieren und Scannen** vollständig zu erfassen.

4. Den Primären Hafen errichten

Nach dem Aussetzen des Bakens springt ein **System-Kolonisierungs-Megaschiff** in das System und positioniert sich an der **geplanten Stelle des Primären Hafens**.

Dieses Schiff dient als **Material-Abgabepunkt** für den Bau.

- Liefere die **erforderlichen Ressourcen** an das Megaschiff.
- Der Baufortschritt wird automatisch registriert.

 **Frist:** Du hast **4 Wochen Zeit**, den Bau abzuschließen – sonst **verfällt der Claim**.

Nach der letzten Lieferung zeigt eine **Brewer-Corporation-Bestätigung** den Abschluss an.
Deine neue Anlage erscheint kurz darauf, und das Megaschiff verlässt das System.

 **Glückwunsch, Commander!**

Du bist nun der **permanent registrierte Systemarchitekt** deines kolonisierten Systems.



Bridging – Der Weg zu weit entfernten Zielen

Da der **Claim-Radius** auf nur **15 Lichtjahre** begrenzt ist, musst du bei weiter entfernten Zielen **Brücken-Systeme** bauen.



Vorgehensweise:

1. Beanspruche ein erreichbares System
2. Errichte dort einen kleinen **Weltraum-Außenposten**
3. Beanspruche vom neuen Standort aus das **nächste System in der Kette**
4. Wiederhole den Vorgang, bis du dein Ziel erreichst

Diese Kette von Außenposten nennt man eine „**Bridge**“
– der Vorgang selbst heißt „**Bridging**“.



Plane deine Route mit dem **Spansh Route Plotter**
und verwende ein Schiff mit exakt **15 LY Sprungreichweite**, z. B. einen [Sidewinder 15LY Build](#).

Einige Community-Brücken sind **hundert Systeme lang** –
die *Fatherhood*-Community baute z. B. eine über **500 LY** lange Brücke, um den **California-Nebel** zu erreichen.



Das Problem mit System-Sniping (und wie man sich schützt)

Das Claim-System funktioniert strikt nach dem Prinzip

„**Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.**“

Das bedeutet:

- Der **erste CMDR**, der den Claim macht, **sichert das System dauerhaft**.
 - Andere CMDRs sind danach **gesperrt**, es ebenfalls zu beanspruchen.
-

🤖 Warum Sniping ein Problem ist

Das Sniping-Problem entsteht durch mehrere Faktoren:

- 🔥 Beliebte Systeme sind stark umkämpft
 - 🏁 „First come, first serve“ – es zählt nur Schnelligkeit
 - ⚙️ Kolonisierungskontakte sind **sofort aktiv**, sobald ein Primärer Hafen gebaut wurde
 - 🚢 Ein Primärer Hafen **spawnt sofort**, wenn die letzte Lieferung erfolgt
 - 🚫 Es ist **nicht erforderlich**, am Bau teilgenommen zu haben, um zu claimen
 - 🧑 Snipes sind in **allen Spielmodi** möglich (auch **Solo**)
-

🔪 Typisches Szenario

Rolle	Beschreibung
CMDR A (du)	Baut mühsam eine 20-Systeme-Brücke, liefert letzte Fracht im Type-8, muss erst Brewer-Video, Andocken, Positionierung etc. durchlaufen
CMDR B (Sniper)	Hat nichts beigetragen, wartet in einer 930 m/s Viper Mk III, beansprucht das System innerhalb von Sekunden

Ergebnis: **CMDR B gewinnt fast garantiert.**

Selbst „leichte“ Snipes – z. B. während du offline bist und jemand die letzten 10 % deines Außenpostens fertigstellt – **gelten als Sniping.**

🚫 Was du dagegen tun kannst (und was nicht)

- FDEV **greift nicht ein.**
Ein erfolgreiches Sniping ist **endgültig** – auch Beschwerden bringen nichts.
 - Die einzige (sehr seltene) Ausnahme ist, wenn der Sniper **den Hafen nicht in 4 Wochen fertigstellt.**
-

Strategien zur Verteidigung

Ein **Solo-Spieler kann sich nicht effektiv gegen Sniping wehren**.
Aber mit Koordination kann man die Chancen verbessern:

1.  **Freunde einbeziehen**
 - Einer liefert die **letzte Fracht**, während ein anderer **in einem schnellen Schiff** auf den Claim sprintet.
 2.  **Vorbereitete Lesezeichen verwenden**
 - Z. B. „AAA Claim This“ – erscheint ganz oben in der Karte.
 3.  **Voice-Koordination**
 - Live-Kommunikation für präzises Timing beim finalen Frachtabwurf.
 4.  **Relog-Trick (Plan B)**
 - Nach letzter Lieferung **ausloggen und sofort wieder einloggen**, um direkt am neuen Hafen zu spawnen (funktioniert nicht immer zuverlässig).
-

Fazit: Ein fehlerhaftes, aber bestehendes System

Das aktuelle Claim-System ist **unfair gegenüber Solo-Spielern** und **frustrierend** für CMDRs, die viel Arbeit investieren.

Doch solange FDEV nichts ändert, bleibt nur eines:
Anpassen, koordinieren, schützen.

 Wenn du Feedback geben möchtest,
teile deine konstruktive Meinung im **Frontier-Forum** –
um zu zeigen, dass ein **faireres System** notwendig ist,
das den **Zeitaufwand und die Leistung des Architekten** besser würdigt.



Wie man ein System entwirft

Konstruktionspunkte & ein Werkzeug, das du lieben wirst



Einführung in den Systemaufbau

Zuerst das Wichtigste – der **entscheidende Grundsatz** der Kolonisierung:

⚠ **Es gibt kein „Rückgängig“, kein „Abbrechen“, kein „Löschen“ nur ein „Abreißen“!**

Alle Bauanweisungen sind ab dem Moment der Bestätigung dauerhaft. Überlege dreimal – und klicke einmal!

Jede Anlage, die du errichdest, bleibt **für immer** Teil deines Systems.
Fehlerhafte Platzierungen oder Fehlentscheidungen lassen sich **nicht korrigieren**.
Plane also **sorgfältig**, bevor du baust.



Voraussetzung

Dieser Abschnitt geht davon aus, dass du bereits einen **Primären Hafen** erfolgreich errichtet hast
und nun weitere **Anlagen zu deinem System hinzufügen** möchtest.



Arten von baubaren Anlagen

In *Elite: Dangerous* kannst du vier Haupttypen von **Anlagen (Facilities)** errichten:

1. 🚀 **Ports** – sowohl **orbitale** als auch **planetare** Varianten
 2. 🏠 **[Planetare] Siedlungen (Settlements)**
 3. 🏗️ **[Planetare] Hubs**
 4. ⚙️ **[Orbitale] Installationen**
-

✿ Tiers – Die drei Baustufen

Anlagen sind in **drei Stufen (Tiers)** unterteilt, die einer klaren Logik folgen:

Stufe	Beschreibung	Kosten	Erzeugt
Tier 1	Grundstufe	Keine Konstruktionspunkte	🟡 Erzeugt gelbe CP (Tier 2)
Tier 2	Mittelstufe	🟡 Benötigt gelbe CP (Tier 2)	🟢 Erzeugt grüne CP (Tier 3)
Tier 3	Hochstufe	🟢 Benötigt grüne CP (Tier 3)	❌ Erzeugt keine CP

⚙️ Besonderheiten von Tier 2-Anlagen

Die meisten **Tier 2-Anlagen** folgen diesem Muster:

- Kosten **1 gelben** Konstruktionspunkt
- Erzeugen **1 grünen** Konstruktionspunkt

Ausnahmen:

- 🏘️ **Große Siedlungen** – Kosten **1 gelben CP**, erzeugen **2 grüne CPs**
- 🚢 **Tier 2-Raumhäfen** (z. B. **Coriolis** oder **Asteroidenbasen**) – Kosten **3 + gelbe CPs**, erzeugen **1 grünen CP**

🎨 Zur Terminologie – Ein Wort der Warnung

Die **In-Game-Bezeichnungen** sind leider ... verwirrend. 🤪

Das Wort „*Tier*“ wird sowohl für **Anlagenstufen** als auch für **Konstruktionspunkte** verwendet.

Um Missverständnisse zu vermeiden, verwenden wir in diesem Leitfaden konsequent folgende Schreibweise:

Begriff	Bedeutung
Tier 1 / 2 / 3	Bezieht sich immer auf die Stufe einer Anlage
🟡 Gelbe Konstruktionspunkte (Tier 2 CPs)	Punkte, die zum Bau von Tier 2-Anlagen benötigt werden
🟢 Grüne Konstruktionspunkte (Tier 3 CPs)	Punkte, die zum Bau von Tier 3-Anlagen benötigt werden

Beispiel

Eine **Coriolis-Station** ist ein **Tier 2-Raumhafen**, der **3 gelbe Konstruktionspunkte** benötigt und **1 grünen Konstruktionspunkt** erzeugt.

Was du aus diesem Abschnitt mitnehmen solltest

- Konstruktionspunkte (CPs) sind das **Herzstück** jeder Systemplanung.
- Sie bestimmen, **was du bauen kannst** und **in welcher Reihenfolge**.
- Fehler sind **irreversibel** – präzise Planung ist entscheidend.
- Eine gute Übersicht über **verfügbare CPs** und **Anlagen-Tiers** spart dir viel Aufwand.

Bevor du beginnst: CP-Kostensteigerung für Tier-2- und Tier-3-Häfen

Ein entscheidender Punkt für jede Systemplanung

Bevor du dein System planst, musst du wissen:

Die **Konstruktionspunktkosten (CPs)** von **Tier 2- und Tier 3-Häfen** steigen **exponentiell**, sobald du **mehr als einen** davon baust.

Diese **Kostensteigerung** tritt **sofort** ein, sobald der **zweite Hafen** dieser Stufe **zum Bau eingeplant** wird – nicht erst, wenn der Bau abgeschlossen ist.

 Allein das **Initiieren** eines weiteren Baus reicht aus, damit zukünftige Häfen **mehr CPs kosten**.

Wichtig:

- Die **Materialkosten** bleiben **unverändert**.
- Nur die **benötigten CPs** steigen.

Ausnahme: Primärer Hafen

Der **Primäre Hafen** zählt **nicht** zu dieser Limitierung!
 Diese Ausnahme hat **große strategische Bedeutung**,
 besonders bei der Wahl eines **Primary Ports**
 (mehr dazu im entsprechenden Abschnitt).

Welche Anlagen sind betroffen?

Diese Mechanik betrifft **ausschließlich**:

- **Tier 2-Häfen:** Coriolis-Stationen, Asteroidenbasen
- **Tier 3-Häfen:** Orbis-, Ocellus-Stationen und **planetare T3-Häfen**

Nicht betroffen sind:

- **Tier 1-Häfen**
- **Alle Installationen, Siedlungen und Hubs**

So funktionieren die Kostensteigerungen

Hafenstufe	1. Hafen	2. Hafen	3. Hafen	4. Hafen	5. Hafen	Formel
T2 (Coriolis / Asteroidenbasis)	3  CP	3  CP	5  CP	7  CP	9  CP	$3 + (n - 2) \times 2 \text{ CP}$
T3 (Orbis / Ocellus / T3 planetar)	6  CP	6  CP	12  CP	18  CP	24  CP	$(n - 1) \times 6 \text{ CP}$

Wichtige Konsequenzen für den System-Architekten

Diese Mechanik hat **massive Auswirkungen** auf das Planen großer Systeme:

1. 🚧 **Begrenzte Anzahl an T2/T3-Häfen**
→ Je mehr du baust, desto teurer werden die nächsten.
2. ⚙️ **Unterstützende Anlagen werden zwingend nötig**
 - Deine **ersten beiden T3-Häfen** benötigen **mindestens 6** unterstützende Einrichtungen (für grüne CPs).
 - Dein **fünfter T3-Hafen** erfordert **mindestens 30** unterstützende Anlagen.
3. 🏠 **T3-Primärhafen wird strategisch bevorzugt**
 - Da der **Primary Port nicht zählt** und **keine CPs** benötigt, ist es meist klug, ihn **als T3-Hafen** zu wählen.
 - Er braucht **keine unterstützenden Anlagen**.
4. ▶️ **Baureihenfolge ist entscheidend**
 - **T3-Häfen zuerst, T2-Häfen danach!**
 - T3-Kosten steigen schneller (+6 CP pro Schritt), T2-Kosten langsamer (+2 CP pro Schritt).

1234 Beispielrechnungen

Baufolge	🟡 T2-CPs	🟢 T3-CPs	🏠 Min. unterstützende Anlagen
T2 → T2 → T3 → T3	6	28 (!)	36
T3 → T3 → T2 → T2	16	12	28

📊 Fazit:

Die **Reihenfolge** hat drastische Auswirkungen auf die benötigten CPs – und somit auf den gesamten Aufbauplan eines Systems.

🏛️ Besonderheit: T1 Ziviler Planetarer Hafen

Der **T1 Civilian Planetary Port** ist eine **Ausnahme**:

- Er ist die **einzige große Anlage mit Landepad**, die **nicht** von dieser Mechanik betroffen ist.
- Dadurch ist er **besonders wertvoll** für Kolonien, die **große Schiffe andocken lassen**, ohne die CP-Kostenkette auszulösen.

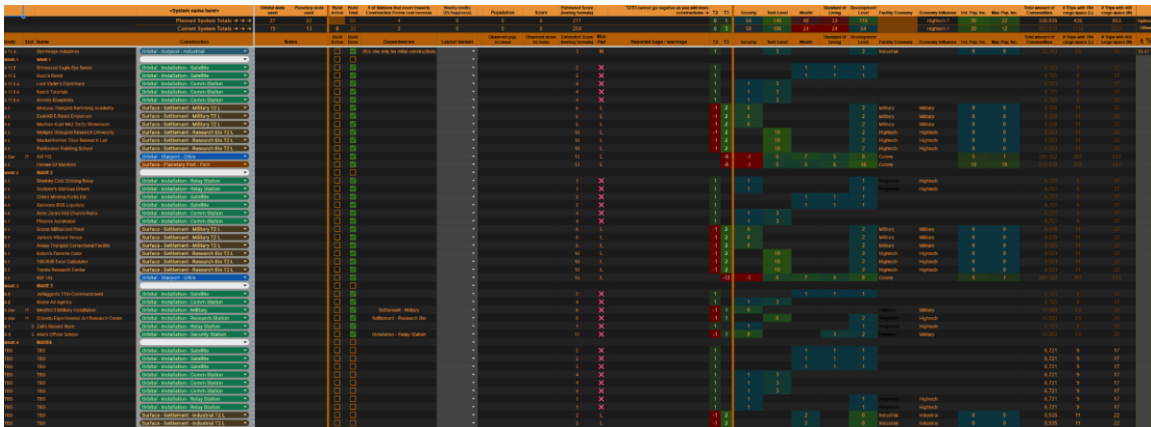
Zusammenfassung

- ◆ **Primärer Hafen zählt nicht** – nutze das strategisch.
- ◆ **T3 vor T2 bauen**, um Ressourcen zu sparen.
- ◆ **Jeder neue T2/T3-Hafen wird teurer** (CP-seitig, nicht materialseitig).
- ◆ **Plane langfristig**: Unterstützende Anlagen sind Pflicht.
- ◆ **T1 Civilian Planetary Port** ist dein bester Freund für frühe Expansion.

Wie plant man den Systembau effektiv?

Unverzichtbares Planungswerkzeug

Ein **nahezu unverzichtbares Tool** für die Kolonisierungsplanung ist [CMDR DaftMav's Colonization Construction Spreadsheet](#)

The image shows a screenshot of a complex spreadsheet titled 'CMDR DaftMav's Colonization Construction Spreadsheet'. The spreadsheet is organized into several columns, including 'Construction Point', 'Resource', 'Cost', 'Time', and 'Status'. It contains numerous rows of data, with some cells highlighted in green and others in red, indicating different construction stages or resource requirements. The interface is dark-themed, typical of the game's UI.

(DaftMav's Colonization Construction Spreadsheet).

Mit DaftMavs Tabelle kannst du den Ausbau deines Systems **exakt simulieren**, **Abhängigkeiten** sichtbar machen und die benötigten **Konstruktionspunkte (CPs)** sauber planen.

Für alle, die mehr als ein Mini-System entwerfen, ist das **praktisch Pflicht**.



Grundmuster nach dem Primären Hafen

Nach dem Bau deines **Primären Hafens** läuft der Ausbau im Regelfall so:

1. ● **Tier-1-Anlagen bauen**, um **Gelbe CPs** zu erzeugen

Manche T1-Anlagen beeinflussen die Wirtschaft, aber **schwächer** als vergleichbare T2-Anlagen.

2. ● **Tier-2-Anlagen bauen**, um **Gelbe → Grüne CPs** umzuwandeln

T2-Anlagen dienen **auch** dazu, die **Wirtschaft zu spezialisieren**.

3. 🏠 **Tier-3-Anlagen bauen** und dabei die **Grünen CPs** ausgeben

T3-Anlagen haben **insgesamt** und **pro Slot** die **besten Werte**.



Warum Spezialisierung (derzeit) sinnvoll ist

Im aktuellen Modell willst du die Wirtschaft eines Systems **möglichst stark spezialisieren**.

Grund: **Mehrfach-Wirtschaften** neigen dazu, sich **gegenseitig zu kannibalisieren**.

Vereinfachtes Beispiel:

- Markt **A** ist **Raffinerie**: produziert **100 t Stahl**, fragt **100 t Stromwandler** nach.
- Ein **Industrieller Hub** macht A zu **Raffinerie + Industrie**.
- **Industrie** fragt **100 t Stahl** nach und produziert **100 t Stromwandler**.
- Ergebnis: Die kombinierte Wirtschaft **produziert und verlangt** weder **Stahl** noch **Stromwandler** – der Markt wird **faktisch leer**.

Das Beispiel ist bewusst zugespitzt, trifft aber den Kern:

Gemischte Ökonomien neutralisieren sich leicht – daher unsere Empfehlung: **maximale Spezialisierung**.



Welche Anlagen du (zunächst) bauen solltest

Viele Faktoren bestimmen, **welche Ökonomien** Kolonietyp-Häfen aufnehmen (Details später).

Für jetzt gilt:

- Baue **entweder** Anlagen **ohne** Wirtschaftseinfluss (z. B. *Satelliten*)
- **oder** gezielt solche **mit genau dem gewünschten** Einfluss (z. B. „*Raffinerie-Hub*“)

Das gilt **nicht nur** für Anlagen am **Local Body**:

Durch **Weak Links** beeinflusst **jede** Anlage mit Wirtschaftstyp **irgendwo** im System die Märkte **überall** im System – zumindest **ein Stück weit**.



Warum Raffinerien oft zuerst kommen

Langfristig haben **alle** Wirtschaftstypen ihren Wert.

Praktisch aber ist die Nachfrage nach **Stahl, Titan, Aluminium & Co.** **überproportional hoch**.

Darum bauen Spieler beim Hochziehen neuer Systemcluster **meist zuerst Raffinerien** –

die erzeugten Metalle **beschleunigen** den Bau **aller anderen** Anlagen.



Bau-Slots & Parallelbau

Du kannst **bis zu fünf Anlagen gleichzeitig** in den Bau schicken.

Erst wenn diese **fertig** sind, darfst du **weitere** Bauaufträge platzieren.



Siedlungsgrößen: „Klein“ vs. „Mittel“

Überlege gut, bevor du **kleine Siedlungen** baust:

Die **Mehrkosten** für **mittlere Siedlungen** sind **nicht viel höher**, die **Vorteile** mittlerer Siedlungen aber **in der Regel deutlich besser**.



Einzelstatistiken sind wichtig

Die **konkreten Werte** einzelner Anlagen **machen einen Unterschied** (z. B. Link-Stärke, Markt-Slots, Effekte auf Ökonomien).

Die **Details** folgen in späteren Abschnitten dieses Dokuments.



Merkliste

- Plane mit **DaftMavs Tabelle**: CP-Ketten, Abhängigkeiten, Reihenfolgen.
- **T1 → T2 → T3**: CP-Erzeugung, Umwandlung, Premium-Anlagen.
- **Spezialisieren** statt mischen, um **Kannibalisierung** zu vermeiden.
- **Raffinerien zuerst**, um Baulogistik zu boosten.
- **Max. 5** parallele Projekte; erst **abschließen**, dann neue starten.
- **Mittel statt klein**, wenn möglich – besseres Preis-Leistungs-Verhältnis.



Der Wert von Weltraum- vs. Boden-Slots

Sowohl **Boden-** als auch **Weltraum-Slots** haben ihren Platz im Kolonisierungssystem von *Elite: Dangerous*.

Beide bieten **einzigartige Vorteile**, aber auch **klare Einschränkungen** – manche Dinge lassen sich **nur** im All oder **nur** auf der Planetenoberfläche tun.



Vorteile von Weltraum-Slots

1. **Coriolis-, Orbis- und Ocellus-Raumhäfen**
 - Diese sind die **komfortabelsten Märkte**, die ein Spieler bauen kann.
 - Sie bieten **große Landeplattformen (Large Pads)** und ersparen den **zeitaufwendigen Gleitflug** zu planetaren Häfen.
2. **Schnellere Materiallieferung**
 - Da sie im **Weltraum** gebaut werden, sind **Materialtransporte** zu orbitalen Baustellen **deutlich schneller und bequemer** als zu Oberflächenbasen.
3. **Schmuggel- und Piratenmärkte**

- **Starke Verbindungen für Schwarzmarkt- oder Schmuggelökonomien** können **ausschließlich durch orbitale Anlagen** (z. B. *Piratenbasen*) erzeugt werden.
-

Vorteile von Boden-Slots

1. **Exklusive Produktion bestimmter Güter**
 - Einige Waren, z. B. **CMM-Komposite**, können **nur auf planetaren Anlagen** produziert werden.
 2. **Beste Werte im gesamten Spiel**
 - **Tier 3 Planetare Häfen** besitzen die **höchsten Statistiken** aller Anlagen im Spiel – sowohl bei Slots als auch bei Systemboni.
 3. **Überlegene CP-Konversion**
 - **Große Tier 2-Siedlungen** sind die **einzige Anlagenart**, die **1 Gelben CP → 2 Grüne CPs** umwandeln kann.
 - Alle anderen Anlagen (inkl. Raumhäfen) arbeiten **1:1 oder schlechter**.
 4. **Dichtes Bauen möglich**
 - Planetare Anlagen können **nahe beieinander** gebaut werden – Mindestabstand **200 km**.
 - Das macht das **Liefern kleiner Materialmengen** an mehrere Standorte **effizienter**, besonders beim parallelen Bau mehrerer Anlagen.
 5. **Raffinerie-Spezialisierung**
 - **Raffineriemärkte** lassen sich **nur über den planetaren Refinery Hub** spezialisieren – ein exklusives Bodenmodul.
 6. **Hubs als Wirtschaftsmotoren**
 - **Hubs**, die **ausschließlich planetar** existieren, sind
 - hervorragende Werkzeuge zur **Wirtschaftsspezialisierung**,
 - bieten **starke systemweite Boni**,
 - und sind **Voraussetzung** für das Freischalten bestimmter **Port-Funktionen**.
-

Fazit: Orbital oder Planetar?

Ziel	Empfehlung
Schneller Handel, Bequemlichkeit, Transporteffizienz	 Weltraum-Slots (Orbital)
Wirtschaftliche Spezialisierung, Refinery, CP-Effizienz	 Boden-Slots (Planetar)
Langfristige Systemarchitektur	 Kombination beider – Orbitale Häfen + Planetare Hubs/Siedlungen

Tipp:

Ein optimales Koloniesystem kombiniert **orbitale Häfen** für Logistik und Zugang mit **planetaren Anlagen**, um **CPs effizient zu erzeugen** und die **Ökonomie zu steuern**.

Benennen und Anpassen deiner Anlagen

Anlagen umbenennen

Anlagen können entweder mit einem

- **zufällig generierten Namen** versehen werden oder
- gegen eine Gebühr von **5.000 ARX** einen **spielereigenen Namen** erhalten.

Das Umbenennen funktioniert **galaxieweiten**, also **von überall**, über das **Architekt-Menü in der Systemkarte**.

Zufällige (Random) Namen

- Du kannst den Namen **beliebig oft neu würfeln**, bis du einen passenden findest.
 - Eine **Neuzuordnung** (also das erneute Wechseln des gewählten Namens) ist insgesamt **nur fünfmal** möglich – **wähle also mit Bedacht!**
-

Spielerdefinierte Namen (Custom Names)

- Der Name muss **innerhalb eines Systems einzigartig** sein (kann aber in **anderen Systemen** erneut verwendet werden).
- Einige **Sonderzeichen** sind **nicht erlaubt** – insbesondere:
 - das **Apostroph (')**,
 - diverse **Satzzeichen** und **Klammern**.
- Manche **Textstrings** werden als **potenziell anstößig** erkannt.

 Hinweis: Der Filter ist manchmal **übermäßig streng**.

- Sobald du die **5.000 ARX** bezahlt hast, kannst du **diesen Namen unbegrenzt oft ändern, ohne erneut zu zahlen**.

Wann Namensänderungen aktiv werden

Anlagentyp	Zeitpunkt der Aktualisierung
Ports (Häfen)	Während der wöchentlichen Serverwartung am Donnerstag
Andere Anlagen	Sofort nach Änderung

Kostenübersicht

5.000 ARX schalten folgende Funktionen für **eine einzelne Anlage** frei:

-  **Individuelle Namensvergabe**
-  **Unbegrenzte Umbenennungen** (ohne Zusatzkosten)
-  **Unterliegt** dennoch den üblichen **Namensregeln und Filtern**

Anpassung (Livery / Lackierung)

Anlagen (insbesondere Stationen) können zudem mit **individuellen Farbschemata** versehen werden.

Voraussetzungen:

- Du musst **am betreffenden Hafen angedockt** sein.

- Du musst der **Systemarchitekt** dieses Systems sein.
- Anpassungen sind **nicht remote** (also nicht aus der Ferne) möglich.

Die Option zur **Livery-Anpassung** erscheint **nur**, wenn du **als Architekt angedockt** bist.

„Eitelkeit hat ihren Preis“

Anpassungen kosten **ARX**, aber sie ermöglichen dir, deinem System eine **individuelle Identität** zu geben – mit **einzigartigen Namen** und **Farbdesigns** für deine Häfen.

Innenraumgestaltung (Interiors)

Seit **Update 3.3** erhalten **Ports** automatisch ein **Innenraum-Layout**, das dem **primären Wirtschaftstyp** des Hafens entspricht (z. B. Industrie-, High-Tech-, Agrar-Layout usw.).

Diese **Innenraum-Updates** erfolgen **ausschließlich donnerstags** – während der **wöchentlichen Server-Downtime**.

Zusammenfassung

Feature	Beschreibung
 Namensänderung (Zufall)	Unbegrenzt neu würfeln, aber max. 5 Neuzuordnungen
 Eigener Name (Custom)	5.000 ARX einmalig, dann unbegrenzt änderbar
 Aktualisierung	Ports → Donnerstag • Andere → Sofort
 Livery	Nur als Architekt • nur beim Andocken • nicht remote
 Innenräume	Automatisch an Wirtschaft angepasst, Update Donnerstag



Aktivierung von Diensten an Häfen



Einführung

Seit **Update 3.3** verfügen Häfen über **spezifische Voraussetzungen**, damit bestimmte **Dienste (Services)** wie z. B. *Schiffswerft, Ausrüstung, Universal Cartographics* usw. **aktiv werden**.

Nicht alle Dienste stehen **automatisch** zur Verfügung – einige müssen durch **starke Verbindungen („Strong Links“)** zu anderen Anlagen oder durch das **Tech-Level** des Systems freigeschaltet werden.



Regeln für Dienstaktivierung

Port-Typ	Commodities Market	Shipyards	Outfitting	Universal Cartographics	Vista Genomics	Black Market	Crew Lounge	Pioneer Supplies
Tier 3 Port	Immer aktiv	Immer aktiv	Immer aktiv	Immer aktiv	Immer aktiv	Starke Verbindung zu einer Piraten-Installation	Immer aktiv	Immer aktiv
Tier 2 Port	Immer aktiv	Immer aktiv	Immer aktiv	Starke Verbindung zu einer Satelliten-, Comms- oder Relais-Station oder Wissenschaftliche Installation oder Explorations-Hub im System	Starke Verbindung zu einer Satelliten-, Comms- oder Relais-Station oder Wissenschaftliche Installation oder Explorations-Hub im System	Immer aktiv	Immer aktiv	
Commercial Outpost	Starke Verbindung zu einer Comms- oder Relais-Station	Starke Verbindung zu einem High-Tech-Hub oder einer Militärinstallation oder Touristen-Installation , Bar-Installation oder Outpost-	Starke Verbindung zu einem Industrie-Hub , Militär- oder High-Tech-Hub + Tech-	Nicht verfügbar	Bar-Installation im System	N/A		

		Hub im selben System	Level ≥ 35					
Port-Typ	Commodities Market	Shipyards	Outfitting	Universal Cartographics	Vista Genomics	Black Market	Crew Lounge	Pioneer Supplies
Industrial Outpost	–	–	–	–	–	–	–	–
Civilian Outpost	–	–	–	–	–	–	–	Immer aktiv
Criminal Outpost	–	–	–	–	–	Immer aktiv	–	–
Scientific Outpost	–	–	Immer aktiv	–	Piraten-Installation	Bar-Installation im System	–	–
Port-Typ	Commodities Market	Shipyards	Outfitting	Universal Cartographics	Vista Genomics	Black Market	Crew Lounge	Pioneer Supplies
Tier 3 Port	Immer aktiv	Immer aktiv	Immer aktiv	Immer aktiv	Immer aktiv	Starke Verbindung zu einer Piraten-Installation	Immer aktiv	Immer aktiv
Tier 2 Port	Immer aktiv	Immer aktiv	Immer aktiv	Starke Verbindung zu einer Satelliten-, Comms- oder Relais-Station oder Wissenschaftliche Installation oder Explorations-Hub im System	Starke Verbindung zu einer Satelliten-, Comms- oder Relais-Station oder Wissenschaftliche Installation oder Explorations-Hub im System	Immer aktiv	Immer aktiv	
Commercial Outpost	Starke Verbindung zu einer Comms- oder Relais-Station	Starke Verbindung zu einem High-Tech-Hub oder einer Militärinstallation oder Touristen-Installation, Bar-Installation oder Outpost-Hub im selben System	Starke Verbindung zu einem Industrie-Hub, Militär- oder High-Tech-Hub + Tech-Level ≥ 35	Nicht verfügbar	Bar-Installation im System	N/A		
Industrial Outpost	–	–	–	–	–	–	–	–
Civilian Outpost	–	–	–	–	–	–	–	Immer aktiv
Criminal Outpost	–	–	–	–	–	Immer aktiv	–	–

Scientific Outpost	–	–	Immer aktiv	–	 Piraten-Installation	 Bar-Installation im System	–	–
--------------------	---	---	-------------	---	--	--	---	---

Zusammenfassung der Hauptprinzipien

- **Tier 3 Häfen** haben **alle Dienste aktiv**, außer dem **Schwarzmarkt**, der eine **Piraten-Installation** im System benötigt.
- **Tier 2 Häfen** benötigen **Verbindungen (Strong Links)** zu bestimmten **Installationen**, um Dienste wie *Universal Cartographics* oder *Vista Genomics* zu aktivieren.
- **Tech-Level ≥ 35** schaltet zusätzliche Dienste frei, insbesondere für **Industrie- und High-Tech-Anlagen**.
- **Planetare Häfen** profitieren stark von **Bar-Installationen, Touristen-Hubs** oder **Kommunikationsstationen** in derselben Systemkette.
- **Spezial-Outposts** (z. B. wissenschaftlich, militärisch, kriminell) haben **vordefinierte Dienste**, die meist **immer aktiv** sind.
- **Siedlungen** besitzen nur den **Commodities Market**, keine technischen oder Schiffsservices.

Strategischer Hinweis

 Plane den Aufbau deines Systems so, dass du **entscheidende Strong Links** frühzeitig setzt.

Eine **einzige Installation** (z. B. ein High-Tech-Hub oder eine Comms-Station) kann mehrere Dienste **gleichzeitig freischalten** und macht dein System **wirtschaftlich autarker** und **spielerfreundlicher**.



Wie Kolonie-Häfen ihre Wirtschaften erhalten

Basisvererbhbare Ökonomie + Modifikatoren



Zwei Familien von Häfen

Häfen in *Elite: Dangerous* fallen in zwei Hauptkategorien:

Typ	Beispiele (Tier 1-3)
 Kolonie-Typ-Häfen (Colony-Type Ports)	Tier 1: [Orbital] Ziviler Außenposten [Orbital] Kommerzieller Außenposten [Planetarische] Ziviler Außenposten Tier 2: Coriolis Tier 3: Orbis, Ocellus Planetenhafen
 Spezialisierte Häfen (Specialized Ports)	Tier 1: [Orbital] Industrieller Außenposten (Industrie) [Orbitaler] Krimineller Außenposten (Schmuggel) [Orbitaler] Wissenschaftlicher Außenposten (HighTech) [Orbitaler] Militärischer Außenposten (Militär) [Planetarer] Wissenschaftlicher Außenposten (HighTech) [Planetarer] Industrieller Außenposten (Industrie) Tier 2: Asteroid Base (<i>Förderung</i>) Tier 3: Keine



Spezialisierte Häfen – festgelegte Ökonomie

Die **spezialisierten Häfen** haben **vordefinierte Wirtschaftstypen** und verhalten sich folgendermaßen:

-  **Basiswirtschaftsstärke:**
 - Planetare Versionen: **~0,5**
 - Orbitale Versionen: **~1,0**
 -  **Nicht beeinflusst** von der *basisvererbaren Ökonomie* des Himmelskörpers
 -  **Beeinflusst** durch *ökonomische Modifikatoren* des Körpers (z. B. Ringe, organisches Leben, geologische Aktivität)
 -  **Beeinflusst** durch **Strong** und **Weak Links** (mehr dazu im Kapitel über Link-Mechaniken)
-



Kolonie-Häfen – dynamische Ökonomie

Kolonie-Typ-Häfen hingegen folgen **speziellen Regeln**, die sich nach dem **Himmelskörper richten**, auf dem sie gebaut oder den sie umkreisen.

Diese bestimmen **ihren Wirtschaftstyp** und **Wirtschaftsstärke**.

Das Verfahren ist zweistufig:

1. **Bestimme die „Basisvererbare Ökonomie“** des lokalen Körpers
2. **Wende die „Basis-Ökonomiemodifikatoren“** des Körpers an
3. Das Ergebnis ist die **kombinierte Ökonomie** des Kolonie-Hafens

 Diese Logik stammt aus einem offiziellen Beitrag von Frontier Developments:

[Elite Dangerous – Trailblazers Update 3 \(Forum\)](#)

(Dieser Leitfaden fasst die komplexe Originalquelle verständlicher zusammen.)

🌟 Basisvererbare Ökonomien (Base Inheritable Economies)

Himmelskörper-Typ	Grundökonomien
Schwarze Löcher, Neutronensterne, Weiße Zwerge	HighTech, Tourismus
Braune Zwerge und alle anderen Sternklassen	Militär
Erdähnliche Welten	Landwirtschaft, HighTech, Militär, Tourismus
Wasserwelten	Landwirtschaft, Tourismus
Ammoniakwelt	HighTech, Tourismus
Gasriesen	HighTech, Industrie
Metallreiche und metallhaltige Welten	Extraktion
Felsige Eiswelten	Industrie, Raffinerie
Felsige Welten	Raffinerie
Eiswelten	Industrie

⚙️ Modifikatoren der Basisökonomie (Local Body Modifiers)

Modifikator	Zusatz-Ökonomie (Modifier)
Hat Ringe (<i>einschließlich Sternen mit Asteroidengürteln</i>)	+ Extraktion
Hat organisches Leben („Organics“)	+ Landwirtschaft, + Terraforming
Hat geologische Aktivität („Geologicals“)	+ Extraktion, + Industrie

💡 Hinweis:

„Geologicals“ sind Oberflächenmerkmale, die mit einem **Detailoberflächenscanner (DSS)** identifiziert werden.

Sie sind **nicht dasselbe wie Vulkanismus** – letzterer beeinflusst nur **Strong Links**, **nicht** die Basisökonomie.

⚠ Vulkanismus ≠ Geologie

🌋 **Vulkanismus** (z. B. CO₂-Geysire) **hat keinen Einfluss** auf die *Base Inheritable Economy* und wirkt sich nur auf **Strong Link Modifier** aus.

📊 Empfehlungen für Marktgestaltung (nach Zielökonomie)

Ziel-Ökonomie	Bevorzugter Himmelskörper
Extraktion	Metallreiche oder HMC-Planeten • Mit Ringen • Ohne Organics • Ohne Geologisches
Raffinerie	Felsige Planeten • Ohne Ringe, Organics und Geologisches (<i>Refinery-Hubs sind ausschließlich planetar!</i>)
Industrie	Eiswelten • Ohne Ringe, Organics und Geologisches
Militär	Hauptreihensterne oder Braune Zwerge • Ohne Asteroidengürtel
Landwirtschaft	Wasserwelten • Ohne Ringe • Mit Organics • Ohne Geologisches
Tourismus	Ammoniak- oder Wasserwelten • Ohne Ringe und Organics • Oder Nicht-Hauptreihensterne ohne Asteroidengürtel
HighTech	Ammoniakwelt ohne Ringe • Oder Nicht-Hauptreihenstern ohne Asteroidengürtel
Terraforming	Wasserwelten • Ohne Ringe • Mit Organics • Ohne Geologisches
Kontraband (Schmuggel)	N/A – Kein Himmelskörper liefert diese Ökonomie direkt. Wähle einen Körper mit einzelnem Markt-Typ und vielen Space-Slots . Kontraband-Märkte entstehen durch Strong/Weak Links oder den Criminal Outpost (Orbital) .

💡 Zusammenfassung

🧠 **Kolonie-Typ-Häfen** spiegeln die Eigenschaften ihres Himmelskörpers wider: Sie **erben** dessen Ökonomie + **modifizieren** sie durch lokale Faktoren.

⚙ **Spezialisierte Häfen** haben statische Wirtschaften – aber **können** durch **Links** und **Modifikatoren** weiter beeinflusst werden.

🌍 **Ringe, organisches Leben und geologische Aktivität** bestimmen, wie sich Märkte im System entwickeln – und ob deine Kolonie floriert oder stagniert.

Was sind Strong & Weak Links?

Und wie werden sie durch Link-Modifikatoren beeinflusst?

Überblick

„Links“ sind die **zentrale Mechanik**, mit der sich Märkte in deinem kolonisierten System gegenseitig beeinflussen.

Drei Hauptarten von Verbindungen spielen dabei eine Rolle:

-  **Strong Links (Starke Verbindungen)**
 -  **Weak Links (Schwache Verbindungen)**
 -  **Sonderfall: Port-to-Port Strong Links**
-

Strong Links (Starke Verbindungen)

Strong Links sind die **Hauptmethode**, mit der du die **Wirtschaft** deines Systems **spezialisierst und verstärkst**.

Bildung von Strong Links

- Entstehen **zwischen Nicht-Port-Anlagen („Supporting Facilities“)** und **einem Port**.
- Es kann **maximal ein Strong Link pro Anlage-Port-Paar** existieren.
- Wenn mehrere Ports denselben Himmelskörper (Local Body) umkreisen, gelten **Sonderregeln** (siehe unten).
- Gibt es **keinen Port** im selben Local Body, wird **kein Strong Link gebildet** – die Anlage erzeugt dann **nur Weak Links** zu anderen Ports im System.

Stärke von Strong Links

Anlagentyp	Basis-Stärke (vor Modifikatoren)
Tier 1 (Siedlungen)	~0,35–0,50
Tier 2 (z. B. Hubs)	~0,80

 *Strong Links sind stets deutlich stärker als Weak Links (0,05).*

⚙️ Einfluss von Link-Modifikatoren

Strong Links werden durch **lokale Eigenschaften des Himmelskörpers** modifiziert.

Ein Boost (Bonus) oder Malus (Abschwächung) wirkt **direkt auf die Stärke des Links**.

Ökonomie-Typ	Wird verstärkt durch ...	Wird abgeschwächt durch ...
Agriculture (Landwirtschaft)	 Orbit um eine erdähnliche Welt  Orbit um eine Wasserwelt  Terraformbarer Planet  Organisches Leben	 Icy-Planet  Tidally locked Planet oder Mond (mehrfach-gebunden)
Extraction (Abbau)	 System mit <i>Major</i> oder <i>Pristine</i> Ressourcen  Körper mit Vulkanismus	 System mit <i>Low</i> oder <i>Depleted</i> Ressourcen
High Tech	 Orbit um eine Ammoniakwelt  Orbit um eine Erdähnliche Welt  Orbit um eine Wasserwelt  Geologische Aktivität  Organisches Leben	–
Industrial / Refinery	 System mit <i>Major</i> oder <i>Pristine</i> Ressourcen	 System mit <i>Low</i> oder <i>Depleted</i> Ressourcen
Tourism	 Ammoniakwelt  Schwarzes Loch  Erdähnliche Welt  Geologische Aktivität  Organisches Leben  Wasserwelt  Weißer Zwerg  Neutronenstern	–

Numerische Effekte (Boosts & Malusse)

Basierend auf Community-Tests:

Typ	Effekt
Boost (Bonus)	+ +0,4 zur Link-Stärke (z. B. 0,8 → 1,2)
Malus (Abschwächung)	- -0,4 (z. B. 0,8 → 0,4)
Mindestwert	0,1 – darunter wird die Link-Stärke nie reduziert

Weak Links (Schwache Verbindungen)

Weak Links sind systemweite, schwache Wirtschaftsverbindungen.

Eigenschaften:

- Entstehen **zwischen allen Nicht-Port-Anlagen** und **allen Ports außerhalb ihres Local Body**.
- **Jede Anlage** kann **unbegrenzt viele Weak Links** zu Ports im selben System bilden.
- Die **Stärke** beträgt **immer 0,05** und ist **nie durch Modifikatoren** beeinflussbar.

 Weak Links sind der Hauptgrund, warum man **Systeme statt einzelner Planeten** spezialisieren sollte – denn **jede Anlage im System** beeinflusst **alle Ports systemweit** leicht mit.

Sonderfall: Port-to-Port Strong Links

 TL;DR: **Mehr als einen Port auf oder um denselben Himmelskörper zu bauen ist eine schlechte Idee.**

Diese Port-zu-Port-Verbindungen gelten **technisch als Strong Links**, haben aber **eigene, komplizierte Regeln**:

Verhaltenslogik laut FDEV

- Wenn **mehrere Ports** auf/um denselben Körper existieren:
 - Verknüpft wird immer mit dem **höchstrangigen (Tier) Port**.
 - Bei gleichen Tiers zählt der **zuerst gebaute Port**.

- Wenn **planetare und orbitale Ports** existieren:
 - Planetare Anlagen verknüpfen sich mit dem **planetaren Port**.
 - Dieser gibt seine Strong Links **an den orbitalen Port weiter**, gemäß den gleichen Prioritätsregeln.
-

Bekannte Probleme und Exploits

- Die Mechanik ist **komplex, fehleranfällig und teils inkonsistent**.
- Momentan vererben **planetare Ports** beim Weiterreichen an **Spaceports auch die inhärente Ökonomie des Planeten** → **extrem starker Markteffekt**.
- Das funktioniert bereits mit **einem** planetaren Port → Coriolis-Kombination. Ob mehrere planetare Ports diesen Effekt stapeln, ist **noch unbestätigt**.
- FDEV betrachtet dieses Verhalten wahrscheinlich als **Bug**.

 **Nutze auf eigenes Risiko** – wenn es gefixt wird, kann dein System ökonomisch „kaputt“ werden.

Sonderfall: Ports als Supporting Facilities

Normalerweise gelten **Ports nicht** als Supporting Facilities

– sie erzeugen also keine Weak Links.

Aber: Wenn du **mehr als einen Port** pro Local Body baust, greifen **Konvertierungsregeln**:

Konvertierungslogik

- Wenn **planetare UND orbitale Ports** existieren:
 - Alle bis auf **einen planetaren Port** werden zu **Supporting Facilities**.
 - Danach gilt die Regel unten.
- Wenn **nur planetare oder nur orbitale Ports** existieren:
 - Alle bis auf den **ältesten und höchstrangigen** Port werden zu Supporting Facilities.

Besonderheiten:

- Die **ältesten & höchstrangigen planetaren Ports**, die mit Orbitalen verbunden sind, **wandeln sich nicht vollständig um** – sie bilden **Strong Links** zum Spaceport, **aber keine Weak Links** zu anderen Ports.

- Planetare Ports, die sich mit **anderen planetaren Ports** verbinden, werden **vollständig konvertiert** und erzeugen Weak Links.

Implikationen

Ein „konvertierter Port“ verhält sich danach **wie jede andere Anlage**:

- Bildet **Strong Links** zum Hauptport desselben Körpers
- Erzeugt **Weak Links** zu allen anderen Ports außerhalb des Local Body

 Achtung:

Es gibt Hinweise, dass **Strong Links von konvertierten Ports nicht korrekt funktionieren** – sie vererben **planetare Basisökonomien**, aber **nicht** ihre **erworbenen** Wirtschaftswerte.

Daher: **Baue nie mehrere Ports um denselben Himmelskörper**, es sei denn, du weißt exakt, was du tust.

Zusammenfassung

Mechanik	Reichweite	Stärke	Modifizierbar	Bemerkung
Strong Link	Innerhalb eines Local Body	0,35–0,8 (Basis)	✅ Ja	Hauptquelle ökonomischer Spezialisierung
Weak Link	Systemweit	0,05	❌ Nein	Systemweite, schwache Beeinflussung
Port-to-Port Strong Link	Innerhalb eines Local Body	Variabel	⚠️ Fehleranfällig	Nur bei mehreren Ports, potenziell Bug



Was bewirken Security, Wealth, SoL, Tech Level, Dev Level und Population?



Einführung

Jede Anlage in einem kolonisierten System zeigt sogenannte „Chevrons“ (Pfeile) bei mehreren **systemweiten Statistiken** an.

Diese geben an, ob eine Anlage **positiv oder negativ** auf eine Kategorie wirkt – etwa **Sicherheit, Wohlstand** oder **Technologiestufe**.

⚠ Die Effekte sind **nicht linear** – zwei Chevrons bedeuten **nicht doppelte Wirkung**.



Systemweite Statistiken

Folgende Werte gelten für **jedes System**:

- 🛡 Security (Sicherheit)
- 💰 Wealth (Wohlstand)
- 🏠 Standard of Living (Lebensstandard)
- 🧠 Technology Level (Technologiestufe)
- 🏗 Development Level (Entwicklungsstufe)
- 👤 Initial Population (Anfangsbevölkerung)
- 👤 Max Population (Maximale Bevölkerung)
- 😊 Happiness (Zufriedenheit)



Hinweis:

Viele dieser Mechaniken sind **noch nicht vollständig erforscht**.

Die untenstehenden Erklärungen fassen den derzeitigen Wissensstand zusammen.

Security (Sicherheit)

Sicherheit bestimmt **das Sicherheitsrating des Systems** – also, wie oft du **Piraten oder Sicherheitskräfte** antriffst.

Je **höher** der Sicherheitswert, desto **seltener** wirst du von Piraten interdiert oder angegriffen.

⚙ Die Sicherheitsstufe ist **relativ** – mit steigender Bevölkerung (oder anderen Variablen) wird ein **höherer Wert benötigt**, um den Status „*High Security*“ zu halten.

Wealth (Wohlstand)

Die genauen Auswirkungen sind **noch unbekannt**.
Es existieren mehrere Theorien:

- Beeinflusst **Rohstoffpreise** oder **Mengen**
- Könnte **Verfügbarkeit von Modulen oder Schiffen** beeinflussen
- Möglicherweise Einfluss auf **Zufriedenheit (Happiness)**

🧑 Aktuell gibt es **keinen gesicherten Beweis** für eine dieser Hypothesen.

Standard of Living (Lebensstandard / SoL)

Ebenfalls **nicht abschließend erforscht**.
Mögliche Auswirkungen laut Community-Theorien:

- **Beeinflusst Bevölkerungswachstum**
- **Beeinflusst Maximale Bevölkerung**
- **Könnte Happiness (Zufriedenheit)** erhöhen oder senken

❓ Auch hier: keine Bestätigung seitens FDEV.



Technology Level (Technologiestufe)

Der **entscheidende Wert** für das Freischalten von **Diensten an Häfen**.

- Bestimmt, **welche Services online sind** (z. B. Schiffswerft, Outfitting, Universal Cartographics)
- **Mindestwert 35**, damit **Schiffswerften aktiv** werden
(dieser Grenzwert kann sich in künftigen Updates ändern)
- Höhere Tech-Level ermöglichen **größere Modulauswahl** im Outfitting
(Vollständige Verfügbarkeit ab etwa **Tech-Level 100**, laut Beobachtungen)



Ob Tech-Level auch andere Spielmechaniken beeinflusst, ist derzeit **unbekannt**.



Development Level (Entwicklungsstufe)

Entwicklungsstufe scheint den **Warenumsatz** in Märkten zu beeinflussen – also die Menge der verfügbaren Güter.



Diese Erkenntnis ist **anecdotal**, basierend auf Beobachtungen – keine offiziellen Bestätigungen durch FDEV.



Initial Population (Anfangsbevölkerung)

Die **Startbevölkerung**, die ein System **durch Bau einer Anlage** erhält.

- Hängt **stark vom Himmelskörper** ab:
z. B. liefert ein **Coriolis** im Orbit einer **Erdähnlichen Welt**
oder **Wasserwelt** deutlich **mehr Bevölkerung**
als derselbe Port über einem **Eisplaneten**.

Laut **FDEV Patchnotes**:

„Die Produktionsleistung einer Anlage hängt von der mit ihr verbundenen Bevölkerung ab – je höher die Bevölkerung, desto größer der Rohstoffausstoß.“



Max Population (Maximale Bevölkerung)

Begrenzt das **Bevölkerungslimit** eines Systems – also, wie groß die Bevölkerung **letztlich wachsen kann**.

- Möglicherweise abhängig vom **Himmelskörper** ähnlich wie die Initial Population
- Keine gesicherten Daten, daher derzeit **spekulativ**

Laut **FDEV Patchnotes**:

„Die Bevölkerung wächst mit jedem wöchentlichen Server-Tick.

Zunächst schnell (ca. 1 Monat), dann langsamer – um den Aufbau starker Ökonomien zu beschleunigen.“

😊 Happiness (Zufriedenheit)

Zufriedenheit beeinflusst direkt die **wöchentliche Kredit-Auszahlung** an dich als **Systemarchitekt**.

- Wird **nicht direkt** durch Anlagen beeinflusst
- Zusammenhang zu **Fraktionszuständen (BGS States)** vermutet:
 - ● Positive Zustände (z. B. *Boom*) → erhöhen Happiness
 - ● Negative Zustände (z. B. *Outbreak*) → senken Happiness
- Unklar, ob Werte wie **Wealth** oder **SoL** Happiness beeinflussen

💬 „Happiness“ scheint **nur geringen Einfluss** auf das Gameplay zu haben, weshalb es bislang **wenig erforscht** ist.

Die Community nimmt gern neue Daten oder Analysen dazu auf.

📊 Beispiel: Systemstatistik-Übersicht

Kategorie	Vermuteter Effekt	Bestätigt durch FDEV?
🛡️ Security	Piraten-/Sicherheitsaktivität	⚙️ Teilweise
💰 Wealth	Marktpreise, Verfügbarkeit	❌ Unbestätigt
🏠 SoL	Bevölkerungswachstum, Happiness	❌ Unbestätigt
🧠 Tech Level	Freischaltung von Services, Module	✅ Ja
🏭 Dev Level	Rohstoffmengen im Markt	⚙️ Teilweise
👥 Initial Pop	Produktionskapazität	✅ Ja
👥 Max Pop	Wachstumslimit	⚙️ Vermutet
😊 Happiness	Wöchentliche Architekten-Einnahmen	✅ Ja

Zusammenfassung

 Diese Systemstatistiken bilden das **Rückgrat der Kolonieentwicklung** – auch wenn viele ihrer **internen Berechnungen** (noch) unbekannt sind.

Als Architekt solltest du dich besonders auf **Tech Level, Population** und **Security** konzentrieren – diese haben die **klarsten, messbaren Effekte** im aktuellen Spielstand.

Worauf man bei der Auswahl eines Primary Ports achten sollte

Grundlegendes

Der Standort des **Primary Ports** (Haupt-Hafen) eines Systems ist **festgelegt** und **nicht änderbar**.

Du kannst ihn **vorab in der Systemkarte im Architektmodus** sehen – suche nach dem **kleinen „Flaggen“-Symbol** innerhalb eines **Orbitalslots**.

Faktoren bei der Auswahl des Primary Ports

Was ist dein Ziel für das System?

Frage dich zuerst:

 *Willst du das System nur als „Brücke“ nutzen oder langfristig aufbauen?*

- Wenn du ein System **nur kolonisierst, um eine Brücke** zu einem weiter entfernten Ziel zu schlagen,
→ genügt ein **einfacher Außenposten (Outpost)**.

- Wenn du das System jedoch **weiter ausbauen** möchtest,
→ erwäge ein **T2- oder sogar T3-Port**, wenn der lokale Körper interessant ist.

☀ **Merke:**

In Brückensystemen sollte der **Primary Port immer ein Outpost** sein.
(Schneller, günstiger, und ideal für Weiterclaims.)

B Baust du allein oder mit einer Community?

Der **Bauaufwand** ist entscheidend:

Port-Typ	Benötigte Fracht (Cutter-Ladungen)	Bemerkung
 Outpost	~29	machbar für Solo-Spieler
 Orbis	~267	nur realistisch mit Community

⚠ Der Bau eines Primary Ports muss **innerhalb von 4 Wochen** abgeschlossen sein.

Wenn du **allein spielst**, solltest du **fast immer** einen **Outpost** wählen – außer du bist **hoch motiviert**, hast **genug Ressourcen** und **Zeit**, um ein größeres Projekt sofort anzugehen.

C Wie weit ist der Primary Port vom Drop-Point entfernt?

Die **Entfernung vom Hauptstern (A-Stern)** beeinflusst massiv, wie einfach der Bau und spätere Zugang sein wird.

Beispiel	Auswirkung
😊 20 Ls vom A-Stern	leicht zugänglich, einfach zu beliefern
🌑 250.000 Ls an einem Mond des C-Sterns	nur mit Carrier sinnvoll baubar, mühsam erreichbar

💡 **Empfehlung:**

Primary Ports an **B-, C- oder weiter entfernten Sternen** (oder weit außen liegenden A-Planeten) sollten **immer Outposts** sein.

📍 Was ist der lokale Himmelskörper? Wie viele Slots hat er?

Der **Himmelskörper**, den dein Primary Port umkreist, bestimmt maßgeblich, **wie sinnvoll bestimmte Port-Typen** sind.

🏭 Beispiel 1 – Raffinerie-System

Wenn dein Primary Port um einen **felsigen Planeten mit 7 Slots nahe dem A-Stern** kreist und du eine **Raffinerie-Ökonomie** aufbauen willst:

✅ **Empfohlen:** Baue ein **Coriolis** (T2) oder sogar **Orbis/Ocellus** (T3).

⚙️ Beispiel 2 – Industrie-System

Wenn dein Ziel ein **Industrie-Schwerpunkt** ist und der Primary Port einen **Hauptreihenstern** umkreist:

⚙️ **Empfohlen:**

Wähle einen **Industrial Outpost** als Primary Port.
(Ein Coriolis oder Commercial Outpost würde sonst **Militär-Ökonomie** übernehmen.)

🔧 Später kannst du einen **Coriolis** über einem **Eisplaneten** bauen, um die gewünschte Industrie-Ökonomie zu erzeugen.

🌍 Slots und Ökonomie-Matching

Die Anzahl der **orbitalen und planetaren Slots** am lokalen Körper spielt eine große Rolle bei der **weiteren Systemarchitektur**:

- Für ein **Raffinerie-System** brauchst du viele **planetare Slots**, um **Refinery Hubs** darunter zu platzieren.
- Für ein **Piraten-System** (Contraband) suchst du einen Ort mit **möglichst vielen orbitalen Slots**, um **Piratenbasen** für Strong Links zu bauen.



Richtlinie:

Wenn die **vererbte Ökonomie des Körpers** zu deiner geplanten Systemausrichtung passt, ist er ein **guter Kandidat für T2/T3 Primary Ports**.

Wenn **keine Übereinstimmung** besteht → baue besser **spezialisierte Outposts**.



Zusammenfassung

Kriterium	Empfehlung
Ziel des Systems	Brücke → Outpost • Ausbau → T2/T3-Port
Solo vs. Community	Solo → Outpost • Gruppe → Coriolis/Orbis möglich
Entfernung vom Stern	Nah (<100 Ls) → jede Wahl möglich • Weit (>100k Ls) → Outpost
Lokaler Körper	Wirtschaft anpassen (Refinery, Industrial, etc.)
Slots verfügbar	Viele Slots = mehr Ausbauoptionen
Zeit & Ressourcen	4 Wochen Limit → realistisch planen



Fazit



Die Wahl des **Primary Ports** ist **unumkehrbar** – plane also **im Voraus, wo, was und warum** du bauen willst.

Ein gut gewählter Primary Port kann der **ökonomische Anker** deines Systems werden – ein schlechter Standort hingegen bleibt eine **dauerhafte Bremse** für Wachstum.

Worauf man achten sollte, wenn man ein System zum Architekturziel wählt

Einführung

Die Wahl des **richtigen Systems**, das du als Architekt ausbauen möchtest, ist eine der **wichtigsten Entscheidungen** im gesamten Kolonisierungsprozess.

Jedes System hat eigene Merkmale – Himmelskörper, Slot-Verteilung, Ressourcen, Entfernung – die bestimmen, **wie effizient, strategisch und sinnvoll** dein Ausbau später sein wird.

Was ist dein Ziel für das System?

Deine **geplante Wirtschaftsart** bestimmt, welche **Himmelskörper** du suchst:

Systemtyp / Ziel	Bevorzugte Himmelskörper
 Raffinerie-System	Felsige Planeten (<i>Rocky Worlds</i>)
 Industrie-System	Eiswelten (<i>Icy Bodies</i>)
 Abbau-/Extraktions-System	Metallhaltige oder metallreiche Planeten (<i>High Metal Content / Metal-Rich</i>) – Bonus, wenn beringt oder mit Asteroidengürteln für Asteroidenbasen
 Tourismus-System	Nicht-Hauptreihensterne (z. B. <i>Weißer Zwerge, Neutronen, Schwarze Löcher</i>), Erdähnliche Welten oder Wasserwelten

Systemgröße & Slot-Dichte

- **Große Planeten** mit vielen Slots (bis zu **10**, aber mehr als **7** ist selten) sind **immer vorteilhaft**.
- Eine **hohe Anzahl an Weltraum-Slots** (Orbitalslots) ist **immer positiv**.

- **Dicht gepackte Planeten um einen Hauptstern** sind **besser** als weit verstreute Körper über mehrere Sterne.

 Merke:

Die Eigenschaften des Systems (Slot-Anzahl, Planetentypen) müssen **dein Ziel unterstützen**.

Ein gutes System ist **synergetisch mit deinem Wirtschaftsziel**.

Wo befindet sich der Primary Port im System?

Der **Standort des Primary Ports** ist **fix** – und kann **nicht geändert** werden.

Bevor du dich entscheidest, solltest du wissen, ob dein Primary Port **20 Ls oder 250.000 Ls** vom Drop-Point entfernt ist.

 Beispiel:

Ein **Orbis** 250.000 Ls entfernt zu bauen, ist ein massives logistisches Problem – besonders für Solospieler oder kleine Crews.

 Fazit:

Der Primary Port muss **in einem Slot liegen**, bei dem du auch wirklich bereit bist, **dort zu bauen**.

Wie weit ist die nächste große Raffinerie entfernt?

Der Bau eines Systems erfordert **hundert Cutter-Ladungen an Metallen**.

Wenn du sie **1.000 LY** weit aus der Bubble heranschaffen musst, wird das schnell zu einem echten Alptraum.

 Empfehlung:

Stelle sicher, dass du eine **Large-Pad-Raffinerie** in **akzeptabler Reichweite** (nach deiner Definition) hast.

Idealerweise **innerhalb 100 – 300 LY** von deinem Zielsystem.

🎯 Wie weit liegt das Zielsystem vom nächsten bewohnten System?

Nur Systeme, die **innerhalb von 15 LY** eines **bewohnten Systems** liegen, können **direkt beansprucht (geclaimt)** werden.

🗺️ Systeme außerhalb dieser Reichweite erfordern **Bridging** – also eine Kette von Zwischen-Outposts, um den Zielbereich zu erreichen.

💡 Frage dich:

Wie viele Brücken-Outposts bist du bereit zu bauen, um dein Ziel zu erreichen?

🏠 Wird der Claim umkämpft sein?

In **beliebten Regionen** (z. B. Pleiades, California Nebula, nahe der Bubble) ist die Konkurrenz bei neuen Systemen oft hoch.

Wenn du damit rechnest, dass dein Claim **umkämpft** sein könnte:

💡 **Bereite dich vor:**

- Nutze **Sicherheits- und Sniping-Präventionstaktiken**
- Koordiniere den Bau mit **mehreren CMDRs**
- Sei bereit, **sofort** nach Fertigstellung des vorherigen Ports zu claimen

📖 Siehe: Abschnitt „How To Defend Against Sniping“ für Strategien zum Schutz deines Anspruchs.

🧠 Zusammenfassung

Kriterium	Worauf du achten solltest
🎯 Ziel des Systems	Soll die Systemart (Raffinerie, Industrie, Tourismus etc.) widerspiegeln
🌍 Planetentypen & Slots	Unterstützen die gewünschte Ökonomie, viele Slots bevorzugt
📍 Position des Primary Ports	Keine zu große Entfernung vom Drop-Point
⚙️ Nähe zu Raffinerien	Große Raffinerie innerhalb sinnvoller Distanz
🗺️ Entfernung von bewohnten Systemen	≤ 15 LY für direkte Claims, sonst Bridging nötig
⚔️ Wettbewerb	Taktisch vorbereiten, falls umkämpftes System

Fazit

🌟 Die Wahl deines Zielsystems entscheidet über Erfolg oder Frust.
Suche ein System, das **zu deinem Plan passt**, **logistisch machbar** ist
und **realistisch kolonisiert** werden kann.

Ein gut gewähltes System spart **Tage an Materialtransport**
und erhöht deine Chancen auf **dauerhaften Erfolg als Systemarchitekt**.

Optimierung des Frachttransports

Die besten Frachtschiffe im Spiel sind:

- **Imperial Cutter** – für Spieler mit dem imperialen Rang **Duke** (oder höher)
- **Type-9** – für alle ohne diesen Rang

👉 Siehe den Abschnitt „**Erste Schritte**“ in diesem Dokument für empfohlene
Ausrüstungslinks.

Ausrüstung und Automatisierung

Wenn du nicht vorhast, ständig manuell zu fliegen, profitiert dein Frachter stark
von:

- **Supercruise-Assistent**
- **Erweiterter Andockcomputer**

Der Supercruise-Assistent kann außerdem genutzt werden, um an Orbitalstationen
zu „**Hyperbremsen**“.

Effizienz-Tipps

- **Wingman-Navigation:**
Wenn ein Freund in deinem Flügel am Zielort AFK wartet, kannst du durch **Navlock-Abwürfe** deutlich schneller ankommen – oft sogar schneller als mit Hyperbremsen.
- **Lesezeichen & Hotkeys:**
Das Nutzen von **Bookmarks** beschleunigt die Navigation in der Galaxie- und Systemkarte.
Tastenkürzel für den Kartenaufruf sparen ebenfalls Zeit.
- **Trailblazer-Megaschiffe:**
Wenn möglich, nutze diese zum Nachschub – sie sind:
 - Schnell erreichbar und einfach anzudocken
 - Mit den meisten Kolonisationsmaterialien ausgestattet (auch solchen, die sonst nur auf Planeten zu finden sind)

⚠ Beachte jedoch: **Parkplätze für Trägerschiffe** in ihrer Nähe können begrenzt sein.

Transportstrategie

Je nach Standort deines Bauprojekts kann es effizienter sein, **kurze Shuttle-Flüge** zwischen Quelle und **eigenem Trägerschiff** zu machen, anstatt **lange Direktflüge** vom Ursprungsort bis zum Ziel durchzuführen.



Optimierung von Trägerschiffen

Trägerschiffe (Fleet Carriers) sind unverzichtbar, da Kolonisierungen **riesige Materialmengen** erfordern und oft **weite Strecken** zurückgelegt werden müssen.

Empfohlene Träger-Konfiguration

Für maximale Effizienz entferne alle unnötigen Module und behalte nur:

- **Bewaffnung (Rearm)**
- **Betankung (Refuel)**
- **Reparatur (Repair)**

So erreichst du eine **maximale Frachtkapazität von 24.070 Tonnen** – das sogenannte „**Metahauling**“.

Nutzungskonzept

Das Grundprinzip lautet:

1. **Schiffe** erledigen **kurze, schnelle Transporte** zwischen Station und Träger.
 2. Der **Träger** übernimmt **große Materialtransporte** über lange Distanzen.
 3. Am Zielort wird die Fracht vom Träger zum **Kolonisationsschiff** oder **Bauort** gebracht.
-

Effizientes Umladen

Das direkte Übertragen von Fracht über das **Transfermenü (rechtes Panel)** ist **sehr langsam**.

Schneller geht es, wenn du auf deinem Träger im **Marktmenü**:

- Einen **Verkaufsauftrag an dich selbst** erstellst
- Und die Waren anschließend „**vom Markt kaufst**“

⚠ **Achtung:** Achte auf den Preis, wenn dein Träger **öffentlich zugänglich** ist!

Träger als Marktplatz

Träger ermöglichen es, **Marktaufträge** zu erstellen, damit andere Spieler gegen Bezahlung Fracht transportieren.

So kann dein Träger beispielsweise **über Nacht befüllt** werden – während du offline bist.

Allerdings hat das seinen Preis:

- Durchschnittlicher Tarif: **30.000–60.000 Cr pro Tonne**
- Selbst bei 30.000 Cr/t kostet das etwa **720 Mio. Cr**, um **24.000 t Fracht** zu befüllen

Wenn du diesen Weg wählst:

- **Verbinde dein CMDR-Konto mit Inara.cz**
- Oder **poste Aufträge** im Handelsforum des **Fleet Carrier Owners Club** bzw. der **PTN-Discords**

Diese Plattformen sind die Hauptanlaufstellen für Spieler, die Aufträge zum Frachtfliegen suchen.

Beachte:

Das **Entladen des Trägers** musst du **weiterhin selbst übernehmen**.

Zwar existieren bereits Dienste, die dabei helfen, sie sind jedoch noch **unausgereift und unhandlich**.

„Auftragnehmer“ und Community-Unterstützung

Mehrere Gemeinschaften bieten Unterstützung – teils **kostenlos**, teils **auf Vertragsbasis** – für Kolonisierungsprojekte an.

Dazu gehören unter anderem:

- **System Colonization Contractors (SCCN)**
- **Operation Ida (OIDA)**
- **F.R.E.I.G.H.T. (FRHT)**
- **Colonizers Trade Network (CTN)**

Fallstudie #1: Aufbau eines „idealen“ Raffineriesystems

Ein „ideales“ Raffineriesystem sollte die folgenden Kriterien erfüllen:

-  Besitzt einen **Großlandeplatz-Raumhafen** mit der höchstmöglichen **Raffinerie-Wirtschaftsstärke**
 -  Der Großlandeplatz-Raumhafen liegt **so nah wie möglich am Systemeinstiegspunkt**
 -  Es gibt **keine schwachen oder starken Links anderer Wirtschaftstypen**, die diesen Markt beeinflussen
 -  Das System hat eine **hohe Bevölkerungszahl** (erhöht die Marktproduktion)
 -  Das System verfügt über **unberührte (pristine) oder große (major) Rohstoffreserven** (da diese Raffinerie-„Strong Links“ verstärken)
 -  (Optional) Das System hat eine **hohe Sicherheitsstufe**
-

Systemarchitektur

Der **ideale Ort** für einen solchen Hafen wäre **im Orbit eines felsigen Planeten** mit **7 Planetenslots**, der sich **in der Nähe des A-Sterns** befindet und **mindestens einen Orbitalslot** besitzt.

-  Dieser felsige Planet darf **keine Ringe, keine geologischen und keine biologischen Signale** aufweisen, da diese die falschen Wirtschaftstypen in unser System einführen würden.
-  Idealerweise hat dieser Planet **unberührte Rohstoffreserven**, da diese die Raffinerie-Links zusätzlich stärken.

Ein solches ideales System sollte außerdem mindestens **eine Wasserwelt** enthalten:

-  Der Bau einer **T2- oder T3-Station** um eine Wasserwelt führt zu einem **massiven Bevölkerungs- und Produktionsschub** für das gesamte System.
-

Primärer Hafen

Der **Primärhafen-Slot** muss **nicht** im „idealen“ Orbit liegen, sollte aber **nicht mit der Hauptraffinerie interferieren**.

-  Wenn der Primärhafen **bereits am idealen Ort** liegt – umso besser! Du kannst dir den Bau eines zusätzlichen Außenpostens und der Infrastruktur für einen nicht-primären T2- oder T3-Hafen sparen und **direkt mit T2/T3 starten**.
 -  Wenn du den Primärhafen **an einem anderen Ort** baust, **wandele ihn später nicht in eine „Support-Einrichtung“** um (siehe entsprechender Abschnitt in diesem Dokument), da dies **schwache Links** erzeugen würde, die **deine Raffinerie stören** könnten.
-

Schritt-für-Schritt-Aufbauplan

Primären Hafen abschließen

Baue irgendeinen **Hauptport**, der **nicht mit der Raffinerie interferiert**.

Orbitale Infrastruktur errichten

Baue **3 Satelliten** und **3 Kommunikationsstationen** in beliebigen Orbitalslots.

Lasse mindestens **einen freien Slot** an deinem „idealen“ Standort.

 Kombination aus **Satelliten und Kommunikationsstationen** ist ideal, da sie **keine wirtschaftliche Beeinflussung** haben und sich **systemtechnisch perfekt ergänzen**.

Bau der Raffinerie-Hubs

Nutze die **7 gelben CPs** (6 von den Installationen + 1 vom Primärhafen), um **7 Raffinerie-Hubs** auf dem felsigen Planeten am „idealen Standort“ zu errichten.

Orbitalstation errichten

Nutze **6 der 7 grünen CPs**, die durch die Raffinerie-Hubs bereitgestellt werden, um eine **Orbis- oder Ocellus-Station** im Orbit des idealen Planeten zu bauen.

Die resultierende Station erhält:

- **7 starke Links** (durch Raffinerie-Hubs, verstärkt durch unberührte Reserven)
- **1 schwachen Raffinerie-Link**
- **Inhärente Raffineriewirtschaft** durch den felsigen Planeten

Gesamtrechnung der Wirtschaftsstärke:

1.4 [felsiger Planet]

+ $7 \times 0.8 \times 1.5$ [starke Raffinerie-Links, modifiziert durch unberührte Reserven]

+ 1×0.05 [schwacher Raffinerie-Link]

= 9.85 Raffinerie-Wirtschaftsstärke

Alternative:

Wenn du Zugang zu planetaren Materialien möchtest (auf Kosten eines Hubs und geringerer Bequemlichkeit):

Lass einen der 7 Raffinerie-Hubs weg und **baue stattdessen einen T3-Planetenhafen**.

(Optional) Wasserwelt-Station

Baue **3 Satelliten oder Kommunikationsstationen** irgendwo im System, nutze die **3 gelben CPs**, um eine **Coriolis-Station** im Orbit der **Wasserwelt** zu errichten.

(Optional) Sicherheit erhöhen

Errichte **Kommunikationsstationen und Regierungsinstallationen**, bis das System-Sicherheitsniveau „**hoch**“ erreicht.

⚠️ Hinweis zu Alternativen:

- Militär- oder Sicherheitsinstallationen bieten **höhere Sicherheitswerte**, **führen jedoch militärische Wirtschaftstypen ein** – inklusive **schwacher Links**, was **unerwünschte Effekte** auf die Raffinerie hätte.
- Eine **Sicherheitsinstallation** erfordert zudem ein **Relais** (→ HiTech-Link), und eine **Militärinstallation** ein **Militärsiedlungs-Vorprojekt** – beide unerwünscht.
- **Kommunikations- und Regierungsanlagen** bieten hingegen **Sicherheitsvorteile ohne neue Wirtschaftstypen**.

💡 Alternativer High-End-Ansatz:

Tausche Schritt 5 und 6:

1. Baue **5 Kommunikationsstationen + 5 Regierungsinstallationen**
2. Verwende die **5 + 1** grünen CPs aus vorherigen Schritten
3. Baue **eine zweite Orbis-Station** um die Wasserwelt

➡ Dies bringt einen **noch höheren Bevölkerungs-Boost**, allerdings auf Kosten deiner **geistigen Gesundheit** 😬

Beispiel und Anwendung

Eine tabellarische Umsetzung dieses Szenarios findest du hier:
(mit drei Varianten in den Tabs „Colony 1“, „Colony 2“, und „Colony 3“).

Abschließende Hinweise

Zwar unterscheiden sich **reale Spielszenarien** oft deutlich von diesem „idealen“ Beispiel,
doch es hilft, das Prinzip **effizienter Systemarchitektur** in der Praxis zu verstehen.

💬 Wichtiger Hinweis:

Maximale Markteffizienz ist **nicht der einzige richtige Weg** in *Elite Dangerous*.

Mach das, **was dich inspiriert** – und was dir **Spaß macht!** 🚀

Fallstudie #2: Produktion von CMM-Kompositen

Viele Spieler fragen sich, **wie man CMM-Komposite herstellt** – eine Ware, die in **großen Mengen** für den **Bau größerer Raumhäfen** benötigt wird.

Grundprinzip

Die Herstellung von **CMM-Kompositen** ist überraschend einfach – man muss lediglich verstehen, dass **CMM-Komposite** (ähnlich wie **Keramik-Komposite**) **ausschließlich auf planetaren Häfen mit einer Raffinerie-Wirtschaft** produziert werden.

Wichtig:

Während **NPC-Häfen** zusätzlich die Bedingung erfüllen müssen, auf **hochmetallhaltigen Planeten (High Metal Content Worlds)** zu liegen, **gilt diese Einschränkung nicht für Spielerhäfen.**

Ein Spieler kann also **theoretisch auf den meisten kolonisierbaren Planeten** CMMs herstellen – (obwohl der Versuch, dies auf **Eiswelten** zu tun, **extrem schwierig oder praktisch unmöglich** ist.)

Schritt-für-Schritt-Anleitung zur CMM-Produktion

1 System auswählen und beanspruchen

Finde ein System mit mindestens einem „**sauberen**“ **felsigen Planeten**, d. h.:

- Keine **Ringe**

- Keine **biologischen Signale**
 - Keine **geologischen Signale**
 - Mindestens **einen Bauplatz (planetary construction slot)**
-

2 Primären Hafen errichten

Baue einen **Primärhafen**, der **nicht mit der Raffinerie-Wirtschaft interferiert**.

⚠ Wichtig:

Sorge dafür, dass du diesen Hafen **nicht später in eine „Support-Einrichtung“ umwandelst**, da dies die Wirtschaft verändern und die Produktion stören würde.

3 Zivilen Außenposten errichten

Errichte einen **zivilen T1-[Planetaren] Außenposten** auf dem felsigen Planeten.

✅ Fertig!

Der **T1-Zivilaußenposten** übernimmt automatisch die **Raffinerie-Wirtschaft** des felsigen Planeten und beginnt **CMM-Komposite zu produzieren – ohne zusätzliche Infrastruktur** oder Anlagen.



Produktionsvolumen

Da ein solches System in der Regel:

- eine **geringe Bevölkerungszahl**,
- eine **niedrige Wirtschaftsleistung** und
- schwache **Systemstatistiken** aufweist,

wird die **Produktionsmenge anfangs relativ gering** sein.



Optionale Verbesserungen

Wenn du mehr Zeit investieren möchtest **und** der Planet **weitere Bauplätze** bietet:

- Baue **zwei Raffinerie-Hubs**, um die **Produktion von CMM-Kompositen** zu steigern.
- Ergänze **weitere Einrichtungen**, die die **Systembevölkerung erhöhen**, **ohne konkurrierende Wirtschaftstypen** einzuführen (z. B. Kommunikationsstationen oder Regierungszentren).



Diese Maßnahmen steigern die **Gesamtproduktionsmenge** deutlich.



Beispiel:

Diese Produktionsmethode wird im **Tab „Colony 4“** der **Beispiel-Tabelle (Demo Spreadsheet)** dargestellt (siehe gleiche Quelle wie in *Fallstudie #1*).



Zusammenfassung:

Die CMM-Produktion erfordert weder komplexe Infrastruktur noch seltene Bedingungen –
nur den richtigen Planeten, einen einfachen T1-Außenposten
und eine klare Wirtschaftsausrichtung auf **Raffinerieproduktion**.



Bugs, Bekannte Probleme und Mögliche Workarounds

Hinweis:

Die Kolonisierung befindet sich weiterhin in der **Beta-Phase**.

Es bestehen noch mehrere Probleme – einige haben **Workarounds**, andere leider nicht.

Diese Liste ist vermutlich **nicht vollständig**, soll aber als **Referenz für Spieler** dienen.

 Problemname	 Issue-Tracker-Link	 Problembeschreibung	 Workaround
Einrichtungen werden falsch platziert	Issue #73282	Bestimmte Orbitalslots liegen zu nah an einem Himmelskörper , was zu der Fehlermeldung „ <i>nicht genug Platz</i> “ führt. Die Einrichtung wird dann zufällig irgendwo im System platziert.	Vorsicht beim Nutzen von Slot 0 rund um Sterne.
Falsche Wirtschafts-Links zwischen Planeten- und Raumhäfen	Issue #75343 (abgelaufen)	Planetare Häfen sollten ihre starken Wirtschaftslinks an lokale Raumhäfen weitergeben. Stattdessen geben sie planetare Eigenwirtschaften doppelt weiter – einmal direkt vom Planeten, einmal über den Hafen darunter.	Nicht mehr als einen Hafen auf oder um denselben Himmelskörper bauen.
Orbitalstation bewegt sich mit hoher Geschwindigkeit – Andocken unmöglich	Issue #75280	Unter bestimmten Bedingungen ist der Bezugspunkt für orbitale Baustellen fehlerhaft , wodurch diese unerreichbar werden.	Keine Bauten um eng beieinanderliegende Monde oder binäre Körper errichten.
Liste der Kommandanten, die eine Station abgeschlossen haben, fehlt	Issue #74618	Die Beiträge der Kommandanten werden nicht korrekt im Schwarzen Brett des Hafens angezeigt.	Mit dem angekratzten Ego leben – zumindest vorerst. 😊
„Gefahr“-Abmeldeverzögerung beim Landen auf Baustellen	Issue #73254	Beim Ausloggen auf einer Baustelle wird fälschlicherweise der 30-Sekunden-„In-Gefahr“-Countdown aktiviert.	Den Timer abwarten oder an einem anderen Ort ausloggen .

Tipp:

Frontier arbeitet aktiv an der Behebung dieser Probleme.
Prüfe regelmäßig den [offiziellen Issue Tracker](#) auf Updates und Statusänderungen.

Feedback, Dokument-Roadmap und Danksagungen

Die **Kolonisierung in *Elite: Dangerous*** ist ein **außerordentlich komplexes Thema** –
was bereits die Existenz dieses **noch immer unvollständigen Dokuments mit über 50 Seiten** eindrucksvoll beweist.

Feedback und Community-Beteiligung

Unser erstes Ziel ist es, **Community-Feedback** zu dieser „**Beta**“-Version zu sammeln
und eventuelle **Fehler oder Auslassungen** zu korrigieren.

Trotz gründlicher Qualitätssicherung ist der Umfang dieses Dokuments so groß,
dass sich zwangsläufig **einige Fehler eingeschlichen** haben.

Du kannst dein Feedback über die folgenden Kanäle geben:

-  **YouTube:**
Kommentare unter dem **Ankündigungsvideo** auf dem Kanal von **CMDR Mechan**
 -  **Reddit:**
Unter dem **Reddit-Post**, der dieses Dokument ankündigt
 -  **Frontier-Foren:**
Im entsprechenden **Thread zur Dokument-Ankündigung**
 -  **Discord (Anti-Xeno Initiative):**
Im Kanal **[#colonize-goids-away]** im Bereich „**Operations**“
-



Zukünftige Roadmap (nach der Beta)

Sobald dieses Dokument **aus der Beta-Phase** heraus ist (voraussichtlich Version **v1.5**),
planen wir eine **erweiterte Version (v2.0)** mit zusätzlichen Inhalten:



Geplante Erweiterungen:

- **Genaue Daten zur Marktstärke** verschiedener Einrichtungen
(*aktuell nur teilweise erhoben*)
- **Vertiefte Analysen** zur Funktionsweise von **Systemstatistiken**
- **Weitere Themenvorschläge** aus der Community,
die für dieses „**Kolonisierungs-Handbuch**“ nützlich und relevant sind



Ziel:

Dieses Dokument soll ein **lebendiges, gemeinschaftlich gepflegtes Nachschlagewerk** werden,
das alle Aspekte der Kolonisierung im Spiel umfassend erklärt.



Besonderer Dank

Ein herzliches Dankeschön an alle,
die mit ihrem Wissen, ihren Ideen und ihrer Zeit zu diesem Projekt beigetragen
haben:

- **CMDRs Absence of Gravitas, AlexMG1 und Jayzet**
→ Für ihren Input, ihr Mitdenken sowie Hilfe bei **Überarbeitung und Qualitätssicherung**
 - **Teilnehmer des Canonn-Discord-Kanals #colonization_department**
→ Für ihren **unschätzbaren Beitrag** an Wissen und Feedback
 - **Mitglieder der Xeno Strike Force und der Anti-Xeno Initiative**
→ Für Input, Kooperation, Unterstützung und unermüdliche Begeisterung
 - **Alle anderen Community-Mitglieder**,
die **Daten gesendet, Ideen geteilt** oder **direkt und indirekt** zum Leitfaden beigetragen haben
 - **CMDR DaftMav**
→ Für seine **fantastische Systemplanungs-Tabelle**,
die zu einem zentralen Werkzeug in diesem Projekt geworden ist
-

Abschließender Gedanke:

Dieses Handbuch ist ein Gemeinschaftsprojekt –
von der Community, für die Community.

Danke, dass du Teil davon bist. 