



Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Information.....	2
Stationstypen.....	2
OTAS Handelsstation.....	2
OTAS Handelshafen.....	2
OTAS Ausrüstungsdock.....	2
OTAS Großkampfschiff-Versorgungsbasis.....	2
Technischer Hintergrund.....	2
Kompatibilität.....	3
Bekannte Fehler.....	3
Installation.....	4
Fake-Patch.....	4
Update: X ³ :TC 1.4 » X ³ :TC 2.0-dAE.....	4
WorkAround-Skripte.....	5
vAD-Kommandoterminal.....	5
(WorkAround) Schiffsentwürfe-Bug.....	5
(WorkAround) Hauptquartier Erneuerung.....	5
Empfohlene Skripte.....	6
Lucikes Skript-Kollektion für X3 Terran Conflict.....	6
Danksagung.....	6



Allgemeine Information

Diese Modifikation für das Spiel *X³: Terran Conflict* fügt vier neue Docks in das Spiel ein. Die Besonderheit dieser Docks liegt darin, dass Waren in beliebiger Menge eingelagert werden können, solange die Gesamtfrachtkapazität des Docks nicht überschritten wird.

Diese Modifikation wurde auf Dateien der Spielversion *X³: Terran Conflict 1.4* basierend erstellt, und später für *X³: Terran Conflict 2.0 – die Aldrin Erweiterung* angepasst.

Der Name dieser Modifikation ist zwar nicht mehr korrekt, doch beruht dieser historisch auf der Erstveröffentlichung, welche nur die Station vom Typ *OTAS Ausrüstungsdock* beinhaltete. Sämtliche weitere Stationen und Funktionen sind erst im späteren Verlauf entstanden.

Stationstypen



OTAS Handelsstation

Lagerraum: 75.000 Einheiten
Kosten: ~65.000.000 Credits
benötigter Rang: Verteidiger der Förderung
Verkauft in: OTAS Schiffswerft (Heimat der Legende)
Besonderheit: interner Hangar für Kleinschiffe

OTAS Handelshafen

Lagerraum: 150.000 Einheiten
Kosten: ~210.000.000 Credits
benötigter Rang: Beschützer der Förderung
Verkauft in: OTAS Schiffswerft (Heimat der Legende)
Besonderheit: 2 Andockplätze für Großkampfschiffe
interner Hangar für Kleinschiffe



OTAS Ausrüstungsdock

Lagerraum: 100.000 Einheiten
Kosten: ~130.000.000 Credits
benötigter Rang: Wächter der Förderung
Verkauft in: OTAS Schiffswerft (Heimat der Legende)
Besonderheit: 2 Andockplätze für Großkampfschiffe

OTAS Großkampfschiff-Versorgungsbasis

Lagerraum: 100.000 Einheiten
Kosten: ~480.000.000 Credits
benötigter Rang: Held der Förderung
Verkauft in: OTAS Schiffswerft (Heimat der Legende)
Besonderheit: Reparaturwerft für Großkampfschiffe
9 Andockplätze für Großkampfschiffe



Technischer Hintergrund

Die Docks aus dieser Modifikation sind technisch gesehen Stationen der Klasse *Hauptquartiere*.

Verbessertes Ausrüstungsdock (2.0-beta.5.2)

... erstellt von Saetan (Kontakt: saetan@gmx.eu)

Seite 3

Stand: 6. April 2009, 23:21 Uhr



Für alle Docks, mit Ausnahme der *OTAS Großkampfschiff-Versorgungsbasis* wurden originale Stationsmodelle von Egosoft verwendet. Das Stationsmodell der *OTAS Großkampfschiff-Versorgungsbasis* beruht auf dem originalen Stationsmodell des Spieler-Hauptquartier, wurde von mir jedoch verändert und neu hinzugefügt.

Das originale Spieler-Hauptquartier, sowie die originalen Docks von Egosoft bleiben von dieser Modifikation unverändert.

Die verwendeten Dateien in dieser Modifikation sind folgende:

- `.\mods\vAD_2.0-beta.5.2.cat`
- `.\mods\vAD_2.0-beta.5.2.dat`
 - `.\types\hq.pck`
 - `.\types\TDocks.pck`
 - `.\types\TDocksWrecks.pck`
 - `.\objects\stations\others\supply_base.bob`
 - `.\objects\stations\others\supply_base_scene.bod`
 - `.\objects\stations\others\supply_base_wreck.bob`
- `.\scripts\plugin.sadiablo.vad.blueprints.pck`
- `.\scripts\plugin.sadiablo.vad.hq.renew.pck`
- `.\scripts\plugin.sadiablo.vad.menu.pck`
- `.\scripts\plugin.sadiablo.vad.upgrade.pck`
- `.\scripts\setup.plugin.sadiablo.vad.pck`
- `.\t\9400-L049.pck`

Kompatibilität

Diese Modifikation ist kompatibel zu *X³:Terran Conflict 2.0 – die Aldrin Erweiterung*. Es kann von einer Abwärtskompatibilität zu *X³:Terran Conflict 1.4* ausgegangen werden, diese wird jedoch nicht garantiert.

Die Kompatibilität mit anderen Modifikationen oder Scripten ist grundsätzlich gegeben, solange in diesen nicht eine der unter *Technischer Hintergrund* angeführten Dateien modifiziert und verwendet wurde. In solch einem Fall wären spezielle Abstimmungen der Modifikationen aufeinander nötig.

Für die Verwendung von mehreren Modifikationen wird die Technik der sogenannten Fake-Patches empfohlen. Näheres hierzu im Abschnitt *Installation*.

Bekannte Fehler

Aufgrund dessen, dass es sich bei den Docks dieser Modifikation technisch um Stationen der Klasse Hauptquartiere handelt, werden durch diese die Missionen zum Kauf von Schiffsentwürfen aktiviert. Allerdings können diese Docks Schiffsentwürfe nicht abspeichern und auch keine Schiffe bauen. Sollte also kein Spieler-Hauptquartier existieren gehen diese Schiffsentwürfe unwiederbringlich verloren. Zusätzlich werden gekaufte Schiffsentwürfe automatisch der zuletzt gebauten Station vom Typ *Hauptquartiere* zugefügt, selbst wenn diese die Schiffsentwürfe nicht nutzen kann. Um diesen Fehler umgehen zu können, habe ich einen *WorkAround* auf Scriptbasis erstellt.

Weiters besteht bei der *OTAS Großkampfschiff-Versorgungsbasis* aufgrund der Sicherheitsabstandsberechnung ein erhöhtes Kollisionsrisiko mit vorbeifliegenden Großkampfschiffen. Dieses tritt jedoch nur auf, wenn man sich zu dieser Zeit in demselben Sektor

Verbessertes Ausrüstungsdock (2.0-beta.5.2)

... erstellt von Saetan (Kontakt: saetan@gmx.eu)

Seite 4

Stand: 6. April 2009, 23:21 Uhr



befindet, wie das gefährdete Großkampfschiff und die Station, da ansonsten keine Kollisionsberechnung statt findet. Um dieses Risiko zu minimieren, genügt es die Station etwas abseits der verkehrsreichen Routen aufzustellen, sowie die Ausrichtung der Station beim Bau entsprechend anzupassen. Großkampfschiffe im unmittelbaren Landeanflug sind keiner besonderen Kollisionsgefahr ausgesetzt.

Kleinere und damit vernachlässigbare Fehler sind jene, dass die Stationen eine ID der Hauptquartier-Klasse (YHQ...-) erhalten. Weiters war ich nicht in der Lage, den Spray-Shop aus den Stationen zu entfernen.

Installation

Für die Installation dieser Modifikation muss der komplette Inhalt des heruntergeladenen Archives in das *X³: Terran Conflict*-Hauptverzeichnis (z.B. C:\Programme\EGOSOFT\X3 Terran Conflict) entpackt werden. Wichtig ist dabei, dass die Verzeichnis-Struktur des Archives beibehalten wird. Beim starten von *X³:Terran Conflict* muss anschließend noch unter *Mod-Paket wählen* die Modifikation *vAD_2.0-beta.5.2* ausgewählt werden. Alternativ hierzu, bzw. bei Verwendung von mehreren Modifikationen gleichzeitig, ist die Methode der Fake-Patches möglich.

Fake-Patch

Bei Anwendung der Fake-Patch Methode gilt es zuerst die .cat- und .dat-Dateien mit der höchsten Nummer im *X³:Terran Conflict*-Hauptverzeichnis zu bestimmen. Für *X³:Terran Conflict 2.0 – die Aldrin Erweiterung* sollte dies in der Regel die Zahl 07 sein.

Anschließend daran werden die Modifikationen wie jeweils beschrieben entpackt. Allerdings werden im Anschluss daran die .cat- und .dat-Dateien der Modifikationen, aufbauend auf der zuvor ermittelten Zahl, umbenannt. In unserem Fall beginnend mit 08, 09, 10, etc. Wichtig dabei ist, dass die .cat- und .dat-Dateien derselben Modifikation auch dieselben Zahlen haben. Diese umbenannten Dateien müssen im Anschluss daran nur noch ins *X³:Terran Conflict*-Hauptverzeichnis kopiert werden.

Es muss bei dieser Methode dann kein Mod-Paket in den Einstellungen ausgewählt werden.

Achtung: Wenn mehrere dieser Modifikationen dieselben Dateien verwenden, wird jene mit der höchsten Zahl die vorhergehenden überschreiben. Es wird dadurch bei den vorhergehenden Modifikationen zu Fehlern kommen.

Update: X³:TC 1.4 » X³:TC 2.0-dAE

Wenn diese Modifikation in einer Vorgänger-Version bereits unter *X³:Terran Conflict 1.4* genutzt wurde, allerdings nun auf Version *X³:Terran Conflict 2.0 – die Aldrin Erweiterung* gepacht wurde, muss diese Modifikation zwingend auf Version 2.0-beta.5.2 oder neuer aktualisiert werden.

Es genügt hierbei, die aktuelle Version wie unter *Installation* beschrieben zu installieren. Die .cat- & .dat-Dateien der Vorgänger-Version können, müssen aber nicht, aus dem Ordner `.mods` im *X³:Terran Conflict*-Hauptverzeichnis gelöscht werden.

In *X³:Terran Conflict 2.0 – die Aldrin Erweiterung* ist ein neues Dock hinzugefügt worden, welches die sogenannte SubType des *OTAS Ausrüstungsdock* ersetzt. Funktionell bleiben diese funktionsfähig, doch verändert sich deren Stationsmodell zu einer *Teladi Handelsstation*. Es wurde daher ein Script hinzugefügt, welches die Stationen des alten SubTypes *OTAS Ausrüstungsdock* entfernt, und an derselben Position durch den neuen SubType ersetzt. Dieses Script wird nach dem Laden des Spielstandes automatisch ausgeführt.



Dabei werden der Name, vorhandene Geldmittel und Waren auf die neue Station übertragen. Angedockte Schiffe werden im Vorfeld abgedockt. Wenn Sie sich zu diesem Zeitpunkt in demselben Sektor befinden, kann es unter bestimmten Umständen vorkommen, dass dieses Skript nicht zu Ende ausgeführt werden kann. Dies tritt zum Beispiel dann auf, wenn auf der *Teladi Handelsstation* mehr Schiffe angedockt sind, als dies unter normalen Umständen möglich wäre. Dieser Fall kann aufgrund der unterschiedlichen Anzahl an Andockkrallen zwischen Handelsstation und Ausrüstungsdock auftreten.

Sollte dies der Fall sein, genügt es in einen Sektor zu fliegen, in welchem kein *OTAS Ausrüstungsdock* vorhanden ist. Die erfolgreiche und vollständige Ersetzung aller Stationen vom Typ *OTAS Ausrüstungsdock* wird über eine eingehende Nachricht mitgeteilt.

Anschließend müssen die Stationseinstellungen überprüft, und etwaige Stationskommandos neu gestartet werden. Auch etwaige Heimatfrachter müssen neu zugewiesen werden.

WorkAround-Skripte

Da *X³:Terran Conflict* gekaufte Blaupausen stets auf der zuletzt erbauten Station der Klasse *Hauptquartier* zugefügt werden, und ich keinen Weg kenne wie dies beeinflusst werden kann, habe ich diese WorkAround-Skripte geschrieben.

Gesteuert werden diese über das *vAD-Kommandoterminal*, welches in den Stationskommandos der Stationen der Klasse *Hauptquartiere* gestartet werden kann.

Die Basis dieses WorkArounds bildet das Skript **(WorkAround) Schiffsentwürfe-Bug**. Dieses Skript prüft im Abstand von etwa 10 Minuten, ob auf der zuletzt gebauten Station der Klasse *Hauptquartier* Schiffsentwürfe gespeichert sind. Sollte dies der Fall sein, wird überprüft ob in der globalen Verwaltung dieses WorkAround die jeweiligen Schiffsentwürfe bereits ebenso gespeichert sind. Ist dies nicht der Fall, werden die fehlenden Schiffsentwürfe in der Verwaltung ergänzt. Als nächstes wird überprüft, ob in der Verwaltung Schiffsentwürfe existieren, welche nicht auf der Station gespeichert sind und gegebenenfalls ergänzt.

Konnten diese Schiffsentwürfe nicht der Station hinzugefügt werden, erkennt dieses Skript daran, dass die zuletzt gebaute Station kein *Spieler-Hauptquartier*, sondern eine *vAD-Station* ist. Es erfolgt dann eine Mitteilung in welcher angeboten wird, das *Spieler-Hauptquartier* zu erneuern.

Wenn dieses Skript aktiv ist, wird es im *vAD-Kommandoterminal* mit dem Zusatz *(aktiv)* gekennzeichnet. Durch erneute Auswahl des Menüpunktes kann dieses Skript beendet werden, es wird dann mit dem Zusatz *(wird beendet)* gekennzeichnet. Es wird dann im nächsten Durchlauf dieses Skriptes, das heißt nach spätestens etwa 10 Minuten, beendet. Schiffsentwürfe in der globalen Verwaltung bleiben hierbei erhalten, es werden dann jedoch keine erneute Überprüfungen durchgeführt.

Das zweite Skript **(WorkAround) Hauptquartier Erneuerung** wird entweder durch die Benutzerinteraktion durch das vorhergehend beschriebene Skript gestartet, lässt sich jedoch auch manuell über die Stationskommandos eines *Spieler-Hauptquartier* starten.

Dieses Skript zerstört das *Spieler-Hauptquartier* von dessen Kommandokonsole es gestartet wurde. Wurde dieses Skript durch das vorhergehend beschriebene Skript gestartet, erscheint ein Auswahlmenü aller vorhandenen *Spieler-Hauptquartiere*, in welchem das zu erneuernde Ausgewählt wird. Bei der Zerstörung und anschließenden Neuerrichtung der Station werden Position, Zustand, Geldmittel und Waren übernommen. Eventuell angedockte Schiffe werden vor der Zerstörung der Station abgedockt.

Nach Erneuerung des *Spieler-Hauptquartier* müssen gegebenenfalls Einstellungen überprüft und

Verbessertes Ausrüstungsdock (2.0-beta.5.2)

... erstellt von Saetan (Kontakt: saetan@gmx.eu)

Seite 6

Stand: 6. April 2009, 23:21 Uhr



Stationskommandos neu gestartet werden. Auch etwaige Heimatfrachter müssen neu zugewiesen werden.

Jedes dieser Skripte dokumentiert seine erfolgten Tätigkeiten Anhand von eingehenden Nachrichten oder Logbuch-Einträgen.

Empfohlene Skripte

- **Lucikes Skript-Kollektion für X3 Terran Conflict**

Download unter: <http://forum.egosoft.com/viewtopic.php?t=216745>

Diese Skriptsammlung verfügt über einen Dockwarenmanager, mit welchem sich Begrenzungen für einzelne Waren einstellen lassen. Die ebenfalls enthaltenen Handelsskripte von Lucike wiederum sind derart programmiert, dass sie sich in gewissem Ausmaß an diese Grenzen halten. Hierzu folgt nun ein Zitat von Lucike mit Stand vom 14. Januar 2009:

Nur noch eine Sache zum Dockwarenmanager. Wer beachtet die Grenze und wann?

WLS: Anfliegende WLS1-Piloten. Der WLS1-Pilot muss die anfliegende Station nicht als Heimatbasis besitzen.

HVT: Nur die Heimatfrachter beim Einkauf.

WVH: Überhaupt nicht. Egal ob Heimatfrachter oder nicht.

PSK: Nur die Heimatfrachter beim Abliefern der Mineralien.

Gruß
Lucike

Danksagung

Besonderer Dank gilt den [X- Universe Community](#)-Mitgliedern alles und Lucike. Ihre Hilfe, während meinem Lernprozess zur Erstellung von Modifikationen und Skripten zu X³:Terran Conflict, hat wesentlich dazu beigetragen, diese Modifikation fertig zu stellen.