

# SALVAGE & REPAIR GAMEPLAY



- Salvaging kam mit der Star Citizen Alpha 3.18 am 11. März 2023 ins Spiel (PU).
- Salvaging zum gegenwärtigen Zeitpunkt beinhaltet die Funktion, die Außenhülle von Schiffen und Objekten zu bergen (Hull Scraping).
- Im Spiel gibt es derzeit zwei Schiffe für das Salvaging: Die Drake Vulture (für das Solo-Gameplay) und die Aegis Reclaimer (für das Multicrew-Gameplay).
- Die Salvage-Laser dieser Schiffe können mit unterschiedlichen Scraping Modulen ausgestattet werden. Es können immer zwei verschiedene Module je Laser verbaut werden, zwischen denen dann unterwegs bei Bedarf gewechselt werden kann. Folgende Module stehen derzeit zur Verfügung:

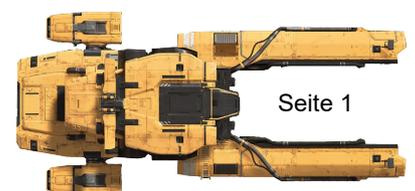


Übersicht Scraper Module

Modul Name	Durchmesser	Speed	Speed	Effizienz	Effizienz	Sammelfläche	Gesamt-effizienz	Gesamt-effizienz
		Size 1	Size 2	Size 1	Size 2		Size 1	Size 2
Trawler	6,00 m	0,05	0,15	0,60	0,69	28,27 m <sup>2</sup>	0,85	2,93
Abrade	3,50 m	0,14	0,44	0,76	0,89	9,62 m <sup>2</sup>	1,02	3,77
Cinch	1,50 m	0,60	1,80	0,85	1,00	1,77 m <sup>2</sup>	0,90	3,18

Saphyre Bewertung der Gesamteffizienz: Speed × Effizienz × Sammelfläche

- Das Produkt aus dem Salvaging ist Recycled Material Composite (RMC).
- Das gewonnene RMC, welches in den Schiffen in 1-SCU-Boxen gelagert wird, kann an Commodity-Terminals in den Hauptlandezonen von Crusader (Trade & Development Division Orison), Hurston (Central Business District Lorville), ArcCorp (Trade & Development Division Area 18) und MicroTech (Trade & Development Division New Babbage) verkauft werden.
- Alternativ kann das RMC auch mit einem gewissen Abschlag (etwas über 20%) auf Schrottplätzen verkauft werden. Hier kann auch als illegal deklarierte Ware verkauft werden. Diese Schrottplätze sind wie folgt zu finden:
  - Brio's Breaker Yard auf Daymar (Crusader Mond)
  - Reclamation & Disposal Orinth auf Hurston
  - Samson & Son's Salvage Center auf Wala (ArcCorp Mond)
  - Devlin Scrap & Salvage auf Euterpe (MicroTech Mond)
- In den Salvage-Modus wechselt man mit der Taste 'M'. Daraufhin erscheint das Salvage-UI im HUD. Den Salvage-Laser aktiviert und deaktiviert man mit der linken Maustaste.
- Das Salvage-UI hat diverse hilfreiche Anzeigen: Hier wird der Restanteil an Material im ausgewählten Wrackteil angezeigt, die aktuelle Gewinnungsrate im Bereich des Laserstrahls, das ausgewählte Scraper Modul mit den zugehörigen Parametern, der Zustand der Filler-Station, die Extraktionsrate und der Befüllungsgrad der aktive 1-SCU-Box.



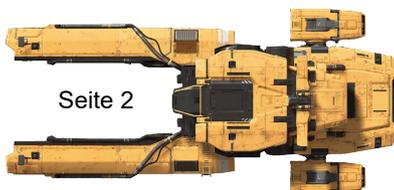
- Aus dem gewonnenen RMC können auf den Schiffen auch Gebrauchsgegenstände hergestellt werden. Derzeit bestehen folgende Möglichkeiten:
  - Pyro Multitool
  - Truhold Tractor Beam Attachment
  - Cambio-Lite SRT Attachment
  - Cambio-Lite SRT (Can)

Diese Funktion wird mit der Einführung des Craftings wieder zurückgenommen werden.

- Für das Verschieben der Boxen mit dem geborgenen RMC wird auf dem Schiff ein Pyro Multitool mit Tractor Beam Attachment benötigt (oder muss hergestellt werden).
- Beim Schiffs-Salvaging kann mit der rechten Maustaste zwischen den beiden ausgerüsteten Scraper Modulen gewechselt werden.
- Beim Schiffs-Salvaging kann mit der Taste 'G' der Gimbal-Modus für die Salvage-Laser ein- und ausgeschaltet werden. Durch 'V' aktiviert man den Scanner-Modus.
- Die Reichweite der Salvage-Laser beträgt maximal 150 m. Hierzu hat das Salvage-UI eine entsprechende Distanzanzeige.
- Wrackteile kann man mit dem Scanner des Schiffs finden. Interessant sind hier gescannte Cluster mit einer RS-Signatur (ohne EM- und CR-Signatur) mit einem Vielfachen von 1.000, was jeweils einem Wrackstück (Tafel) entspricht. Wenn man sich diesen Clustern mit dem Schiff nähert werden vorhandene Wrackteile bei einer Distanz von unter 1.000 m mit einem speziellen Salvage-Symbol gekennzeichnet:



- Sollten man nach Schiffswracks suchen, die man bergen will, so muss man zusätzlich zur RS-Signatur noch auf eine EM- und CR-Signatur achten. Je größer die Signatur, desto größer dann auch das Schiffswrack.
- Zu bergende Wrackstücke (Tafeln) können im Prinzip an allen Lagrange-Punkten im Stanton System gefunden werden. Ganze Schiffe sind derzeit nur an bestimmten Punkten zu finden. Diese Wracks sind aber im Vergleich zum PTU deutlich weniger geworden. Hier ist es wesentlich wahrscheinlicher Wracks von Spielern an den verschiedenen Bodenstationen der Planeten und Monde zu finden.
- Beim Salvaging sollte man die Frachtanzeige im Auge behalte. Die Filler-Station der Vulture wechselt (bei aktiviertem „Auto Eject When Full“) nach der ersten 1-SCU-Box automatisch auf eine neue Box. Diese muss dann, sobald diese voll ist, manuell aus der Station geholt werden, da die erste Box die Automatik blockiert. Die Boxen werden dann manuell im Frachtbereich deponiert. Danach können wieder insgesamt 2 SCU je Filler-Station geborgen werden. Bei einer vollen Box in der Filler-Station kann kein weiteres Material geborgen werden.



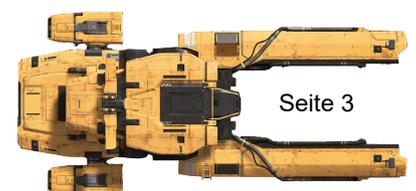
# SALVAGE & REPAIR GAMEPLAY



- Die Filler-Station der Reclaimer wechselt (bei aktiviertem „Auto Eject When Full“) die ersten beiden 1-SCU- Boxen automatisch. Die dritte Box muss dann, sobald diese voll ist, manuell aus der Station geholt werden, da die ersten beiden Boxen die Automatik blockiert. Die Boxen werden dann manuell im Frachtbereich deponiert. Danach können wieder insgesamt 3 SCU je Filler-Station geborgen werden.
- Schiffe und Schiffswracks von anderen Spielern können ebenfalls geborgen werden, wenn bei diesen die Schilde deaktiviert sind. Achtung: Das Bergen von diesen Schiffen wird im überwachten Raum als Straftat angesehen.
- Die Drake Vulture kann offiziell 12 SCU Fracht auf ihrem Cargo-Grid lagern. Tatsächlich kann man aber problemlos mindestens weitere 6 SCU auf dem verbleibenden Gang zur Rampe lagern und noch ein weiteres SCU auf dem Platz vor der Filler-Station stehen lassen. Experimentierfreudige Piloten können sicher noch mehr Fracht verstauen. Diese erweiterte Fracht wird auch tatsächlich derzeit am Commodity-Terminal beim Verkauf erkannt.
- Beim Verkauf des RMC am Commodity-Terminal erzielt man ca. 7.700 aUEC je SCU. Beim Verkauf auf einem Schrottplatz bekommt man hierfür ca. 5.900 aUEC je SCU.



- Innerhalb einer Gruppe kann man die Boxen mit RMC auch auf ein Frachtschiff umladen. Der Frachterpilot kann dann zum Verkaufen fliegen, während das Salvage-Schiff vor Ort weiter arbeiten kann.  
Hinweis: Derzeit scheint dieses nur legal zu funktionieren, wenn sowohl Salvaging- als auch Fracht-Schiff zu einem Account gehören.
- Mit Star Citizen Alpha 3.19 sind erstmals auch Missionen für das Salvaging ins Spiel kommen. Schiffe, die man im Rahmen dieser Aufträge bergen soll, können auch weiteren Loot beinhalten, der zur Ertragssteigerung verkauft werden kann.
- Zu einem späteren Zeitpunkt soll das Salvaging um das Structural Salvaging, auch „Munching“ genannt, und „Processing“ erweitert werden. Dann soll man, über das bloße Abschälen der Schiffshülle hinaus, auch die sonstigen Bauteile von Wracks bergen und verwerten können. Genaueres ist hierzu jedoch noch nicht bekannt.



- Mit dem Release von Alpha 3.19 soll für das Salvaging ebenfalls das Bergen von Komponenten (Size 0 bis 2), wie zum Beispiel Power Plants, Quantum Drives, Shield Generators, und Waffen (Size 0 bis 5) und Raketen, der gestrandeten Schiffe eingeführt werden. Dieses soll unter Zuhilfenahme des Tractor Beam Attachments des Pyro Multitools möglich sein. Geborgene Komponenten können danach für 50% des Einkaufspreises verkauft werden können. Auch können Komponenten, sofern diese passen, wieder an Schiffen montiert werden.
- Bei dem Verkauf der geborgenen Komponenten erhält man ungefähr 50% des Neupreises als Vergütung (Stand Alpha PTU 3.19).
- Beim Bergen und Anbringen von Komponenten wird in Alpha 3.19 wie folgt vorgegangen: Das Pyro MultiTool in die Hand nehmen. Die Taste "B" drücken, um von dem Traversal- in den Detachment-Modus zu wechseln. Eine verbaute Komponente anvisieren. Das Objekt wird mit einem leuchtenden Rahmen hervorgehoben. Klicke die Komponente mit der linken Maustaste und ziehe diese etwas, um sie von ihrem Sockel/Hardpoint zu lösen. Hinweis: Es können nur Komponenten geborgen werden, wenn die Sockel zuvor entriegelt wurden (Port Lock Toggle All). Während des Anbringens von Komponenten erscheint ein leuchtender Rahmen um die Komponente, der den Spielern die richtige Ausrichtung für das Anbringen der Komponente anzeigt. Wenn der Rahmen grün ist, lass den Gegenstand einfach los und er wird am Schiff befestigt. Wenn der Rahmen gelb ist, drehe den Gegenstand, bis der Rahmen grün wird. Wenn der Rahmen rot ist, entspricht der Gegenstand nicht den Anforderungen für den Sockel/Hardpoint.
- Für das FPS-Salvaging mit dem Pyro Multitool benötigt man einen entsprechenden Aufsatz, (Cambio-Lite SRT Attachment) und einen zugehörigen Behälter (Cambio SRT (Can)).
- Aus dem FPS-Salvaging mit dem Multitool erhält man ebenfalls Commodities, die verkauft werden können. Das RMC wird dabei in den zugehörigen Behältern (Cambio SRT (Can)) gespeichert. Das gewonnen RMC kann aber auch zur Reparatur von Schiffshüllen verwendet werden.
- Das Cinch Scraper Modul kostet bei Platinum Bay 750 aUEC. Das Abrade Scraper Modul kostet bei Platinum Bay 1.200 aUEC. Das Trawler Scraper Modul kostet bei Platinum Bay 1.600 aUEC. Alle haben ein Volumen von 340 µSCU.
- Ab der Alpha 3.20 soll man die Drake Vulture auch im Spiel kaufen und/oder leihen können.
- Schiffswaffen kann man zum Beispiel bei HUR-L2 (Faithful Dream Station) verkaufen

