

# STO v.1.54

written by Trickmov

STO ist ein Script zur Übernahme von Sektoren.

## Die Installation:

Vor der Installation muss man den ScriptEditor aktivieren, indem man „Thereshallbewings“ als Spielernamen eingibt – danach abspeichern.

Nach kopieren aller Teile aus dem STO-Archiv in das scripts-, director- (erstelle den Ordner, wenn er nicht da ist) und t-Verzeichnis der TC-Installation, muss man eine Taste zum Öffnen des Haupt-Menüs definieren. (Gehe inGame zu Steuerung (links unten oder ESC) → Oberfläche, am Ende dieser Liste findest Du alle Scripting-Tasten, wovon auch STO eine sein sollte. Dort lässt sich dann auch die eigene Taste dafür definieren.)

## Nach der Erst-Installation oder dem Update auf 1.51:

Weil die neue vorhandenen MD-Libs eine gewisse Zeit brauchen, bis alles fertig ist, dauert das erste Übernehmen eines Sektors eine Weile, außerdem wird im Menü die orange Information nur teilweise korrekt angezeigt, bis der MD-Teil fertig ist. Nach dieser Wartezeit geht es dann aber wieder schneller.

## Das Haupt-Script:

Die Software übernimmt einen Sektor, wenn der Besitzer dem Spieler feindlich gesinnt ist (Rang=-5), sich keine Station des ursprünglichen Besitzers mehr im Sektor befindet und sich dort eine Handelsstation des Spielers befindet. Das HQ oder der Xenon-HUB erfüllen ebenfalls diesen Zweck. (unbekannte und Spieler-Sektoren gehen immer)

X3 baut die Stationen in den Sektoren selber wieder auf. STO verhindert dies, indem diese zerstört werden. Somit ist nur noch STO fähig, Stationen fremder Rassen in die eigenen Sektoren zu bauen.

Werden alle STO-Docks in einem Sektor zerstört, geht der Sektor sofort wieder in den Besitz der ehemaligen Besitzer über.

## Das Kontroll-Zentrum:

Man kann das Kontroll-Zentrum über die definierte Taste erreichen.

In allen Menues kommt man durch drücken von ESC ins vorhergehende Menu.

Man kann nur eine Instanz des Kontroll-Zentrums gleichzeitig öffnen.

## Optionen:

### **Generelle Optionen:**

#### **- bevölkere Sektoren:**

wenn aktiviert, bevölkert STO Spieler-Sektoren mit Fabriken der Rassen. Welche Rassen, Typen und Menge an Stationen für jeden Sektor erlaubt sind, kann in den Sektor-Optionen geändert werden. Es werden nur Stationen gebaut, die tatsächlich im Spiel existieren, so haben die Piraten

zum Beispiel nicht alle Fabriktypen und können entsprechend auch nicht alle gebaut werden. Minen werden nur platziert, wenn sich auch Asteroiden im Sektor befinden.

**- Steuern:**

wenn aktiviert, werden einmal pro Stunde Steuern eingezogen. Die Steuerrate ist 3.400 credits pro Station. Man muss für jede eigene Station in den Völker-Sektoren zahlen und wird für jede Völker-Station in den eigenen Sektoren bezahlt.

Sollten Sie nicht genügend Geld für die Steuer haben, bekommt man eine Gnadenfrist von 5 Mizuras und wenn dann immer noch nicht genügend Geld ist, werden Stationen gepfändet und der Rest-Betrag dem Spieler-Konto gutgeschrieben.

**- Steuerberichte:**

wenn aktiviert, werden Nachrichten an den Spieler bei jeder Steuererhebung gesandt, wenn nicht aktiv, nur bei ungenügenden Geldmitteln.

**- Überfälle:**

wenn aktiviert, unternehmen die ehemaligen Besitzer Versuche, den Sektor zurückzuerobern. Wie oft und wie stark, hängt dabei vom Spieler-Kampfrang ab.

**- Verzinsung:**

wenn aktiviert, wird das Guthaben auf den Handelsstations-Konten mit 1% pro Stunde verzinst. HQ und Xenon-HUB funktionieren dabei nicht.

**- Scannen:**

wenn aktiviert, scannen die Handelsstationen regelmäßig nach neuen Stationen in ihren Sektoren. Dies funktioniert bei allen Handelsstationen, nicht nur in den eigenen Sektoren. HQ und Xenon-HUB funktionieren dabei nicht.

**- Tunings:**

Kaufe Tunings auf der eigenen Handelsstation. HQ und Xenon-HUB funktionieren dabei nicht.

**- Schiffs-Respawn-Unterdrückung:**

Damit kann man bestimmen, ob in den eigenen Sektoren Schiffe der ursprünglichen Besitzer respawnen bzw. wieder entstehen oder nicht – Standardmäßig ist das aktiviert, weil es sonst fast unmöglich ist, die eroberten Sektoren zu behalten, weil zu viele Feindschiffe auftauchen.

**- Dem Sektorbesitzer den Krieg erklären:**

Das ist nur sichtbar, wenn der Sektorbesitzer nicht unbekannt ist und der Rang des Spielers bei dieser Rasse größer als -5 ist. Damit wird der Rang auf -5 gesetzt, damit man Sektoren übernehmen kann, ohne stundenlang Feindschiffe zerstören zu müssen, um diesen Rang zu erreichen.

**Steuerschätzung:**

ein Bericht über die Steuern

**Sektoren:**

**- Konsum:** erlaubt Konsum an den Handelsstationen (bis zu 10% pro Stunde der vorhandenen Waren werden automatisch verkauft), gilt nicht für HQ und Xenon-HUB.

**- Anzahl:** Anzahl der erlaubten Stationen im Sektor

**- Rassen:** beliebige Kombinationen möglich

**- Typen:** Fabriktypen, beliebig kombinierbar

**- Betitele unbekannten Sektor:** Nur bei unbekannten Sektoren verfügbar, hier kann man dem Sektor einmal einen Namen aus einer Liste geben.

**- Ein Sektor:**

ändert die Optionen für einen Sektor.

**- Ändere Standard optionen:**

ändert die Standard Optionen für neue Sektoren.

**- Ändere alle Sektoren:**

ändert die Optionen für alle Sektoren, bei der Rückkehr zum Haupt-Menü muss man die Änderung bestätigen. Nur verfügbar, wenn man auch Sektoren besitzt.

## De-Installation:

### **- deinstalliere jetzt:**

deinstalliert. Warte bis alle Sektoren an die ehemaligen Besitzer zurückgegangen sind, dann speichere, lösche alle Teile von STO aus dem scripts-Verzeichnis, lade erneut und spiele normal weiter.

## Sonderfunktionen:

### **- verhindere Konsum einer Handelsstation im eigenen Sektor, während andere konsumieren:**

dafür muss man die Handelsstation umbenennen, so dass der erste Buchstabe „\$“ ist.

### **- verhindern oder rückgängigmachen einer Sektor-Übernahme:**

dafür muss man die Handelsstation umbenennen, so dass der erste Buchstabe „!“ ist. Man kann das problemlos ausprobieren, hinzufügen von „!“ entfernt den Sektor aus der Liste, entfernen fügt ihn wieder hinzu.

## Xtended Terran Conflict:

In XTC ist die Funktion Schiffs-Respawn-Unterdrückung nicht vorhanden, das ist dort nicht nötig. Außerdem gibt es im Kontroll-Center keine De-Installation. Stattdessen gibt es dort ein AL-plugin, mit dem man STO deaktivieren und auch wieder aktivieren kann. Darüber hinaus gibt es auch einen Eintrag im SCI, wenn STO installiert ist ;)

## Needed resources:

PageID: 7410

## Dank an:

- Jens Ka für das Erstellen bzw. Bearbeiten der MD-Libs
- X2-Elijah für das Erstellen der englischen GNS-Texte

## Versionhistorie:

### **Version 1.00 ()**

first release als Script für X3TC; einige Veränderungen von der X3R-Version; alle Scripts überarbeitet; alle Namen geändert; AL-Plugins entfernt; Sektor-Analyse nicht länger Teil von STO (jetzt im Statistik Center); neues Haupt-Menü und aktivierbar über eine Taste; Optionen nun flexibler; ein paar kleinere Bugs entfernt. Ich persönlich glaube, dass dieses Script und die neuen Custom-Menues von X3TC im Vergleich zur X3R-Version eine Menge neuer Funktionalität und Nutzbarkeit bieten. Ich hoffe, ihr stimmt mir hierbei zu und genießt die Benutzung.

### **Version 1.10 (14.Juli 2009)**

- da mit TC 2.5 ein paar neue SE-Befehle hinzugekommen sind, habe ich das Hauptmenü überarbeitet. An der eigentlichen Funktion des Scripts hat sich nichts geändert, lediglich ein paar Farben sind anders, und die Geschwindigkeit des Menüs ist höher (bisher dauerte das Anzeigen mehrerer Sektoren relativ lange). TC 2.5 ist jetzt aber zwingend notwendig.
- Fehler bei der Verzinsung behoben
- Fehler im Hauptmenü/De-Installation behoben

### **Version 1.20 (12.Dezember 2009)**

- Unterstützung für das Galactic News System hinzugefügt. Vielen Dank an X2-Elijah für die Texte ;)

### **Version 1.51 (29. August 2010)**

- neue Funktion: Betitele unbekannten Sektor, Auswahl des Namens aus einer Liste, nur einmal
- neue Funktion: generelle Option „Schiffs-Respawn-Unterdrückung“, dabei kann man die automatische Zerstörung der Schiffe verhindern
- neue Anzeigen: im Hauptmenü werden in orange drei zusätzliche Informationen angezeigt (Planetenzahl, Moral und Sektorbevölkerung)
- geändertes Übernahmeverhalten – man muss jetzt wirklich Feind der Besitzerrasse sein (Rang= -5), um den Sektor übernehmen zu können, das Ändern in den globalen Kommandos geht nicht mehr (unbekannt geht immer)
- geänderte Respawn-Unterdrückung: Für Schiffe wird jetzt ein secondary signal benutzt und es werden alle entstehenden Schiffe des ehemaligen Besitzers zerstört, allerdings nur noch die Schiffe, die wirklich in diesem Sektor spawnen, hineinfliegende Schiffe werden nicht mehr. Bei Stationen wurden bisher nur die Stationen des ehemaligen Besitzers zerstört – in den Piratensektoren entstanden aber auch andere Stationen, das passiert jetzt nicht mehr. (Bei beiden Dingen kann man mit Setzen der lokalen Variable „STO.marked“ verhindern, dass sie zerstört werden.
- umfangreiche Anpassung für das kommende XTC.
- sollte durch irgendeinen Umstand das KontrollCenter nicht mehr zu öffnen sein, dann hilft jetzt Neuladen