



**BGS Hintergrund  
3.0.3**

# Inhaltsverzeichnis

1 Basiskonzept.....	3
2 Fraktionen (Minor Factions).....	4
3 Einfluss.....	5
Handel.....	8
Erkundungsdaten.....	9
Kopfgeldjagd.....	9
Missionen.....	9
4 Fraktionszustand.....	10
Ökonomisch.....	11
Aufschwung.....	11
Abschwung.....	11
Unruhen.....	11
Abriegelung.....	12
Hungersnot.....	12
Epidemie.....	12
Konflikte.....	14
Wahlen.....	15
Bürgerkrieg.....	15
Krieg.....	15
Sonstige.....	16
Expansion.....	16
Investition.....	16
Rückzug.....	17
5 Missionen.....	18
Liefermissionen.....	18
Schuggelmissionen (Verdeckter Transportauftrag).....	19
Datenlieferungen.....	19
Massakermissionen.....	19
Spendenmissionen (Güter oder Credits).....	20
Abbaumissionen.....	20
planetare-Scanmissionen.....	20
Passagiermissionen.....	21
6 Quellen.....	22

# 1 Basiskonzept

- **Hintergrund Simulation (BGS Background Simulation):**

Die Hintergrundsimulation beeinflusst vieles was im Spiel vorkommt, passiert oder angeboten wird. Zum Beispiel Missionen, Märkte, Interessante Punkte (POI Point of Interest). Die BGS wird in der Regel einmal am Tag aktualisiert (Tick), zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Dokuments ca. um 12:45 Server Zeit. Mit dem Tick werden unter anderem der Einfluss und Status der Fraktionen abhängig von den Spieleraktionen in der Zeit seit dem letzten Tick aktualisiert.

- **Reputation bei Fraktionen:**

Deine Beziehung zu den verschiedenen Fraktionen. Je höher deine Reputation bei einer Fraktion um so besser sind die Missionen die dir angeboten werden.

Du kannst deine Reputation bei einer Fraktion erhöhen, in dem du für diese Fraktion Missionen erledigt, Kopfgelder einreichst die diese Fraktion ausgesetzt hat, mit Stationen handelst die von dieser Fraktion kontrolliert werden (das bezieht Schwarzmärkte mit ein) oder Erkundungsdaten an diesen Stationen verkaufst.

- **System:**

Jedes bewohnte System beinhaltet eine oder mehrere Einrichtungen, die durch verschiedene Fraktionen kontrolliert werden können. Dies können sein: Coriolis Stationen, Orbis Stationen, planetare Stationen usw. Eine dieser Einrichtungen, in der Regel die größte, bestimmt, welche Fraktion das System kontrolliert, sprich die Fraktion die diese Station kontrolliert, kontrolliert auch das System.

## 2 Fraktionen (Minor Factions)

Die kleinen Fraktionen sind die politisch kleinsten Einheiten im Elite Universum. Sie kontrollieren Stationen, Märkte, verteilen Missionen und setzen Kopfgelder aus. Jede Fraktion hat genau ein Heimatsystem und kann von dort aus nicht vertrieben werden. In den meisten Fällen beinhaltet der Name der Fraktion auch den Namen des Heimatsystems. Jedes System kann bis zu 7 Fraktionen beinhalten, es gibt allerdings auch Ausnahmen, zum Beispiel wenn FD eine Fraktion per Hand in ein System platziert in dem bereits 7 (oder mehr) Fraktionen ansässig sind oder in dem System bereits mehr 7 Fraktionen ansässig waren, bevor diese Grenze eingeführt wurde.

Fraktionen werden durch ihre Ideologie und ihren Regierungstyp klassifiziert. Jeder Ideologie und Regierungstypus hat hier verschiedene Auswirkungen. Zum Beispiel eröffnen Anarchien auf Stationen einen Schwarzmarkt, wenn dieser nicht vorhanden ist.

Folgende Kategorien stehen hierbei in Konflikt zueinander:

- Anarchien
- Unternehmen
- Autokratie (Diktatur, Feudalregierung, Patronat)
- Demokratie (Kommunismus, Konföderation, Genossenschaft, Demokratie, Theokratie)
- Gefangenenkolonie

Wenn eine Fraktion zu einer Großmacht (Imperium, Föderation oder Allianz) gehört, können diese unterschiedliche Namen tragen. Zum Beispiel werden imperiale Anarchien im Spiel oft Rebellen genannt. Wenn Du mehr über den Fraktionstyp erfahren möchtest mit dem Du gerade Geschäfte machst, kannst Du dies am einfachsten über die Fraktionszusammenfassung in der Systemkarte herausfinden. Hier wird dir immer auch der Regierungstyp der Fraktion angezeigt. Erledigst Du zum Beispiel Missionen für eine Fraktion die mit einer Großmacht alliiert ist, erhöht sich auch dein Ruf bei der entsprechenden Großmacht, was wiederum eine schnellere Rufsteigerung bei anderen mit dieser Macht alliierten Fraktionen bedeutet.

Im Fall das die Fraktion mit der Föderation oder dem Imperium verbündet ist steigt man auch in den jeweiligen Flotten auf und erhält dadurch Zugang zu bestimmten Systemen (Sol, Achenar usw. (das gilt auch für die Allianz)) und zu verschiedenen Schiffen (imperiale Clipper, föderales Abwurfschiff...).

### 3 Einfluss

In jedem bewohnten System gibt es zusammen 100% Einfluss, der auf die einzelnen Fraktionen aufgeteilt wird, die in diesem System präsent sind. Der Einfluss einer Fraktion ist der wichtigste Faktor in Bezug auf die BGS und löst unter anderem Konflikte aus (dazu später mehr). Es gibt mehrere Wege den Einfluss einer Fraktion zu erhöhen oder zu senken.

Es hat sich weiter herauskristallisiert, dass ED Transaktionsbezogen arbeitet. So ist zum Beispiel die Abgabe von Erkundungsdaten am wirkungsvollsten, wenn man die Systeme einzeln abgibt.

Gleiches kann man bei Kopfkeldern und Kampfbelohnungen beobachten. Das Abgeben mehrerer kleinerer Bescheinigungen wirkt sich stärker aus, als wenn man den ganzen Tag sammelt und einen großen Betrag abgibt. Auch beim Handeln würde vermutlich der Verkauf von einzelnen Tonnen mehr zur Einflusssteigerung beitragen als wenn man alles auf einmal verkauft.

Um den Einfluss zu erhöhen:

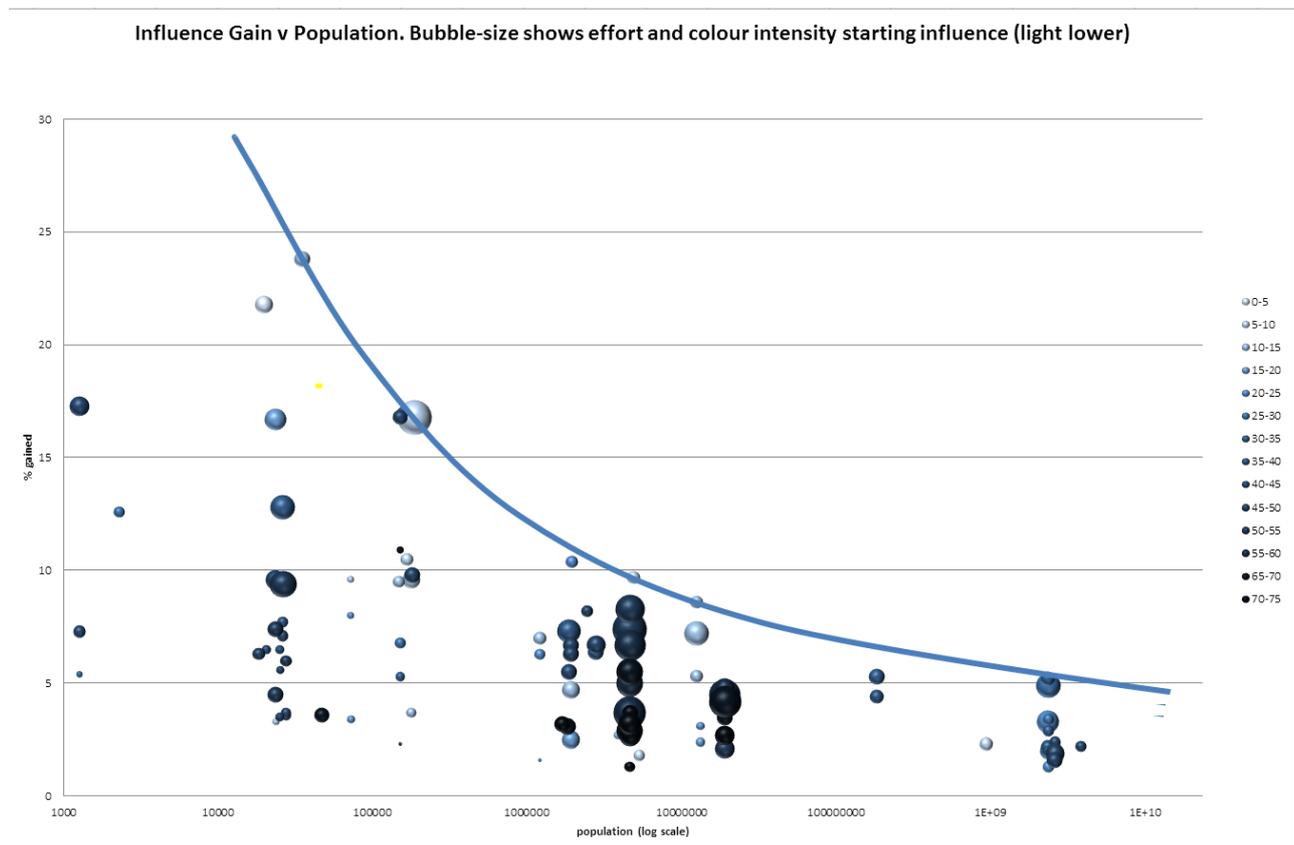
- Erledige Missionen für diese Fraktion.
- Erledige Passagiermissionen für diese Fraktion.
- Handle auf Märkten die von dieser Fraktion kontrolliert werden.  
Handelt es sich um eine Anarchiefraktion zählt auch der Handel auf Schwarzmärkten wie der Handel auf dem normalen Warenmarkt.
- Verkaufe Erkundungsdaten an Stationen dieser Fraktion.  
Während eines Aufschwungs ist die der Einfluss nur halb so stark und in Konfliktzeiten hat der Verkauf gar keine Auswirkung auf den Einfluss.
- Reiche Kopfgeldbescheinigungen die diese Fraktion ausgestellt hat ein. (Unabhängig ob die Station der Fraktion gehört oder nicht.)
- Führe Aktionen durch, die andere Fraktionen schädigen. Der Einflussverlust der geschädigten Fraktionen führt zu einer Einflusssteigerung bei den anderen Fraktionen.  
Kombiniert mit den anderen Möglichkeiten oben ist dies der effektivste Weg den Einfluss einer Fraktion zu steigern.

Um den Einfluss einer Fraktion zu senken:

- Handle auf Schwarzmärkten, die sich auf Stationen dieser Fraktion befinden.  
Dies gilt allerdings nicht für Anarchiefraktionen.
- Erledige Missionen für andere Fraktionen. Dies ist um so effektiver, je größer der Einfluss der Fraktion ist, deren Einfluss gesenkt werden soll.
- Zerstöre Schiffe dieser Fraktion, sollte es sich um die das System kontrollierende Fraktion handeln, gilt dies auch für Schiffe der Systemsicherheit. Diese Option stellt allerdings ein hohes Risiko für den Piloten dar, da der Abschuss in nicht Anarchiesystemen ein Kopfgeld nach sich zieht und nach einiger Zeit ATR Schiffe auftauchen.

Der Effekt jeder einzelnen dieser Aktionen hängt unter anderem auch davon ab, wie groß die aktuelle Bevölkerung in einem System ist. Ein kleines System mit einer kleinen Bevölkerung von, sagen wir mal, 1000, kann innerhalb von ein paar Tagen von einem einzelnen Spieler komplett auf den Kopf gestellt werden. Ein System mit zum Beispiel einer Milliarde Einwohnern benötigt hingegen viele Spieler und es kann mehrere Wochen dauern bis man zu den gewünschten Ergebnis kommt. Wenn das System ein Verkehrsknotenpunkt ist, so können andere Spieler mit ihren Aktionen einen Teil der eigenen Aktionen zunichte machen.

Ferner gibt es eine maximale Einflussänderung pro System, die mit steigender Bevölkerungsdichte abnimmt und bei sehr großen Systemen nur noch etwa 5% beträgt.



Eine früher vermutete Grenze an gewerteten Missionen, Handel usw. pro Pilot existiert nach Aussage der Moderatorin dieses Bereichs **nicht**.

(<https://forums.frontier.co.uk/showthread.php/399841-Cap-per-CMDR-per-day?p=6301154&viewfull=1#post6301154>)

In der Systemkarte kann man den aktuellen Einfluss, sowie den Typ und den aktuellen Zustand ablesen.

Universal | 16:36:50  
CARTOGRAPHICS | 7 JUL 3303

KONTOSTAND 1.403.733.174 CR

WAPIYA

ÜBERSICHT

KONTROLLIERENDE FRAKTION:  
UNITED GERMAN COMMANDERS

REGIERUNG: DEMOKRATIE  
ZUSTAND: AUFSCHWUNG  
ZUGEHÖRIGKEIT: IMPERIUM  
BEVÖLKERUNG: 19.121.247  
SICHERHEIT: MITTEL

FRAKTIONEN

FRAKTION: UNITED GERMAN COMMANDERS  
REGIERUNG: DEMOKRATIE  
ZUGEHÖRIGKEIT: UNABHÄNGIG  
EINFLUSS: 56.8%  
ZUSTAND: AUFSCHWUNG  
BEZIEHUNG: VERBÜNDET

FRAKTION: WAPIYA CRIMSON  
UNIVERSAL SYSTEMS  
REGIERUNG: KONZERNPOLITIK  
ZUGEHÖRIGKEIT: IMPERIUM  
EINFLUSS: 22.3%  
ZUSTAND: KRIEGSRECHT  
BEZIEHUNG: VERBÜNDET

FRAKTION: WAPIYA EMPIRE PACT  
REGIERUNG: PATRONAT  
ZUGEHÖRIGKEIT: IMPERIUM  
EINFLUSS: 11.8%

VERLASSEN

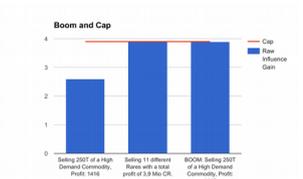
# Handel

Zusammenfassung von: <https://forums.frontier.co.uk/showthread.php/357715-BGS-Trading-for-Influence>

Handel ist eine der Möglichkeiten eine Fraktion zu unterstützen. Wichtig e Voraussetzung ist das die Fraktion in dem betreffenden System überhaupt eine Station mit einem offiziellen Warenmarkt besitzt. Der Handel von Schmuggelware auf einem Schwarzmarkt der Fraktion schwächt diese hingegen, ausgenommen es handelt sich um eine Anarchiefraktion, dann und nur dann, werden der Handel auf dem Schwarzmarkt und der Handel auf dem normalen Warenmarkt gleich behandelt.

Möchte man aus Handel einen möglichst großen Einflussgewinn erzielen so sollte man ein paar Kleinigkeiten beachten:

- Der Einfluss wird durch das Verkaufen von Waren auf dem Warenmarkt erwirtschaftet, der Einkauf hat keinen Einfluss.
- Die Einflusssteigerung hängt vom Gewinn pro Tonne ab, den man erwirtschaftet, allerdings konnte nachgewiesen werden, das ab 700 Cr/t Gewinn eine Grenze erreicht wird, ab der die Einflusssteigerung ihr Maximum erreicht. Dies gilt NICHT für Schmuggel, hier gilt je höher der Profit umso höher die (negative) Einflussänderung .(Ausnahme: Anarchiefraktion (s.o.))
- Für den Einfluss ist es lohnender, mehrere mittel-profitable Waren zu verkaufen als nur eine hoch-profitable Ware, selbst wenn der Gewinn insgesamt deutlich keiner sein sollte.
- Es macht keinen Unterschied für die Einflusssteigerung, es eine große Nachfrage für eine Ware gibt oder nicht.
- Ein Aufschwung verdoppelt zwar den Einflusseffekt, aber nicht die maximale erreichbare Einflussänderung. Auf den negativen Einfluss von Schmuggel hat ein Boom keinen Effekt.
- Es gibt eine Grenze der erreichbaren Einflussänderung pro Handelsrunde. Diese ist aber vermutlich wiederum davon abhängig wie viele Einwohner das System hat.
- Auch der Handel mit seltenen Gütern (Raregoods) bringt einen spürbaren Effekt, besonders wenn man mit mehreren verschiedenen Gütern handelt. (Links Handel mit einer Hochprofitablen Ware, Mitte Handel mit 11 verschiedenen seltenen Waren, Rechts eine Hochprofitablen Ware, während eines Aufschwungs.)



## **Erkundungsdaten**

Erkundungsdaten an einer Station zu verkaufen die im Besitz der zu unterstützenden Fraktion ist, ist eine weitere Möglichkeit diese zu unterstützen.

Es hat sich dabei gezeigt, dass es in kleineren Systemen ausreicht etwa eine Bildschirmseite

(ca. 50 Systeme) abzugeben um die maximale Einflusssteigerung in diesem System zu erreichen.

In großen Systemen wird man aber auch durch den Verkauf von allen Daten die man im Besitz hat, diese Grenze nicht erreichen können. Es hängt also auch hier von der Bevölkerungsanzahl ab, wie viele Daten man für den Einfluss sinnvoll verkaufen kann.

## **Kopfgeldjagd**

Neben einem Gewinn an Einfluss der Fraktion für die man das Kopfgeld gesammelt hat erhöht man auch die Sicherheit in dem System und wirkt Unruhen entgegen.

Es hat sich dabei gezeigt, dass es wirkungsvoller ist mehrere kleinere Beträge einzureichen als einen großen Betrag auf einmal.

Der Abschuss von Schiffen einer Fraktion wirkt sich in dem System aus, in dem die Schiffe abgeschossen werden (Einflussverlust).

Hingegen wirkt sich die Abgabe von Kopfgeldern in dem System aus, in dem die Kopfgelder abgegeben werden (Einflussgewinn) und nicht in dem System in dem die Gelder geschossen wurden.

<https://forums.frontier.co.uk/showthread.php/416165-Update-3-0-3?p=6536359&viewfull=1#post6536359>

## **Missionen**

Eine weitere Möglichkeit den Auf den Einfluss einer Fraktion einzuwirken sind Missionen. Da es sich hierbei um ein komplexeres Thema handelt, ist diesen ein eigenes Kapitel gewidmet.

## 4 Fraktionszustand

Abhängig von den verschiedenen Aktionen der Spieler werden bestimmte Zustände in den Wartestatus- und nach der Wartezeit aktiv geschaltet (sofern kein anderer Status diesen überlagert).

Jeder Zustand hat eine Wartezeit in Tagen oder Ticks (angezeigt als Wartestatus), sowie eine Abklingzeit bevor dieser Zustand erneut gesetzt wird.

Die Zustände haben verschieden Auswirkungen auf die Fraktion und das in der Regel in allen Systemen in den die Fraktion vorhanden ist, also Galaxieweit, auch wenn der Status nur in einem System angezeigt wird.

Es existieren 3 verschiedene Zustandstypen:

- Ökonomisch, hier ist nur die aktuelle Fraktion beteiligt.
- Konflikte, hier sind 2 Fraktionen beteiligt
- Sonstiges (Expansion, Rückzug, Investition)

Generell haben die unterschiedlichen Zustände Einfluss darauf, welche Aktionen welche Auswirkung auf den Einfluss einer Fraktion haben. Dies ist hier einmal kurz dargestellt, wird in den kommenden Abschnitten ebenfalls mit aufgelistet.

Aufschwung	Der Effekt von Handel und Handelsmissionen auf den Einfluss der Fraktion wird verdoppelt. Dies gilt allerdings auch für den negativen Einfluss von Schmuggel.
Abschwung	Handel hat keine Auswirkung auf den Einfluss.
Unruhen	Kampfaktionen doppelten Effekt, allerdings auch der Abschuss von 'eigenen' Schiffen.
Abriegelung	Keine Aktion hat Auswirkungen auf den Einfluss der Fraktion. Die Fraktion kann aber durch Einflussgewinn der anderen Fraktionen weiterhin an Einfluss verlieren.
Hungersnot	Kampfaktionen haben keinen, Handel mit Lebensmitteln (incl. Entsprechender Missionen) doppelte Auswirkungen auf den Einfluss. Zusätzlich erzielen Lebensmittel höhere Preise auf dem Markt.
Epidemie	Kampfaktivitäten haben keine Auswirkung auf den Einfluss der Fraktion. Handel mit Medizinischen Gütern (incl. Der Entsprechenden Missionen) haben den doppelten Einfluss und die Preise für diese Güter am Markt sind höher als normal.
Wahlen	Kampfaktionen haben keine Auswirkung auf den Einfluss der Fraktion.
Bürgerkrieg	Nur Kampfhandlungen und Kopfgeldjagd haben eine Auswirkung auf den Einfluss.
Krieg	Nur Kampfhandlungen und Kopfgeldjagd haben eine Auswirkung auf den Einfluss.
Expansion	Sämtliche Aktivitäten tragen zum Einfluss der Fraktion bei.
Investition	Sämtliche Aktivitäten tragen zum Einfluss der Fraktion bei. (?)
Rückzug	Sämtliche Aktivitäten tragen zum Einfluss der Fraktion bei. (?)

## Ökonomisch

Jeder Ökonomische Status besitzt einen eigenen Zähler, der durch verschiedene Spieleraktionen erhöht bzw. verringert wird. Erreicht der Zähler einen bestimmten Zustand, so wird der entsprechende Zustand gesetzt. Sobald ein ökonomischer Zustand aktiv wird, werden alle Zähler wieder zurückgesetzt, bis auf die Zähler für Epidemie und Hungersnot, diese werden halbiert. Die Zähler gelten fraktionsweit, es gibt keine Zähler für ein einzelnes System.

## Aufschwung

Einfach auszulösen durch Handeln mit Märkten der Fraktion oder Missionen, die den Aufschwungszähler erhöhen, wie zum Beispiel Liefermissionen, Datentransportmissionen, Transport von Touristen oder Geschäftsleuten usw.

- Während eines Aufschwungs ist der Effekt von Handel und Handelsmissionen auf den Einfluss der Fraktion verdoppelt. Dies gilt allerdings auch für den negativen Einfluss von Schmuggel.
- Wartezeit: 2 Tage
- Dauer: 3-28 Tage
- Abklingzeit: 3 Tage

## Abschwung

Ausgelöst durch Schmuggeln und Handeln mit Schwarzmärkten

- Während eines Abschwungs hat Handeln keine Auswirkung auf den Einfluss der Fraktion
- Kann durch Handelsaktion abgekürzt werden
- Wartezeit: 2 Tage
- Dauer: 3-28 Tage
- Abklingzeit: 2 Tage

## Unruhen

Ausgelöst durch den Handel oder das Schmuggeln von Waffen, Ausüben von Verbrechen in bzw. Zerstören von Schiffen der Fraktion.

- Während der Unruhen haben Kampfaktionen doppelten Effekt, allerdings auch der Abschuss von Schiffen der betreffenden Fraktion.
- Kann durch Kampfaktionen abgekürzt werden.
- Wartezeit: 1 Tag
- Dauer: 3-7 Tage
- Abklingzeit: 3 Tage

## Abriegelung

Einer der Zustände die einer Fraktion den größten Schaden zufügen können. Ausgelöst durch das zerstören von Schiffen der Fraktion, speziell der Systemsicherheit.

- Während einer Abriegelung hat keine Aktion Auswirkungen auf den Einfluss der Fraktion. Die Fraktion kann aber durch Einflussgewinn der anderen Fraktionen weiterhin an Einfluss verlieren.
- Während einer Abriegelung können Einrichtungen der Station geschlossen werden die die Fraktion kontrolliert. Zum Beispiel der Handelsplatz, Ausrüstung, Werft usw.
- Kann abgekürzt werden durch Kopfgeldjagd
- Wartezeit: 1 Tag
- Dauer: 3-14 Tage
- Abklingzeit: 1 Tag

## Hungersnot

Es ist nicht sicher was diesen Status auslöst, aber es scheint unter anderem an einem mangelnden Spielereinsatz für diese Fraktion zu liegen

- Während einer Hungersnot haben Kampfaktionen keinen, Handel mit Lebensmitteln (incl. Entsprechender Missionen) doppelte Auswirkungen auf den Einfluss. Zusätzlich erzielen Lebensmittel höhere Preise auf dem Markt.
- Wartezeit: 3 Tage
- Dauer: 3-28 Tage
- Abklingzeit: 25 Tage

## Epidemie

Wie bei einer Hungersnot ist noch nicht ganz klar was diesen Zustand auslöst, aber es gibt die Hypothese, wonach der Handel mit (Bio-)Abfall zu diesem Zustand führen kann, seitdem bekannt ist, das Handelsmissionen mit Bioabfällen den Zähler für einen Ausbruch im Zielsystem erhöht.

- Während einer Epidemie haben wie bei bei einer Hungersnot Kampfaktivitäten keine Auswirkung auf den Einfluss der Fraktion. Handel mit Medizinischen Gütern (incl. Der Entsprechenden Missionen) haben den doppelten Einfluss und die Preise für diese Güter am Markt sind höher als normal.
- Kann Abgekürzt werden durch den Handel mit Arzneimitteln.
- Wartezeit: 4 Tage
- Dauer: 3-28 Tage
- Abklingzeit: 7 Tage

Hier eine Aufstellung der Aktionen und deren Auswirkung auf die einzelnen Zähler so des Einfluss, so wie sie im Livestream vom 14.04.2016 (<https://www.youtube.com/watch?v=y5DGyG6Qwvk>) vorgestellt wurden.

Aktion	Aufschwung	Abschwung	Unruhen	Abriegelung	Hungersnot	Epidemie	Einfluss
Handel	▲	▼					▲
Handel mit Lebensmitteln	▲	▼			▼		▲
Handel mit Arzneimitteln	▲	▼				▼	▲
Handel mit Waffen	▲	▼	▲				▲
Schmuggel		▲					▼
Schmuggel von Lebensmitteln		▲			▼		▼
Schmuggeln von Arzneimitteln		▲				▼	▼
Schmuggeln von Waffen		▲	▲				▼
Einreichen von Kopfgeldern			▼	▼			▲
Einreichen von Kampfbeschein.			▼				▲
Verkauf von Erkundungsdaten	▲	▼			▼	▼	▲
Mord			▲	▲			▼
Sonstige Verbrechen			▲	▲			▼

▲ Erhöht den Zähler      ▼ Verringert den Zähler

Allerdings beschreibt diese Tabelle nicht den Einfluss von Missionen auf den Systemstatus bzw. den Systemeinfluss. Dort ergeben sich noch eine Reihe von weiteren Möglichkeiten und, je nach Missionstyp, auch noch Nebeneffekte bei der Zielfraktion. Eine Ausführliche Tabelle würde an dieser Stelle allerdings den Rahmen sprengen ich möchte daher zunächst auf die entsprechende Seite verweisen: <https://cdb.sotl.org.uk/missions>

## Konflikte

Konflikte gleichen sich in sofern, das immer 2 Fraktionen an ihnen beteiligt sind. Ein Konflikt zwischen zwei Fraktionen wird ausgelöst, wenn die beiden Fraktionen den gleichen Einfluss im System haben. Alternativ, wenn es sich bei einer der Fraktionen um die Systemfraktion handelt, kann man die andere auf über 60% Einfluss bringen. Eine Fraktion kann nur in einen Konflikt zur gleichen Zeit verwickelt sein (das schließt wartende Konflikte mit ein). Es kann also nicht vorkommen, das eine Fraktion z.B. in einem System A den Wartezustand Krieg triggert währen in System B noch Wahlen stattfinden.

Während eines Konfliktes ist der Einfluss der Fraktionen gesperrt und ein Gewinn an Einfluss kann nur über dadurch erlangt werden das die andere Fraktion an Einfluss verliert. Es wurde allerdings berichtet, das seit ein paar Updates der Einfluss nicht mehr gesperrt ist, es könnte sich dabei allerdings dabei auch um einen Programmfehler handeln.

Eine Fraktion muss über mindestens 7% Einfluss verfügen um in einen Konflikt verwickelt zu werden. Diese Regel soll dafür sorgen, das sich kleine Fraktionen nicht ständig in einem Konflikt befinden. Ein Konflikt kann nicht durch einen andere Status beendet werden. Stattdessen wird der neue Zustand verzögert.

Die Auswirkungen eines Konfliktes gelten Fraktionsweit, sind also nicht auf das eine System beschränkt in dem der Konflikt stattfindet. Konflikte Unterbrechen alle anderen Zustände. Dies bedeutet man kann eine Abriegelung mithilfe eines Konfliktes beenden.

Der Verlierer eines Konfliktes muss die wertvollste Einrichtung als Reparationszahlung an den Gewinner abgeben. Sobald dieser Transfer vorgenommen wurde gibt es innerhalb dieses Konfliktes keine Möglichkeit mehr die Einrichtung zurückzuerlangen. Es muss hierfür ein neuer Konflikt ausgelöst werden. Sollte es kein Sieger ermittelt werden können (der Mindestabstand für einen Sieg wurde nach der Maximaldauer nicht erreicht) so wird der Konflikt ohne Reparationszahlung beendet.

Ein typischer Konflikt läuft in etwa so ab:

1. Tag: Einflussgleichstand, der Konflikt kommt in den Wartestatus.
4. Tag: Der Konflikt beginnt.
7. Tag: Die wertvollste Einrichtung wechselt den Besitzer.
8. Tag: Der Konflikt wird beendet.

## Wahlen

Wahlen werden ausgelöst wenn zwei Fraktionen die gleiche Ideologie teilen, also Demokratien gegen Demokratien, Diktaturen gegen Diktaturen (Ja, auch wenn es seltsam klingt, hier kann es Wahlen geben) usw. Eine Ausnahme bilden nur Anarchien, hier kommt es immer zu einem (Bürger-)Krieg.

- Der Einflussabstand zum Sieg beträgt 3%
- Während einer Wahl haben Kampfaktionen keine Auswirkung auf den Einfluss der Fraktion.
- Wartezeit: 3 Tage
- Dauer: 4-5 Tage
- Abklingzeit: 2 Tage

## Bürgerkrieg

Ein Bürgerkrieg wird ausgelöst, wenn zwei Fraktion unterschiedliche Ideologien, aber das gleiche Heimatsystem haben.

- Der Einflussabstand zum Sieg beträgt 3%
- Es werden Konfliktzonen in der Umgebung von Planeten eingerichtet. Um eine Fraktion zu unterstützen müssen in diesen die gegnerischen Einheiten bekämpft werden. Die Fraktion für die man kämpft muss nach dem Eintritt in die Kampfzone im rechten Cockpitpanel ausgewählt werden. Für Abschüsse erhält man Kampfbescheinigungen die man dann wiederum an den Stationen im System einreichen kann.
- Während eine Bürgerkrieges haben nur Kampfbelohnungen und Kopfgelder eine Auswirkung auf den Einfluss im umkämpften System.
- In allen anderen Systemen der beteiligten Fraktionen haben ausschließlich Kopfgelder einen Effekt auf den jeweiligen Systemeinfluss.
- Missionen haben KEINE Auswirkung auf den Einfluss.
- Wenn nach der Maximalzeit kein Sieger feststeht wird der Krieg unterbrochen und in den Konfliktzonen kommt es zu einem Waffenstillstand. Der Bürgerkrieg geht in der Regel kurz darauf erneut in den Wartezustand.
- Es ist für den Einfluss sinnvoller mehrere kleinere Kampfbescheinigungen abzugeben als eine große. Man sollte also auch zwischendurch immer mal wieder die gesammelten Bescheinigungen abgeben, auch wenn man noch nicht unbedingt Aufmunitionieren muss.
- Wartezeit: 3 Tage
- Dauer: 4-28 Tage
- Abklingzeit: 0 Tage

## Krieg

Ein Krieg wird ausgelöst wenn die beteiligten Fraktionen weder die gleiche Ideologie teilen noch im gleichen System beheimatet sind.

- Es gelten die gleichen Regeln wie beim Bürgerkrieg, nur das der Abstand hier 5% beträgt.

## Sonstige

Diese Zustände haben keine Zähler und es ist nur eine Fraktion involviert.

## Expansion

Wenn eine Fraktion in einem System 75% oder mehr Einfluss erreicht wird eine Expansion in ein anderes, benachbartes System vorbereitet, sofern es keine aktuellen oder anstehenden Konflikte gibt. Es hierbei unerheblich ob es sich dabei um die Systemfraktion handelt.

Es wird in der Regel in das nächstgelegene bewohnte System expandiert, das weniger als 25 Lichtjahre entfernt ist, in dem es weniger als 7 Fraktionen gibt und in dem die Fraktion noch nicht vorhanden ist.

Nach einer 5-tägigen Wartezeit wird die Expansion aktiv, ein Aufschwung wird durch eine Expansion unterbrochen sofern dieser aktiv ist (es ist unklar ob auch die anderen Ökonomischen Zustände durch eine Expansion unterbrochen werden).

Sämtliche Aktivitäten tragen während einer Expansion zum Einfluss der Fraktion bei. Eine Expansion kostet die Fraktion allerdings 15% Einfluss in dem System von dem aus expandiert wird. Diese werden nach und nach mit jedem Tick während der Dauer der Expansion abgezogen. Dem kann entgegengewirkt werden indem man zum Beispiel Erkundungsdaten an Stationen der Fraktion in diesem System verkauft, Missionen für die Fraktion erledigt usw. Alternativ kann auch ein Konflikt ausgelöst werden.

- Wartezeit: 5 Tage
- Dauer: 3-7 Tage (In der Regel 5 Tage)
- Abklingzeit: 2 Tage

## Investition

Existiert kein passendes System für eine Expansion obwohl die Bedingungen für eine Expansion vorliegen, so wird nach der fehlgeschlagenen Expansion eine Investition ausgelöst. Diese dauert 5 Tage und wird durch Konflikte nicht unterbrochen. (Dies ist den Beobachtungen nach der einzige Fall in dem eine Fraktion 2 Zustände einnehmen kann.) Nach dem Ende der Investition folgt ein Tag Wartezeit und danach wird eine neue Expansion in den Wartezustand gesetzt, die, sobald sie Aktiv wird, eine größere Reichweite hat. Es ist nicht zwingend notwendig, dass die Expansion aus dem System heraus stattfindet, in dem auch die Investition stattfand.

- Dauer: 5 Tage
- Abklingzeit: 0 Tage

## Rückzug

Wenn eine Fraktion in ein System expandiert ist, aber ihr Einfluss für längere Zeit unterhalb von 2,5% bleibt wird ein Rückzug aus diesem System ausgelöst. Liegt der Einfluss auch nach Ablauf der Dauer des Rückzuges unter 2,5% (5% ?) so zieht sie sich aus dem System zurück. Eine Fraktion kann sich nicht aus ihrem Heimatsystem zurückziehen, eben sowenig ist es nicht ohne weiteres möglich eine Fraktion in den Rückzug zu bringen wenn in dem nur 3 Fraktionen ansässig sind. Die einzige Möglichkeit weniger als 3 Fraktionen zu erhalten ist wenn in einem System mehrere Fraktionen gleichzeitig einen Rückzug triggern.

Zieht sich eine Fraktion aus einem System zurück, so wird diese System aus der Liste der möglichen Expansionssysteme entfernt. Es ist also nicht möglich, nach einem Rückzug sofort wieder in dieses System zu expandieren.

Ein Rückzug beendet einen aktiven Aufschwung.

- Wartezeit: 1 Tag
- Dauer: 3-7 Tage
- Abklingzeit: ?

## 5 Missionen

Missionen haben immer einen positiven Effekt auf die Quellfraktion (die Fraktion von der der Auftrag stammt), in der Regel stärken sie also den Einfluss der Fraktion und haben einen positiven Effekt auf einen der verschiedenen Fraktionszustände wie das Erhöhen des Zählers für den Aufschwung oder das Verringern des Zählers für Unruhen oder Abriegelung.

Mit dem Update 2.2 wurden die Effekte für die Zielfraktion wieder eingeführt, diese sind nicht immer positiv für die Fraktion. Im Fall das Quell und Zielfraktion dieselbe ist werden keine negativen Effekte angewendet (allerdings werden die Effekte trotzdem beim Abgeben mit ausgegeben).

Jeder Missionstyp hat dabei einen Unterschiedlichen Einfluss auf den Fraktionsstatus, allerdings gibt es bei den meisten Typen Unterschiede und Ausnahmen von den üblichen Auswirkungen.

Mit dem Update 3.0 wurden bei vielen Missionen jetzt auch Einflussänderungen für die Zielfraktion eingeführt. Welches die Zielfraktion ist steht in der Missionsbeschreibung. Um der eigenen Fraktion nicht zu schaden sollte man also bei Missionen in eigene Systeme darauf achten an welche Fraktion diese gehen, bzw. welche Fraktion betroffen ist. Nicht immer ist der Einfluss auf die Zielfraktion positiv, zum Beispiel ist bei Bergungsmissionen (Weltraum) der Einfluss für die Zielfraktion negativ. Zum aktuellen Zeitpunkt (Mitte März 2018) sind noch nicht alle Missionstypen auf Änderungen hin überprüft.

Das annehmen von Änderungen von beispielsweise des Zielorte kann dazu führen, das sich der Einfluss in negative verkehrt.

Bricht man eine Mission ab, so hat dies nur einen Einfluss auf das eigene Ansehen bei der Fraktion. Anders sieht es aus, wenn die Mission fehlschlägt. In diesem Fall kommt es auch zu einem Einflussverlust der Fraktion.

Hier eine kleine Aufstellung der häufigsten Missionstypen.

### Liefermissionen

Erhöht den Zähler für Aufschwung für beide Fraktionen sowie den Einfluss der Quellfraktion im Startsystem. Ausnahmen gibt es hier bei verschiedenen Gütern die geliefert werden sollen:

- Bioabfall: Verringert bei der Quellfraktion den Zähler für eine Epidemie während der für die Zielfraktion erhöht wird
- Nahrung / Arzneimittel: Verringert bei der Zielfraktion den Zähler für Hungersnot bzw. Epidemie.
- Waffen: Verringert bei der Quellfraktion den Zähler für Abriegelung und bei der Zielfraktion den Zähler für Unruhen.

## **Schmuggelmissionen (Verdeckter Transportauftrag)**

Verringert den Zähler für Abschwung und erhöht den Einfluss der Quellfraktion, erhöht den Zähler für Abschwung bei der Zielfraktion. Auch hier gib es Ausnahmen abhängig von der Ware.

- Waffen: Verringert den Zähler für die Abriegelung bei der Quellfraktion und erhöht diesen bei der Zielfraktion.
- Sklaven: Verringert den Zähler für Unruhen bei der Quellfraktion und erhöht diesen bei der Zielfraktion.
- Arzneimittel: Erhöht den Zähler für Aufschwung bei der Quellfraktion und verringert den Zähler für Epidemie bei der Zielfraktion.

## **Datenlieferungen**

Erhöht den Zähler für Aufschwung sowie den Einfluss bei beiden Fraktionen.

## **Massakermissionen**

Erhöht den Einfluss der Quellfraktion und verringert diesen bei der Zielfraktion. Je nach Art der Ziele werden unterschiedliche Zähler beeinflusst.

- Schiffe in Konfliktzonen: Verringert den Zähler für Abriegelung bei der Quellfraktion und erhöht diesen für die Zielfraktion. Wenn genügend Missionen dieses Typs zur Verfügung stehen ist dies eine zuverlässige Möglichkeit bei einer Fraktion eine Abriegelung auszulösen.
- Schöpfdrohnen: Erhöhen den Einfluss und Verringert den Zähler für Abriegelung der Quellfraktion. Erhöht den Zähler für Hungersnot der Zielfraktion.
- Goliath: Erhöhen den Einfluss und Verringert den Zähler für Abriegelung der Quellfraktion. Erhöht den Zähler für Abriegelung der Zielfraktion.
- Piraten: Erhöht den Einfluss der Quellfraktion sowie den Zähler für Aufschwung bei beiden Fraktionen.
- Sonstige: unbekannt...

## **Spendenmissionen (Güter oder Credits)**

Hier gibt es keine Zielfraktion, solange man keiner Änderung zustimmt. Erhöht den Zähler für Aufschwung, es sei denn die Fraktion ist in einem negativen Zustand wie Hungersnot oder Epidemie. In diesem Fall werden die entsprechenden Zähler verringert anstatt den für Aufschwung zu erhöhen. Spezielle Waren sind hier:

- Nahrung: Verringert den Zähler für Hungersnot.
- Arzneimittel: Verringert den Zähler für Epidemie.
- Waffen: Verringert den Zähler für Unruhen.

## **Abbaumissionen**

Erhöht den Einfluss und den Zähler für Aufschwung.

## **planetare-Scanmissionen**

Erhöht den Einfluss und verringert den Zähler für Abriegelung

## Passagiermissionen

Da es viele verschiedene Passagiermissionen gibt, hier in Kurzfassung die entsprechenden Auswirkungen auf die Quell und Zielfraktion, sowie auf die eigene Reputation bei der Quellfraktion.

Missionstyp	Quellfraktion			Zielfraktion	
	Reputation	Einfluss	Zustand	Einfluss	Zustand
Passagiere Transp.: Entwicklungshelfer	+	+++	Unruhen ▼	+++	Hungersnot ▼
Passagiere Transp.: Geschäftsleute	+	+++	Aufschwung ▲	+++	Aufschwung ▲
Passagiere Transp.: Ärzte	+	+++	Aufschwung ▲	+++	Epidemie ▼
Passagiere Transp.: politische Gefangene	+	+++	Abriegelung ▼	+++	Abriegelung ▼
Passagiere Transp.: Politiker	+	+++		+++	Unruhen ▼
Passagiere Transp.: Gefangene	+	+++	Unruhen ▼	+++	Unruhen ▲
Passagiere Transp.: Demonstranten	+	+++	Unruhen ▼	---	Unruhen ▲
Passagiere Transp.: Rebellen	+	+++	Abriegelung ▼	---	Abriegelung ▲
Passagiere Transp.: Flüchtlinge	+	+++	Abschwung ▼	+++	Unruhen ▲
Passagiere Transp.: Wissenschaftler	+	+++	Hungersnot ▼	+++	Hungersnot ▼
Passagiere Transp.: Sicherheitskräfte	+	+++		+++	Abriegelung ▼
Passagiere Transp.: Touristen	+	+++	Aufschwung ▲	+++	Aufschwung ▲
Passagiere VIP: Entdecker	+++	++	Aufschwung ▲	++	Aufschwung ▲
Passagiere VIP: Staatsmann / Politiker	+++	++	Unruhen ▼	++	Unruhen ▼
Passagiere VIP: Rebell	+++	++	Abriegelung ▼	++	Abriegelung ▼
Passagiere VIP: Tourist	+++	++	Unruhen ▼	++	Unruhen ▼
Passagiere Tourist: Krimineller	++	+	Abschwung ▼		Unruhen ▼
Passagiere Tourist: Rebell	++	+	Unruhen ▼		
Passagiere Tourist: Tourist	++	+	Aufschwung ▲		
Passagiere Tourist: Sonstige	++	+	Abriegelung ▼		

Die Tabelle entspricht dem Zustand vor dem Update 3.0, Änderungen haben sich aber nur insoweit ergeben, das der Einfluss jetzt nicht mehr immer fest steht und auch mal bis zu +++++ betragen kann.

## 6 Quellen

Der Großteil dieses Dokuments ist eine Übersetzung aus dem Englischen, ergänzt um Erfahrungswerte der CIA, UGC und Aussagen in den Patchnotes von FD und dem BGS Bereich im FD Forum.

Das Original von Commander [Sali Vader](#), Sirius Inc. findet man hier:

<http://siriusinc.enjin.com/home/m/35379595/viewthread/29164127-background-simulator-tldr>

Eine genaue Aufstellung der Missionstypen und Ihrer Auswirkungen, allerdings ebenfalls in Englisch findet man hier: <https://cdb.sotl.org.uk/missions>

Livestream vom 14.04.2016 (Everything You Need to Know About the Background Simulation):

<https://www.youtube.com/watch?v=y5DGyG6Qwvk>

Frage und Antwort Stream mit Dav Stott vom 17.1.2017:

<https://www.youtube.com/watch?v=YGqndJFKOfA>

BGS Bereich im Frontierforum:

<https://forums.frontier.co.uk/forumdisplay.php/240-The-BGS>

Einfluss von Handel:

<https://forums.frontier.co.uk/showthread.php/357715-BGS-Trading-for-Influence>

Cmdr. ansi4713 [UGC]