

Elite Dangerous Horizons



**Eine Anleitung für das Sammeln von Guardian-Bauplänen sowie
Materialien der Guardians**

von

Günther Hacker

(KDT Reiner Unsinn)



Inhalt

1. Einleitung.....	3
2. Welches Schiff nehme ich für diese Expedition?	4
3. Das SRV	5
4. Der Landeplatz.....	6
5. Guardian-Materialien	7
6. Das Datenterminal und die Pylone.....	9
7. Ein kleines Tutorial in der Struktur SYNUEFE GT-H B43-1 C 4	12

1. Einleitung

Seit dem Update 3.0 können nach Einführung der Technologie-Broker verschiedene Waffen und Module auf Grundlage von Thargoiden- und Guardiantechnologie frei geschaltet werden. Für die Freischaltung sind entsprechende Materialien und Daten, welche man auch für die Ingenieure sammeln kann, nötig. Weiterhin sind für jede Freischaltung auch Handelswaren nötig (Fracht). Welche man benötigt kann man entweder direkt beim Broker erfahren oder man besucht die Webseite von INARA (<https://inara.cz/galaxy-techbroker/>).

Für die Freischaltung von Guardian-Technologie werden jeweils immer mehrere Blauplansegmente benötigt. Diese zu beschaffen ist nicht all zu schwer. Man muss nur wissen wo und wie man an die Pläne kommt. Deswegen habe ich mich entschlossen eine Anleitung zu schreiben um Euch das zu erleichtern. Eine vorläufige Liste von bekannten Guardianstrukturen findet man auf der Webseite von CANONN-RESEARCH (<https://canonn.science/codex/guardian-structure/>).

2. Welches Schiff nehme ich für diese Expedition?

Alle bisher bekannten Guardianstrukturen befinden sich auf den Planeten in relativ zerklüftetem Gelände. Mit einer T-9 da hin zu fliegen ist die wohl schlechteste Lösung. Selbst mit einer Anaconda ist es schwer in der Nähe zur Struktur einen Landeplatz zu finden. Auch mit einer ASP Explorer kann man eine halbe Ewigkeit nach einem Landeplatz in der Nähe suchen. Dies ist zwar nicht wichtig, aber besser.

Das Schiff meiner Wahl ist da die Diamondback Explorer. Dieses Schiff benötigt sehr wenig Platz zum Landen und es lässt sich mit wenig Aufwand durch entsprechendes Engineering auf eine Sprungrichweite von über 50 Lichtjahren bringen.

Was benötige ich an Ausrüstung?

- Planetenfahrzeughangar mit SRV
- Eine oder mehrere Punktverteidigungen auf den **oberen** Werkzeugstationen – warum erkläre ich später
- Einen Treibstoffsammler
- Den fortschrittlichen Aufklärungsscanner (1C)

Also alles möglichst leicht machen und den FSA auf höhere Reichweite. Die bis jetzt bekannten Guardianstrukturen befinden sich in einem Bereich von 600 bis 1000 Lichtjahren Entfernung zum von Menschen besiedelten Raum, der all bekannten Blase. Selbst mit meiner DB Ex benötige ich noch ca. 16 Sprünge. Wer will kann noch den Oberflächenscanner mitnehmen um auf dem Weg die Systeme zu scannen (bringt ja Credits) und, wenn noch Platz ist ein Frachtgestell. Immerhin kann man ja auch die Artefakte einsammeln und auf einer Station verkaufen, so man bei der Rückkehr in die Blase den Piraten aus der Abfanglinie bleibt.

3. Das SRV

Warum widme ich dem SRV einen Abschnitt? Ich bin schon des Öfteren mit Commandern zu den Strukturen geflogen und dort haben wir dann festgestellt dass das SRV nicht konfiguriert war. Wenn der erste Sentinel (Wächter) auftaucht und Euer SRV nicht richtig konfiguriert ist oder ihr nicht auf dem Teil fit seid werdet ihr wissen warum ich das hier erkläre.

Man sollte wissen wie man in den Geschützturm gelangt und auch wieder zurück in den Fahrmodus und wie man das Geschütz einsetzt. Ich bin zur Erkenntnis gelangt, dass man das Geschütz sowohl mit Tasten als auch mit der Maus ausrichten kann. Auch hat sich das Hinzufügen einer zweiten Taste bei den primären und sekundären Feuertasten als hilfreich erwiesen. Dort habe ich dann die Maustasten eingetragen. Nicht vergessen sollte man auch das man mit dem SRV auch springen kann – nicht nur wenn man sehr schnell über Bodenwellen fährt. Vertikalschub nennt sich die Taste.

Am besten Ihr probiert, falls ihr noch nicht viel Übung mit dem SRV habt, dieses erst einmal so auf einem Planeten aus. Schwefel und Phosphor für SRV-Treibstoff sowie Material zur Munitionssynthese (am besten für Premium-Munition) sollte man auch dabei haben.



Hier mal meine SRV-Steuerung.



Und der Geschützturm.

Wie jetzt jeder seine SRV-Steuerung anpasst – man sollte schnell auf Ereignisse reagieren können. Wie gesagt - etwas Übung kann nicht schaden.

4. Der Landeplatz

Man sollte den Landeplatz nicht zu weit von der Struktur wählen, dann kann das Schiff bei Beschuss des SRV durch die Sentinels mit Raketen auch das SRV schützen. Deshalb habe ich die Punktverteidigung auf die oberen Werkzeugplätze gelegt. Man sollte jedoch auch nicht zu nah an den Pylonen landen, da das Geschütz in Schiffnähe deaktiviert ist. Mit einem S-Schiff (benötigt auf Stationen einen kleinen Landeplatz) ist es immer möglich innerhalb der Struktur aufzusetzen. Mit einem L-Schiff (Anaconda o.ä.) ist es sehr schwer in der Nähe einen Platz zu finden. Wenn man Glück hat steht das



Schiff dann „nur“ 1,5 km weit weg. Die Raketen der Sentinels treffen dann immer das SRV. Ich habe es aber auch schon geschafft mit der Anaconda in der Struktur zu landen. Nur hatte ich dann das Problem einen der Pylone zu

aktivieren. Aber es hatte dann doch geklappt – war aber schon knifflig.

5. Guardian-Materialien

Guardian-Materialien findet man hinter Panelen und Klappen. Diese befinden sich an den Gebäudestrukturen und, jeweils drei, an den schrägen Säulen.



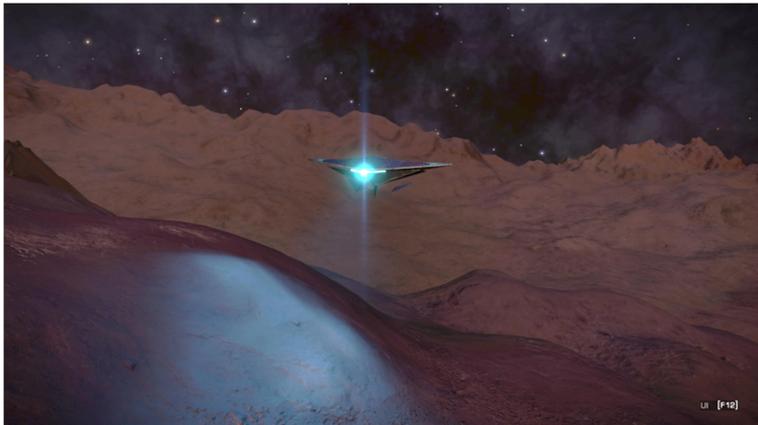
Die Säulen sind meist weithin sichtbar.



Die Klappen an den Gebäudestrukturen sieht man meist nicht so leicht. Sollte im Scanner einer der weißen Punkte beim Vorbeifahren höher liegen so befindet man sich in der Nähe einer solchen Klappe.



Diese Klappen kann man anvisieren und weg schießen. Dann werden die Materialien frei gelegt.



Die Sentinels liefern, wenn man diese bekämpft hat, auch Materialien. Auch liefern nur die Sentinels die Guardian-Wache-Wrackteile und Guardian-Wache-Waffenteile.



Die Obelisk kann man nicht zerschießen. Jedoch kann man diese scannen. Sie liefern, wenn man die entsprechende Frachtkonfiguration im Laderaum hat, entsprechende Geschichten sowie Obeliskendaten.

Auf die Geschichten möchte ich hier nicht eingehen. Wer die Geschichte der Guardians erforschen möchte sollte sich auf der Webseite von CANONN schlau machen. Ich gehe hier nur auf das Erreichen der Voraussetzungen für den Technologie-Broker ein. Und da kommen die Obeliskendaten ins Spiel.

Es gibt Alpha-, Beta-, Gamma-, Delta- und Epsilon-Obeliskendaten. Aktive Obelisk erkennt man daran, dass sie wenn man in ihre Nähe kommt, bläulich aufleuchten. Nur aktive Obelisk kann man scannen. Dazu muss man sehr nah am Obelisk stehen bis man die weiße Zielraute erkennen kann. Diese kann man dann als Ziel erfassen und mittels Feuerknopf 2 scannen.

Ich empfehle jedoch für das Scannen von Obelisk eine der antiken Ruinen aufzusuchen. Einfach deswegen weil es dort doch mehr Obelisk gibt als an den Strukturen und man doch einige scannen muss um genügend Obeliskendaten zu erhalten. Ein Weg die Ruinen zu finden ist über eine Tabelle von CANONN-Research (<https://ruins.canonn.technology/>).

6. Das Datenterminal und die Pylone

Nun zum für alle, die an die Baupläne wollen, das Wichtigste – das Datenterminal, das mysteriöse Kugelgerät. Um dieses Gerät anzuwerfen bedarf es einiger Erläuterungen.



Das Datenterminal ist dieser große unförmige Klotz an dem nach der Aufladung der Pylone das Antike Relikt abgeworfen wird und dann darüber die Kugel erscheint, die man scannen kann.



Die sechs Pylonen, welche aktiviert werden müssen, sind am Anfang noch in der Versenkung wenn man das so sagen will. Diese sollte man schon einmal im Vorhinein ausfindig machen, damit man weiß wo diese sich befinden.

Man erkennt die nicht ausgefahrene Pylone an dem dreieckigen Sockel mit der rautenförmigen Vertiefung aus der dann der Pylon ausfährt. Die Pylone fahren erst aus wenn man am Datenterminal (siehe erstes Bild in diesem Abschnitt) über die x-förmige Bodenplatte bzw. in die Nähe dieser Bodenplatte gefahren ist. Das ist gleichzeitig auch die Stelle an der später das „Antike Relikt“ abgeworfen wird. In meinen Lageplänen habe ich diese Stelle als „Initiator und Abwurfpunkt Relikt“ bezeichnet.



Wenn dann der Pylon ausgefahren ist, kann man diesen NICHT als Ziel aufschalten. Man muss das Geschütz entsprechend selbst ausrichten und dann so lange auf die Stelle feuern bis die Meldung kommt dass der Pylon aufgeladen ist. Gleichzeitig startet ein Countdown, in dem man den nächsten Pylon aktivieren muss. Ansonsten wird das System zurückgesetzt und man muss mit dem Aktivieren von vorn beginnen.



Wenn alle sechs Pylone aufgeladen sind erscheint in der x-förmigen Bodenplatte vor der Datenbank ein blau leuchtendes Dreieck.

Jetzt sollte man sich mit dem SRV auf dieses Blaue Licht stellen.

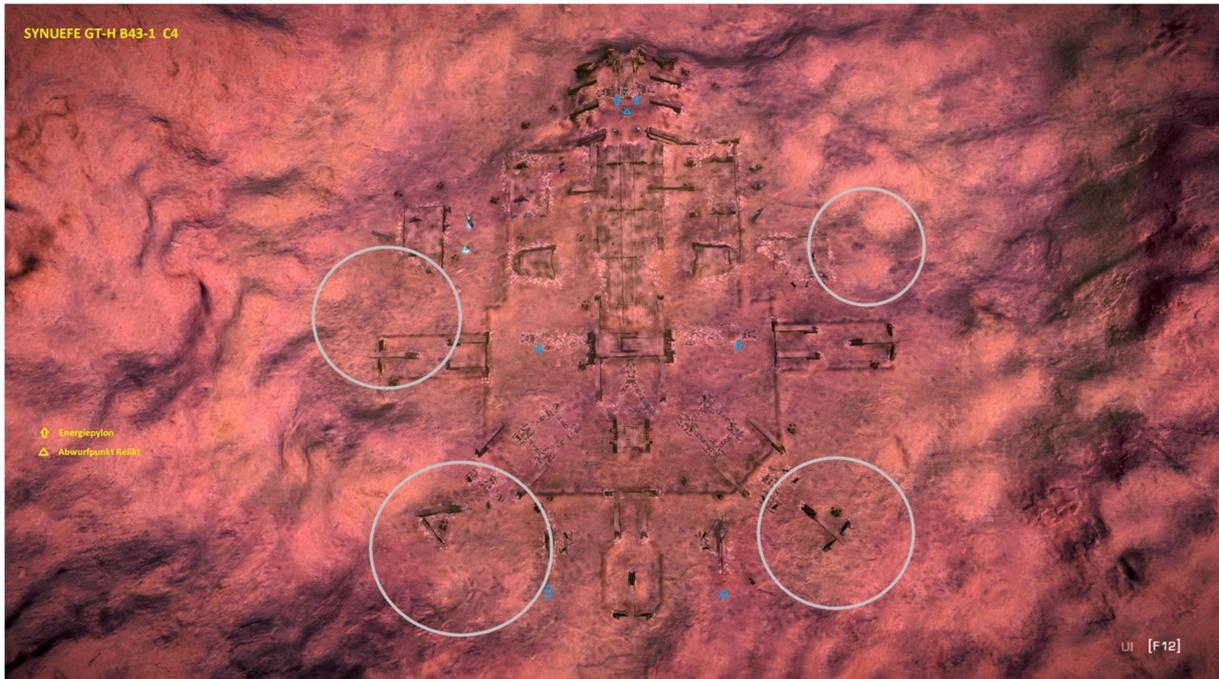


Dann geht man ins Frachtmenü und wirft ein Relikt ab.

Wenn man an der richtigen Stelle gestanden hat wird dann das Datenterminal die Kugel aufsteigen lassen. Es dauert einen Moment. In der Zeit kann man in den Geschützturm wechseln und dann die Kugel anvisieren und aufschalten. Sollte sie noch nicht zu erfassen sein dann warten bis man einen kurzen Blitz vernimmt. Dann ist auch die weiße Raute zu sehen. Mit der Feuertaste 2 kann man dann die Kugel scannen und erhält einen Bauplan – und nur einen.



7. Ein kleines Tutorial in der Struktur SYNUEFE GT-H B43-1 C 4



Landen kann man an dieser Struktur mit einem S-Schiff z.B. an der Stelle über dem rechten grauen Kreis. Stelle am Besten im Schiff den Energieverteiler auf Maximum System. Steige dann in das SRV und beginne mit der Bodenoperation. Als erstes sollte man sich ein Relikt besorgen. Danach fahre mit dem SRV die Gebiete um die grauen Kreise ab. Dort spawnen jeweils ein Sentinel. Diese dann bekämpfen. Besser gleich als wenn man erst mehrere von denen am Hals hat. Zwei Sentinels können, wenn sie gleichzeitig angreifen, den Schild zusammen brechen lassen.

Fahre danach zum Datenterminal hoch. Dieses liegt auf einem Hügel, den man gut von der Seite anfahren kann. Sobald Du die x-förmige Bodenplatte erreicht hast fahren schon die ersten zwei Pylone aus. Aber an dieser Struktur spawnen jetzt auch noch zwei Sentinels – ABSCHIESSEN. Dann kann man schon anfangen die Pylone zu aktivieren. Nacheinander dann zu den anderen Pylonen fahren. Die fahren dann auch aus und man kann sie aufladen.

Sobald alle sechs Pylone aktiviert sind erscheinen wiederum vier Sentinels. Also wie gehabt – abschießen und Materialien einsammeln. Jetzt wieder zum Datenterminal fahren und sich mit dem SRV über das kleine blaue Licht stellen und das Relikt abwerfen. Sollte man daneben werfen kann man das Relikt nochmals einsammeln und noch mal probieren.

Nachdem man das Relikt nun in das Datenterminal geworfen hat startet die Maschine. In den Turm wechseln und warten bis die Kugel einen kurzen Blitz abgibt. Danach die Kugel als Ziel erfassen und mittels Feuertaste 2 scannen. Gratulation – Du hast ein, an dieser Struktur verfügbares, Guardian-Modulbauplansegment bekommen.

Jetzt nur noch die zwei Sentinels bekämpfen und danach noch die Panele und Klappen an den Gebäuden und Säulen weg schießen und die Materialien einsammeln.

Pro Instanz und Spieler kann man nur einmal das Datenterminal scannen. Also solltest Du nicht allein dort hin geflogen sein kann der andere Spieler so genügend Relikte vorhanden sind das Datenterminal erneut starten. Der Vorteil ist das keine Sentinels mehr auftauchen, was aber wegen der Materialien auch wieder ein Nachteil ist.

Hier noch mal die Aufreihung der Sentinels - nur gültig für diese Struktur

- An vier Stellen spawnen Sentinels sobald man in die Nähe kommt (graue Kreise in der Karte).
- Nachdem man den Initiator erreicht hat spawnen zwei Sentinels etwa in der Mitte der Karte.
- Nachdem man alle Pylone aufgeladen hat spawnen vier Sentinels in der Nähe der zwei hohen Strukturen in der Mitte der Karte.
- Nachdem man das Datenterminal gescannt hat spawnen zwei Sentinels in der Mitte der Karte.

Das macht zwölf Sentinels in dieser Struktur. Aber keine Angst. Gefährlich werden die nur wenn man es zulässt dass sie alle gleichzeitig angreifen können. Wenn die Punktverteidigung im Schiff gut funktioniert hält diese schon mal die Raketen fern. Und immer genügend Material für die Treibstoff- und Munitionsynthese mitnehmen. Die nächste Station ist ziemlich weit weg.

An den anderen Strukturen läuft es ähnlich ab. Die Guardianstrukturen sind nicht alle gleich aufgebaut. Auch wenn es so aussieht – die Pylone stehen schon mal an anderen Stellen.