

Ablauf, Standardtasten und Schiffsdaten aus den Spieldaten 4.10. Was dort nicht steht, ist unten als offen markiert – ohne Schätzwerte, ohne Preise.

ABLAUF

- 1 SCAN → 2 FIND ROCK → 3 ANALYSE → 4 FRACTURE → 5 EXTRACTION → 6 CARGO → 7 REFINERY / SALE
- Scan-Modus, Ping → Signal anfliegen → Scanwerte lesen → Bergbaumodus, Laser → Bruchstücke sammeln → Erzbehälter → Verarbeiten, verkaufen

Reihenfolge nach dem BalduursGATE-Academy-Guide „Mining – vom Scan bis zur Ladung“. Im Spiel noch nicht Schritt für Schritt bestätigt.

1 · SCAN

- Scan-Modus (umschalten) **V**
- Scannen aktivieren **LMT**
halten
- Scan-Winkel + / – **MAUSRAD** ↑/↓
- Ping aktivieren **TAB**
halten
- MFD-Seite Scannen **KEIN STANDARD**

2 · FRACTURE

- Bergbaumodus (umschalten) **M**
- Bergbaulaser abfeuern **LMT**
tippen = um, halten = aktiv
- Laserleistung erhöhen **MAUSRAD**
Achse
- Laserleistung verringern **KEIN STANDARD**
- Laserstrahl High / Low **L-ALT** + **4**
- Modul aktivieren Platz 1 / 2 / 3 **L-ALT** + **1** / **2** / **3**
- Bergbau-Aktionen (Menü) **L-ALT** + **M**
- „Leistung erhöhen“ liegt ab Werk auf der Mausrad-Achse; „verringern“ hat keine eigene Tastatur-/Maustaste.

3 · EXTRACTION / CARGO

- Bergbaulaser wechseln **L-ALT** + **LMT**
- Fracht abwerfen **L-ALT** + **J**
- „Fracht abwerfen“ ist ab Werk belegt – nicht aus Versehen auslösen.
- Ob „Bergbaulaser wechseln“ vom Brechen aufs Sammeln umstellt, ist noch nicht im Spiel bestätigt.

SCHIFFE (SPIELDATEN 4.10)

- MISC Prospector:** 1× Bergbaulaser Gr. 1 · ab Werk Arbor MH1
- Argo MOLE:** 3× Bergbaulaser Gr. 2 · ab Werk Arbor MH2
- Drake Golem:** 1× Bergbaulaser Gr. 1 · ab Werk Pitman
- Alle drei:** mit Quantenantrieb ab Werk.

MODULE (BAUPLÄNE)

- Kennung „active“:** Clearcut, Stampede
- Kennung „passive“:** Deluge, Torrent MK3, Overrun
- Wirkung:** steht nicht in unseren Daten.

RAFFINERIE

- 9 Verfahren:** Tempo fast / normal / slow × Sorgfalt careful / normal / wasteful.
- Zeiten, Kosten, Ertrag:** nicht in den Spieldaten – hier keine Werte, auch keine Preise.

NOCH NICHT VERIFIZIERT (4.10)

Diese Begriffe gehören zum Mining, sind für 4.10 aber nicht aus den Spieldaten bestätigt. Wir erklären sie erst nach einem eigenen Test:

- Resistance** (Widerstand)
- Instability** (Instabilität)
- Optimal Window** (optimales Leistungsfenster)
- Overcharge** (Überladung)
- Consumables** – Verbrauchsgüter für den Bergbau
- SCU / Cargo** – Fassungsvermögen der Erzbehälter