

Das Gütersystem

Erklärung zu dem Gütersystem auf SW:TOR RP

Der Inhalt kann nicht angezeigt werden, da du keine Berechtigung hast, diesen Inhalt zu sehen.

Was geht ab EGM, seid ihr gut drauf oder was?

Wie bereits in der [News](#) angekündigt, ist dies hier der detaillierte Beitrag zum neuen Gütersystem auf SW:TOR RP. Anregungen, Verbesserungsvorschläge und Kritik sind gerne erwünscht, weil dieses System auf keinen Fall sofort perfekt sein wird. Anmerkung: Der Beitrag wird für die ersten Wochen hier stehen, dann aber ins Wiki verschoben werden. Im folgenden werden einige Fragen geklärt und andere Sachen detailliert erläutert.

1. Was ist das Gütersystem?
2. Wie funktioniert es?
3. Regeln des Gütersystems
4. Übersicht der Güterkisten, Droprates und wie man sie erhöht.

Der Inhalt kann nicht angezeigt werden, da du keine Berechtigung hast, diesen Inhalt zu sehen.

Was ist das Gütersystem?

Das Gütersystem ist mit einer der neusten und größten Neuerungen auf SWTOR. Dieses System erlaubt der derzeit schwachen Fraktion (also Republik) durch Raids der Waffenfabrik an allerlei Waffen, Gadgets und Explosiva zu kommen. Dadurch wird der derzeit schwächeren Fraktion ermöglicht, trotzdem an gleich starke, wenn nicht sogar stärkere Waffen zu erlangen. So haben Raids einen tieferen Sinn, sie sind belohnender und haben direkten Einfluss auf die Machtverhältnisse zwischen Fraktionen. Raids der Fabrik werden jedoch nicht der einzige Weg sein, um an Güterkisten zu gelangen. Einerseits aufgrund der Exchange, welche Waffenhandel betreiben kann und Waffentransporten in Form von Events, bei denen auch häufiger, seltenere Waffen zu ergattern sein werden.

Der Inhalt kann nicht angezeigt werden, da du keine Berechtigung hast, diesen Inhalt zu sehen.

Wie funktioniert es?

Grundsätzlich gibt es Vier Arten von Kisten, welche man erlangen kann:

- Gewehrkasten: Diese enthalten, recht selbsterklärend, viele Arten von Gewehren, Schrotflinten und vereinzelt Scharfschützengewehre
- Kisten mit Handfeuerwaffen: Auch recht selbsterklärend, auf höheren Seltenheitsgraden können diese z.B. Dual Silenced DC-17 oder SE-14c enthalten
- Gadgetkasten: In diesen findet man von Greifhaken, über Keycard Cracker und Jumppacks so ziemlich alles was nützlich ist
- Sprenstoffkasten: Blendgranaten, Rauchgranaten, EMG-Granaten, Annäherungsminen... alles was laut ist und Sachen kaputt macht

Die Vier Arten von Kisten sind nochmal in Vier Seltenheitsgrade eingeteilt: **Militärstandard**, **Ungewöhnlich**, **Selten**, **Prototyp**. Mit aufsteigender Seltenheit werden die Waffen besser, jedoch verringert sich die Stückzahl. Der Inhalt der Kisten ist festgeschrieben und wird maximal für Events geändert. Jedoch wird das dann auch bekannt gegeben. Der genaue Inhalt lässt sich weiter unten einsehen. Erlangt man nun eine Kiste, wird die nach dem Raid in das Güterlager der Basis gepackt und der Inhalt dort nochmal mit Textscreens markiert. Der gewonnene Inhalt wird dann über die Führungsebene an die Truppen verteilt, wird dann **nur** von den Teammitgliedern gespawnt und der Textscreen auf die neue Menge aktualisiert, oder sollte sie leer sein, entfernt.

Der Inhalt kann nicht angezeigt werden, da du keine Berechtigung hast, diesen Inhalt zu sehen.

Regeln des Gütersystems

Diese werden die Tage noch in das [Regelwerk](#) integriert und sind sofort geltend.

§ 1. Der Inhalt der Kisten darf nur an Mitglieder der Fraktion verteilt werden. Ausgeschlossen sind Machtnutzer.

§ 2. Es darf aus den Kisten jeweils nur eine Waffe aus den Gewehr **oder** Handfeuerwaffenkisten als auch **ein** Gadget **und** Sprengstoff an einen einzelnen vergeben werden.

§ 3. (Die ist eher noch allgemeiner) Waffen und Sonstiges aus den Waffenkisten, darf nicht mit diesen dupliziert werden.

§ 4. Waffen und Sonstiges dürfen nur von CPT+ verteilt und nur von Teammitgliedern gespawnd werden.

§ 5. Es darf nur 1/Tag versucht werden, Kisten zu stehlen. Dabei ist egal ob der Versuch gelingt oder nicht. Ausnahmen bilden nur Events, bei denen welche erlangt werden können.

§ 6. Der RPS-6 als auch der T-7 (Taser) darf nur an Heavy Trooper verteilt werden.

§ 7. Für alles aus den Güterkisten gelten die stehenden Regeln.

§ 8. Gewehrkisten müssen von mindesten Zwei Personen oder einem Jedi (in Verbindung mit der Macht) getragen werden.

§ 9. Es können nur Prototyp-Güterkisten zurück gestohlen werden. Der Rest ist sicher.

Der Inhalt kann nicht angezeigt werden, da du keine Berechtigung hast, diesen Inhalt zu sehen.

Übersicht der Güterkisten, Droprates und wie man sie erhöht

In der Tabelle hier drunter, wird der (vorläufige) genaue Inhalt der Güterkisten dargelegt. Wie bereits erwähnt, ist dieser Fest und variiert maximal bei Events. Für die Droprates gilt folgendes: Für jede Kategorie und Seltenheitsstufe wird einmal mit /roll gerollt. Kommt eine Zahl zwischen 1 und XY (z.B. Prototyp Gewehre -> 5) heraus, wird diese gespawnd und kann dann bei dem Raid gestohlen werden. Die Auslösung der möglichen Beute geschieht vor dem Raid über das raid-leitende Teammitglied in Anwesenheit der Angreifer. Wird nicht explizit gesagt, für was jetzt gewürfelt wird, geht es von oben nach unten.

Die Droprates der Kisten sind noch veränderbar und können wir folgt erhöht werden: Geduld.

Mit jeder vergangenen Woche steigt die Wahrscheinlichkeit für jede Kiste um 5%, bis maximal 20% = 4 Wochen. Danach steigt die Wahrscheinlichkeit nicht mehr. Wird geraidet, wird die Wahrscheinlichkeit immer um 5% herunterstuft, jedoch kann sie nicht auf Null gehen. Nach einem Raid mit der 20% Steigerung wird die Wahrscheinlichkeit auf den Standardwert zurückgesetzt. Auch hier ist egal ob der Raid gelingt oder nicht.

- [Güter-Kategorien](#)
- [Dropchancen](#)

- [Gewehre](#)
- [Handfeuerwaffen](#)
- [Gadgets](#)
- [Explosiva](#)

Bilder des Props (aufsteigende Seltenheit)

[dad3a471da05d04b21ced70d031b0eb4.png](#)

[c494daba78e8ae6e044998283c3e80fe.png](#)

[9fa99d9c3cd8d0d78b296a04de85e38e.png](#)

[9448cf3bb4cf666889fe7e6211574de5.png](#)

Seltenheit: **Inhalt:**

Militärstandard DC-15a x10

Ungewöhnlich A-280 x4
E-11 x4

Selten Rep Shotgun x3
DF-10 Scoped x3
Clone Minigun x3

Prototyp RT-97c
Imp Disruptor
F-11A

Bilder des Props (aufsteigende Seltenheit)

[ce6db38becafffe615b26d20654a0639.png](#)

[8a3d91a0756caad9ae24e1941d21609f.png](#)

[b5fb7d5a5bf7b8eeefecc75ec11efa9d.png](#)

[5fa8b23f2e8edd7297c84df3fa7298c3.png](#)

Seltenheit: **Inhalt:**

Militärstandard Heavy Blaster Pistol T-3 x8

Ungewöhnlich DC-17 x6

Selten DL-44 x2
LL-30 x2
DL-44 Dual

Prototyp Silenced DC-17 Dual
SE-14c
Steela Pistol

Bilder des Props (aufsteigende Seltenheit)

d7644eb60dedfa22f2bb331405991d34.png

67a5286074e30153c930db75a91faa27.png

498a5991c99c9ef6fac4e874d3a1adf6.png

9c3ac28b89e53dc8904910348be55513.png

Seltenheit:

Inhalt:

Militärstandard Greifhaken x8

Ungewöhnlich Greifhaken x6
T-7 Taser x2

Nervengas (jeweils eine Munitionskiste) x4

Selten Greifhaken x4

Keycard Cracker x2

Jumppack

Prototyp

Z-6 HighEx

Fortification Tablet

Pro Keycard Cracker

Bilder des Props (aufsteigende Seltenheit)

f42d9a8b2ee27557e45b9d4da6acebb3.png

cace4985a39fa3d70a0d3696f4ecb51a.png

cc36c0db81da09c931b51b663b3d5e54a.png

c42215133031927c921566e1fe4e5ca9.png

Seltenheit:

Inhalt:

RPS-6 x4

Militärstandard Rauchgranaten x4

Blendgranaten x4

Ungewöhnlich Annäherungsmine x3

Detpack x3

Selten Detonatoren x2

C4 (jeweils eine Munitionskiste) x2

Prototyp

EMP-Granaten x2

Der Inhalt kann nicht angezeigt werden, da du keine Berechtigung hast, diesen Inhalt zu sehen.

Schlusswort

Wir hoffen euch gefällt das neue Gütersystem. Wir stehen selbstverständlich für Fragen, Verbesserungsvorschläge, Anreize und Kritik offen und sind dankbar für Rückmeldung jeder Art.

MfG,

Reyes