

Anleitung

Inhalt

| | |
|--------------------------|---|
| Funktionen..... | 2 |
| Installation..... | 2 |
| Speicherorte | 2 |
| Deinstallation | 2 |
| Programmoberfläche | 3 |
| Bedienung..... | 4 |
| Neue Route erzeugen..... | 4 |
| Externe Webseite | 4 |
| Route importieren..... | 5 |
| Route speichern | 5 |
| Im Spiel | 6 |
| Ingame Tasten | 7 |
| Lizenz | 8 |
| Kontakt | 8 |

Funktionen

Der NeutronRouterAutomizer dient als Schnittstelle zwischen Routen-Dateien, welche auf <https://www.spansh.co.uk/plotter> erzeugt werden können und dem Spiel Elite Dangerous. Hierzu werden Spiel-API abfragen durchgeführt, um den aktuellen Standort des Spieler-Schiffes zu ermitteln. Das Programm hält Wegpunkte bereit, die bei Erreichen durch einfaches Kopieren (STRG+V) in die Ingame-Map (nächstes Ziel) eingefügt werden können.

Installation

Die Microsoft Laufzeitumgebung .NET Framework Version 4.6.1 ist für den Betrieb erforderlich. Ab Windows 10 ist diese bereits Bestandteil des Betriebssystems.

Das Programm benötigt für den Betrieb 2 Dateien

- NeutronRouterAutomizer.exe
- EliteAPI.dll
- (optional) Diese Anleitung (NeutronRouterAutomizer.pdf)

Diese können an einem beliebigen Ort **zusammen** gespeichert werden (USB möglich). Weitere Schritte sind nicht notwendig. Es werden keine Registry-Einträge erzeugt! Die Anwendung ist portabel und lässt sich rückstandsfrei durch Löschen entfernen.

Speicherorte

Dateien, welche im Programmbetrieb entstehen, werden in dem Verzeichnis

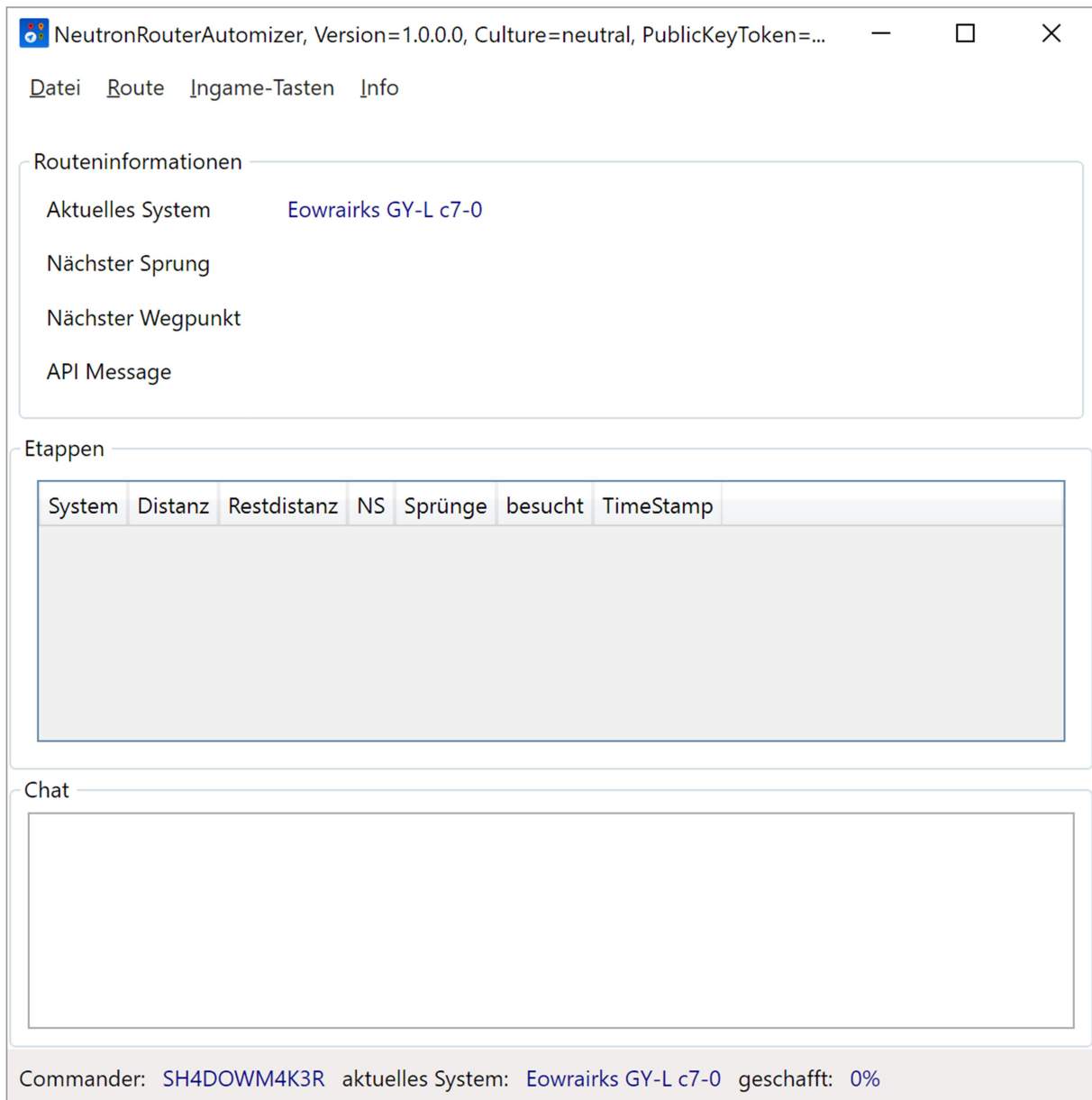
„C:\Users\Username\AppData\Roaming\NeutronRouterAutomizer\“ abgelegt

Dabei handelt es sich um importierte Routen-Dateien, sowie einer kleinen Config-Datei „Settings.cfg“, in welcher die Key-Bindings abgelegt sind.

Deinstallation

Die vorhandenen Programmdateien können einfach gelöscht werden. Die Routen-Dateien müssen manuell gelöscht werden. Hierzu einfach den unter Speicherorte angegebenen Ordner löschen.

Programmoberfläche



Die Oberfläche gliedert sich in Menü, Routeninformationen, Etappen, Chat und einer Statusbar auf.

Über das Menü werden Lade-/Speicher- und Einstellungsvorgänge abgewickelt.

Unter Routeninformationen erhält der Anwender Informationen über seine aktuelle Position im Spiel und die nachfolgenden Ziele.

In dem Bereich Etappen ist die gesamte Route mit Zwischenzielen abgebildet.

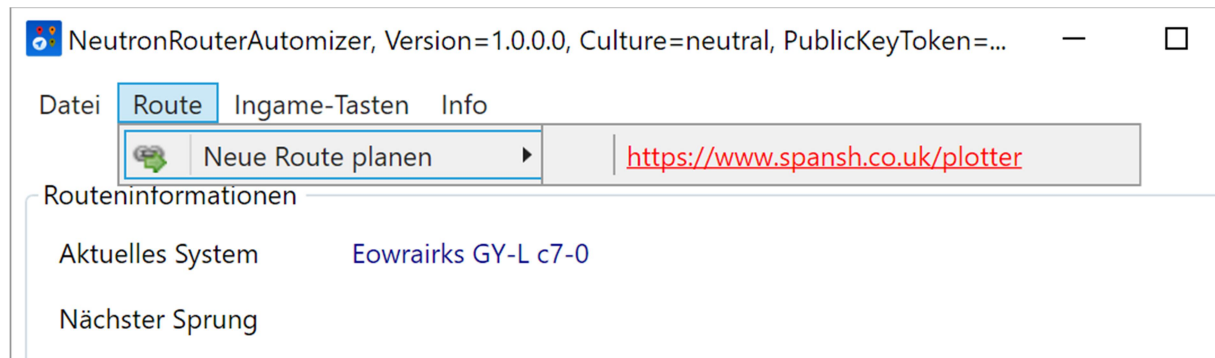
Chat zeigt aktuelle In Game-Nachrichten an.

In der Statusbar wird der aktuelle Commander ausgegeben, sowie deren aktueller Standort und eine prozentuale Angabe über den Fortschritt der aktuellen Reise.

Bedienung

Neue Route erzeugen

Zuerst muss eine neue Route erzeugt werden. Hierzu muss die Webseite <https://www.spansh.co.uk/plotter> aufgerufen werden. Im Programm-Menü ist ein Link unter dem Menüpunkt Route/Neue Route planen hinterlegt.



Externe Webseite

Plotter Nearest System Map Systems Bodies Stations Road to Riches Thanks [Settings](#) [Login](#)

Neutron Router

This page will allow you to plot between two different star systems. The result will show you every time you need to go to the galaxy map in order to plot a new route (for instance when you are at a neutron star). It will prioritise neutron stars so should be avoided for journeys which are lower than 500 light years (It will likely try to route you to Jackson's Lighthouse first if you're in the bubble).

If you have a low maximum range (10-20 LY) you may end up using a boosted jump into a system which you do not have enough range to jump out of. You should be careful when plotting using this and check that you can get out of the system when you are on the galaxy map.

Range (LY)
Efficiency (%)

Increase this to reduce how far off the direct route the system will plot to get to a neutron star (An efficiency of 100 will not deviate from the direct route in order to plot from A to B and will most likely break down the journey into 20000 LY blocks).

Results

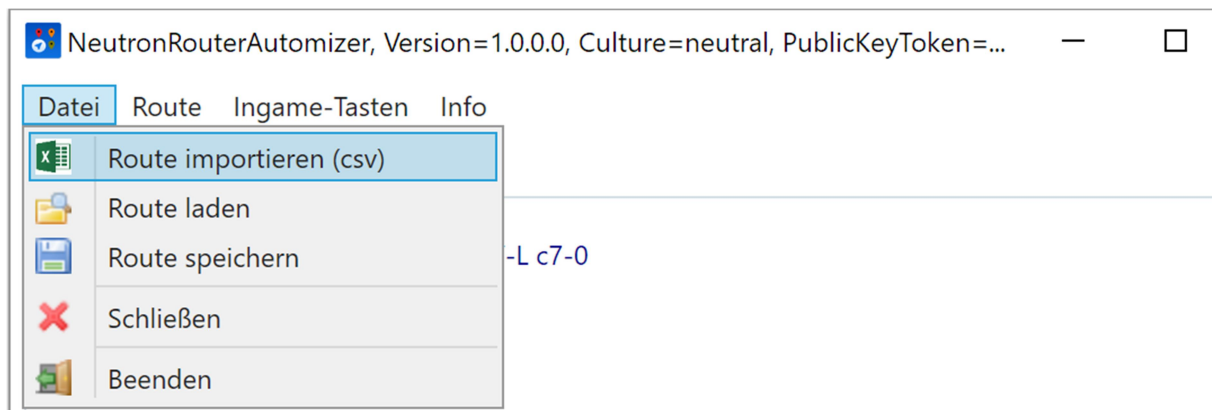
Number of visits to the galaxy map required: 2

| Completed | System Name | Distance (LY) | Remaining (LY) | Neutron | Jumps |
|-----------|-----------------|---------------|----------------|---------|-------|
| | Sol | 0.00 | 64.43 | | 1 |
| | Shinarta Dezhra | 64.43 | 0.00 | | 2 |
| Totals | | 64.43 | | | 3 |

© Copyright 2018-2019 Gareth Harper. Thanks to [Elite: Dangerous Star Map](#) and [Elite: Dangerous Database](#) for providing the data which powers this website.

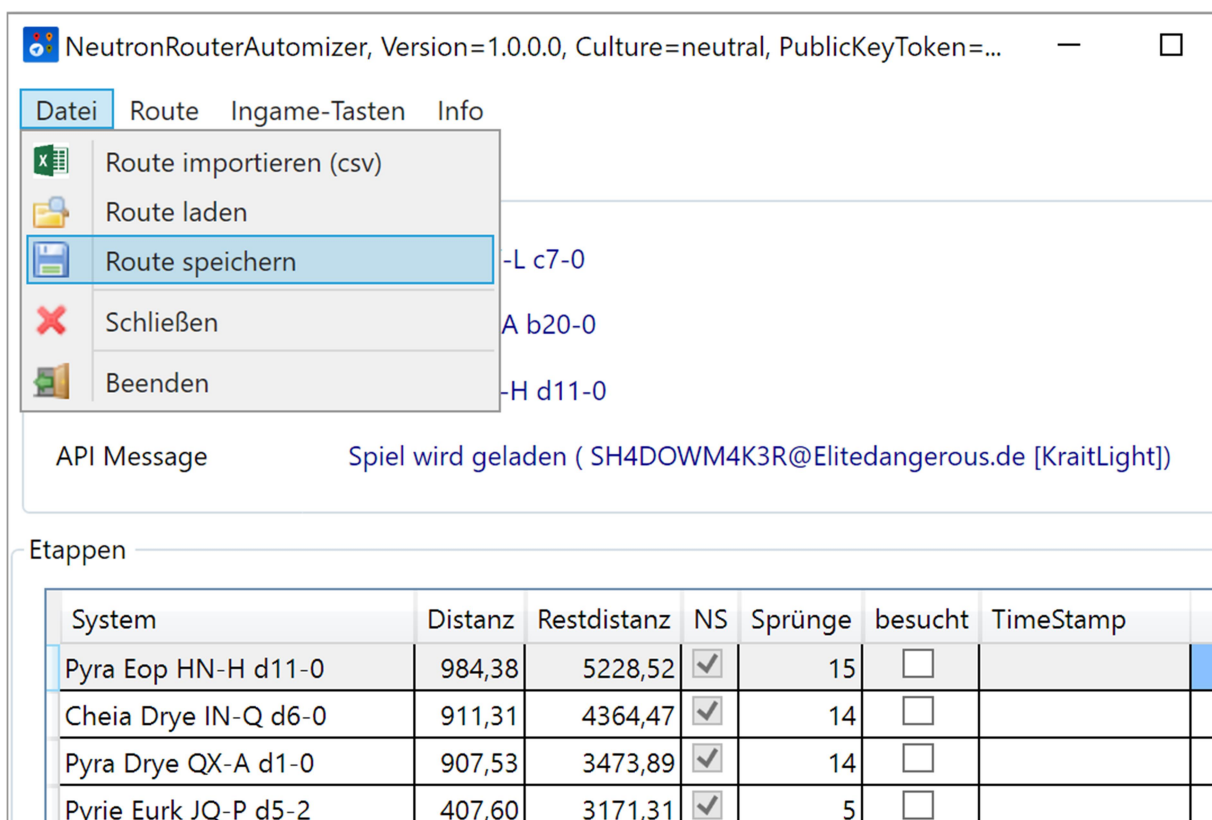
Auf dieser Seite das Start- und Zielsystem sowie die Sprungreichweite des aktuellen Schiffes eintragen und auf „Calculate“ klicken. Die erzeugte Route über den Button „Download als CSV“ (im Bild rot umrandet) auf die lokale Festplatte herunterladen. Den Speicherort merken ;-)

Route importieren



Über den Menüpunkt Datei/Route importieren die zuvor von der externen Webseite geladene Route auswählen und öffnen.

Route speichern



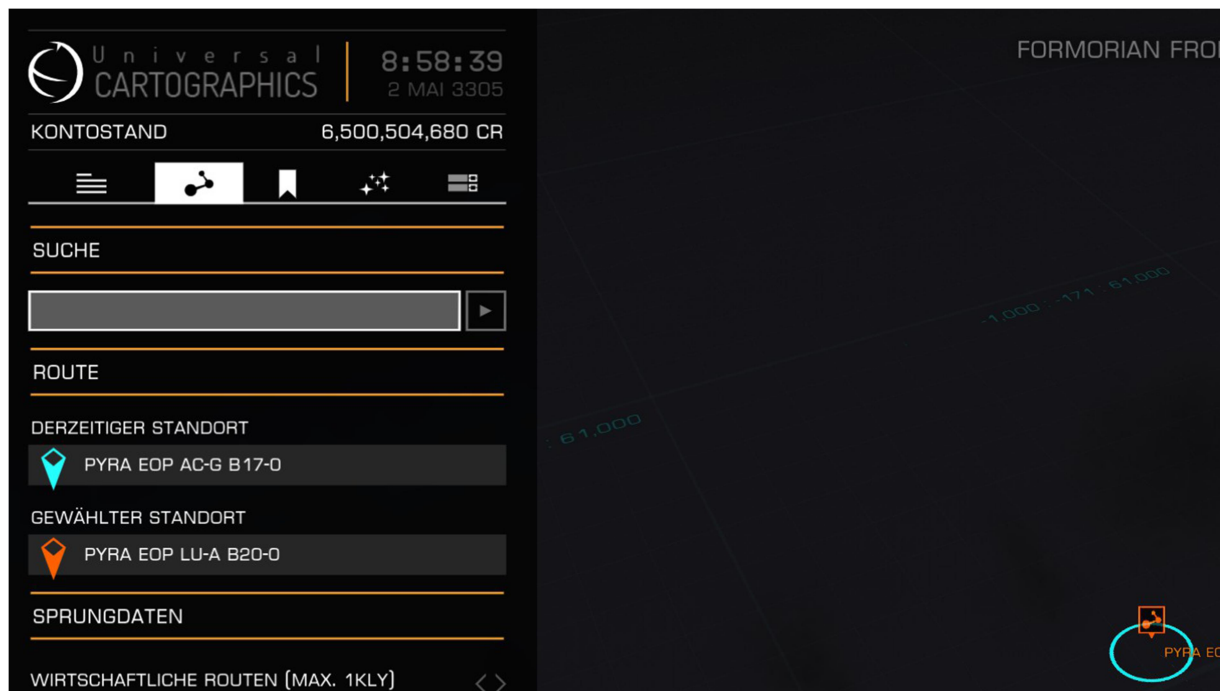
Die importierte Route unter dem vorgegebenen Verzeichnis speichern.

Hierzu den Menüpunkt Datei/Route speichern aufrufen.

Beispiel-Dateiname: **neutron-Beagle Point-Sagittarius A_-A21D6216-6B35-11E9-91D7-CA638BFD3822.xml**

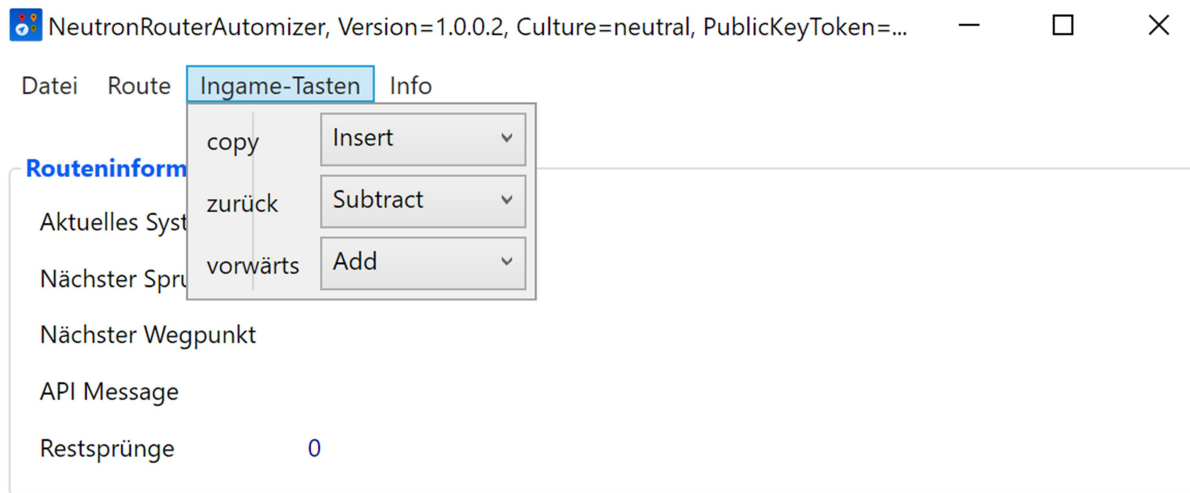
Diese Route kann nach dem Beenden des Spiels mit dem aktuellen Reiseverlauf wieder geladen werden. Zwischenziele werden bei Erreichen automatisch gespeichert.

Im Spiel



Immer nach Erreichen eines Wegpunktes einfach mit den Tasten **STRG+V** den Inhalt aus der Zwischenablage in das Feld SUCHE einfügen. Der Verlauf wird automatisch gespeichert und nach Erreichen des aktuellen Wegpunktes kopiert der NeutronRouterAutomizer den nächsten Wegpunkt automatisch in die Zwischenablage. Der bereits erreichte Wegpunkt wird als besucht markiert und ausgegraut. Diesen Vorgang wiederholen, bis das Ziel erreicht ist. Eine Unterbrechung des Spiels ist jeder Zeit möglich, da der aktuelle Stand immer automatisch gesichert wird.

Ingame Tasten



Es stehen 3 frei definierbare Ingame-Tasten zur Verfügung.

- **Copy:** Kopiert das nächste Ziel in die Zwischenablage (kann mehrfach ausgelöst werden)
- **Zurück:** Setzt manuell immer das vorherige Routenziel
- **Vorwärts:** Setzt manuell immer das nächste Routenziel

Der entsprechende Wert wird bei allen Tasten als Ziel in die Zwischenablage kopiert und kann über **STRG+V** im Spiel als Ziel eingefügt werden.

Lizenz

Das Programm darf frei genutzt und Verteilt werden.

Eigenständige Änderungen, de-kompilieren und der Vertrieb ist untersagt.

Die Haftung für entstandene Schäden durch das Programm ist ausgeschlossen.

Die durch mich erstellten Anwendungen enthalten weder Schadcode, noch Schnittstellen, die über das Internet kommunizieren.

Die Datei EliteAPI.dll wurde bezogen von <https://github.com/EliteAPI/EliteAPI/releases> und unterliegt seinen eigenen Lizenzbestimmungen, welche dort nachzulesen sind.

Kontakt

Bei festgestellten Fehlern oder Anregungen zu Erweiterungen bitte die folgende E-Mail Adresse nutzen:

<mailto:SH4DOWM4K3R@errorbit.de?subject=NeutronRouterAutomizer>