

Andromeda: A Parallel Universe

Based upon *Andromeda: Things Change*
Partially created by Alexander Glas

Inhaltsverzeichnis

(bei Word 6.0, Layout, [84 % Zoom,] Seitenzahlen, Seiteneinrichtung 1,5 [alle] und Grafiken -> keine Gewähr!)

1 Inhaltsverzeichnis [:-)], Vorwort, Erklärung von Postspielen	27 Forschungsebene
2 Erklärung von Postspielen, Konzept, Zeitrechnung, Spiralarme, Symbole, Systeme, Planeten	28 Forschungsebene
3 Planeten, Monde, Nebel, Asteroiden, Antriebe	29 Forschungsebene
4 Antriebe, Zahlungsmittel, Materialien	30 Forschungsebene
5 Materialien, Waffen	31 Forschungsebene, Verwaltungsebene
6 Waffen, Schilde, Spezialwaffen, Handwaffen, Spezialtechnologien	32 Verwaltungsebene, Akademien
7 Spezialtechnologien, Schiffe	33 Akademien, Hauptgebäude, Aktien, Regierungsformen- und einstellungen
8 Schiffe	34 Regierungsformen- und einstellungen
9 Schiffe	35 Regierungsformen- und einstellungen
10 Schiffe	36 Regierungsformen- und einstellungen
11 Schiffe, Shuttles	37 Rassen
12 Shuttles, Verteidigung	38 Rassen
13 Verteidigung, Werften	39 Rassen
14 Werften, Raumdocks	40 Rassen, Kampfsystem
15 Raumdocks, Raumstationen	41 Kampfsystem
16 Raumstationen	42 Kampfsystem
17 Raumstationen, Relaisstationen	43 Kampfsystem
18 Relaisstationen, Besondere Gebilde	44 Kampfsystem, Zeitliche Sonderregelungen
19 Besondere Gebilde	45 Zeitliche Sonderregelungen, Mogeleyen, Spielleitung, Dauer und Sinn des Spiels, Minimum und Maximum der Spieler, Sonstiges
20 Besondere Gebilde, Koordinatensystem, Fortbewegung	46 Sonstiges
21 Fortbewegung, Kommunikation, Kolonisierung, Preise	47 Sonstiges
22 Preise, Punkteverteilung, Wurmlöcher, Wohlstandslevel	48 Sonstiges
23 Wohlstandslevel	49 Sonstiges, Tips
24 Wohlstandslevel, Handelsgrad, Techn. Level, Forschungsebene	50 Tips (ganz unten: Drastische Änderungen!)
25 Forschungsebene	
26 Forschungsebene	

Vorwort

Hallo, Postspieler (und diejenigen, die es werden wollen) und herzlich willkommen bei *Andromeda: A Parallel Universe* (Abk.: *APU*), einer neuen Art von Fern- bzw. Briefspiel.

APU ist ein »Fantasy-Sci-fi-Spiel« - eine Art Rollenspiel also -, welches hauptsächlich per Post gespielt wird. *APU* ist ein Ableger des bekannten Vorgängers »*Andromeda: Things Change*« (*A:TC* gekürzt). Diese Spiel wurde u. a. von mir, Alexander Glas, erfunden und entworfen, sollte, was die grundlegenden Unterschiede war ein Kriegsspiel mit primitiven Regeln, *APU* ist Regelwerk sein [Anm.: Für Personen, die *A:TC* noch Okay, *APU* wird von zwei Spielleitern geleitet für ein bestimmtes Gebiet zuständigen sind. In ihrer Spiel intern computermodelliert ist. Ihr als Spieler Nun, wie der Name schon verlauten läßt, spielt *APU* in unserer Nachbargalaxis, dem Andromeda-Nebel. Es ist somit absolut unabhängig von etwaigen Sci-fi-Serien, die im Weltall stattfinden, wie Star Trek, Babylon 5 oder dergleichen. Allerdings werdet Ihr sicherlich einigen Grundelemente finden, die von diesen Serien stammen. Dadurch wird es aber sicherlich nur interessanter....



Was sind Brief- bzw. Postspiele überhaupt?

Brief- bzw. Postspiele (auch Briefspiele genannt) sind eine Form des Spielens, die auf eine längere Zeit (oftmals Jahre) angelegt ist. Man kann sie daher durchaus mit Gesellschaftsspielen gleichsetzen. Der Unterschied liegt nur darin, daß die Spieler nicht zusammen an einem

Tisch und ihre Spielzüge vornehmen. Statt dessen macht man dies gemütlich von daheim. Die Spieler können somit selbst entscheiden, mit welchem Spieler sie Kontakt aufnehmen und in welcher Form, Länge, Art und Weise.

Alle Fern- bzw. Postspiele werden in einem bestimmten Rhythmus gespielt (z. B. drei Wochen oder ein Monat).

Auch gibt es bei vielen Spielen eine zentrale Spielleitung (bzw. einen Spielleiter), die (der) für die Züge der Spieler Geld berechnet - bei *APU* jedoch nicht! Und das ist einer, der großen Vorteile!!

Konzept (Aufbau)

Bislang müßte Euch alles noch sehr »spanisch« vorkommen (Vermutung!) - mit anderen Worten: »Ihr versteht nur Bahnhof!« Und damit sich das ganz schnell ändert, nachfolgend somit das Konzept - der Aufbau - von *APU*:

Jeder Spielzugänger erhält ein Volk mit einer Grundeinstellung, einer Staatsform (seine oder die Wahl des Spielleiters) - auch mit einem Wohlstandslevel, einer Technischen Stufe einen Handelsgrad usw. -, daß von vorn herein einen oder mehrere Planeten besitzt (Computerprogramm). Planeten befinden sich in Sternensystemen, die wiederum in Spiralarmen (mit Namen: Astra, Corda, Sika, Ida [und Psanta]) angesiedelt sind. Planeten stellen auch gewisse Dinge pro Runde her, wie Umsätze, Anfertigungen, Waffen, Schilde und besonders Materialien (= Produktion). Diese sind besonders wichtig, denn man kann sie zu Projekten (wie Bauvorhaben) oder zum Handeln (verkaufen, tauschen) verwenden. Selbstverständlich unterliegen Planeten auch einer Verteidigung (orbital und planetar).

Besonders zu erwähnen wäre, daß jeder Spieler zusätzlich eine Anzahl von Schiffen und unbewaffneten Shuttles bekommt, die ihn bei der Erforschung des Weltalls (wie z. B. Kolonisierung von fremden Welten) helfen werden. Natürlich kann man auch Schiffe zur Verteidigung oder zum Angriff benutzen, man kann sie auf- oder abrüsten. Man kann sie auch auseinanderbauen, zerlegen, ein Handelsnetz bilden - es liegt alles in den Händen des einzelnen Spielers...

Anzumerken sei jedoch noch, daß alle Völker von Anfang an besondere Fähigkeiten (Spezialtechnologien- oder eigenschaften) haben, die sie von anderen Rassen unterscheiden. Diese und andere entscheidet der Computer.

Zeitrechnung

Da *APU* unabhängig von allem (außer *A:TC*) ist, spielen wir nicht im 23. oder 24. Jahrhundert. Wir befinden uns ein bißchen vor der Zeit von TNG oder DS9. Und »ein bißchen« ist gut gesagt. *APU* spielt in einer Zeit, als unsere Vorfahren noch in Höhlen lebten. Der Name der Zeitrechnung ist S.C.L. (Scielos Cunnar Lombat; hört sich lat. oder griech. an!). Beim offiziellen Anfang von *APU* (Juni 1997) war somit das Jahr 29.798 S.C.L. (= ca. 62.000 Jahre v. Chr.). Im Juli 1997 ist danach das Jahr 29.799 S.C.L., im August 29.800 S.C.L. usw. [Anm.: Wer Lust hat, kann in Briefen auch z. B. »Sternzeit 29.798,10 S.C.L.« schreiben - das »,10« zählt für den 10. des Monats, nur damit das ganz klar ist!]; d. h.: Eine Spielrunde, welche einen Erdenmonat - also vier Wochen - dauert, ist im Spiel ein volles *APU*-Jahr.

Die Galaxie - Spiralarme

Weil Andromeda - ähnlich wie die Milchstraße - eine Spiralarmgalaxis ist, wurden selbige in vier Hauptspiralarme aufgeteilt, nämlich Astra, Corda, Sika und Ida. Daneben gibt es noch den interbrachialen Raum (also den Raum zwischen den Armen, der selbige voneinander trennt) Psanta und der Mitte der Galaxis - Pingala. interstellare Phänomene, bekannte Raumstationen, Spiralarm (ausgenommen Psanta und Pingala) gibt Sektoren eingeteilt sind (linke Karte: Sektoren A-H; rechte Karte: Sektoren I-P). Jeder Spieler erhält am Anfang die Karte, auf dem sein Sternensystem sich befindet. Die Galaxie besteht im übrigen aus über 1.000 Sternensystemen, ca. 2.750 Planeten, 15.000 geschätzte Zahlen!). Das was Ihr da übrigens in der einige Spieler gefordert haben. Das Bild ist tatsächlich eines von der M31-Galaxis (Andromeda-Nebel), daß ich etwas verändert habe. Ich hoffe, man kann's erkennen!?



Symbole auf den Spiralarmkarten

Bei den Quadranten Astra, Corda, Sika und Ida hat *APU* fast die gleichen Abkürzungen wie *A:TC* sie einst hatte, da ich die selben Karten benutze. Allerdings gibt es hier noch ein paar Zusätze; damit Ihr Euch also zurechtfindet (und der Vollständigkeit wegen), hier eine Auflistung derer [Unterschiede bei den Symbolen im Pingala-Arm in Klammer dahinter]:

☼ = Sternensystem (Pingala: *)

★ = Sternensysteme mit Sonderattributen (wie z. B. rote Riesensterne oder weisse Zwergsterne)

♁ = feste Wurm Löcher

⊙ = Raumstationen

= Nebel

• = Astroiden (Pingala: ^)

Für das erste war es das mit dem Symbolen. Vielleicht kommen später noch mehr dazu, ist aber recht unwahrscheinlich.

Sternensysteme

Wie schon oben erwähnt, so befinden sich Planeten in Sternensystemen. Jedoch nicht alleine, denn - wie »im richtigen Leben« - befinden sich noch andere Planeten in diesen Systemen. Innerhalb von Systemen muß zwar per Schiff oder Shuttle geflogen werden, aber es wird hierfür keine Zeit berechnet.

Planeten und Klassen

Jeder Planet befindet sich in einem Sternensystem. Er unterliegt einer bestimmten Klasse. Insgesamt gibt es zwölf Klassen, von denen mind. drei bewohnbar und unbewohnbar sind.

- **Klasse N:** Große, generell unbewohnbare Planeten (gasartige Planeten). Wenn man von so einem Planeten Materialien abbauen möchte, muß man erst mal eine orbitale Abbauanlage (kommt noch) [besondere Technologien] bauen. Dann muß man noch einmalige 100 t Tritanium, 20 t Stahl und bis zu 2.000 Mrd. Sabacc (= Zahlungsmittel) investieren. Dafür erhält man aber eine große Anzahl von Waren (4fach mehr als normal) und so. Die jährlichen Kosten belaufen sich dann wie bei der K1-Klasse. So ein Planeten muß im übrigen nicht kolonisiert werden, weil er eben nicht bewohnbar ist. Auch kann man nur durch eine orbitale Anlagen einrichten.
- **Klasse J:** Wie N, außer daß man nur 50 t Tritanium, 10 t Stahl und bis zu 1.000 Mrd. Sabacc investieren muß. Im Gegenzug erhält man aber nur 3fach so viel Waren wie normal. Die jährlichen Kosten sind dann wie bei K2-Planet.
- **Klasse G:** Wie N - jedoch benötigt man nur 25 t Tritanium, 5 t Stahl und bis zu 500 Mrd. Sabacc. Im Gegenzug erhält man aber nur 2fach so viel Waren wie normal. Die Instandhaltung beträgt pro Runde dann die der Kategorie K3.
- **Klasse K1:** Vergleichbar mit einem »Felsbrocken im Weltall« (wie z. B. Merkur); für die meisten Rassen nicht bewohnbar. Jedoch kann man die Materialien ohne weiteres abbauen, muß dafür aber pro Runde bis zu 140 Mrd. Sabacc an Produktionsinstandhaltungskosten zahlen. Der Planet kann nur durch eine orbitale Anlagen ausgerüstet werden - ausgenommen: Man kann ihn kolonisieren, dann sind auch planetare Einrichtungen möglich.
- **Klasse K2:** wie K1 - jedoch muß man nur bis zu 60 Mrd. Sabacc pro Runde zahlen.
- **Klasse K3:** wie K1 - jedoch muß man nur bis zu 30 Mrd. Sabacc pro Runde zahlen.
- **Klasse L1:** Dies ist ein Planet mit einer schlechten, aber für manche Rassen lebensfähigen Atmosphäre - entweder hat er ein rauhes oder sehr heißes Klima. Es müssen Kosten bis zu 15 Mrd. Sabacc geleistet werden. Für Lebensformen, die diese Art von Planet bewohnen können, können orbitale Anlagen gebaut werden (vgl. oben). Für alle anderen trifft dies nicht zu.
- **Klasse L2:** Wie L1, außer das man nur ggf. noch einen kleinen Ertrag (an Sabacc) bekommt (bzw. +/- null).
- **Klasse L3:** Wie L1, außer das man nur noch einen kleinen Ertrag (an Sabacc) bis zu 25 Mrd. Sabacc bekommt.
- **Klasse M1:** Planeten mit einem relativ guten und ausgeglichenen Klima (wie z. B. die Erde). Sie sind grundsätzlich von jeder Spezies besiedelbar (außer einige Ausnahmen, wie z. B. Rassen, die K-Planet bewohnen können). Ein M-1-Planet bringt Erträge bis zu 60 Mrd. Sabacc Wie immer gilt: Orbitale Einrichtungen auf jeden Fall, planetare nur dann, wenn man den Planeten bewohnen kann.
- **Klasse M2:** wie M1, mit Ausnahme: Erträge bis zu 90 Mrd. Sabacc.
- **Klasse M3:** beste Klasse (meist Heimatwelten); wie M1, mit Ausnahme: Erträge bis zu 140 Mrd. Sabacc (bei Heimatwelten sogar noch etwas mehr, wie eigentlich bei jeder Klasse).

Das zu den Planetenklassen. Weiter unten folgt dann, wie man Planeten kolonisieren, abbauen und/oder/bzw. für sich beanspruchen kann, auch wenn dieser z. B. schon bewohnt ist oder dergleichen. Mit der Forschungsebene wird es dann noch ein bißchen interessanter...

Monde

Monde sind eigentlich total irrelevant. Um aber die ganze Sache zu perfektieren (auf Deutsch: ein bißchen logischer zu machen) - auf der andren Seite das Spiel nicht zu komplizieren -, habe ich Monde eingeführt. Ihr müßt Euch das so vorstellen, daß ein Planet und sein(e) Mond(e) quasi die gesamte Produktion darstellen. Auch die Verteidigung zählt für Mond(e) und Planet. So ist es möglich, daß ein K-Planet mit vielen Monden mehr als ein M-Planet ohne Monde (z. B.) produziert, da die Monde des K-Planet sehr effizient (produktiv) sind. Nun ja, Monde haben aber trotzdem keine Koordinaten. Das wäre einfach zu dumm..... [Anm.: Vielleicht ändere ich das noch später!]

Nebel

Nebel sind ein interessantes Thema. Sie können gefährlich sein, aber auch oftmals hilfreich. Es erwartet einen immer etwas neues. Man kann z. B. Forschungspunkte gewinnen oder neue Technologien oder sonst was. Man kann aber auch draufgehen oder gar nichts erreichen. Laßt Euch einfach mal überraschen. Wenn Ihr in einen Nebel hineinfliegt heißt das aber auf jeden Fall, daß Ihr mir das mitteilen müßt. In den meisten Fällen sind Nebel immer »gutartig«, aber wie gesagt: Die Regel ist das nicht. Es gibt verschieden Arten von Nebeln (fünf derzeit). Und beinahe hätte ich's ganz vergessen: Man kann durch Nebel hindurch natürlich nicht scannen. Das heißt auch, daß Ihr Euch z. B. in Nebel verstecken könnt. Allerdings könnt Ihr vorher (bevor Ihr in den Nebel hineinfliegt) die Nebelart scannen - mehr aber nicht.

Asteroiden

Auch ein recht interessantes Thema. Durch Asteroidengürtel kann man nämlich nicht gut scannen (erfolgreiche Scans je nach Typ verschieden zwischen 3 % und 15 % ohne etwaige Forschungen), weil die eben keine Scannerstrahlen durchlassen. Und durchfliegen ist auch nicht so einfach. Das geht nur mit kleinen Schiffen (bis zur Wissenschafts- und Forschungsklasse). Die größeren Schiffe müssen um die Asteroiden fliegen bzw. denen ausweichen. Tun sie das nicht, könnt Ihr Euch ja vorstellen, was dann passiert.

Nun ja, daß ist aber nur ein Punkt. Auf Asteroiden kann man auch mit den kleinen Schiffen oder mit Shuttles landen und dann Materialien (vorzugsweise nur Rohstoffe) abbauen. Falls Ihr so etwas einmal tun möchtet, müßt Ihr Euch mit einem Spielleiter in Verbindung setzen. Der sagt Euch dann, was Ihr investieren müßt, um diese und jene Rohstoffe abbauen zu können. Allerdings halten sich selbige in Grenzen - zudem kann man Asteroiden genauso wie Planeten nur einmal pro Runde abbauen (es gibt übrigens drei Arten von Asteroiden - klein, mittel und groß).

Dann gibt es noch einen Vorteil von Astroiden: Ihr könnt eine Raumstation in einem Astroidengürtel bauen. Dann spart Ihr Euch das Tritanium und Duranium. Jedoch hat die Raumstation dann auch 10 % weniger Grundpunkte, eine 50 % geringere Scannreichweite und der Schiebemechanismus hat auch eine 50 % geringere Kapazität. Aber das liegt wohl im Bereich der Akzeptanz. Vor allem, wenn man bedenkt, daß die Raumstation schlecht gescannt werden kann.

Und bei zunehmenden Forschungen eines Gürtels kann man noch viel mehr anstellen...

Antriebe

Es gibt mehrere Arten von Antrieben.

- Der effektivste der normalen Antrieb bei *APU* heißt nicht wie bei Star Trek »Warp«, sondern »Perso«. Im Allgemeinen ist der Aufbau wie bei Warp-Antrieb. Man benötigt ein Dilithiumkristall und einen Kern, der eben »Persokern« heißt. Auch braucht man ein Antriebsaggregat. Jedes Schiff muß über einen »Persoantrieb« verfügen, um fliegen zu können. Der Persoantrieb wird von 1-5 gerechnet. Wie folgt kann geflogen werden (gemeint: Reichweite): Mit Perso 1 ⇒ zwei Kästchen (gleich 400 Parsek) [Anm.: Parsek (Parsec, Abk. pc) ist ein interstellares Längenmaß (**Parallaxensekunden**); 1 pc = ca. 30,87 Billionen km = 3,263 Lichtjahre; bei uns ist eben ein Kästchen gleich 100 pc!], mit Perso 2 ⇒ drei Kästchen, mit Perso 3 ⇒ vier Kästchen, mit Perso 4 ⇒ sechs Kästchen und mit Perso 5 ⇒ acht Kästchen pro Runde.
- Wenn man sich jedoch strikt dagegen aussagt, mit Persoantrieb zu fliegen, kann man dafür auch einen Iconenantrieb [Anm.: Absolut unlogisch - aber scheiß drauf!] benutzen. Dieses Antriebssystem ist jedoch veraltet und ist demnach auch langsamer. Es gibt drei Faktoren dieses Antriebs - Icone 1 ⇒ ein Kästchen pro Runde, Icone 2 ⇒ drei Kästchen pro Runde und Icone 3 ⇒ vier Kästchen pro Runde.
- Transperso - das ist die verbesserte Version von Perso. So einen Antrieb kann man jedoch erst dann bauen, wenn man eine gewisse Forschungsebene erreicht hat. Man benötigt zum Bau u. a. Tachyonstrahlen. Das Prinzip ist so, daß man den fertigen Transpersoantrieb in den bereits existierenden Persoantrieb mit einbaut. Die Effektivität des normalen Persoantriebe erhöht sich dann um eins, d. h. mit Perso 5 könnte man dann neun Kästchen zurücklegen.
- Dann gibt es noch den Impulsantrieb. Impulsantriebe sind Antriebssysteme, die keine Lichtgeschwindigkeit erreichen können. Sie sind nicht für interstellare, sondern nur für interplanetare Reisen geeignet [Anm.: »Standardorbit, Fähnrich.« - »Aye, Sir!«] und einfach notwendig, ansonsten man hat....
- Fusionsantriebsmodule, die nebenbei die Galaxie mit Ihren Ausstößen verschmutzen [Aha, daher ist laut Kelvanischer Wissenschaftler (Wo sind noch mal meine Tentakel?) die Andromeda-Galaxis in 10.000 Jahren nicht mehr besiedelbar. Klar, die haben sie selbst mit Ihren Fusionsantrieben verstrahlt - und dann alles auf »natürliche Phänomen« schieben. Kennen wir doch....] . Ääh, nun ja... Das sind ebenfalls »Unterlichtgeschwindigkeitsantriebssystem«. Im Grunde ist es eigentlich vollkommen egal, ob man einen Impuls- oder Fusionsantrieb hat. Allerdings können z. B. nicht zwei Impulsantriebe und zwei Fusionsantriebe gleichzeitig in ein Schiff eingebaut werden, da diese nicht miteinander kompatibel sind [Anm.: Das gleich gilt im übrigen auch für den Perso- und Iconenantrieb!].

Zahlungsmittel

Offizielles Zahlungsmittel in der gesamten Galaxis ist »Sabacc« (oft gekürzt mit »SCC«). Diese Währung ist eine einigermaßen starke Währung. Auf seinen Heimatplaneten kann man selbstverständlich andere Zahlungsformen wie z. B. Latium nehmen, sonst aber nicht.

Materialien

Materialien - ein wichtiger Punkt in der Anleitung. Materialien braucht man eigentlich zu allem, besonders aber zum Bau von Schiffen, Werften und Verteidigungsanlagen. Es gibt folgende Arten, viele sind sehr wage gehalten:

- **Dilithiumkristalle:** Diese kristalline Substanz benötigt man zum Schiffsbau. Es ist extrem selten in unserer Galaxis (außer im Astra). Erst ab einer gewissen Forschungsebene, wo man die Rekristallisierungstechnik anwenden und benutzen kann, wird es einfacher, Dilithiumkristalle synthetisch herzustellen [Nebenbei: Die Amis schreiben Dilithium übrigens »Dilithium«, was ja eigentlich ja auch richtig so ist. Aber wir sind ja nicht in den USA, oder? Also schreiben wir's halt so, wie wir's wollen!]. Doch das ist Zukunftsmusik. Ihr müßt nur wissen, daß man Dilithium für die Energieherstellung zur Krümmung des Raumes - kurz Lichtgeschwindigkeit - verwendet.
- **Stahl:** Stahl ist ein wesentlicher Rohstoff für den Bau von planetaren Anlagen und Einrichtungen. Stahl ist etwas seltener und auch teuer.
- **Tritanium:** Hauptmaterial für den Schiffsbau und den Bau von interstellaren und orbitalen Stationen; die Außenhülle besteht zum größten Teil aus Tritanium.
- **Duranium:** Ebenfalls wie Tritanium für die Hülle notwendig.
- **Computerkerne:** Das sind redundante zylindrische Kammern, die die Hardware des Hauptcomputers beinhaltet. Mit anderen Worten: Man braucht für alles einen »PC« [Anm.: ☺☺☺!!!]
- **Persokerne:** Braucht man für den Antrieb eines Schiffes.
- **Hauptantriebe:** Die Hauptantriebe (Perso- oder Iconenantriebe) [siehe auch oben unter »Antriebe«] werden irgendwo in den Maschinenraum »geschmissen«. Dort sollen sie dafür sorgen, daß ein Schiff auch schön und regelmäßig mit Perso bzw. Transperso bzw. Icone »rumtuckert«
- **Hauptstromaggregate:** Ohne Strom läuft bei Anlagen, Raumstationen und Werften nix. Daher sind die Hauptstromaggregate unbedingt notwendig. Bei Schiffen werden sie aber nicht benötigt!
- **Antriebsaggregate:** Benötigt man für den Antrieb eines Schiffes, wie der Name eigentlich schon sagt; im Astra-Arm schwer zu finden.
- **Impuls- bzw. Fusionsantriebe:** siehe oben [Antriebe]
- **Lebenserhaltungssysteme:** »Hilfe, Luft - Luft!!« So oder ähnlich wird es klingen, wenn man kein Lebenserhaltungssystem in bewohnbare interstellare Objekte (Schiffe, Raumstationen etc.) einbaut.
- **Plasmaeinheiten:** Diesen Begriffe wählte ich für alles, was mit Plasma zu tun hat, wie z. B. ein Plasmabrenner, Plasmaspulen, Plasmastrom, Plasmageräte etc. So sollte es einfacher sein.
- **Energieeinheiten:** Genau wie Plasmaeinheiten. Der Begriff besteht für vieles, wie u. a. Energiezellen, Energiestrom, Energieübertragungsgeräte usw.
- **Metalle:** Ebenfalls ein weitreichender Begriff für vielerlei Metalle, wie da wären: Nitrium, Bitanium, Aluminium, Eisen, Blei, Magnesium, Zinn u.v.m. Eine Erklärung wäre wohl nicht notwendig, oder? Okay, Metalle sind feste, kristalline Stoffe, die einen Glanz und elektrisches.....

- **Kunststoffe:** Vergleichbar mit den Naturstoffen - sollte wohl jedermann bekannt sein. Sie werden für die unterschiedlichsten Zwecke verwendet (Gefäße oder Gehäuse z. B.) und sind natürlich auch hier notwendig.
 - **Mikrochips:** Die braucht man für den Computerkern. Man sollte sie nicht mit der (alten?) Maßeinheit Mikron verwechseln (grins).
 - **Duotronischer Verstärker:** Das sind isoliniare optische Chips, sie bestehen aus linearen Speicherkristallen, die u. a. zur Verarbeitung von Daten eingesetzt werden. Dieses »Instrument« ist bei größeren Dingen unabhängiglich.
 - **Fiberglas:** Wie der Name schon sagt; »Fiber« (nicht Fieber) kommt vom Französischen und heißt nichts anderes als Faser. Bei uns wird daraus ein Werkstoff hergestellt, den man eben braucht [Anm.: Mußte meinen Nachnamen alle Ehre machen, gell!].
 - **Kommunikationssysteme:** Hier unterscheidet man zwischen Radio-, Subraum- und Hyperraumfunkgeräten. Wobei letzteres (natürlich) das beste ist [siehe auch unter »Kommunikation« auf Seite 12].
 - **Holodecks:** Holodecks werden für die Besatzung eines Schiffes oder einer Raumstation benötigt. Sie sind nicht unbedingt notwendig. Wenn man sie nicht einbaut, fliegt das Schiff z. B. trotzdem. Jedoch schwindet nach einiger Zeit dann auch die Zufriedenheit der Besatzung, d. h.: Es wird irgendwann gemeutert! Wie lange das dauert, hängt von Eurer Staatsform und Grundeinstellung ab. Das entscheidet dann ein Computerprogramm eines Spielleiters.
 - **Replikatoren:** Also, Replikatoren sind von einer Perspektive aus gesehen schon echt wichtig, denn stellt Euch mal folgendes vor: Ihr habt eine Raumstation ohne Replikatoren fertiggestellt. Zwei Monate später stirbt dann Eure ganze Mannschaft, weil sie nichts mehr zum Essen haben. Eure Raumstation steht zwar noch, aber Ihr könnt sie nicht mehr leiten. Plötzlich kommt ein anderes Volk und sieht Eure »leere« Station. Folge: Sie übernimmt sie einfach und Ihr schaut nur dumm aus der Wäsche. Von daher sollte Ihr doch Replikatoren dort einbauen, wo sie verlangt werden.
 - **Deflektorenscheiben:** Diese erhöhen die Effizienz Eurer Schiffe z. B. bei einem Angriff. Die Energiefelder sind aber auch dafür verantwortlich, daß Weltraumtrümmer abgelenkt werden und nicht gegen die Hülle knallen. Sie sind unbedingt erforderlich.
 - **Reaktoren:** Hier dachte ich besonders an Verschmelzungsreaktoren - auch Fusionsreaktoren genannt -, die dafür verantwortlich sind, daß zusammenzuhalten, was zusammen gehört. Wenn man keine Reaktoren hat, fliegt ein Schiff sehr schnell in die Luft, sobald es mal auf Perso geht.
 - **Materie-/Antimateriekammern:** Ohne die wird man nie mit Persoantrieb »schippert« können. Notwendig!
 - **Transporter:** Einen Transporter braucht mindestens jedes Schiff, weil man ja irgendwann mal irgendwas beamen muß. Mehr über Transporter und deren Funktion könnt Ihr unter »Schiffe« erfahren. Transporter sind im Sika echt rar.
 - **Turbolifte:** Das sollte jeden klar sein. Turbolifte braucht man einfach, um einen geregelten Dienst zu gewährleisten. Die Besatzung kann ja nicht immer durch etwaigen Röhren kriechen. Solche Teile findet man im Corda weniger.
 - **Phalangen:** Hier ging mein Gedanke zu Senorenphalangen. Mit Hilfe von solcher kann man die Umgebung scannen. Daher benötigt man so etwas für eigentlich alles.
 - **Sprengkörper:** Benötigt Ihr für diverse Waffen, die man später damit bauen kann, aber auch für andere Dinge - zum zerfetzen.
 - **Andockklammern:** Benötigt man besonders für Raumstationen. Mit deren Hilfe werden Schiffe an Andockschleusen - die ich als Material außen vorgelassen habe [wegen der Kompliziertheit] - festgemacht.
 - **Tachyonstrahlen:** Benötigt man z. Z. nur für den Transpersoantrieb.
 - **Gravitonstrahlen:** Brauchen nur gewisse Rasse für gewisse Projekte und so. Aber auch bei gewissen Forschungsebenen kann man dieses Strahlen verwenden. Allerdings gilt hier, wie bei Tachyonstrahlen auch: Erst braucht man diese Forschungen, bevor man solche Dinge abquälend (was heißt das überhaupt?) einsetzen kann.
 - **Ortungsinvertor:** Dieses Gerät benötigt man für Verteidigungsanlagen zur Erfassung von feindlichen Flugobjekten. Es ist im gewissen Sinne eine verbesserte Version des bekannten Radar (**Radio Decetition and Ranging** - was nichts anders heißt als »Radio-Finden-und-Orten).
 - **Struktur-Integritätsfeld:** Am Schluß noch ein Hammer. Das Struktur-Integritätsfeld ist wohl das wichtigste an einem Schiff. Wenn man das nicht hätte, würde ein Schiff die Beschleunigung auf Perso nicht verkraften und auseinanderfallen. Das wäre nicht lustig.
- Alle Roh-, Hilfs- und Betriebsstoffe (wie Tritanium oder Kunststoffe) werden in Mil. t bzw. Mil. Eeinheiten gerechnet. Alles andere (Waren/Geräte wie Antimateriekammern, Persokerne oder Turbolifte z. B.) in Stück (keine Mil. Stück!).

Waffen

Es gibt vielerlei Arten von Waffen. Sie sind dazu da, sich zu verteidigen oder anzugreifen. Es gibt folgende:

- **Tarngeräte:** Durch einen Energieschirm werden Objekte (vorzugsweise Schiffe) unsichtbar für Sensoren und Augen gemacht. Während der Tarnung können keinerlei Waffen abgefeuert werden, weil dafür die Energie fehlt. Auch Schilde arbeiten nicht. Tarngeräte zählen übrigens zu Offensiv-/Defensivwaffen.
- **Torpedoabschußrohre:** Torpedoabschußrohre sind eine schlechtere Version von Photonentorpedoabschußrohre. Durch den Einbau von einem Torpedo erhöht sich die Effektivität des Torpedoabschußrohres um 1 %. Insgesamt kann man 100 Torpedos in ein Abschußrohr einbauen.
- **Schnelltorpedoabschußrohre:** Verbesserter Version der obig beschriebenen Rohre.
- **Photonentorpedoabschußrohre:** Photonentorpedos sind kleine Raketen, die mit Persogeswindigkeit auf ein Objekt gefeuert werden. Um die Leistung eines Photonentorpedoabschußrohres zu verstärken, könnt Ihr Photonentorpedos einbauen - jedoch insgesamt nur 100. Pro Photonentorpedo erhöht ihr die Leistung um 1 %.
- **Schnellphotonentorpedoabschußrohre:** Verbesserter Version der Photonentorpedobänke.
- **Phaser:** Eine taktische Energiewaffen mit einer relativ langen Reichweite.
- **Laser:** Die Vorgängerwaffe von Phaser.
- **Pulsstrahlen:** Ebenfalls eine Energiewaffe, die auf Lichtimpulse aufgebaut ist. Noch schlechter als Laser.
- **Antimateriestreifen:** Eine imposante Waffe, allerdings nicht gerade stark.
- **Schleppstrahlgeneratoren:** Wie der Name schon sagt, kann man diese zum schleppen oder festhalten benutzen.

• **Disruptoren:** Energiewaffen, die Antiprotonen hinterlassen.

• **Massensperrfeuerkanonen:** Ein gebündelter Energiestrahler, nicht gerade effektiv.

Waffen können im übrigen in Schiffen, Raumstationen, planetaren und orbitalen Verteidigungsanlagen eingebaut werden. Alle Waffen gehören zur Offensive, ausgenommen Tarngeräte - diese sind Defensivwaffen.

Schutzschilde

Es gibt sechs Arten von Schutzschilden, hier eine Auflistung derer:

• **Schutzschilde 1 - 6:** Standardenergiefelder zum Schutz vor Angriffen oder natürlichen Phänomenen. Während aktivierter Schilde können keine Transporter benutzt werden. Auch während man getarnt ist, sind Schilde inaktiv.

• **Schildegittersysteme:** Eine verbesserte und komplizierte Version der obigen Schutzschilde. Erst ab einer gewissen Forschungsebene kann man so etwas bauen.

• **Metaphasischer Schilde:** Noch fortschrittlicher als das Schildgittersystem. Selbstverständlich ist eine höhere Forschungsebene nötig.

• **Rodiniumschichten:** Rodinium ist eine harte Substanz. Eine Rodiniumschicht kann daher nur in Raumstationen und Schiffen ab der Kleinen Kriegsklasse eingebaut werden.

Schilde können im übrigen in Schiffen, Raumstationen, planetaren und orbitalen Verteidigungsanlagen eingebaut werden. Je nach dem zählen sie zu Offensiv- oder Defensivwaffen.

Spezialwaffen

Auch gibt es noch Spezialwaffen, die nur wenige Völker ihr eigen nennen können. Andere Rassen können jedoch diese via Handel erwerben - hier eine Liste derer:

• **Interphasengeneratoren (bzw. Phasentarnvorrichtungen):** Verbesserte Version eines normalen Tarngerätes. Es wird ein molekularer Phaseninvertor mit der ursprünglichen Tarnvorrichtung verbunden. Dadurch ist es praktisch unmöglich, ein solches Schiff zu lokalisieren. Man benötigt Forschungsebene 7 dafür. So eine Phasentarnvorrichtung bringt übrigens noch andere Vorteile, weil Ihr nicht mehr in Phase seit, wenn Ihr sie aktiviert [siehe »Forschungsebene«].

• **Quantentorpedoabschußrohre:** Eine extrem beeindruckende Waffe, die äußerst gefährlich sein kann. Das Konzept ist so wie bei den Torpedo- und Photonentorpedoabschußrohren. Die Leistung bzw. Effektivität wird pro Quantentorpedo um 1 % erhöht. Insgesamt kann man 100 Quantentorpedos einbauen.

• **Schnellquantentorpedoabschußrohre:** Verbesserte Version von den obigen Bänken.

• **Impulslaser:** Eine Kombination zwischen Pulsstrahlen und Laser.

• **Schnellimpulslaser:** Verbesserte Version der Impulslaser.

• **Phasendisruptoren:** Eine bessere Form des Disruptors, mit weniger Rückständen.

• **Schnellphasendisruptoren:** Eine verbesserte Version des Phasendisruptors.

• **Photonengranaten:** Eine kontrollierbare Energiewaffe mit kurzer Reichweite. Sie erzeugt elektromagnetische Impulse.

• **Schnellphaser:** Verbesserte Version der Phaser.

• **Schnellimpulsphaser:** Verbesserte Version der Schnellphaser.

• **Fusionsbomben:** Extrem gefährliche Waffen, eine Forschungsebene von 13 ist erforderlich [Anm.: Auf unserer Erde gibt es übrigens schon Fusionsbomben. Wir waren jedoch bislang schlau genug, diese nicht einzusetzen!].

• **Bilithium-Strahlen:** Ein explosiver Sprengkörper (kristalline Zusammensetzung). Mit Hilfe von Antimateriestreifen herstellbar, falls Ihr Euch irgendwann in der Forschungsebene 10 befindet.

Spezialwaffen können nur in Schiffe und Raumstationen eingebaut werden. Sie sind nur Offensivwaffen, außer Phasentarngeräte.

Handwaffen

So, dann gibt es noch Handwaffen. Diese kann man aber nur in 10er Einheiten bauen - hier eine kurze Auflistung derer, die es gibt:

• **Handphaser:** Akronym für »PHASen-Energie-Rektifizierung«, eine Richtenergie-Waffe, die als Handfeuerwaffe benutzt wird. Zum Bau von zehn Handphasern benötigt man folgendes: 1 Mil. t Metalle, 1 Mil. Energieeinheit und 1 Mrd. Sabacc. Mehr nicht.

• **Phasergewehr:** Eine große tragbare Energiewaffe. Wenn Ihr zehn solche bauen möchtet, müßt Ihr folgende Materialien haben: 2 Mil. t Metalle, 2 Mil. Energieeinheiten und 3 Mrd. Sabacc. Eure Leute können dann mit Phasergewehren herumballern!

• **Disruptor-Pistole:** Das ist eine Phasendisruptor-Energiewaffe. Hierzu benötigt Ihr folgendes: 1 Mil. Plasmaeinheit, 1 Mil. Mikrochip und 1 Mrd. Sabacc. Wenn Ihr das habt, bekommt Ihr 10 Disruptor-Pistolen

• **Disruptor-Gewehr:** Leistungsfähiger Version der Disruptor-Pistole. Für den Bau von zehn Stück bracht Ihr: 2 Mil. Plasmaeinheiten, 1 Mikrochip und 3 Mrd. Sabacc. Viel Spaß beim Schießen!

• **Bat'telh:** Ein traditionelles klingonisches Schwert, daß wie durch ein Wunder auch in Andromeda zu finden ist [Anm.: Warum haben die auch das Schwert des Kahless bei der gleichnamigen Episode von DS9 in den Weltraum gebeamt??]. Zum Bau von zehn Bat'telh benötigt Ihr 2 t Mil. Metalle und 1 Mrd. Sabacc. Den Griff aus Leder sparen wir uns.

• **Laserwaffe:** Akronym für »Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation« - eine Pistole, die Energie freisetzt. Zum Bau von zehn Stück benötigt man 1 Mil. t Kunststoff, 1 Mil. Energieeinheiten und 1 Mrd. Sabacc.

Handwaffen dürfen nur Sicherheitspersonen oder Entermannschaften tragen (es sei denn, Eure Regierung erlaubt Euch etwas anderes oder Ihr seid im Krieg) - und zwar nur eine pro Person. Auch könnt Ihr Handwaffen nur bauen - außer, Ihr habt sehr viel Glück und bekommt mal auf einer Kolonie eine Anfertigung. Diese würde sich dann auf mehrere Handwaffe eines Typs belaufen. Aber die Chance auf einer Kolonie eine Anfertigung zu bekommen, ist nicht sehr hoch (etwa 1 zu 50). Bis jetzt hat noch kein Spieler eine Anfertigung auf einer Kolonie bekommen (meines Wissens).

Spezialtechnologien und -eigenschaften

Alle Völker haben von Anfang an etwas, daß sie von anderen unterscheidet. Das eine Volk ist z. B. ein sehr hartes Volk, daß in einer rauhen und eisigen Atmosphäre leben kann. Daher kann es L-Klasse-Planeten kolonisieren, dafür aber keinerlei M3-Welten. Ein anderes erträgt halt keine Kälte und kann nur auf heißen Planeten dahinvegetieren. Oder ganz anders: Es lebt im interstellaren Raum, wie z. B. die Kristallinwesen. Dies alles würde man dann Spezialeigenschaft nennen.

Spezialtechnologien sind besondere Errungenschaften in irgendwelchen Gebieten, wie z. B. Wissenschaft und Technik. So können die Grandi (z. B.) mit Transperso fliegen. Transperso ist ein verbesserter Persoantrieb, der schneller und effektiver arbeitet. So etwas nennt sich dann Spezialtechnologie.

Diese Besonderheiten werden von der Spielleitung vergeben.

Schiffe

Schiffe erfüllen eine große Aufgabe. Mit Ihnen kann man Handel treiben, kämpfen, drohen, befördern, kolonisieren, erpressen, diplomatische Austausche tätigen und allgemein den Weltraum erkunden. Jeder Spielzugänger erhält am Anfang eine gewisse Zahl an verschiedenen oder gleichen Schiffen.

Um seine Flotte zu vergrößern und sich zu etablieren, sollte man Schiffe bauen [Anm.: A) Bestimmte Rassen erhalten Ihre Schiffe nach einer Anzahl von Spieljahren automatisch, aber das sind die wenigsten; B) Die interstellaren Lebewesen besitzen keine Schiffe, weil sie ja selbst schon eine Lebensform für sich sind, sie können aber mit Hilfe humanoider Rassen Schiffe bauen und fliegen]. Alle Schiffe kann man mit Waffen, Spezialwaffen, Schilden und auch Spezialtechnologien bis zu einem gewissen Grad (Punktwert, hängt von der Schiffs-kategorie ab) aufrüsten. Insgesamt gibt es sechs verschiedene Typen von Schiffen. Jede hat Ihre Vor- und Nachteile und Eigenheiten. Zum Bau benötigt man:

RUNABOUT KLASSE	TRANSPORTER- UND HANLSKLASSE	WISSENSCHAFTS- U. FORSCHUNGSKL.	UNIVERSAL- KLASSE	KLEINE KRIEGS- KLASSE	GROBE KRIEGS- KLASSE	TODESSTERN- KLASSE
1 Persokern	1 Persokern	2 Persokerne	3 Persokerne	6 Persokerne	8 Persokerne	160 Persokerne
1 Computerkern	1 Computerkern	3 Computerkerne	4 Computerkerne	8 Computerkerne	16 Computerk.	320 Computerk.
2 Impuls- oder Fusionsantriebe	1 Impuls- oder Fusionsantrieb	2 Impuls- oder Fusionsantriebe	4 Impuls- oder Fusionsantriebe	8 Impuls- oder Fusionsantriebe	16 Impuls- oder Fusionsantriebe	80 Impuls- oder Fusionsantriebe
1 Materie- /Antimaterie- kammer	1 Materie- /Antimaterie- kammer	2 Materie- /Antimaterie- kammern	3 Materie- /Antimaterie- kammern	6 Materie- /Antimaterie- kammern	8 Materie- /Antimaterie- kammern	40 Materie- /Antimaterie- kammern
2 Hauptantriebe	1 Hauptantrieb	2 Hauptantriebe	3 Hauptantriebe	6 Hauptantriebe	8 Hauptantriebe	40 Hauptantriebe
2 Antriebs- aggregat	1 Antriebs- aggregat	2 Antriebs- aggregat	3 Antriebs- aggregat	6 Antriebs- aggregat	8 Antriebs- aggregat	160 Antriebs- aggregat
1 Dilizium- kristall	1 Dilizium- kristall	2 Dilizium- kristalle	3 Dilizium- kristalle	6 Dilizium- kristalle	8 Dilizium- kristalle	160 Dilizium- kristalle
1 Struktur- Integritätsfeld	1 Struktur- Integritätsfeld	1 Struktur- Integritätsfeld	2 Struktur- Integritätsfelder	4 Struktur- Integritätsfelder	8 Struktur- Integritätsfelder	160 Struktur- Integritätsfelder
<i>1 Kommunikationssystem</i>	<i>1 Kommunikationssystem</i>	<i>2 Kommunikationssysteme</i>	<i>4 Kommunikationssysteme</i>	<i>8 Kommunikationssysteme</i>	<i>16 Kommunikationssysteme</i>	<i>320 Kommunikationssysteme</i>
2 Reaktoren	1 Reaktor	2 Reaktoren	4 Reaktoren	8 Reaktoren	16 Reaktoren	320 Reaktoren
1 Lebenserhaltungssystem	1 Lebenserhaltungssystem	2 Lebenserhaltungssysteme	4 Lebenserhaltungssysteme	8 Lebenserhaltungssysteme	16 Lebenserhaltungssysteme	320 Lebenserhaltungssysteme
1 Replikatoren	5 Replikatoren	7 Replikatoren	10 Replikatoren	20 Replikatoren	30 Replikatoren	600 Replikatoren
1 Transporter	5 Transporter	7 Transporter	10 Transporter	20 Transporter	30 Transporter	600 Transporter
<i>keine Holodecks</i>	<i>1 Holodecks</i>	<i>3 Holodecks</i>	<i>5 Holodecks</i>	<i>7 Holodecks</i>	<i>keine Holodecks</i>	<i>140 Holodecks</i>
<i>keine Turbolifte</i>	<i>3 Turbolifte</i>	<i>5 Turbolifte</i>	<i>7 Turbolifte</i>	<i>10 Turbolifte</i>	<i>15 Turbolifte</i>	<i>180 Turbolifte</i>
keine Deflektorscheibe	keine Deflektorscheibe	1 Deflektorscheibe	3 Deflektorscheiben	5 Deflektorscheiben	10 Deflektorscheiben	200 Deflektorscheiben
<i>1 Phalanx (nicht mehr)</i>	<i>1 Phalanx (nicht mehr)</i>	<i>1 Phalanx (bis max. 2)</i>	<i>2 Phalangen (bis max. 3)</i>	<i>4 Phalangen (bis max. 6)</i>	<i>8 Phalangen (bis max. 10)</i>	<i>160 Phalangen (blumba - bis x)</i>
30 Mil. t Tritanium	50 Mil. t Tritanium	75 Mil. t Tritanium	100 Mil. t Tritanium	200 Mil. t Tritanium	300 Mil. t Tritanium	6.000 Mil. t Tritanium
15 Mil. t Duranium	25 Mil. t Duranium	40 Mil. t Duranium	50 Mil. t Duranium	100 Mil. t Duranium	150 Mil. t Duranium	3.000 Mil. t Duranium
15 Mil. t Kunststoffe	25 Mil. t Kunststoffe	40 Mil. t Kunststoffe	50 Mil. t Kunststoffe	100 Mil. t Kunststoffe	150 Mil. t Kunststoffe	3.000 Mil. t Kunststoffe
8 Mil. Plasmaeinheiten	10 Mil. Plasmaeinheiten	15 Mil. Plasmaeinheiten	20 Mil. Plasmaeinheiten	50 Mil. Plasmaeinheiten	75 Mil. Plasmaeinheiten	1500 Mil. Plasmaeinheiten
8 Mil. Energieeinheiten	10 Mil. Energieeinheiten	15 Mil. Energieeinheiten	20 Mil. Energieeinheiten	50 Mil. Energieeinheiten	75 Mil. Energieeinheiten	1.500 Mil. Energieeinheiten
8 Mil. t Fiberglas	10 Mil. t Fiberglas	15 Mil. t Fiberglas	20 Mil. t Fiberglas	50 Mil. t Fiberglas	75 Mil. t Fiberglas	1.500 Mil. t Fiberglas
8 Mil. t Metalle	10 Mil. t Metalle	15 Mil. t Metalle	20 Mil. t Metalle	50 Mil. t Metalle	75 Mil. t Metalle	1.500 Mil. t Metalle

2 Duotronische Verstärker	1 Duotronischer Verstärker	5 Duotronische Verstärker	10 Duotronische Verstärker	20 Duotronische Verstärker	35 Duotronische Verstärker	700 Duotronische Verstärker
5 Mil. Mikrochips	3 Mil. Mikrochips	7 Mil. Mikrochips	10 Mil. Mikrochips	25 Mil. Mikrochips	40 Mil. Mikrochips	800 Mil. Mikrochips
<i>keine Shuttles (bis zu 0)</i>	<i>5 Shuttle (bis zu 7)</i>	<i>7 Shuttles (bis zu 10)</i>	<i>10 Shuttles (bis zu 15)</i>	<i>20 Shuttles (bis zu 25)</i>	<i>30 Shuttles (bis zu 40)</i>	<i>600 Shuttles (bis zu 700)</i>
300 Mrd. Sabacc	500 Mrd. Sabacc	750 Mrd. Sabacc	1 Billionen Sabacc	2 Billionen Sabacc	2,5 Billionen Sabacc	75 Billionen Sabacc
Besatzung: mind. 1 Komm-Offizier	Besatzung: mind. 50 Personen	Besatzung: mind. 200 Personen	Besatzung: mind. 500 Personen	Besatzung: mind. 1.000 Personen	Besatzung: mind. 2.000 Personen	Besatzung: mind. 15.000 Personen
Besatzungswechsel: alle 9 Runden	Besatzungswechsel: alle 10 Runden	Besatzungswechsel: alle 13 Runden	Besatzungswechsel: alle 15 Runden	Besatzungswechsel: alle 17 Runden	Besatzungswechsel: alle 20 Runden	Besatzungswechsel: nie
Schiffszustand: sinkt alle sechs Runden um 5 %	Schiffszustand: sinkt alle fünf Runden um 5 %	Schiffszustand: sinkt alle vier Runden um 5 %	Schiffszustand: sinkt alle drei Runden um 5 %	Schiffszustand: sinkt alle zwei Runden um 5 %	Schiffszustand: sinkt jede Runde um 5 %	Schiffszustand: sinkt jede Runde um 10 %
Personenbeförderungskapazität: bis zu 20 Personen	Personenbeförderungskapazität: bis zu 200 Personen	Personenbeförderungskapazität: bis zu 300 Personen	Personenbeförderungskapazität: bis zu 500 Personen	Personenbeförderungskapazität: bis zu 1.000 Personen	Personenbeförderungskapazität: bis zu 2.000 Personen	Personenbeförderungskapazität: unbegrenzte Zahl
Länge: ca. 20-40 m	Länge: ca. 100-175 m	Länge: ca. 250-325 m	Länge: ca. 600-750 m	Länge ca. 1,5-2 km	Länge: ca. 2,5-3,5 km	Länge: ca. 20-25 km
Lagervolumen: 5 Stück Waren, bis 100 Mil. t/E. Mat.	Lagervolumen: 15 Stück Waren, bis 300 Mil. t/E. Mat.	Lagervolumen: 20 Stück Waren, bis 550 Mil. t/E. Mat.	Lagervolumen: 25 Stück Waren, bis 800 Mil. t/E. Mat.	Lagervolumen: 30 Stück Waren, bis 950 Mil. t/E. Mat.	Lagervol.: 40 Stk. Waren, bis 1.200 Mil. t/E. Mat.	Lagervolumen: unbegrenzte Zahl
Scannerreichweite: ein Kästchen	Scannerreichweite: ein Kästchen	Scannerreichweite: zwei Kästchen	Scannerreichweite: drei Kästchen	Scannerreichweite: vier Kästchen	Scannerreichweite: fünf Kästchen	Scannerreichweite: zehn Kästchen
Transporterreichweite: ein Kästchen	Transporterreichweite: ein Kästchen	Transporterreichweite: zwei Kästchen	Transporterreichweite: drei Kästchen	Transporterreichweite: vier Kästchen	Transporterreichweite: fünf Kästchen	Transporterreichweite: zehn Kästchen
3 Grundpunkte	5 Grundpunkte	10 Grundpunkte	20 Grundpunkte	40 Grundpunkte	60 Grundpunkte	1.200 Grundpkt.
16 Manövrierpunkte	15 Manövrierpunkte	10 Manövrierpunkte	5 Manövrierpunkte	- 1 Manövrierpunkte	- 3 Manövrierpunkte	- 60 Manövrierpunkte
Zusätzlich aufrüstbar bis zu 13 Punkte	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 30 Punkte	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 40 Punkte	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 70 Punkte	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 100 Punkte	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 150 Punkte	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 2.000 Punkte
Bauzeit: Nullzeit	Bauzeit: Nullzeit	Bauzeit: eine Runde	Bauzeit: eine Runde	Bauzeit: zwei Runden	Bauzeit: drei Runden	Bauzeit: sechs Runden

Fett = absolut notwendig; Standard = wichtig, kann man aber weglassen; Kursiv = nicht gerade wichtig, kann man weglassen

Bei allem gilt aber: A) Ihr sollte erst einmal nachdenken, ob Ihr etwas nicht mit einbaut, da es später Probleme geben könnte und B) Ihr müßt dem zuständigen Spielleiter es immer mitteilen, wenn Ihr ein Schiff gebaut habt und eben die Details (Klasse, Ausrüstung, zusätzliche Räume, Anzahl der Shuttle und deren Klassen, Waffen, Schilde - einfach alles). Er wird Euch dann ggf. noch ein paar Infos geben, was Ihr nun mit dem Schiff nicht könnt (wenn Ihr z. B. etwas weggelassen habt) oder sonst was. Ihr könnt Schiffe auch auseinander bauen, daß geht in Nullzeit.

- **Besatzung:** Die Besatzung eines Schiffes muß aus ausgebildeten Offizieren bestehen - es wird differenziert zwischen folgenden Gruppen: Wissenschaftler/Mediziner, Crewmans, Ingenieure/Techniker, Sicherheitsleute/Entermannschaften und Kommandooffiziere. Jede Gruppe muß (und nicht kann; absolut notwendig) zu 1/5 vertreten sein. Bei einem Universalklasseschiff wären das z. B. 100 Wissenschaftler/Mediziner, 100 Crewmans, 100 Ingenieure/Techniker, 100 Sicherheitsleute/Entermannschaften und 100 Kommandooffiziere. Wie Ihr diese Leute nun ausbilden könnt, erfahrt Ihr unter »Akademien«.
- **Besatzungswechsel:** Das ist ja klar. Eine Besatzung muß man ja mal wechseln. Bei uns macht man das immer komplett. Man wechselt also die ausgebildeten Offiziere gegen andere. Hierbei muß beachtet werden, daß jeder Offizier pauschal nach seiner Ausbildung 48 Jahre/Runden (also vier Erdenjahre) treu Eurer Flotte dient [Anm.: Vielleicht streiche ich diese Regel mal!]. Danach geht er quasi in Rente. Bei einem Besatzungswechsel müßt Ihr also nicht unbedingt nur neue Offiziere auf die Schiffe schmeißen. Nur eben andere - von z. B. anderen Schiffe oder auch Verteidigungsanlagen oder Raumdocks oder sonst was [-> der bekannte Spruch!]. Ihr müßt das in der oben beschriebenen Zeit machen oder Ihr macht es vorher mal. Die Besatzung auf einen kleineren Schiff wechselt übrigens deshalb öfters, weil kein Offizier lange auf einen kleinen Schiff bleibt und auch mal ein großes, besseres Schiff kennenlernen will. Wenn er da mal ist, bleibt er dann da auch länger. Ist ja klar. Warum ist denn wohl Picard immer noch Captain der Enterprise? [Anm.: Bei Shuttles und Relaisstationen z. B. gibt es keinen Besatzungswechsel, da das Rechenspielchen sich da echt nicht lohnt!].
- **Personenbeförderungskapazität:** Mit dieser Eigenschaft könnt Ihr noch Zivilisten und/oder Kolonisten (nennt sie, wie Ihr sie wollt) auf ein Schiff aufnehmen. Ihr könnt aber auch noch zusätzliches geschultes Personal (wie oben beschrieben) aufnehmen. Ihr braucht dann nicht mehr darauf achten, wie viel Leute Ihr von welcher Gruppe nehmt. So könnt Ihr z. B. bei einem Universalklasseschiff auch 500 Sicherheitsleute/Entermannschaften aufnehmen - das Schiff wäre dann praktisch nur für den Kampf konzipiert. Wenn Ihr das oder ähnliches tut, teilt es mir mit. Ich werde Euch dann sagen, was Ihr machen könnt oder nicht. In der Regel könnt Ihr aber dann nicht mehr kolonisieren.

- **Scannerreichweite:** Das ist ein Vorteil von Schiffen. Sie können über eine bestimmte Zahl von Lichtjahren scannen, d. h.: Ihr müßt nicht unbedingt dort und dort hinfliegen, um etwas - wie z. B. ein System und dessen Planeten - zu scannen. Diesen Vorteil habt Ihr aber nur dann, wenn Ihr die/eine Phalanx/en in ein Schiff einbaut. Sonst nicht.
- **Manövrierpunkte:** Manövrierpunkte mit einem »+« vor der Zahl haben in der Regel - wie Ihr schon sehen konntet - nur die kleineren Schiffe. Die großen Schiffe haben da Ihre Probleme, also haben sie auch Minuspunkte. So ist das halt eben. Manövrierpunkte sind bei manchen Nebeln wichtig, das werde Ihr dann schon sehen.
- **Lagervolumen:** Das bedeutet, Ihr könnt diese oben beschriebene Anzahl pro Schiff befördert werden. Mehr eigentlich nicht.
- **Schiffszustand:** Der hat viel zu sagen. Ihr solltet ihn beachten. Am Anfang liegt er bei jedem Schiff auf 100 %. Wenn Ihr bei einem Universalklassenschiff nichts tut, wird er nach drei Runden um 5 % auf 95 % sinken. Damit sind auch alle Offensiv- und Defensivwaffen (auch Grund- und Manövrierpunkte) um 5 % schlechter, d. h. sie haben 5 % weniger Punkte. Bei einem Quantentorpedoabschußrohr mit 100 Quantentorpedos wären das z. B. 1 Punkt weniger (24 Punkte/100*5 % = 1,2 -> das wird abgerundet auf 1 Punkt; den zieht man von den 24 Punkten ab = 23 Punkte nur noch). Stellt Euch vor, Ihr hättet jetzt Schnellquantentorpedos - da wären das schon mal 2 Punkte weniger als vorher. Und wir sprechen nur von einer 5 %igen Verschlechterung des Schiffszustandes. So, doch wie könnt Ihr das jetzt ausbügeln. Kein Problem. Ihr investiert in die Schiffe mit Mrd. Sabacc. Für jede Mrd. gibt es 1 % Schiffszustand mehr. Wieder einmal ein Beispiel. Ihr habt einen Schiffszustand von 95 % (egal welches Schiff). Dann investiert Ihr 30 Mrd. Sabacc und schon habt Ihr 125 % Schiffszustand. Das gibt dann natürlich 25 % mehr auf alle Waffen und so. Bleiben wir mal wieder bei Quantentorpedoabschußrohr. Das wären in diesem Fall 6 Punkte mehr - also 30 Punkte, falls ich mich nicht verrechnet habe. Das ist doch schon was, oder? Für die Faulen unter Euch: Wenn der Schiffszustand auf 60 % gesunken ist, bekommt Ihr in der Regel Probleme, das wird der Spielleiter dann regeln. In diesem Fall könntet Ihr aber auch einfach zu einer Raumstation fliegen, die erhöht den Schiffszustand pro Runde kostenlos um 10 %. Und gleich dann mal für die Fleißigen unter Euch: Der Schiffszustand kann nur bis 50 % erhöht werden. Ein Schiffszustand von 150 % ist somit das höchste Maß aller Dinge. Bislang haben im übrigen nur Schiffe einen Schiffszustand - wie der Name schon sagt. Jedoch gibt es noch dazu folgendes zu sagen: A) Der Schiffszustand muß unbedingt dem Spielleiter genannt werden, denn wenn er mal zu weit unten ist, kann es zu Zwischenfällen und so kommen. Da habe ich mal wieder ein kleines Programm geschrieben. B) wird der SZ erst ganz am Schluß auf die einzelnen Waffen/Schilde/etc. gerechnet (gilt auch für solche Teile, die gleich kommen [Notsysteme]).
- **Grundpunkte:** Das ist wohl klar. Die Schiffe haben nach dem Bau Grundpunkte. Schuld daran ist die Hülle.
- **»Zusätzlich aufrüstbar bis«:** Das ist ganz einfach. Z. B. könnt Ihr ein Schiff der Universalklasse zusätzlich zu den Grundpunkten mit Waffen bis zu 70 Punkten ausrüsten (71 ist zu viel - außer Ihr habt eine Spezialtechnologie oder sonst was). Zu beachten wäre aber noch folgendes: Torpedos jeglicher Art, welche die Effektivität der Abschußrohre erhöhen, braucht Ihr nicht dazuzählen. Ein Abschußrohr behält immer seine Grundpunkte, egal mit wie vielen Torpedos es ausgerüstet ist. Das ist echt ein guter Vorteil, denn 100 Torpedos verstärken eine Rampe bzw. ein Rohr um 100 %. Und Ihr braucht die nicht mal dazu zählen.
- **Länge:** eigentlich irrelevant - außer vielleicht bei Astroiden oder ggf. Nebeln.
- **Transporterreichweite:** Das ist ein weiterer Vorteil von Schiffen. Wenn Ihr die oben aufgeführte Zahl von Transportern in ein Schiff der jeweiligen Schiffsklasse einbaut, könnt Ihr die Transporterreichweite voll auskosten. Wenn Ihr allerdings nur einen Transporter in ein neues Schiff einbaut, dann geht dieser Vorteil schwinden.
Schiffe können nur in Raumdocks gebaut werden (später mehr). Des weiteren können Schiffe noch mit zusätzlichen Räumen und Ausrüstungen ausgestattet werden, wie da wären [bei Kommazahlen bei »5« aufrunden, sonst abrunden]:
- **Zusätzliche Lagerräume:** Dadurch könnt Ihr mehr Anfertigungen und Materialien transportieren. Ihr müßt dafür folgendes investieren (egal welche Klasse; außer Todesstenklasse): Nochmals die Anzahl von Transportern, Metallen und Computer, die man benötigt, um zusätzliche Lagerräume für die jeweilige Art des Schiffes zu bauen. Das Lagervolumen erhöht sich dadurch um 50 %. Diese Anfertigung könnt Ihr nur einmal vornehmen.
- **Notsysteme:** Sie können nur in größere Schiffe eingebaut werden (ab der Universal-Klasse). Durch ein Notsystem erhöhen sich die Grundpunkte eines Schiffes im Kampf um 20 %. Zum Bau benötigt man: 50 % der Anfangsreaktoren, 50 % der Anfangscomputerkerne, 50 % der Anfangslebenserhaltungssysteme und 10 % der Baukosten der jeweiligen Klasse. In jedes Schiff kann nur ein Notsystem eingebaut werden.
- **Selbsterstörungssysteme:** Nach einer möglichen Niederlage verhindern diese, daß Euer Schiff vom Gegner geentert wird. Damit Ihr das erreichen könnt, muß Ihr zusätzlich noch 1 Computerkern, 1 Mil. Mikrochip, 1 Duotronischen Verstärker, 1 Reaktor und 10 Sprengkörper einbauen. Das Schiff kann jederzeit in die Luft gesprengt werden.
- **Wissenschaftliche Labore:** Solche können in alle Arten von Schiffen, außer der Transporter- und Handelsklasse, eingebaut werden. Wenn man mit einem Schiff, welches ein wissenschaftliches Labor hat, eine Kolonie gründet, einen Nebel erforscht oder einen Asteroiden abbaut, bekommt man für eine/die erste Runde 20 % mehr Forschungspunkte. Dazu benötigt man zusätzlich 5 Computerkerne, 5 Lebenserhaltungssysteme, 5 Reaktoren, 5 Replikatoren und 100 Mrd. Sabacc. Fünf Wissenschaftliche Labore sind das Maximum, was eingebaut werden kann.
- **Notstandardquartiere:** Das sind wichtige Einrichtungen besonders für kleinere Schiffe, mit denen man Kolonien gründen will. Durch Notstandardquartiere kann die Personenbeförderungskapazität verdoppelt werden. Man braucht dazu: 50 % mehr Lebenserhaltungssysteme, 50 % mehr Fusionreaktoren, 50 % mehr Replikatoren und 50 % mehr Baukosten, die am Anfang fällig waren. Das Resultat ist, daß man 50 % mehr Personen befördern kann.
- **Freizeitgestaltungsdecks:** Nun, das ist kein Witz. Indem ihr ein bißchen Platz auf Euren Schiff macht, könnt Ihr so etwas installieren. Das hat den Vorteil, daß die Offiziere zwei Jahre länger auf den Schiff bleiben, d. h.: Der Besatzungswechsel verzögert sich um zwei Runden. Allerdings brauchen wir auch einen Nachteile - das wäre ja sonst zu schön. Ihr könnt also 10 % weniger Personen (Zivilisten) befördern, weil Ihr ja nicht mehr so viel Platz habt, wie früher. Zum Bau braucht man folgendes: Noch mal die Anzahl der Holo-decks (bei Großen Kriegsklassenschiffen: 10), 10 % mehr Replikatoren, 1 Turbolift, noch mal die Anzahl der Kommunikationssysteme (egal welche [Anm.: Die wollen eben auch Briefe schreiben, hm?]) und der Computerkerne. Mehr als ein Freizeitdeck darf nicht in ein Schiff installiert werden (außer Große Kriegsklassenschiffe: da darf man zwei Stück einbauen).
- **Maschinenunterstützungslabore:** Nur für Runabouts, Schiffe der Transporter- und Handelsklasse und der Wissenschafts- und Forschungsklasse geeignet. Bei Runabouts könnt Ihr mit so einem Labor ständig mit Perso 4 fliegen. Bei Transporterschiffen bietet es Euch die Möglichkeit auch Perso-5-Antriebe einzubauen und ständig mit Perso 4 zu fliegen. Allerdings könnt Ihr nur eine Runde mit

Perso 5 fliegen. Wenn Ihr so ein Labor in ein Wissenschaftsschiff installiert, könnt Ihr auch Transpersoantriebe einbauen. Und wenn wir schon beim Bauen sind, hier die Bauliste: 1 Computerkern, 1 Persokern, 5 Mil. Energieeinheiten, 5 Mil. Plasmaeinheiten und 5 Mrd. Sabacc [siehe Sonstiges].

- **Wartungsabteilung:** Pro Wartungsabteilung sinkt der Schiffszustand um 1 % weniger als normal (dies bezieht sich nicht nur auf die ganz normalen Schiffszustandssenkungen innerhalb einer gewissen Periode). Das heißt auch gleichzeitig, daß man in ein Schiff (ausgenommen der Todessternklasse) nur maximal fünf solcher Abteilung einrichten könnt. Für eine Wartungsabteilung braucht man natürlich auch Offiziere. Crewmans sind wohl dazu am besten geeignet. Und dann brauchen wir noch ein paar Kommandooffiziere, welche die Crewmans kommandieren. 25 % mehr der Anfangscrewmans, 10 % mehr der Anfangskommandooffiziere [die brauche natürlich auch Platz - Personenbeförderungskapazität!], 1-6 Computerkern(e) (gemeint: 1 Computerkern für die 1. Klasse, 2 für die 2. Schiffsklasse usw.) 1-6 Kommunikationssystem(e), 1-6 Lebenserhaltungssystem(e) und 0,5 % der Anfangskosten sollten für den Bau reichen.

So, und nun eine kleine Vorstellung von den Schiffsklassen:

- **Runabout Klasse:** Das sind die kleinsten Schiffe überhaupt, wenn man die Dinger überhaupt mit diesem Namen huldigen darf. Kolonisierungszüge mit solchen Teilen wäre ein bißchen dumm, aber mit fünf Stück geht das theoretisch schon. Ihr Lagervolumen ist klein, die Hülle schwach, die Passagierkapazität niedrig, scannen braucht Ihr erst gar nicht, eine Aufrüstung sollte gut geplant sein und na ja, sie sind eigentlich nicht sehr gut - aber dafür einfach zu bauen. Es gibt da schon so einige Vorteile, aber eben auch viele Nachteile. So kann man die Schiffe der Runabout Klasse nur mit normalen Waffensystemen ausrüsten. Spezialwaffen, neue Forschungen, Spezialschilde und Spezialtechnologien (und auch solche, die so etwas übergehen, z. B. die Toraniumtechnik der Zaccan) kann man hier mal schnell vergessen. Des weiteren können keine zusätzlichen Räume installiert werden. Das Schiff kann maximal mit Perso 4 fliegen, allerdings nur alle drei Runde einmal. Ansonsten ist eben Perso 3 oder niedriger angesagt (mit einem Maschinenunterstützungslabor kann man das ausgleichen). Nebelforschung ist auch so eine riskante Sache, die man lieber lassen sollte. Bislang hört sich das so an, als ob es sich hierbei um einen fliegenden Schrotthaufen handelt, aber keinesfalls um ein gutes Schiff. Und genau hier unterschätzt man das Teil. Die Runabouts haben nämlich auch signifikante Vorteile: Gute Manövierrate, keinerlei Probleme bei Passagen durch Asteroidengürtel, Ein-Mann-Besatzung, langsame Schiffszustandsabsenkung, direkter Bau auf Planeten (also ohne Werften; siehe unter Transporter- und Handelsklassenschiffe, Vorteil B) + der Tatsache, daß man sie in Nullzeit auf Planeten bauen kann. Besonders wäre da aber noch so etwas, daß man erwähnen sollte. Im Gegensatz zu den 2. und 3. Schiffsklassen (die gleich kommen), kann man die Runabouts mit einem Schleppstrahlgenerator ausstatten (aber nur einem). Sie haben durch Ihre starken Antriebe genug Kraft, um diesen zu manifestieren. Jedoch können Sie maximal drei Runden schleppen. Ausgenommen dieser Vorteile, eignen sich Runabouts als gutes Mittel zum Zweck, um entlegene Kolonie zu schützen oder - für Militaristen unter uns - ein schnelles Überraschungsgefecht zu unternehmen. Man muß nur wissen, wie man die Schiffchen richtig aufrüstet... Die Schiffsklasse existiert erst
- **Transporter- und Handelsklasse:** Das sind sehr kleine Schiffe. Sie sind nicht gerade gut für die Kolonisierung von neuen Welten. Auch sind sie eingeschränkt, was das Befördern von Materialien, Waffen usw. betrifft. Sie können nur geringfügig aufrüstet werden. So kann man z. B. nur normale Waffen in diese Schiffe einbauen. So etwas wie Spezialwaffen - geschweidenn Spezialtechnologien- oder eigenschaften, neue Forschungen - können nicht eingebaut werden (Schnellquantentorpedobänke gehen also nicht!). Auch ist es unmöglich einen Schleppstrahlgenerator oder eine Tarnvorrichtung zu installieren, denn dafür hat das Schiff zu wenig Energie. Es müßte sich jede paar Minuten entarnen bzw. der Strahl würde ständig fluktuieren. Es kann zwar mit einem Ebesnowenig kann es mit einem Perso-5-Antrieb ausgerüstet werden (geschweideden Transperso). Bei Perso-4-Antrieben muß man beachten, daß man die zwar einbauen kann, aber nur maximal zwei Runden mit Maximalgeschwindigkeit (sechs Kästchen) fliegen kann. In der dritten Runden müßt Ihr dann auf Perso 3 gehen. Zudem: Diese Schiffe besitzen auch noch ein schlechte Scannerreichweite, haben aber trotzdem drei entscheidenden Vorteile: A) Da sie so klein sind, haben sie eine sehr gute Manövierrate (gute Chance bei Astroiden und bei einigen Nebeln). Wenn man so ein Schiff baut, hat man am Anfang gleich mal 25 Kampfpunkte quasi (Manövierpunkte + Grundpunkte). Das sind fünf Punkte mehr, wie ein Schiff der Wissenschafts- und Forschungsklasse und genauso viel Punkte wie ein Universalklasseschiff; B) können solche Schiffe direkt auf einen für Euch bewohnbaren Planeten gebaut werden und auch landen. Ihr braucht dazu kein Raumdock oder etwas ähnliches [Anm.: Das ist ein Hyper-Sonderregel. Selbst Shuttles müssen in Werften z. B. gebaut werden. Ich hab' dies deswegen eingeführt, damit es einfach leichter wird. Wenn Ihr nämlich am Anfang Pech habt, und keine Werft besitzt, dann hätte Ihr für die ersten Runden verschießen - bis Ihr eine habt (und dann immer noch nicht). Daher ist das schon besser so. In so einen Fall hätte Ihr wenigstens die Chance, so ein Schiff zu bauen....]. Und C) geht Ihr Schiffszustand total langsam nach unten. Ach ja, das hab' ich ja noch gar nicht erklärt, oder? Ah, doch - oben! Aber nicht so genau, also hier noch mal: Die Systeme auf Schiffen verschleißern mit der Zeit. Bei kleineren Schiffen geht das eben langsamer und bei größeren ist der Schiffszustand schneller im »Ars.« - ihr wißt was ich meine.... Allerdings gibt es da noch einen kleinen Nachteil bei der Klasse: Wenn man mit Ihnen in einen Nebel hineinfliegt, geht das Schiff in der Regel drauf (10 zu 100) [Anm.: Das was ich mit den Nebel hier alles geschrieben habe, ich absolutes Gebabbel, weil man das nicht pauschalieren kann. Ich lasse es aber trotzdem drin. Ich bin immer von gefährlichen Nebel, wie z. B. Staubpartikelnebel und Energienebel ausgegangen; wie lange man aber mit solchen Schiffen in einen Nebel bleiben kann, stimmt aber!], weil es dafür eben zu klein ist. Wenn es aber tatsächlich einmal »überleben« sollte, dann kann es sich nur zwei Runde dort aufhalten (-> ausgenommen der Stellare Graviton-schichtenwellennebel oder der Panetarische Nebel, dort kann es vier Runden bleiben). Ist es länger drin, geht es wieder drauf!
- **Wissenschafts- und Forschungsklasse:** Diese Schiffe sind schon etwas besser, jedoch immer noch nicht allzu gut. Sie eignen sich aber für einen Nebelflug. Es ist zwar gefährlich (50-zu-50-Chance), aber weitaus weniger riskant, als bei der obigen Klasse. Wenn man einmal nachdenkt, welche Vorteile ein Nebel einen bringen kann, sollte man es hin und wieder einmal versuchen. Man kann ohne weiteres dann drei Runde dort verbringen. Ein weiterer Vorteile dieser Schiffsklasse: Der Schiffszustand sinkt sehr langsam. Dafür kann man keine Spezialeigenschaften- und technologien (auch neue Forschungen) hineinbauen. Beachtet aber: Das Schiff kann nicht mit einem Interphasengenerator (Phasentarnvorrichtung) oder einem Schleppstrahl ausgestattet werden!
- **Universalklasse:** Falls Ihr so ein Schiff habt, könnt Ihr Euch schon mal freuen. Das sind echt gute Teile. Sie haben von jedem ein bißchen. Sie sind - so kann man sagen - das »Mittelmaß aller Dinge«. Sie tun sich zwar noch ein bißchen hart mit dem Kolonisieren (fünf Planeten gehen aber auf jeden Fall!), aber sonst sind sie in Ordnung. Es besteht eine Chance von 70 zu 30, daß Ihr Erfolg in einem Nebel erzielt (drei, manchmal auch vier Runden kann es im Nebel »gastieren«). Auch kann man alle Waffen- und Spezialwaffensysteme sowie alle Spezialtechnologien- und eigenschaften einbauen. Man muß aber darauf aufpassen, daß man einen Interphasengenerator nur zwei Runden aktiviert lassen kann - genauso wie einen Schleppstrahl. In der dritten Runde muß man sich entarnen bzw. den Strahl de-

aktivieren. Tut Ihr das nicht, geht das Schiff drauf. Der Schiffszustand sinkt zwar ein bißchen schneller als bei den obigen Klassen, aber es ist verkraftbar.

- **Kleine Kriegsklasse:** Eine sehr gute Klasse, schöne Schiffe. Zwar haben sie ein kleines Problem mit der Manövrierbarkeit, aber sonst gibt es da eigentlich keine Schwierigkeiten. Ein Flug in den Nebel (80 zu 20 bei vier Monaten), Einbau von Waffensystemen jeglicher Art, Spezialtechnologien - alles kein Problem. Na gut, sie können nur drei Runden lang mit einem Interphasengenerator unbeobachtet fliegen (ebenso Schleppstrahlgenerator), aber was soll's. Der Schiffszustand sinkt ein bißchen schnell - doch das ist schon in Ordnung so.
- **Große Kriegsklasse:** Das sind schon imposante Schiffchen. Es gibt da eigentlich kaum Probleme, dafür sind sie auch schwer zu bauen. Sie schaffen es (fast) immer in einen Nebel, ohne das etwas passiert (90 zu 10 bei vier Monaten, ganz selten auch fünf Monate -> das entscheidet der Spielleiter, weil vier Runden eigentlich das Obermaß ist). Auch können sie mit einer Phasentarnvorrichtung gemütlich vier Runden herumfliegen; Schleppstrahlgeneratoren können auch vier Runden aktiviert bleiben. Okay, der Manövrierbonus läßt schon sehr zu Wünschen übrig, aber das ist im Bereich der Akzeptanz, wenn man sich nur mal die Vorteile dieser Klasse ansieht. Gebt eine Party, wenn Ihr so ein Schiff fertiggestellt habt - und ladet mich ein, denn ich bekomme am Anfang auch nicht so schöne Schiffe (eigentlich ja niemand)! Lange könnt Ihr Euch aber nicht freuen, denn schon am Ende der ersten Runde geht der Schiffszustand um 5 % herunter. Zahlt einfach 5 Mrd. und Eure Party geht dann weiter.
- **Todessternklasse:** Ohje... Das ist die größte Klasse. Es ist eigentlich unmöglich so ein Teil zu bauen. Erst mal braucht man ein paar Forschungen dazu (wer's wissen will, solch mich fragen und damit nerven!). Und dann ist das eine echte Lebensaufgabe, selbst für eine Hauptpartei (außer sie baut alles auseinander, was sie hat, aber dann hat sie nichts mehr, wo sie einen Todesstern bauen könnte). Man, viel Spaß damit - falls einer von Euch so etwas konstruieren möchte. Mit so einem Schiff habt Ihr wenig Probleme. Ihr könnt solange in einem Nebel fliegen - oder »Schleppen was das Zeugs hält« -, wie Ihr wollt. Doch, ein Problem habt Ihr. Das Schiff »regeneriert« sich nicht selbst, daher müßt Ihr jährlich in den Schiffszustand mind. 10 Mrd. investieren [außer ihr heißt Grandi, dann bleibt er immer auf 100 %!]. Auch paßt es sich in einem Kampf, der mehr als eine Runde (ein APU-Jahr) andauert, an. Einen großen Nachteil hat das Ding aber: Ihr könnt es nicht tarnen. Das wäre zu aufwendig. Allerdings würde ich Euch wirklich vorschlagen lieber 20 Schiffe der Universal-Klasse zu bauen, als so ein Trumm. Zudem: Man benötigt für so ein Schiff zwei große Raumdocks. Nun ja, müßt Ihr aber selbst wissen.....

Ein Schiff kann von einem anderen, größeren oder gleichgroßen Schiff, zwei anderen Schiffen der nächstkleineren Klasse oder von vier Schiffe zwei Klassenkategorien darunter, welche/s mit Schleppstrahlgenerator/en ausgestattet ist/sind, geschleppt werden, wenn es aus einen irgendeinen Grund nicht mehr fliegen kann (und nur dann!). Während des Schleppens kann das aktive Schiff bzw. die aktiven Schiffe nur mit 75 %iger Antriebskraft fliegen (siehe auch unten).

Soviel zu den Schiffsklassen. Jeder Spieler hat am Anfang eine gewisse Anzahl von Schiffen - manche haben auch Sonderschiffsklassen (wie z. B. die Chryten). Wie man aber so auf der Karte fliegt, kolonisiert usw. erfahrt Ihr dann weiter unten.

Shuttles

Da man mit Shuttles keine Kolonien gründen kann - noch etwas anderes, wie z. B. scannen oder so -, sind sie eigentlich nur zum Handel und teilweise auch zum Kämpfen und Verteidigen da. Da muß man aber so einiges beachten. Nicht alle Shuttles sind nämlich gleich. Da gibt es drei unterschiedliche Klassen von Shuttles, die man im übrigen auch bauen kann. Hier erneut eine kleine Tabelle, was Ihr dazu benötigt:

HANDELSHUTTLEKLASSE	UNIVERSALSHUTTLEKLASSE	KAMPFSHUTTLEKLASSE
1 Lebenserhaltungssystem	2 Lebenserhaltungssysteme	3 Lebenserhaltungssysteme
1 Impuls- oder Fusionsantrieb	1 Impuls- oder Fusionsantrieb	1 Impuls- oder Fusionsantrieb
1 Computerkern	2 Computerkerne	3 Computerkerne
1 Reaktor	1 Reaktor	1 Reaktor
1 Replikator	1 Replikator	1 Replikator
1 Transporter	1 Transporter	2 Transporter
<i>1 Kommunikationssystem</i>	<i>1 Kommunikationssystem</i>	<i>1 Kommunikationssystem</i>
10 Mil. t Tritanium	15 Mil. t Tritanium	20 Mil. t Tritanium
5 Mil. t Duranium	10 Mil. t Duranium	15 Mil. t Duranium
5 Mil. t Kunststoffe	7 Mil. t Kunststoffe	10 Mil. t Kunststoffe
1 Mil. Mikrochips	2 Mil. Mikrochips	3 Mil. Mikrochips
3 Mil. Energieeinheiten	5 Mil. Energieeinheiten	7 Mil. Energieeinheiten
3 Mil. Plasmaeinheiten	5 Mil. Plasmaeinheiten	7 Mil. Plasmaeinheiten
3 Mil. Metalleinheiten	5 Mil. Metalleinheiten	7 Mil. Metalleinheiten
50 Mrd. Sabacc	100 Mrd. Sabacc	150 Mrd. Sabacc
Länge: ca. 15-40 m	Länge: ca. 15-35 m	Länge: ca. 10-15 m
Besatzung: mind. 5 Personen (einer von jeder Gruppe) - kein Besatzungswechsel	Besatzung: mind. 3 Personen (egal welche Leute) - kein Besatzungswechsel	Besatzung: mind. 1 Person (Kommando od. Sicherheit) - kein Besatzungswechsel
Lagervolumen: 10 Stück Waren, bis 250 Mil. t/Einh. Materialien	Lagervolumen: 5 Stück Waren, bis zu 125 Mil. t/Einh. Materialien	Lagervolumen: 2 Stück Waren, bis zu 25 Mil. t/Einh. Materialien
Personenbeförderungskapazität: bis zu 30 Personen	Personenbeförderungskapazität: bis zu 20 Personen	Personenbeförderungskapazität: bis zu 10 Personen
Transporterreichweite: ein Kästchen	Transporterreichweite: ein Kästchen	Transporterreichweite: zwei Kästchen
Grundpunkte: keine	Grundpunkte: 1 Punkt	Grundpunkte: 2 Punkte
Manövrierpunkte: keine	Manövrierpunkte: keine	Manövrierpunkte: 1 Punkt
Zusätzlich aufrüstbar bis zu 0 Punkten	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 3 Punkte	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 5 Punkten

Bauzeit: Nullzeit	Bauzeit: Nullzeit	Bauzeit: eine Runde
Fett = absolut notwendig; Standard = wichtig, kann man aber weglassen; Kursiv = nicht gerade wichtig, kann man weglassen		
Shuttles können in planetaren und orbitalen Werften (ganz nach Klasse), Raumdocks und auch Raumstationen gebaut werden. In Schiffen ist es leider nicht möglich. Hier gilt auch das selbe wie bei Schiffen: A) Nachdenken und B) Spielleiter Bescheid geben. Shuttles können natürlich auch auseinandergebaut werden.		
<ul style="list-style-type: none"> • Handelsshuttleklasse: Ein Shuttle der Handelsklasse ist nur geeignet zum Transport von Waren. Angreifen oder verteidigen kann man mit so einem Shuttle nicht. Jedoch würde ich sagen, daß es sich lohnt, ein paar solcher Shuttles einmal zu bauen, da der Handel wohl eines der wichtigsten Bestandteile sein sollte. • Universalshuttleklasse: Mit diesen Shuttles kann man Waren transportieren und auch angreifen bzw. verteidigen. Es schadet bestimmt nicht, wenn man ein paar davon in Bau stellt. • Kampfsuttleklasse: Die Shuttles dieser Klasse eignen sich nur zu angreifen und verteidigen. Transportieren können sie gar nicht. Man sollte sich wirklich überlegen, ob man das überhaupt bauen soll. Eine zusätzliche Aufrüstung von fünf Punkte ist nicht viel. Ein Laser oder so und schon ist die »Kiste« voll... 		
Anzumerken sei hier noch, daß man in Shuttles (wenn überhaupt) nur Waffen - keine Spezialwaffen! - mit niedriger Punktzahl einbauen kann. Anders geht das ja auch gar nicht. Auch können zusätzliche Räume oder Ausstattungen nicht eingebaut werden. Shuttles haben keine Scannerreichweite (und können nur direkt vor Ort scannen). Es kann mit ihnen nicht kolonisiert werden und man kann Shuttles auch nicht schleppen. Dafür haben sie keinen »Shuttlezustand«. Jeder Spieler hat am Anfang ein paar Shuttles - manche Rassen haben Sonder-shuttleklassen. Wann und wie schnell Shuttles fliegen können, steht unter »Technische Stufe«.		

Verteidigung

Die Verteidigung dient zum Schutz von Planeten und Kolonien vor Angreifern. Sie nimmt somit eine wichtige Rolle ein. Es wird zwischen bemannten und unbemannten Verteidigung unterschieden.

Bemannten Verteidigung

Hier differenziert man zwischen planetarischen (auf dem Planeten) und orbitalen (im Orbit des Planeten) Verteidigungsanlagen; bei beiden gibt es zwei Klassen. Damit Ihr wißt, was man zum Bau benötigt, erneut eine kleine Tabelle:

PLANETARISCHE VERTEIDIGUNGSKLASSE 1	PLANETARISCHE VERTEIDIGUNGSKLASSE 2	ORBITALE VERTEIDIGUNGSKLASSE 1	ORBITALE VERTEIDIGUNGSKLASSE 2
10 Mil. t Stahl	15 Mil. t Stahl	kein Stahl	kein Stahl
kein Tritanium	kein Tritanium	40 Mil. t Tritanium	50 Mil. t Tritanium
kein Duranium	kein Duranium	20 Mil. t Duranium	25 Mil. t Duranium
1 Computerkern	2 Computerkerne	1 Computerkern	2 Computerkerne
1 Hauptstromaggregat	2 Hauptstromaggregate	kein Hauptstromaggregat	kein Hauptstromaggregat
keine Lebenserhaltungssysteme	keine Lebenserhaltungssysteme	1 Lebenserhaltungssystem	2 Lebenserhaltungssysteme
7 Mil. Energieeinheiten	10 Mil. Energieeinheiten	10 Mil. Energieeinheiten	15 Mil. Energieeinheiten
7 Mil. Metalleinheiten	10 Mil. Metalleinheiten	keine Metalleinheiten	keine Metalleinheiten
20 Mil. t Kunststoffe	25 Mil. t Kunststoffe	20 Mil. t Kunststoffe	25 Mil. t Kunststoffe
2 Mil. Mikrochips	3 Mil. Mikrochips	3 Mil. Mikrochips	5 Mil. Mikrochips
1 Deflektorscheibe	2 Deflektorscheiben	1 Deflektorscheibe	2 Deflektorscheiben
1 Reaktor	2 Reaktoren	1 Reaktor	2 Reaktoren
<i>keine Phalanx</i>	<i>keine Phalanx</i>	<i>1 Phalanx</i>	<i>1 Phalanx</i>
1 Ortungsinvertor	2 Ortungsinvertoren	1 Ortungsinvertor	2 Ortungsinvertoren
250 Mrd. Sabacc	400 Mrd. Sabacc	300 Mrd. Sabacc	500 Mrd. Sabacc
Besatzung: mind. 50 Personen (siehe »Schiffe«)	Besatzung: mind. 100 Personen (siehe »Schiffe«)	Besatzung: mind. 100 Personen (siehe »Schiffe«)	Besatzung: mind. 150 Personen (siehe »Schiffe«)
Besatzungswechsel alle 12 Runden	Besatzungswechsel: alle 15 Runden	Besatzungswechsel: alle 13 Runden	Besatzungswechsel: alle 16 Runden
Lagervolumen.: bis zu 10 Anfertigungen, 150 Mil. t/E. Mat.	Lagervolumen.: bis zu 15 Anfertigungen, 250 Mil. t/E. Mat.	Lagervolumen.: bis zu 20 Anfertigungen, 300 Mil. t/E. Mat.	Lagervolumen.: bis zu 25 Anfertigungen, 400 Mil. t/E. Mat.
Personenfassungsvermögen: 50 Personen	Personenfassungsvermögen: 100 Personen	Personenfassungsvermögen: 100 Personen	Personenfassungsvermögen: 150 Personen
Größe: ca. 25-35 m ³	Größe: ca. 40-50 m ³	Größe: ca. 40-50 m ³	Größe: ca. 60-75 m ³
Scannerreichweite: keine	Scannerreichweite: keine	Scannerreichweite: siehe unten	Scannerreichweite: siehe unten
Grundpunkte: 10 Punkte	Grundpunkte: 15 Punkte	Grundpunkte: 15 Punkte	Grundpunkte: 20 Punkte
Zusätzlich aufrüstbar bis 20 Punkte	Zusätzlich aufrüstbar bis 35 Punkte	Zusätzlich aufrüstbar bis 25 Punkte	Zusätzlich aufrüstbar bis 40 Punkte
Bauzeit: Nullzeit	Bauzeit: eine Runde	Bauzeit: eine Runde	Bauzeit: zwei Runden

Fett = absolut notwendig; Standard = wichtig, kann man aber weglassen; Kursiv = nicht gerade wichtig, kann man weglassen

Verteidigungsanlagen können in Werften direkt vor Ort (auf den Planeten bzw. im Orbit; kommt auf die Klasse an) gebaut werden. Und wie gesagt: Die Regel ist so wie bei Schiffen und Shuttle schon erklärt: A) Spielleiter unterrichten und B) nachdenken (oder umgekehrt).

- **Planetarische Verteidigungsklasse 1:** Diese Anlagen sind die kleinsten Anlagen überhaupt. Sie können nur mit normalen Waffen (keine Spezialwaffen- oder Technologien) ausgestattet werden (außer Schlepplstrahlgeneratoren). Auch können sie nicht getarnt werden, dafür kann man sie sofort bauen.

- **Planetarische Verteidigungsklasse 2:** Anlagen dieser Klasse sind schon etwas besser. Sie können zwar auch nur mit normalen Waffensystemen ausgerüstet werden (außer Schlepptorpedogeneratoren), haben aber einen Vorteil: Sie können getarnt werden (nur normale Tarnvorrichtung).
- **Orbitale Verteidigungsklasse 1:** Man kann Waffen und Spezialwaffen einbauen, jedoch keine Spezialtechnologien. Eine normale Tarnvorrichtung ist kein Problem, hingegen ein Interphasengenerator nur zwei Monate aktiviert bleiben kann. Die Scannerreichweite einer solchen Anlagen beschränkt sich auf das jeweilige Sternensystem.
- **Orbitale Verteidigungsklasse 2:** Das ist die beste Klasse. Man kann alles hier einbauen. Die Interphasentarnvorrichtung kann auch vier Monate lang aktiv sein, ohne das Schäden entstehen. Die Scannerreichweite reicht noch drei Kästchen in den interstellaren Raum hinein.

Noch ein paar kleine Zusätze:

- Bei planetarischen Anlagen kann keine Phalanx benutzt werden. Erst nach gewissen Forschungen geht das auch.
- In orbitale Anlagen können Notsysteme und Selbstzerstörungssysteme eingebaut werden. Die Ausstattungen sind wie unter »Schiffe« beschrieben
- Wissenschaftliche Labore können nur in planetare Verteidigungsanlagen eingebaut werden, jedoch nur eines pro Anlagen. Die Materialien, die ihr dazu benötigt, könnt Ihr oben nachlesen.
- Alle bemannten Verteidigungsanlagen können getarnt werden.

Orbitale Verteidigungsanlagen können auch mit Hilfe von einem Schiff ab der Universalklasse (oder höher) oder vier Runabouts mit Schlepptorpedogenerator zum Orbit eines anderen Planeten versetzt werden. Dieses Schiff kann in der Zeit des Versetzens jedoch nur halb so viele Kästchen zurücklegen, wie gewöhnlich (siehe auch weiter unten).

Unbemannte Verteidigung

Darunter versteht man unbemannte Sonde, die feindlichen Schiffe aufspüren und vernichten sollen. Das funktioniert mit Hilfe von Perimetern. Es geht also automatisch und wenn man dieses Systeme nicht deaktiviert, während z. B. ein Handelspartner mit einem Shuttle vorbeituckert, wird dieses einfach zerstört, selbst wenn es ein Kampfklasseshuttle mit einem Schild der Klasse 2 ist. So stark sind dieses unbemannten Verteidigungssysteme schon. Hier ein paar verschiedene Typen, die mir so eingefallen sind:

- **Jäger:** Solche Teile fliegen direkt auf ein Ziel zu und wenn sie nicht abgeschossen werden, sieht es schlecht aus. Wenn man so ein Teil zerstören will, benötigt man ein Photonentorpedoabschußrohr mit mindestens so viel Photonentorpedos, wie Jäger auf das Ziel zufliegen (bei Quantentorpedos und Schnellphotonentorpedos zwei Jäger je Torpedo). Auch kann man die Jäger mit Waffen ab sieben Punkte abschießen (ausgenommen Torpedoabschußrohre bzw. Schnelltorpedobänke). Eine solche Waffe zerstört drei Jäger. Wenn man einen Jäger nicht abschießt, zerstört er Schilde bis zur Klasse 3 - er schießt sie einfach herunter. Das Schiff überlebt das, hat aber keine Schilde mehr. Wenn ein Schiff Schilde unter der Klasse 3 hat, wird es sofort zerstört. Schilde der Klasse 4 bekommen pro Jäger 5 % Schaden und Schilde der Klasse 5 2 %, wenn er nicht abgeschossen wird. Schilde der Klasse 6 bekommen überhaupt keine Schäden. Das selbe gilt, wenn man ein Schildgittersystem hat. Dann spielt es auch keine Rolle, welche Schutzschilde man hat. Für den Bau von einem Jägers braucht Ihr folgendes: 2 Mil. t Tritanium, 2 Mil. t Duranium, 1 Mil. t Kunststoff, 1 Mil. t Stahl, 1 Mil. Energieeinheiten und 2 Mrd. Sabacc. Wenn Jäger auf ein Schiff zufliegen und dieses sich dann tarnt, dann kann man die Jäger abschreiben, weil sie das Schiff nicht mehr finden. Ausnahme: Ihr habt die Antiprotonenforschung hinter Euch und einen Antiprotonenscanner in Scannerreichweite (wenn es ein normales Tarngerät ist bzw. das Schiff mit Phasentarnvorrichtung mit Perso/Icone 3 oder höher fliegt).
- **Abfangjäger:** Solche Teile fliegen direkt auf Ziele zu und verfolgen sie dann. Das Konzept ist gleich wie bei den Jägern, nur das dieser Typ eben weiterentwickelt ist. So kann man Abfangjäger nur mit Quantentorpedoabschußrohre und Waffen ab elf Punkten abgeschossen werden (bei Schnellquantentorpedos zwei Abfangjäger pro Torpedo). Das Prinzip ist wie oben beschrieben (3 Jäger pro Waffen über elf Punkten). Wenn ein Jäger nicht abgeschossen wird, zerstört er Schilde bis zur Klasse 4. Wenn ein Schiff Schilde unter der Klasse 4 hat, wird es sofort zerstört. Schilde der Klasse 5 bekommen 5 % Schaden und 6er Schilde bekommen 2 % Schaden. Wenn man ein Schildgittersystem oder ein Metaphaisches Schild hat, bekommt man keine Schäden. Zum Bau eines Abfangjägers benötigt man: 5 Mil. t Tritanium, 5 Mil. t Duranium, 2 Mil. t Kunststoffe, 2 Mil. t. Stahl, 2 Mil. Energieeinheiten und 3 Mrd. Sabacc. Man kann solche Abfangjäger im übrigen mit einer Tarnvorrichtung unschädlich machen. Wie man dies dann wieder verhindern kann, ist ja klar (Antiprotonenscanner in Scannernähe bzw. Tachyon-Antiprotonen-Netz bzw. blabla...).
- **Fusions-Sprengköpfe:** Das sind automatisch gesteuerte kleine Objekte, die so ungefähr wie Granaten oder Minenfelder funktionieren. So können kleine Schiffe dieses Teile nicht lokalisieren bzw. erst, wenn es zu spät ist - ansonsten sie haben die Sensorenforschung. Die Sprengköpfe gehen dann unmittelbar in der Nähe der Schiffe los. Zu solchen Objekten zählen Shuttles, Transporter- und Handelsklasseschiffe und Wissenschafts- und Forschungsklasseschiffe. Jeder Fusions-Sprengkopf macht einen Schaden von einen Punkt, den man von den Defensivpunkten des Angreifers bzw. Eindringlings abzieht. Jedoch haben sie auch nur einen Defensivpunkt. Wenn ein Schiff sie also ortet, schießt es diese einfach ab - einen nach den anderen. Zum Bau braucht man: 2 Sprengkörper, 2 Mil. t Tritanium, 1 Mil. t Duranium, 1 Mil. t. Plasmaeinheiten, 1 Persokern, 1 Mil. Mikrochip und 3 Mrd. Sabacc. Schiffe können getarnt durch die Sprengköpfe fliegen, ohne Schäden zu bekommen, außer ihr könnt die Schiffe orten. Fusions-Sprengköpfe kann man auch tarnen, mit Antiprotonenscanner usw. ausrüsten. Wenn ein solcher Sprengkopf auf einer Koordinate ist, zündet er auf dieser Koordinate, auch wenn eine Koordinate 100 Parsek darstellt. Er hat eben eine flächenbreite Sprengung. Ich brauche ja nicht zu erwähnen, daß man Fusions-Sprengköpfe im interstellaren Raum stationieren und sich somit eine Ortungsnetz aufbauen kann. Wenn ein Kopf nämlich zerstört wird, dann merkt ihr das. Ihr müßt Euch das dann so vorstellen, daß ein kleiner Mann an einem Bildschirm das dann registriert und seinen Chef sagt. Der sagt es dann seinen Chef usw.
- **Orbitale Schilde:** Das sind Schildsysteme, die eine hauchdünne Schicht um den Planeten bilden. Solange sie aktiviert sind, kann man nicht etwas auf oder vom Planeten beamen. Zum Bau benötigt man folgendes: (Mindestens) 1 Schutzschild (nur Normale -> 1-6), 5 Mil. t Tritanium, 10 Mil. t Duranium, 3 Mil. t Kunststoffe, 5 Mil. Energieeinheiten und 10 Mrd. Sabacc. Das ganze Teil hat 3 Defensivgrundpunkte + das jeweilige Schild, welches 50 % mehr Punkte hat, als normal. So hat z. B. ein Schutzschild 2 nicht 4, sondern 6 Punkte. Zu beachten ist jedoch, daß man nur maximale drei Schilde in so ein Teil installieren kann.

Unbemannte Verteidigungssysteme können auf Planeten, Monden, Raumstationen, Werften, Raumdocks, Schiffen, Shuttles, etc. gebaut werden. Wenn sie zusammengesetzt wurden zählen sie als 2 Stück Waren.

So, ich hab' jetzt keine Lust mehr, mir noch andere unbemannte Verteidigungssysteme einfallen zu lassen Vorschläge sind daher erwünscht!

Werften

Werften sind enorm wichtige Teile. Bevor man sich auf Shuttles oder gar Verteidigungsanlagen stürzt (diese zwei Dinge kann man nämlich in Werften bauen), sollte man vorher erst mal die vier Arten der Werften bauen (muß man ja auch teilweise). Und da sind wir schon beim Thema:

KLEINE PLANETARISCHE WERFT	GROBE PLANETARISCHE WERFT	KLEINE ORBITALE WERFT	GROBE ORBITALE WERFT
25 Mil. t Stahl	50 Mil. t Stahl	kein Stahl	kein Stahl
kein Tritanium	kein Tritanium	250 Mil. t Tritanium	400 Mil. t Tritanium
kein Duranium	kein Duranium	125 Mil. t Duranium	200 Mil. t Duranium
3 Computerkerne	7 Computerkerne	5 Computerkern	10 Computerkerne
3 Hauptstromaggregate	7 Hauptstromaggregate	kein Hauptstromaggregat	kein Hauptstromaggregat
keine Lebens- erhaltungssysteme	keine Lebens- erhaltungssysteme	5 Lebens- erhaltungssystem	10 Lebens- erhaltungssysteme
10 Turbolifte	15 Turbolifte	15 Turbolifte	25 Turbolifte
30 Mil. Energieeinheiten	50 Mil. Energieeinheiten	50 Mil. Energieeinheiten	75 Mil. Energieeinheiten
30 Mil. Metalleinheiten	50 Mil. Metalleinheiten	keine Metalleinheiten	keine Metalleinheiten
50 Mil. t Kunststoffe	75 Mil. t Kunststoffe	75 Mil. t Kunststoffe	100 Mil. t Kunststoffe
5 Mil. Mikrochips	7 Mil. Mikrochips	5 Mil. Mikrochips	10 Mil. Mikrochips
10 Mil. t Fiberglas	30 Mil. t Fiberglas	30 Mil. t Fiberglas	50 Mil. t Fiberglas
3 Reaktoren	7 Reaktoren	5 Reaktor	10 Reaktoren
keine Shuttles	keine Shuttles	25 Shuttles (der Transporter- und Handelsklasse)	50 Shuttles (der Transporter- und Handelsklasse)
500 Mrd. Sabacc	750 Mrd. Sabacc	600 Mrd. Sabacc	900 Mrd. Sabacc
Besatzung: mind. 5.000 Personen (siehe »Schiffe«)	Besatzung: mind. 10.000 Personen (siehe »Schiffe«)	Besatzung: mind. 15.000 Personen (siehe »Schiffe«)	Besatzung: mind. 20.000 Personen (siehe »Schiffe«)
Besatzungswechsel: alle 20 Runden	Besatzungswechsel: alle 22 Runden	Besatzungswechsel: alle 21 Runden	Besatzungswechsel: alle 24 Runden
Lagervolumen: bis zu 30 Anfertigungen, 800 Mil./E. t Mat.	Lagervolumen: bis zu 60 Anfertigungen, 1.500 Mil. t/E. Mat.	Lagervolumen: bis zu 75 Anfertigungen, 1.750 Mil. t/E. Mat.	Lagervolumen: bis zu 100 Anfertigungen, 2.500 Mil. t/E. Mat.
Personenfassungsvermögen: 1.000 Personen	Personenfassungsvermögen: 2.000 Personen	Personenfassungsvermögen: 3.000 Personen	Personenfassungsvermögen: 4.000 Personen
Grundpunkte: 600 Punkte	Grundpunkte: 800 Punkte	Grundpunkte: 750 Punkte	Grundpunkte: 1.000 Punkte
Größe: ca. 1-2 km ³	Größe: ca. 5-7 km ³	Größe ca. 10-12 km ³	Größe: ca. 17-25 km ³
Bauzeit: eine Runde	Bauzeit: zwei Runden	Bauzeit: zwei Runden	Bauzeit: drei Runden

Fett = absolut notwendig; Standard = wichtig, kann man aber weglassen; Kursiv = nicht gerade wichtig, kann man weglassen

Werften baut man nicht in Werften, sondern einfacher vor Ort. Bei orbitalen Werften ist es allerdings notwendig, die Waren mit Shuttles in den Orbit zu befördern, denn anders ist das nicht zu bewerkstelligen. Wiedermal der Hinweis, daß Ihr den Spielleiter informieren, blabla..... und.....

- **Kleine planetarische Werft:** Mit so einer Werft kann man nicht gerade viel anfangen. Sie ist die kleinste überhaupt, daher kann man in ihr nur folgendes pro Runde bauen: Drei Shuttles der Handelsklasse und ein Universalklasseshuttle sowie drei Verteidigungsanlagen der Planetaren Verteidigungsklasse 1.
- **Große planetarische Werft:** Diese Werften sind schon besser. Ihr könnt in so einer pro Turnus fünf Shuttles insgesamt (d. h.: ein Handelsklasseshuttle, zwei Universalklasseshuttles und zwei Kampfklasseshuttles z. B.) aller Shuttleklassen und fünf Verteidigungsanlagen insgesamt alle planetaren Verteidigungsklassen bauen. Mehr geht nicht.
- **Kleine orbitale Werft:** wie »Kleine planetare Werft« jedoch kann man eben dort nur orbitale Verteidigungsanlagen der Klasse 1 bauen. Und: Mit einer solchen Werft kann man ein kleines Raumdock bzw. mit zwei ein großes Raumdock pro Runde bauen.
- **Große orbitale Werft:** wie »Große planetare Werft«, nur halt Verteidigungsanlagen der orbitalen Verteidigungsklasse. Und: Mit einer Werft wie dieser hier kann man ein großes oder kleines Raumdock pro Runde bauen.

Werften können nicht mit zusätzlichen Räumen oder Ausrüstungen ausgestattet werden. Auch kann man keine Waffen einbauen, denn sie dienen ja nur zum Bauen - sie können aber angegriffen werden. Doch bevor man das tut, muß man erst mal durch die Verteidigung - oder es soll ein geplanter Angriff sein. Doch dann zerstört man diese auch nicht sofort.

Werften können mit Hilfe eines Schiffes ab der Universalklasse (oder höher) oder vier Runabouts mit Schlepptstrahlgenerator auch zu einem anderen Planeten versetzt werden. Das Schiff kann dann aber nur mit $\frac{3}{4}$ dessen normaler Höchstgeschwindigkeit fliegen (siehe auch unten).

Raumdocks

In Raumdocks kann man Schiffe bauen, aber auch Shuttles - wie man will. Es gibt zwei Klassen von Raumdocks, hier mal wieder eine Tabelle (gähn!):

KLEINE RAUMDOCKS	GROBE RAUMDOCKS
10 Mil. t Tritanium	25 Mil. t Tritanium
5 Mil. t Duranium	15 Mil. t Duranium

100 Mil. t Kunststoffe	250 Mil. t Kunststoffe
100 Mil. Energieeinheiten	250 Mil. Energieeinheiten
10 Andockklammern	25 Andockklammern
2 Computerkerne	5 Computerkerne
2 Lebenserhaltungssysteme	5 Lebenserhaltungssysteme
1 Reaktor	3 Reaktoren
5 Turbolifte	15 Turbolifte
5 Transporter	15 Transporter
10 Shuttles (der Transporter- und Handelsklasse)	25 Shuttles (der Transporter- und Handelsklasse)
250 Mrd. Sabacc	600 Mrd. Sabacc
Besatzung: mind. 250 Personen (siehe »Schiffe«)	Besatzung: mind. 500 Personen (siehe »Schiffe«)
Besatzungswechsel: alle 12 Runden	Besatzungswechsel: alle 15 Runden
Lagervolumen: bis zu 25 Anfertigungen, 750 Mil. t/E. Materialien	Lagervolumen: bis zu 45 Anfertigungen, 1.250 Mil. t/E. Materialien
Personenfassungsvermögen: 500 Personen	Personenfassungsvermögen: 1.000 Personen
Grundpunkte: 300 Punkte	Grundpunkte 500 Punkte
Länge: ca. 4-5 km	Länge: ca. 10-15 km
Bauzeit: eine Runde	Bauzeit: zwei Runden

Fett = absolut notwendig; Standard = wichtig, kann man aber weglassen; Kursiv = nicht gerade wichtig, kann man weglassen

Raumdocks kann man in orbitalen Werften bauen, ganz nach der Klasse (siehe oben). Der Rest sollte eigentlich klar sein. Ihr müßt natürlich den Spielleiter informieren. Raumdocks können übrigens auch auseinander gebaut werden.

- **Kleine Raumdocks:** In kleinen Raumdocks kann man pro Turnus - von mir aus - 1.000 Transporter- und Handelsklassenschiffe [weil man die ja unbedingt dort drin bauen muß und nicht auf den Planeten], zwei Wissenschafts- und Forschungsschiffe und ein Universalklassenschiff bauen. Zusätzlich noch so viele Shuttles wie man will. Mehr geht nicht.
- **Große Raumdocks:** Hier kann man pro Runde wiederum 1.000 Transporter- und Handelsklassenschiffe, vier Wissenschafts- und Forschungsschiffe, drei Universalschiffe, zwei Schiffe der kleinen Kriegsklasse und ein Schiff der großen Kriegsklasse bauen. Ich denke, ich brauch' nicht erwähnen, daß Ihr so viel Shuttles wie Ihr wollt damit bauen könnt.

Raumdocks sind fast so wie Werften. Sie können nicht mit Waffen ausgestattet werden, aber dafür mit Schilden bis zum Abwinken. Auch eine Rodiniumschicht kann man einbauen. Das ist ganz einfach erklärt: Sie sind eben unbedingt notwendig für den Schiffsbau und können angegriffen werden. Zwar ist da noch die Verteidigung, die ein paar Sekunden später das Feuer dann auf sich zieht, aber trotzdem sind dann ggf. schon Schäden verursacht. Das kommt immer darauf an.

In Raumdocks können auch Schiffe repariert werden. Wie lange, die Reparaturarbeiten dauern, hängt von den Schäden ab - hierbei gilt: Schäden bis zu 30 % ⇒ 1 Runde; Schäden von 31 bis 50 % ⇒ 2 Runden; Schäden von 51 bis zu 80 % ⇒ 3 Runden; Schäden ab 81 - x (99 [Anm.: Bei 100 % ist ein Schiff wohl »tot«]) % ⇒ 4 Runden. Ihr müßt nur aufpassen, daß Ihr a) freien Platz habt - sprich nicht zu viele Schiffe im Dock sind - und b) das die Schiffe nicht zu groß sind. Aber das wurde oben ja schon erklärt.

Anzumerken sei aber noch: Wenn jemand nun wissen möchte, wie man ein Schiff der Todessternklasse bauen kann - oder besser gesagt wo -, hier folgendes: Ihr müßt dafür zwei große Raumdocks zusammenwerfen, d. h. so etwas wie ein Hyperraumdock zu entwerfen. Dafür braucht Ihr einfach das doppelte an Anfertigungen und Materialien (und Kosten) eines großen Raumdocks. So eine »Fusion« dauert jedoch drei APU-Jahre (drei Runden). Hierbei kann ich mich nur noch einmal wiederholen: Es wäre vielleicht doch schlauer, ein Dutzend Schiffe kleinerer Klassen zu bauen, als so ein Monster von Schiff.

Wenn man ein Raumdock nicht gerade benutzt, kann man es auch mit Hilfe von einem Schiff der Kleinen Kriegsklasse oder höher, zwei Schiffen der Universalklasse oder fünf Runabouts mit Schleppstrahlgeneratoren zu einem anderen Planeten in dessen Orbit versetzen. Dabei kann man auch durch den interstellaren Raum zu einem Planeten eines anderen Systems fliegen. Jedoch muß man beachten, daß die Schiffe während des Schleppens 25 % langsamer fliegen (können). Bei einem Schiff mit Perso 4 kann man dann also nur vier Kästchen pro Runde fliegen (z. B.).

Raumstationen

Da sind wir ja mal bei einem interessanten und umfangreichen Thema angelangt, denn Raumstationen sind nicht nur für das Prestige gut, zur Angabe oder sonst was. Nein, sie haben noch eine ganze Reihe anderer Tätigkeiten. Doch jetzt erst mal die obligatorische Tabelle, wie man Raumstationen - es gibt übrigens fünf Klassen - bauen kann:

WISSENSCHAFTS- UND FORSCHUNGSSTATION	HANDELS-POSTEN	ALLROUND-STATION	MILITÄR-BASIS	SPHÄRISCHE KLASSE
400 Mil. t Tritanium	500 Mil. t Tritanium	750 Mil. t Tritanium	1.000 Mil. t Tritanium	4.000 Mil. t Tritanium
200 Mil. t Duranium	250 Mil. t Duranium	400 Mil. t Duranium	500 Mil. t Duranium	2.000 Mil. t Duranium
200 Mil. t Kunststoffe	250 Mil. t Kunststoffe	400 Mil. t Kunststoffe	500 Mil. t Kunststoffe	1.000 Mil. t Kunststoffe
100 Mil. Energieeinheiten	125 Mil. Energieeinheiten	200 Mil. Energieeinheiten	250 Mil. Energieeinheiten	500 Mil. Energieeinheiten
100 Mil. Plasmaeinheiten	125 Mil. Plasmaeinheiten	200 Mil. Plasmaeinheiten	250 Mil. Plasmaeinheiten	500 Mil. Plasmaeinheiten
100 Mil. t Metalle	125 Mil. t Metalle	200 Mil. t Metalle	250 Mil. t Metalle	500 Mil. t Metalle
100 Mil. t Fiberglas	125 Mil. t Fiberglas	200 Mil. t Fiberglas	250 Mil. t Fiberglas	500 Mil. t Fiberglas
50 Mil. Mikrochips	75 Mil. Mikrochips	100 Mil. Mikrochips	125 Mil. Mikrochips	250 Mil. Mikrochips
40 Duotronische Verstärker	50 Duotronische Verstärker	75 Duotronische Verstärker	100 Duotronische Verstärker	200 Duotronische Verstärker

<i>20 Kommunika-tionssysteme</i>	<i>25 Kommunika-tionssysteme</i>	<i>40 Kommunika-tionssysteme</i>	<i>50 Kommunika-tionssysteme</i>	<i>100 Kommunika-tionssysteme</i>
20 Computerkerne	25 Computerkerne	40 Computerkerne	50 Computerkerne	100 Computerkerne
20 Lebens-erhaltungssysteme	25 Lebens-erhaltungssysteme	40 Lebens-erhaltungssysteme	50 Lebens-erhaltungssysteme	100 Lebens-erhaltungssysteme
40 Reaktoren	50 Reaktoren	75 Reaktoren	100 Reaktoren	200 Reaktoren
40 Replikatoren	50 Replikatoren	75 Replikatoren	100 Replikatoren	200 Replikatoren
40 Turbolifte	50 Turbolifte	75 Turbolifte	100 Turbolifte	200 Turbolifte
40 Transporter	50 Transporter	75 Transporter	100 Transporter	200 Transporter
15 Deflektorscheiben	20 Deflektorscheiben	40 Deflektorscheiben	50 Deflektorscheiben	100 Deflektorscheiben
10 Phalangen	15 Phalangen	35 Phalangen	45 Phalangen	90 Phalangen
10 Holodecks	15 Holodecks	35 Holodecks	45 Holodecks	90 Holodecks
<i>10 Andockklammern</i>	<i>15 Andockklammern</i>	<i>35 Andockklammern</i>	<i>45 Andockklammern</i>	<i>90 Andockklammern</i>
<i>10 Schlepptrahlgeneratoren</i>	<i>15 Schlepptrahlgeneratoren</i>	<i>35 Schlepptrahlgeneratoren</i>	<i>45 Schlepptrahlgeneratoren</i>	<i>90 Schlepptrahlgeneratoren</i>
<i>20 Shuttles</i>	<i>25 Shuttles</i>	<i>75 Shuttles</i>	<i>100 Shuttles</i>	<i>200 Shuttles</i>
5 Billion Sabacc	7 Billion Sabacc	9 Billion Sabacc	25 Billion Sabacc	120 Billion Sabacc
Mannschaft: mind. 250 Personen (siehe »Schiffe«)	Mannschaft: mind. 1.000 Personen (siehe »Schiffe«)	Mannschaft: mind. 2.500 Personen (siehe »Schiffe«)	Mannschaft: mind. 5.000 Personen (siehe »Schiffe«)	Mannschaft: mind. 20.000 Personen (siehe »Schiffe«)
Besatzungswechsel: alle 8 Runden	Besatzungswechsel: alle 12 Runden	Besatzungswechsel: alle 15 Runden	Besatzungswechsel: alle 20 Runden	Besatzungswechsel: nie
Größe: ca. 5-10 km ³	Größe: ca. 12-15 km ³	Größe: ca. 30-40 km ³	Größe: ca. 50-60 km ³	Größe: ca. 200-300 km ³
Lagervolumen: bis zu 50 Anfertigungen, 1.000 Mil.t/Einh. Materialien	Lagervolumen: bis zu 75 Anfertigungen, 1.250 Mil.t/Einh. Materialien	Lagervolumen: bis zu 150 Anfertigungen, 2.000 Mi.t/Einh. Materialien	Lagervolumen: bis zu 200 Anfertigungen, 3.000 Mil.t/Einh. Materialien	Lagervolumen: unbegrenzte Zahl
Personenfassungsvermögen: 1.000 Personen	Personenfassungsvermögen: 2.000 Personen	Personenfassungsvermögen: 5.000 Personen	Personenfassungsvermögen: 7.500 Personen	Personenfassungsvermögen: unbegrenzt
Scannerreichweite: fünf Kästchen	Scannerreichweite: sieben Kästchen	Scannerreichweite: zehn Kästchen	Scannerreichweite: dreizehn Kästchen	Scannerreichweite: zwanzig Kästchen
Transporterreichweite: sechs Kästchen	Transporterreichweite: acht Kästchen	Transporterreichweite: elf Kästchen	Transporterreichweite: vierzehn Kästchen	Transporterreichweite: einundzwanzig Kästchen
Schiebemechanismus: drei Kästchen bis Wissenschaft- und Forschungsklassenschiffe -> höchstens fünf Schiffe pro Runde	Schiebemechanismus: fünf Kästchen bis Universalklassenschiffe -> höchstens acht Schiffe pro Runde	Schiebemechanismus: sieben Kästchen bis Kleine Kriegsklassenschiffe -> höchstens zwölf Schiffe pro Runde	Schiebemechanismus: zehn Kästchen bis Große Kriegsklassenschiffe -> höchstens siebzehn Schiffe pro Runde	Schiebemechanismus: fünfzehn Kästchen an allen Schiffen -> höchstens dreißig Schiffe pro Runde
Andockringe: 10	Andockringe: 15	Andockringe: 35	Andockringe: 45	Andockringe: 90
Grundpunkte: 250 Punkte	Grundpunkte: 400 Punkte	Grundpunkte: 750 Punkte	Grundpunkte: 1.250 Punkte	Grundpunkte: 5.000 Punkte
Zusätzlich aufrüstbar bis zu 300 Punkte	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 500 Punkte	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 900 Punkte	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 2.500 Punkte	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 10.000 Punkte
Bauzeit: eine Runde	Bauzeit: zwei Runden	Bauzeit: drei Runden	Bauzeit: vier Runden	Bauzeit: sechs Runden

Fett = absolut notwendig; Standard = wichtig, kann man aber weglassen; Kursiv = nicht gerade wichtig, kann man weglassen

So, daß braucht man also für eine Raumstation. Es ist wohl klar, daß Ihr den Spielleiter informieren müßt, auch über die Dinge, die Ihr weggelassen habt - allgemein gilt das für alle Bauten.

- **Scannerreichweite:** Die kennt Ihr ja schon von den Schiffen. Hier ist sie eben nur noch etwas besser bzw. effektiver.
- **Schiebemechanismus:** Mit Hilfe der Schlepptrahlgeneratoren könnt Ihr Schiffe einfach wegschieben oder heranziehen. Bei jeder Station ist dies anders. Ist ja auch klar. So eine kleiner Handelsposten kann z. B. nicht einfach einen riesigen Todesstern wegschieben, denn dafür hat er einfach zu wenig »Power«. Jedoch könnt Ihr ein Schiff pro Runde nur einmal wegschieben und heranziehen bzw. herumzerren oder sonst was. Falls Ihr ein fremdes Schiff ohne dessen Wollen mal mehr als drei Mal geschoben habt, dann könnt Ihr es auch nicht mehr schieben. Wenn das nicht so wäre, dann könnte man z. B. eine Allroundstation nie mit Schiffen unter der Großen Kriegsschiffklasse angreifen. Bei Shuttles ist das aber anders. Da könnt Ihr so viele Ihr wollt schieben und auch so oft Ihr wollt. Allerdings nützt der Schiebemechanismus gar nix mehr, wenn die Schiff genau vor einer Station sich enttarnen. Das ist ja auch logisch. Ach ja, da fällt mir noch ein - speziell für unseren Sphen: Mit dem Schiebemechanismus könnt Ihr Schiffe nicht in die Korona einer Sonne schieben. Das geht nicht - nicht in Andromeda! Da fluktuiert dann der Strahl und das Schiff kann noch vorher in die entgegengesetzte Richtung fliegen. Versuchen könnt Ihr es aber - ein bißchen Schildschäden müßte das Schiff schon bekommen. Nicht viel aber. :-c -> :-(-> :-| -> :-) ...
- **Andockringe:** Andockringe, Andockklammern - nennt Sie wie Ihr sie wollt. Fakt ist auf jeden Fall das man pro Ring bzw. Klammer ein Schiff an die jeweilige Station andocken kann. Shuttles müssen jedoch nicht angedockt werden. Sie können direkt in die Station hin-einfliegen.

Raumstationen baut man direkt vor Ort, d. h.: Man befördert einfach die Materialien per Schiff oder Shuttles alle dort hin, wo man die Station bauen möchte. Eines muß aber beachtet werden: Raumstationen können nur zwischen den Sternensystemen errichtet werden - mit anderen Worten, nur im interstellaren Raum. Dafür gibt es eigentlich nur spieltechnische Gründe und nichts anderes - obwohl die Sphärische Klasse....

- **Wissenschaft- und Forschungsstation:** Das ist die kleinste der fünf Raumstation. Sie ist nicht sonderlich schwer zu bauen, hat aber auch nicht viele Vorzüge. In der Größe müßt Ihr Euch die wie die Erdstation McKinley bei TNG vorstellen. Wenn Ihr so eine habt, kommt Ihr automatisch in die nächste Forschungsebene (daher Wissenschaft- und Forschungsstation). Allerdings könnt Ihr keinen Interphasengenerator dort einbauen. Eine normale Tarnung der Station ist aber möglich. Ihr müßt dafür fünf Tarngeräte einbauen. Die Station könnt Ihr dann drei Runden getarnt lassen. Auch könnt Ihr so viele Shuttles dort bauen wie Ihr wollt. Schiffe bauen ist auch kein Problem, wenn's nicht mehr als zwei bis zur Wissenschafts- und Forschungsstufe sind.
- **Handelsposten:** Diese Art von Raumstation ist schon etwas besser, aber auch nicht so einfach zu bauen. Nach Fertigstellung einer solchen Station steigt Euer Handelsgrad zu einem Volk um 10, weil die Station für den Handel gebaut wird. Sie ist ungefähr so groß wie das Lysianische Hauptkommando (TNG-Episode 114, »Mission ohne Gedächtnis«). Tarnen und Shuttles bauen sind hier keine Probleme. Den Handelsposten könnt Ihr sechs Runden mit einer normalen Tarnung getarnt lassen (bei Phasentarnvorrichtung nur drei Runden). Ihr braucht dafür zehn Tarnvorrichtungen. Des weiteren habt Ihr die Möglichkeit pro Runde drei Schiffe bis zur Universalklasse (z. B. zwei Wissenschafts- und Forschungsstufenschiffe und ein Universalklassenschiff) zu bauen
- **Allroundstation:** Das ist wohl die beste Station. Nein, nicht was Ihr jetzt denkt. Die Station ist daher so gut, weil man von allem ein bißchen bekommt. Zuerst mal steigt Eure Technische Stufe um 5 an, dann bekommt Ihr die Punkte, die Euch noch zur nächsten Forschungsebene fehlen. Auch geht Euer Handelsgrad 5 Levels nach oben. Das ist doch was, oder? Die Station ist in etwa so groß wie einen Standard-Sternenbasis bei TNG oder so wie die DS9-Station. Mit 15 Tarngeräten könnt Ihr die Station neun Runden getarnt lassen. Wenn allerdings diese fünf Tarnvorrichtungen Interphasengeneratoren sind, geht das nur sechs Runden. Ich brauche ja nicht unbedingt erwähnen, daß Ihr hier Shuttles bauen könnt. Nun ja.... Schiffchen bauen? Wie wär's mit fünf Schiffen bis zu Kriegsklasse 1?? Geht klar, oder?
- **Militärbasis:** Nach dem Bau einer Militärbasis steigt Euer Technisches Level um 10. Auch könnt Ihr nun alle Spezialwaffen und Schilde herstellen, egal ob Ihr die Forschungsebene schon inne habt oder nicht. Des weiteren seit Ihr nun in der Lage, Transpersoantriebe zu bauen (ich teile das dann einem mit, um welche Forschungen es sich dabei handelt, wenn jemand so etwas baut). Sie ist ungefähr so groß wie Babylon 5. Mit 25 Tarngeräte ist diese Station dann auch noch für Feinde nicht lokalisierbar (bei normaler Tarnung zwölf Runden; bei Tarnung via Interphasengenerator nur neun Runden). »Ich muß mal 'schiffen'!« - »Wie bitte?« - »Müßt Ihr im 24. Jahrhundert nicht mehr pinkeln?« - »Oh, ach so!« [So ungefähr war ein Dialog zwischen LaForge und Cochrane bei ST VIII. - Ihr könnt Euch sicherlich daran noch erinnern, oder?]. Nun ja, ich dacht hier an sieben Stück, aber nur bis zur Kriegsklasse 2 (nicht Todesstern!).
- **Sphärische Klasse:** Sphärisch? Rund also. So wie die Erde. Oder, ääh, vielleicht doch nicht....??? Ist ja auch egal. Es ist auf jeden Fall fast unmöglich, so etwas zu bauen. Das ist ja schon fast eine Großstadt. Das ist so wie beim Todesstern. Nein, noch etwas schlimmer. Wenn Ihr nämlich so eine »Station« bauen möchtet, dann müßt Ihr erst mal so einige Forschungen durchlebt haben - wenn nicht zu sagen alle. Eine Forschungsebene von 30 ist da schon erforderlich. Na dann viel Spaß! Ach ja, ganz nebenbei: Ihr rutscht gleich mal drei Forschungsebenen vor, die Ihr voll auskosten dürft, d. h. alle Forschungen durchmachen und so. Dann steigt Euer Handelsgrad um 20, ebenso wie Eure Technische Stufe - wenn das überhaupt noch geht. Wie dem auch sei, vergleichen mit irgend etwas Ähnlichem ist wohl hier nicht drin. Dafür (für was auch immer) könnt Ihr hiermit alles machen (Tarnen, Bauen, usw.)

Raumstationen können im übrigen mit allen zusätzlichen Räumen und Ausstattungen ausgerüstet werden, die bei den Schiffen oben beschrieben wurden, mit Ausnahme der Notstandardquartiere und der Wissenschaftlichen Labore. Und wie gesagt: Ihr könnt auch eine Raumstation in einen Astroidengürtel bauen, wenn Ihr Euch das Tritanium und Duranium sparen wollt. Da habt Ihr dann aber noch ein paar Nachteile (siehe oben) [Asteroiden].

Raumstationen können auch mit Hilfe von zwei Todessternen, drei Großen Kriegsklassenschiffe, zwei Kleinen Kriegsklassenschiffe, fünf Universalklassenschiffen oder acht Runabouts mit Schleppstrahlgeneratoren versetzt werden. Während des Versetzens können die Schiffe nur mit 75 %iger Kraft bzw. Geschwindigkeit fliegen. Es ist jedoch unmöglich, eine Station zu versetzen, wenn sie angegriffen wird.

Auch dienen solche Stationen zur Reparatur von fliegenden Objekten, wie Schiffen und Shuttles. Es können so viele Schiffe repariert werden, wie freie Andockklammern vorhanden sind. Die Reparaturen gehen immer ganz schnell und die Schiffe müssen immer nur bis zum Ende einer Runde angedockt sein. Das ist der Vorteil zum Raumdock.

Ein weiterer Vorteil: Wenn Schiffe an einer Raumstation angedockt sind (und zwar bis zum Ende einer Runde) - warum auch immer -, dann haben sie, wenn sie die Raumstation wieder verlassen bzw. sich »abdocken«, 100 % Schiffszustand, falls der Schiffszustand vorher über 70 % lag. Wenn nicht, dann müssen sie noch eine Runde abgedockt bleiben. Wenn der Schiffszustand gar unter 50 % ist, dann müssen sie - um einen Schiffszustand von 100 % zu erlangen - noch zwei volle Runden bleiben. Falls Sie in diesem Falle aber nur eine Runde bleiben, ist der Zustand nur auf 70 %. Beim obigen Fall wäre er übrigens nur auf 85 %, wenn das Schiff nicht eine Runde angedockt bleibt. Raumstationen können aber den Schiffszustand nicht höher als 100 % bringen - ohne einer Investierung. Falls Ihr also den Schiffszustand während der Dockfasse erhöhen möchte, müßt Ihr pro Prozent nicht 1 Mrd. zahlen, sondern nur ½ Mrd. Sabacc. Dadurch spart Ihr Euch die Hälfte. Und wenn Euer Schiff mit 100 % Schiffszustand ankommt, dann geht das sogar in Nullzeit.

Ich brauche ja wohl nicht zu erwähnen, daß Ihr dem Spielleiter das mitteilen müßt, wenn Ihr eine Raumstation gebaut habt. Und: Raumstationen könnt Ihr auch auseinander bauen; das dauert allerdings zwei Runden.

Relaisstationen

Relaisstationen - diesen Begriff habt Ihr sicherlich schon mal bei Star Trek mitbekommen. Es ist echt lustig, wenn man mal nachschlägt, was das Wort »Relais« überhaupt bedeutet. Der Begriff kommt aus dem Französischen - das war klar. Relais ist eine elektrotechnische Vorrichtung, die durch einen schwachen Strom einen starken (örtlichen) Strom einschaltet. Die meisten Relais sind elektromagnetische. Da fließt ein schwacher Steuerstrom durch ein Spule, die einen Anker anzieht und damit den Stromkreis der starken (örtlichen) Stromquelle schließt. Na ja, und da sagt noch jemand etwas über Logik. Ziss, hier eine kleine Tabelle, welche Relaisstationen ich mir so vorgestellt habe.

KLEINE SENSOREN-RELAISSTATION	GROBE SENSOREN-RELAISSTATION	KLEINE KOMMUNIKATIONSRELAISSTATION	GROBE KOMMUNIKATIONSRELAISSTATION
200 Mil. Energieeinheiten	300 Mil. Energieeinheiten	240 Mil. Energieeinheiten	360 Mil. Energieeinheiten
100 Mil t. Tritanium	150 Mil t. Tritanium	120 Mil t. Tritanium	180 Mil t. Tritanium
50 Mil. t Duranium	75 Mil. t Duranium	60 Mil. t Duranium	90 Mil. t Duranium
25 Mil. t Kunststoffe	30 Mil. t Kunststoffe	30 Mil. t Kunststoffe	45 Mil. t Kunststoffe
25 Mil. t Metalle	30 Mil. t Metalle	30 Mil. t Metalle	45 Mil. t Metalle
25 Mil. Plasmaeinheiten	30 Mil. Plasmaeinheiten	30 Mil. Plasmaeinheiten	45 Mil. Plasmaeinheiten
10 Mil. Mikrochips	15 Mil. Mikrochips	15 Mil. Mikrochips	20 Mil. Mikrochips
1 Duotronischer Verstärker	1 Duotronischer Verstärker	1 Duotronischer Verstärker	2 Duotronischer Verstärker
10 Phalangen	15 Phalangen	1 Phalanx	2 Phalanx
1 Kommunikationssystem	1 Kommunikationssystem	10 Kommunikationssysteme (mind. 1 Subraumfunkgerät)	15 Kommunikationssysteme (mind. 1 Hyperraumfunkgerät)
5 Computerkerne	7 Computerkerne	7 Computerkerne	10 Computerkerne
1 Lebenserhaltungssystem	2 Lebenserhaltungssysteme	1 Lebenserhaltungssystem	2 Lebenserhaltungssysteme
1 Replikator	2 Replikatoren	1 Replikator	2 Replikatoren
1 Turbolift	1 Turbolift	1 Turbolift	2 Turbolifte
1 Deflektorscheibe	2 Deflektorscheiben	1 Deflektorscheibe	3 Deflektorscheiben
1 Reaktor	2 Reaktoren	1 Reaktor	2 Reaktoren
400 Mrd. Sabacc	750 Mrd. Sabacc	500 Mrd. Sabacc	800 Mrd. Sabacc
Besatzung: mind. 5 Personen (siehe »Schiffe«)	Besatzung: mind. 10 Personen (siehe »Schiffe«)	Besatzung: mind. 7 Personen (siehe »Schiffe«)	Besatzung: mind. 10 Personen (siehe »Schiffe«)
kein Besatzungswechsel	kein Besatzungswechsel	kein Besatzungswechsel	kein Besatzungswechsel
Lagervolumen: bis zu 7 Anfertigungen, 75 Mil. t/E. Mat.	Lagervolumen: bis zu 15 Anfertigungen, 150 Mil. t/E. Mat.	Lagervolumen: bis zu 10 Anfertigungen, 100 Mil. t/E. Mat.	Lagervolumen: bis zu 20 Anfertigungen, 175 Mil. t/E. Mat.
Personenfassungsvermögen: 25 Personen	Personenfassungsvermögen: 50 Personen	Personenfassungsvermögen: 30 Personen	Personenfassungsvermögen: 50 Personen
Scannerreichweite: sieben Kästchen	Scannerreichweite: zwölf Kästchen	Scannerreichweite: ein Kästchen	Scannerreichweite: zwei Kästchen
Grundpunkte: 100 Punkte	Grundpunkte: 200 Punkte	Grundpunkte: 150 Punkte	Grundpunkte: 300 Punkte
Zusätzlich aufrüstbar bis zu 50 Punkten	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 75 Punkten	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 60 Punkten	Zusätzlich aufrüstbar bis zu 90 Punkten
Bauzeit: Nullzeit	Bauzeit: eine Runde	Bauzeit: Nullzeit	Bauzeit: eine Runde

Fett = absolut notwendig; Standard = wichtig, kann man aber weglassen; Kursiv = nicht gerade wichtig, kann man weglassen

So, dies war mal die Bauliste. Es ist ja klar, daß Ihr einen Bau einer solchen Relaisstation Euren zuständigen Spielleiter mitteilen müßt. Relaisstationen werden im übrigen - genau wie Raumstationen - direkt vor Ort, im interstellaren Raum, gebaut.

- **Kleine Sensorenrelaisstation:** Eine solche Station kann strategisch sehr gut sein. Man postiert sie einfach am Ende seines Staatsgebietes und kann mit ihr dann z. B. feindliche Schiffe orten. Eine Scannerreichweite von sieben Kästchen ist enorm gut. Wenn man so einen Station sich baut, sollte man sie noch mit einem Antiprotonenscanner ausrüsten, dann kann sie auch getarnte Schiffe lokalisieren. Dazu benötigt man aber erst mal die Antiprotonentechnik aus der Forschungsebene 8. So eine Station kann man im übrigen auch tarnen. Dann hat sie aber nur noch eine Effektivität von vier Kästchen Scannerreichweite, falls man eine normale Tanvorrichtung verwendet. Bei einer Phasentanvorrichtung wären es nur noch zwei Kästchen. Einen Schlepptstrahlgenerator kann man nicht einbauen. Auch können nur Energiewaffen bis zu vier Punkte eingebaut werden und Schilde nur bis zur Stufe 2.
- **Große Sensorenrelaisstation:** Dazu brauch' ich ja eigentlich dann nicht mehr viel zu erwähnen. Sie kann auch getarnt werden. Dann gilt das gleiche wie oben. Einen Schlepptstrahlgenerator kann man einbauen, aber nur einen. Energiewaffensysteme bis zu sieben Punkten kann man dann noch installieren. Schilde bis zur Stufe 3 sind auch einbaubar. Das war dann auch schon alles.
- **Kleine Kommunikationsrelaisstation:** Kleine Kommunikationsrelais können Radio- und Subraumfunksignale weiterleiten. Bei Radiofunksignalen läuft das dann so, daß man über eine Relaisstation zu den nächsten zwei Sternensystemen funken kann, ohne dort erst hinzufiegen. Dazu muß man die Relaisstation vor dem »Sendesternensystem« bauen. Bei Subraumfunksignalen geht das so: Die Relaisstation wird am Ende des Sektor hingebaut. Das ermöglicht dann einem, über drei Sektoren zu funken, die in der Richtung liegen. Z. B. baut man sie am linken Ende vom Sektor L in irgendeinen Spiralarm hin. Dann kann man - ohne hinfliegen zu müssen - Kontakt mit den Völkern auf der ganzen Karte aufnehmen, da es auf einer Karte nur vier Sektoren gibt. Und wenn man die Relaisstation am Ende von L hinknallt, sind die Sektoren I, J, K, M, N, O und P in Reichweite. Und wenn man dann im Sektor J oder M wieder eine solche Relaisstation hinbaut, kann man die Nachricht von Sektor L sogar bis zu den Sektoren B, C, D, F, G und H befördern. Das ist doch schon was. Genauso kann man es bei Radiofunk machen. Der interbracchiale Raum zählt hierbei im übrigen zwei Kästchen. Die Station kann nur mit Energiewaffen bis zu fünf Punkten und mit Schilde bis zur Stufe 3 aufgerüstet werden. Eine Tarnung ist unmöglich. Ein Schlepptstrahl - aber nur einer - kann jedoch eingebaut werden.
- **Große Kommunikationsrelaisstation bzw. Subspacetransmitter:** Woher kennen wir wohl diesen Begriff? Richtig, von »Star Trek: First Contact«. Die Borg wollten aus der Hauptdeflektorscheibe der Enterprise-E so einen bauen. Na ja, wurde wohl nix draus. Ihr könnt das aber jetzt realisieren, wenn Ihr auch nur ein Hyperraumfunkgerät habt [Anm.: Blumba! Übersetzen wir das mal ins Deutsche, dann bekommen wir Subraumfunksender- bzw. übermittler heraus. Grübel, grübel. Na ja, da besteht wohl doch ein Unterschied zu dem normalen Subraumfunkgerät - auf jeden Fall hier, »in this place where I belong« (Captain Sisko, »Call to Arms«; ich hätte nie gedacht, daß er das mal sagen würde!)]. Ihr baut so ein Relais einfach am Ende eines Spiralarms, z. B. Sika/Ida, Sektor A, B, C, D, I, J, K, L oder von mir aus auch Astra/Corda, Sektor E, F, G, H, M, N, O oder P. Wir nehmen mal hypothetisch an, Ihr baut so ein Teil im Zaccani-

anischen Raum -> sprich Sika, Sektor L. In diesem Fall könnt Ihr dann mit allen Völkern des Sika-, Astra- und Ida-Arms Kontakt aufnehmen, weil der Sektor L an zwei Spiralarmen ankreuzt. Da Ihr aber auch mit so einen Ding nicht diagonal durch den interbracchialen Raum funken könnt, geht ein Funkkontakt mit Völkern nach Corda in unseren Beispiel nicht. Ich hoffe, Ihr habt es verstanden. Wer noch Fragen hat, soll mich fragen. Fakt ist auf jeden Fall, daß Ihr so einen Subspacetransmitter mit Energiewaffen bis zu acht Punkten und Schilden bis zu Stufe 5 aufrüsten könnt. Schlepptstrahlgeneratoren könnt Ihr einbauen, tarnen aber nicht, da sonst die Effizienz der Übertragung gestört wäre.

Relaisstation können mit Selbstzerstörungssystemen und Notsystemen ausgerüstet werden. Bei letzterem gilt jedoch folgendes zum Bau: 1 Lebenserhaltungssystem, 1 Computerkern, 1 Reaktor und noch mal 10 % der Baukosten.

Relaisstationen können auch mit einem Schiff mit Schlepptstrahlgenerator (egal welche Klasse; es reicht auch ein Runabout) geschleppt werden. Das Schiff fliegt dann mit 75 %iger Kraft. Dann gibt es noch zwei Besondere Gebilde extra für Relaisstationen, die anschließend kommen. Mehr gibt es nicht zu sagen.

[Kleine Anmerkung: Tja, da sieht man mal, daß ich Tips und Vorschläge von Spieler - wie diesen hier von Erwin Exner (Zaccan) - auch übernehme, wenn sie nicht zu dumm klingen. Danke nochmals, Triple E!]

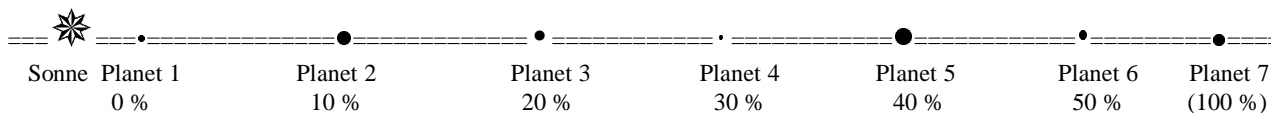
Besondere Gebilde

Neben dem schon oben aufgeführten Dingen (Raumstationen, Verteidigungsanlagen etc.) könnt Ihr noch besondere Gebilde, wie Sonderstationen, Sonderanlagen usw. bauen. Dafür benötigt Ihr keine höher Forschungsebene oder so. Nachfolgend also einige dieser Gebilde:

- **Recyclinganlagen:** »Recycling«, daß ist so ein Begriff, den jeder kennt, aber nur wenige richtig erklären können. Zu dieser Minderheit zähle ich mich nicht. Ich kann Euch das nicht ohne weiteres sagen, was damit gemeint ist. Okay, es heißt so etwas ähnliches wie »Wiederherstellung«, »Neuaufbereitung« oder so. Nun ja, ich wähle auf jeden Fall diesen Begriff. Fragt mich nicht warum, ich weiß es nicht. Fakt ist aber, daß man bei *APU* mit so einer Anlage veraltete Dinge - also Abfallprodukte - wieder aufbereiten kann, also den neuen Standard anpaßt. Das dauert allerdings einen Monat [Anm.: Durch die Reproduktionsanlagenforschung kann man das noch verbessern, aber später mehr dazu!] Ach ja, darunter zählen alle Kommunikationssysteme, Antriebe, Schilde, Waffen, Spezialwaffen und alles Spezielle, daß dem selben gleich kommt (häh?). Solche Anlagen kann man nur auf Planeten (egal welcher Klasse), Orbitalen Anlagen in denen man zusätzliche Räume und Ausstattung installieren kann, Raumstationen und Schiffen ab der Wissenschafts- und Forschungsstufe einbauen. Zum Bau benötigt man folgende Materialien: 10 Mil. t Stahl, 50 Mil. Energieeinheiten, 50 Mil. Plasmaeinheiten, 5 Mil. Mikrochip, 2 Duotronische Verstärker, 40 Replikatoren, 15 Reaktoren, 5 Computerkern, 1 Phalanx und 150 Mrd. Sabacc. Man kann nicht mehr als drei Anlage auf einen Planeten z. B. bauen. Mit einer Recyclinganlage kann man pro Runde 25 Dinge um eine Stufe - nur eine Stufe - verbessern. Wenn Ihr ein Teil schon mal recycelt habt, dann könnt Ihr das nicht noch mal in der gleichen Runde recyceln, weil der Vorgang eben ein Spieljahr dauert [Die Reproduktionsforschung macht dieses Regel somit »unschädlich«!]. Ein paar praktisches Beispiel noch am Schluß: Subraumfunkgeräte -> Hyperraumfunkgeräte, Schilde 4 -> Schilde 5 (eine Runde später -> Schilde 6 [Maximum]), Phaser -> Schnellphaser (eine Runde später -> Schnellimpulsphaser), Torpedoabschußrohre -> Schnelltorpedoabschußrohre (nicht höher), Perso 4 -> Perso 5, etc. Für jedes Stück, daß man recycelt, muß man 4 Mrd. Sabacc zahlen. Des weiteren muß man für die Wartung der Anlage pro Runde noch 10 Mrd. Sabacc zahlen - egal ob man sie benutzt oder nicht. Für Waffen gilt speziell noch: Wenn man z. B. einen Phaser zum Schnellphaser verbessert, bleibt dieser trotzdem ein Phaser, auch wenn er jetzt besser im Kampf um mehr Punkte bekommt. Ein Phaser bleibt ein Phaser und ihr müßt nur sechs Punkte berechnen und nicht acht Punkte. Bei Schilden ist das genauso. Wenn Ihr aber z. B. ein Photonentorpedoabschußrohr zu einem Schnellphotonentorpedoabschußrohr recycelt, dann recycelt ihr nicht gleichzeitig die Photonentorpedos in Schnellphotonentorpedos um. Das ist immer so, denn man kann Torpedos jeglicher Art nicht recyceln (die werden nur ab bestimmten Forschung besser). Folgende Dinge können übrigens nicht recycelt werden: Tarngeräte, Spezialmaterialien/-waren, und Handwaffen. Alles andere erledigt sich von selbst.

- **Langstreckenabschußrohre:** Das sind wichtige Teile. Man kann solche in orbitale Verteidigungsanlagen einbauen - aber nur in orbitale! -, um benachbarte Planeten zu schützen. Hierbei ist nicht nur die nachfolgende grafische Darstellung zu beachten, sondern auch, daß die Langstreckenabschußrohre nicht für Energiewaffen wie Phaser oder Laser geeignet sind, d. h.: Man kann eigentlich nur die Leistung der Torpedo-, Photonentorpedo- und Quantentorpedoabschußrohre verbessern. Dazu benötigt man nur ein Langstreckenabschußrohr pro orbitale Verteidigungsanlage - man kann übrigens nur ein Rohr in eine kleine orbitale Verteidigungsanlage einbauen, zwei gehen bei einer großen, aber nicht mehr. Kommen wir aber zur versprochenen Darstellung:

Vorweg: Es wird angenommen, daß dieses Sternensystem sieben Planeten hat und der siebte angegriffen wird. Alle anderen Planeten haben orbitale Verteidigungsanlagen mit Langstreckenabschußrohren. Nachfolgend also die Unterstützungseffizienz der Langstreckenabschußrohre (nur von denen, nicht die andere Verteidigung) der anderen sechs Planeten für den siebten Planeten in % ausgedrückt.



Demnach können alle Planeten den siebten unterstützen, außer den ersten. Das System dahinter ist eigentlich ja ganz einfach zu erkennen. Der bzw. die »Nachbarwelten« des angegriffenen Planeten können mit 50 % unterstützen. Deren »Nachbarwelten« dann mit 40 % usw. In unserem Beispiel wird eben der letzte Planet des Systems angegriffen - das hat zur Folge, daß er keinen »rechten Nachbar« hat und nur ein Planet mit 50 % unterstützen kann. Trotzdem 50 % können recht viel sein, wenn man in den orbitalen Verteidigungsanlagen nur Torpedos - welcher Art auch immer - eingebaut hat.

Okay, zum Bau benötigt man folgendes: 4 Mil. t Tritanium, 2 Mil. t Duranium, 1 Mil. Energieeinheiten, 1 Mil. Plasmaeinheiten, 1 Mil. t Metalle und 50 Mrd. Sabacc. Also, daß hört sich doch nicht schlecht an, oder? Vor allem preiswert. Ich werd' mir sicherlich ein paar solcher Teile bauen - und ihr!?

Langstreckenabschußrohre werden übrigens nicht zum Wohlstandslevel oder zum Sozialwesensplan dazugezählt.

- **Duplikatoren:** Das sind modifizierte Transporter, mit denen man normale Waffen (keine Spezialwaffen oder Schilde oder neue Forschungen) vervielfältigen kann. Dazu benötigt man: 1 Transporter (logisch), 25 Mil. Plasmaeinheiten, 25 Mil. Energieeinheiten, 25 Mil. t Fiberglas, 10 Mil. Mikrochips, 1 Duotronischen Verstärker und 2 Computerkerne. Bei einer Waffe bis 4 Punkte werden 5 Duplikate hergestellt; von 5 - 9 Punkte => 3 Duplikate; von 10 - X Punkte => 1 Duplikat. Ein Duplikator kann nur einmal verwendet werden (da-

nach ist er mit den Materialien und dem Transporter Abfall). Je Duplikator können drei verschiedene oder gleiche Waffensysteme kopiert werden. Und für unseren Spielleiter Ignatzek: Mit einem Duplikator kann man keinen Duplikator duplizieren, gell!! Auch werden nur Waffen dupliziert und nicht Waffen mit deren Materialien. Du weißt schon, was ich meine!

- **Orbitale Abbauanlagen:** Wie schon mal bei den Planeten oben erwähnt, benötigt man solche zum Abbau der Materialien, Anfertigungen usw. bei N-, J- und G-Planeten. Für den Bau solcher braucht Ihr: 10 Mil. t Tritanium, 5 Mil. t Duranium, 10 Mil. t Metalle, 5 Mil. t Kunststoff, 10 Mil. Energieeinheiten, 3 Mil. Mikrochips, 1 Computerkern, 3 Transporter, 5 Shuttles und 50 Mrd. Sabacc. Mehr ist eigentlich nicht zu verlieren. Außer: Die Abbauanlagen werden so wie orbitale Verteidigungsanlagen gesehen, nur halt, daß sie nicht mit Waffen, Schilden etc. ausgerüstet werden können. Sie dienen ja nur der Produktion.
- **Planetarische Schildgitter:** Das »Extra-Hyper-Bonus-Spitze«-Verteidigung für einen Planeten. Um den Planeten wird mit Hilfe von einer ganzen Menge Tritanium und Duranium ein Schildgitternetz aufgebaut, daß erst mal vom Gegner durchbrochen werden muß. Für den Bau benötigt man 2.000 Mil. t Tritanium, 1.000 Mil. t Duranium und 500 Schilde (normale; 1- 6) egal welcher Art, d. h.: z. B. 100 Schilde 3, 200 Schilde 4 und 200 Schilde 6. Das Teil hat 750 Grundpunkte und jedes Schild hat 50 % mehr Punkte. Mehr und auch nicht weniger. So ein Schildgitter baut man übrigens im Orbit eines Planeten in Nullzeit und nicht in einen Asteroidengürtel, damit man sich dadurch das Tritanium und Duranium spart. Es gibt da so einen schlaunen Spieler, dem das eingefallen ist. Derjenige weiß schon, was ich meine!
- **Transporterbasen:** Mit einer Transporterbasis könnt Ihr von einem Planeten zu irgendeinen Punkt in dessen System Personen (mit deren Handwaffen) und Materialien direkt beamen. Allerdings nur pro Transporterbasis auf einmal 300 Personen, 300 Mil. t Materialien, 300 Mil. Einheiten und 20 Stück Waren. Nicht mehr. Zum Bau braucht Ihr im übrigen 10 Transporter, 2 Computerkerne, 80 Mil. t Tritanium, 40 Mil. t Duranium, 15 Mil. Mikrochips, 2 Duotronische Verstärker, 15 Mil. Energieeinheiten und 25 Mrd. Sabacc. Transporterbasen kann man in Nullzeit bauen und drei Mal pro Runde benutzen, danach haben sie keine Energie mehr - erst wieder nächste Runde. Sie können nur auf Planeten errichtet werden und sind bei gewissen Takt. Manövern sehr nützlich bzw. notwendig.
- **Observatorien:** Hey, habt Ihr schon gewußt, daß ein Observatoriumsbeamter Observator heißt?? Na gut, auch egal. Ein Observatorium ist eine wissenschaftliche Beobachtungsstelle. Der Begriff kommt mal wieder aus dem Lateinischen. Eine astronomische Sternwarte oder eine meteorologische Wetterwarte ist z. B. ein Observatorium. Es wird dort eben geforscht und so. Ein Observatorium ist bei *APU* eine kleine Station. Zum Bau benötigt Ihr: 160 Mil. t Tritanium, 80 Mil. t Duranium, 40 Mil. t Metalle, 30 Mil. Energieeinheiten, 5 Mil. Plasmaeinheiten, 3 Mil. Mikrochips, 1 Duotronischen Verstärker, 3 Computerkerne, 1 Transporter, 1 Lebenserhaltungssystem, 1 Replikator, 3 Shuttles (keine Kampfschuttles), 3 Reaktoren, 1 Deflektorscheibe, 20 Phalangen, 1 Ortungsinventor, 1 Kommunikationssystem, 20 ausgebildete Personen und 200 Mrd. Sabacc. Alles davon ist notwendig. Ein Observatorium kann nur in einem Orbit eines Planeten oder im interstellaren Raum gebaut werden - und zwar in Nullzeit. Mit so einem Teil könnt Ihr dann direkt vor ganze Asteroidengürtel, Nebeln, unbewohnte K- und Sonderklasseplaneten, neutralen Planeten und Sterne studieren. Ihr müßt das Observatorium nur mit einem Schiff mit Schlepptstrahlgenerator dorthin bringen. Das Schiff kann mit 75 %iger Effizienz fliegen. Wie viel Forschungspunkte Ihr bekommt, hängt damit zusammen, wie viele Forschungspunkte ein Nebel z. B. beinhaltet. Selbstverständlich bekommt Ihr noch einen Zuschlag. Bei einem Stern sieht das anders aus und ich werde da extra ein Programm für schreiben. Ihr könnt mit einem Observatorium sechs Runden an einer Stelle forschen. Zu beachten sind noch zwei Dinge: A) So eine kleine Station hat eine Scannerreichweite von vier Kästchen und B) könnt Ihr nur jeweils einen Planeten studieren, nebenbei aber noch einen Nebel und einen Stern z. B. Ihr müßt auch nicht in einen Nebel hineinfliegen, sondern nur in Scannerreichweite sein. Ich finde, daß ist ein gutes Teil und wenn ich mal ein paar Phalangen zu viel habe, werde ich mir überlegen, so ein Teil mal zu bauen.
- **Orbitale Spionagestationen:** Grundvoraussetzung hierfür ist eine Tarnvorrichtung, ggf. ein Hyperraumfunkgerät und die Transporterforschung (Forschungsebene 6). Ich glaube, ich sage Euch erst mal, was man dazu alles braucht: 1 Tarngerät, 60 Mil. t Tritanium, 25 Mil. t Duranium, 30 Mil. Energieeinheiten, 10 Mil. Metalle, 10 Mil. Mikrochips, 1 Reaktor, 1 Lebenserhaltungssystem, 1 Computerkern, 2 Phalangen, ggf. 1 Hyperraumfunkgerät (sonst könnt Ihr die Informationen nicht senden -> es geht aber auch noch anders, daß sind dann sogenannte Präsenzfälle), 1 Deflektorscheibe, 3 ausgebildete Personen (egal welcher Gruppe) und 250 Mrd. Sabacc. Gebaut wird in Nullzeit irgendwo im interstellaren Raum (auch in einem Asteroidengürtel - das geht!). Die Station schleppt ihr mit einem Schiff mit Tarnvorrichtung in den Orbit eines Planeten eines Volkes [eines, eines, ...], welches Ihr ausspionieren möchtet (75 % Effizienz des normalen Persoantriebs - z. B.: Perso 5 -> 6 Kästchen, da $8/100*75 = 6$ gibt). Wenn der Gegner keine Möglichkeit hat, Euch zu lokalisieren (mit Antiprotonenscanner z. B.), muß er Euch nach einer Runde alles über seinen Planeten mitteilen (Produktion, Verteidigung, etc.) und noch mehr. Die Schiffe, Anlagen usw. die im Orbit sind, muß er Euch auch nennen. Solange, bis ihr wieder abzieht bzw. er Euch entdeckt. Er muß Euch auch die Daten von Kolonien im gleichen System nennen bzw. der Spielleiter wird das tun. Na ja, mehr gibt es eigentlich nicht zu sagen. Außer, daß ich dies echt spitze finde! [Anm.: Ein Dank an die Tivano, für deren Grundidee, die ich ein bißchen stark modifiziert habe. Vielleicht werde ich mir später da noch etwas einfallen lassen.]
- **Kommunikationsstörsender:** Nur für Kommunikationsrelaisstationen geeignet. Durch solche Installationen können Funksignale gestört werden, so daß der Empfänger nur ein paar Worte mitbekommt, die Leute auf der Relaisstation jedoch alles. In der Praxis läuft das dann so: In der Nähe einer Kommunikationsrelaisstation, die mit so einem Störsender ausgestattet ist, können keine Nachrichten abgesandt werden. Ein Beispiel: Eines Eurer Schiffe wird bei einer Relaisstation angegriffen. Jetzt wollt Ihr ein Notsignal senden. Dieses wird gestört und Ihr könnt keine Unterstützung anfordern. Erst eine volle Runde später werden Eure Leute mißtrauisch, doch dann kann es schon zu spät sein. Gut, wie dem auch sei, hier die Bauliste: 1 Hyperraumfunkgerät, 1 Duotronischer Verstärker, 1 Computerkern, 5 Mil. Mikrochips, 1 Hauptstromaggregat, 1 Ortungsinventor und 25 Mrd. Sabacc. Dann braucht Ihr noch die Kommunikationsforschung. Kleine Relaisstationen können in einen Umkreis von 10 Kästchen Signale stören, Große Stationen innerhalb eines Bereichs von 20 Kästchen.
- **Anti-Scan-Emitter:** Nur für Sensorenrelaisstationen geeignet. Ein dummer Name, aber spielt ja keine Rolle. Es ist wie oben, nur das man eben in der Nähe einer solchen Station nicht scannen kann. Der Umkreis erstreckt sich auf die jeweilige Scannerreichweite so einer Station (bei einer kleinen Sensorenrelaisstation wären es also sieben Kästchen im Radius um die Station). Bauanforderungen: 1 Sensorenphalanx, 1 Duotronischer Verstärker, 1 Computerkern, 5 Mil. Mikrochips, 10 Mil. Plasmaeinheiten und 25 Mrd. Sabacc. Zusätzlich benötigt man noch die Sensorenforschung. Das war's dann auch schon.

Vielleicht kommen später noch ein paar dazu. Bislang soll dies aber mal reichen.

Koordinatensystem

Jeder Planet, jedes Sternensystem, jeder Nebel, jeder Astroidengürtel - selbst jeder irrelevante Mond - und allgemein alles hat seine eigenen Koordinaten. Da aber bei *APU* die einzelnen Spiralarme in Sektoren eingeteilt wurden, wird das dann doch ein bißchen komplizierter. Trotzdem möchte ich es Euch anhand eines kleinen Beispiels erläutern:

Eure Planet heißt »Beispiel«, ist der 3. Planet des Sternensystem »Ausgedacht«, das sich wiederum im Sektor A auf der Position »07-07« im Spiralarm Astra befindet. Die Koordinaten Eures Planeten wären demnach »Astra-A07-07-3«, da Euer Planet ja der 3. Planet im Sternensystem Ausgedacht ist. Wäre er der 5. Planet, so würden Eure Koordinaten Astra-A07-07-5 sein. Wäre er jetzt im Spiralarm Corda im selben Sektor und an der selben Stelle (was eigentlich unmöglich ist - so denke ich), so wären die Koordinaten Corda-A07-07-3. Oder anders gesagt (verallgemeinert): Erst der Spiralarm, dann der Sektor, weiterhin die Längskoordinaten, danach die Breitenkoordinaten und am Schluß der Platz Eures Planeten (von diesem Beispiel jetzt ausgegangen) in Eurem Sternensystem.

Der Spiralarm muß immer vor den Koordinaten stehen, da es sonst zu Verwechslungen kommen könnte. Ich schätze, Ihr müßt das so ungefähr verstanden haben. Wenn jetzt noch nicht, dann spätestens, wenn Ihr die Karte Euch auch mal ansieht. An dieser Stelle müßten alle Fragen geklärt sein. Und wenn nicht, stehe ich (bzw. der andere Typ da, der sich auch Spielleiter schimpft) Euch gerne offen.

Nebenbei: Ich hätte das Ganze noch komplizierter machen können, indem ich dreidimensionale Karten entworfen hätte. Leider fehlt mir die Zeit dazu! Also hab' ich einfach die *A:TC*-Karten ein bißchen verändert.

Fortbewegung

Dazu gibt es nicht viel zu erwähnen. Wie schnell man fliegt, hängt eben vom Antrieb ab. Das wurde ja schon oben ausführlich erklärt. Es sei jedoch noch zu sagen, daß man in alle Richtungen fliegen kann - waagrecht, senkrecht und/oder diagonal. Das heißt also nichts anderes, daß man auch »Kombos« vornehmen kann, wie z. B.: Ein Kästchen waagrecht, dann eines diagonal und am Schluß noch eins senkrecht. Alles ist erlaubt, sofern es vom Regelwerk her geht.

EXTREM WICHTIG: In jeder Runde müßt Ihr dem Spielleiter Eure alten und neuen Koordinaten Eurer Schiffe - auch wenn sie eine normale Tarnvorrichtungen haben - mitteilen. Ausnahme: Schiffe mit Interphasengeneratoren - die müssen sich nicht identifizieren. Shuttles müssen im übrigen auch nicht gemeldet werden.

Kommunikation

Bei der Kommunikation zwischen Völkern müssen einige Dinge beachtet werden, ganz speziell im Hinblick darauf, über welches Kommunikationssystem Ihr verfügt - wie da wären:

- **Radiofunkgeräte:** Mit solchen Dinger könnt Ihr nur dann mit einem anderen Spieler Kontakt aufnehmen, wenn Ihr mit einem Eurer Schiffe in einem System von ihm seit bzw. umgekehrt.
- **Subraumfunkgeräte:** Das haben die meisten Rassen. Ihr könnt mit einer anderen Spezies dann »quasseln«, wenn diese irgend etwas (Schiff, Shuttle, Raumstation, Kolonie o.ä.) in einem Sektor hat, wo Ihr Euch auch mit irgend etwas befindet, daß halt Subraumfunkgeräte hat bzw. auch eine Kolonie da habt.
- **Hyperraumfunkgeräte:** Ihr könnt mit jedem Volk in einem Spiralarm, wo Ihr ein Hyperraumfunkgeräte habt, Kontakt aufnehmen, d. h.: Hyperraumfunkgeräte sind auf einen Spiralarm beschränkt (wenn man da von »beschränken« reden kann).

Wenn allerdings einmal ein Kontakt hergestellt wurde, könnt Ihr mit diesem Volk ständig kommunizieren, egal ob Ihr Euch in »Reichweite« befindet oder nicht. Das wird so erklärt, daß Ihr eben nun die Koordinaten kennt, wo Ihr hinfunkeln müßt oder so. Denkt Euch selbst was bei. Durch Kommunikationsrelaisstationen kann man die Kommunikation noch verbessern.

Kolonisierung von Planeten

Durch die Kolonisierung von Planeten bekommt ein Spieler die Möglichkeit, seine Materialien pro Runde zu erhöhen. Das erleichtert vieles - speziell den Bau von Verteidigungsanlagen, Shuttles, Schiffen, Werften, Raumdocks usw. Aber nicht nur dies; Kolonien haben auch strategischen Wert und noch einiges mehr.

Da Ihr die Planetenklassen oben schon kennt, muß ich hier nur noch erklären, wie Ihr in der Praxis eine Kolonie gründen könnt. Das ist ganz einfach: Ihr schreibt einfach dem Spielleiter einen Brief und fragt, ob dieser oder jener Planet frei ist - d. h. Ihr scannt erst mal, am besten das ganze System. Jedoch müßt Ihr dabei beachten, daß Ihr pro Spielrunde mit einem Schiff nur drei volles Systeme scannen dürft (siehe unten) Natürlich müßt Ihr das nicht einem Schiff tun, ein Shuttle tut's auch (Scanregelungen sind die gleichen). Ihr habt die Möglichkeit, im Brief bereits zu erwähnen, daß Ihr das gesamte System z. B. scannt und den besten Planeten davon wollt. Oder: Ihr scannt einfach nur. Später könnt Ihr Euch ja dann entscheiden, ob Ihr einen Planeten dort kolonisieren möchtet. Im ersten Fall (scannen und besten Planeten kolonisieren), erhaltet Ihr vom Spielleiter die notwendigen Informationen, sprich die Daten des Planeten. Besser ist jedoch der zweite Fall - daß Ihr erst mal scannt. Denn wie schon bei den Planetenklassen erwähnt, könnt Ihr nicht alle Planeten kolonisieren und manche sind ja auch schon bewohnt (später mehr). Aber, wie gesagt, Ihr habt die Möglichkeit zu entscheiden.

Für die Kolonisierung eines für Euch bewohnbaren Planeten benötigt Ihr 100 Kolonisten. Nicht mehr und auch nicht weniger [Anm.: Ja ja, daß ist nicht realistisch. Ihr müßt das eben so sehen, daß die Kolonisten gerademal nur 1 % der Materialien abbauen. Den Rest übernehmen dann technische Geräte und Einrichtungen (auch Roboter und so). Die Kolonisten steuern die dann nur noch!]. Diese beamt Ihr einfach auf den Planeten. Die Materialien bekommt Ihr dann jedoch nicht sofort, sondern erst in der nächsten Runde. Das wird so erklärt, daß die Kolonisten erst mal etwas aufbauen müssen, um etwas abbauen zu können. Das ist so bei noch unbewohnbaren Planeten. Bei bereits bewohnbaren Planeten sieht das anders aus....

Bei den Klassen K, L und M kann es manchmal vorkommen, daß die Planeten bereits von einem Volk bewohnt sind, dieses aber noch nicht die Raumfahrt entwickelt hat. Solche Planeten erwirtschaften in der Regel mehr und sind bereits bewaffnet. Der Spieler hat dann mehrere Möglichkeiten: A) Er erobert den Planeten, B) er investiert in den Planeten 5 Billionen Sabacc und erhält sofort (gemeint: nicht erst eine Runde später) für zwölf Runde die Erwirtschaftungen, C) er investiert nur 2,5 Bil. Sabacc und erhält für immer 50 % der Produktion (ansonsten er wird irgendwann einmal erobert oder Ihr gibt ihn auf) oder D) Ihr handelt mit dem Volk. Allgemein gilt, daß Ihr das

eigentlich immer macht, auch wenn Ihr investiert. So kann es auch mal passieren, daß ein Computerprogramm entscheidet, daß das neutrale Volk es nicht mag, wenn Ihr investiert. Bei einer gegückten Investierung müßt Ihr übrigens trotzdem 100 Kolonisten hinunterbeamen, weil die für »Ordnung« sorgen und allgemein die Beziehung zu den Bewohner aufrecht erhalten müssen. Aus diesem Grunde ist es vielleicht doch besser, wenn Ihr erst einmal scannt bzw. Eure Anweisungen an den Spielleiter präzisiert.

Am Schluß noch ein paar wichtige Details und sonstige Informationen:

- Ihr könnt pro Turnus nur einen (bewohnbaren) Planeten kolonisieren, weil A) dies gerechter in Hinblick auf Neuzugänger ist und B) bei vielen Spielern bald kein Platz mehr sein würde.
- Ihr könnt pro Runde mit einem Schiff nur Planeten in drei Sternensysteme scannen. Wenn Ihr das aufgebraucht habt, könnt Ihr nichts mehr scannen. Dafür gibt es nur spielertechnische Gründe. Wer die mal wissen möchte, soll sich an mich wenden.
- Bei der Installierung von Orbitalen Abbauanlagen für N-, J- und G-Planeten benötigt Ihr keine Kolonisten, sondern nur Personen, die die Shuttles fliegen. Wie viele das sind, kommt auf die Shuttleklasse an - ist aber eigentlich irrelevant [siehe »Besondere Technologien«].
- Der Abbau von unbesiedelbaren Planeten (in der Regel L- u. K-Klasse) zählt als ½ Kolonisierung. Da das aber ziemlich dumm ist, kann jeder Spieler nach der normalen Kolonisierung eines besiedelbaren Planetens noch einen unbewohnbaren (im Sinne von nicht-bewohnbar) abbauen oder nur drei nicht-besiedelbare - je nach Wahl. Somit kann man quasi 1 ½ Planeten pro Runde kolonisieren. Bedingung ist jedoch, ein Shuttle mit Lagervolumen (in Schiff geht natürlich auch) im Orbit so lange zu stationieren, wie man gedenkt, den Planeten abzubauen (also wahrscheinlich für immer). Dieses Shuttle erledigt dann alles. Hat das jeder verstanden?! Ich glaube nicht. Fragt nach, wenn's nötig ist!

Sonst wäre das mal alles.

Preise

Hier wollte ich ursprünglich die durchschnittlichen Preise für Materialien, Anfertigungen, Waffen usw. angeben. Ich habe mich aber dann doch anders entschieden, aus folgenden Gründen:

- Ihr sollt selbst entscheiden, ob das zu teuer oder zu billig ist (egal ob Kauf- oder Verkauf)!
- Im Laufe des Spieles wird sich so und so herauskristallisieren, was welchen Preis hat.
- Das gibt Euch mehr Freiheiten!
- Bei einem überteuren Einkauf oder einen Verkauf zu Spottpreise wird Euch die Weisheit suggeriert, daß Ihr so etwas nicht wieder machen werdet (= Lehre; so etwas merkt man sich - ☺☺☺!).....

Also, es liegt alles bei Euch, was welchen Preis bekommt!!

Punkteverteilung

Das ist ein wichtiges Thema. Damit Ihr Eure Kampfstärke in Punkten errechnen könnt, müßt Ihr natürlich wissen, welche Waffen z. B. wieviel Punkte im Kampf geben. Hier daher die Verteilung

- **Waffen:** Tarngeräte ⇒ 10 Punkte; Torpedoabschußrohre ⇒ 5 Punkte; Photonentorpedoabschußrohre ⇒ 9 Punkte; Phaser ⇒ 6 Punkte; Laser ⇒ 3 Punkte; Pulsstrahlen ⇒ 2 Punkte; Antimateriestreifen ⇒ 4 Punkte; Disruptoren ⇒ 5 Punkte; Massensperrfeuerkanonen ⇒ 2 Punkte; Schlepptstrahlgeneratoren ⇒ 2 Punkte.
- **Schutzschilde:** Schutzschilde 1 ⇒ 2 Punkte; Schutzschilde 2 ⇒ 4 Punkte; Schutzschilde 3 ⇒ 6 Punkte; Schutzschilde 4 ⇒ 9 Punkte; Schutzschilde 5 ⇒ 12 Punkte; Schutzschilde 6 ⇒ 15 Punkte; Schildgittersysteme ⇒ erhöht die Effektivität der gesamten Schilde um 100 %; Metaphasisches Schilde ⇒ 20 Punkte; Rodiniumschichten ⇒ 25 Punkte.
- **Spezialwaffen:** Interphasengeneratoren (bzw. Phasentarnvorrichtungen) ⇒ 13 Punkte; Quantentorpedoabschußrohre ⇒ 12 Punkte; Impulslaser ⇒ 5 Punkte; Schnellimpulslaser ⇒ 6 Punkte; Schnellphaser ⇒ 8 Punkte; Schnellimpulsphaser ⇒ 11 Punkte; Phasendisruptoren ⇒ 7 Punkte; Schnellphasendisruptoren ⇒ 10 Punkte; Photonengranaten ⇒ 5 Punkte; Fusionsbomben ⇒ 15 Punkte; Bilithium-Stahlen ⇒ 20 Punkte.
- **Handwaffen:** 1 Handphaser ⇒ 1 Punkt; 1 Phasergewehr ⇒ 3 Punkte; 1 Disruptor-Pistole ⇒ 1 Punkt; 1 Disruptor-Gewehr ⇒ 2 Punkte; 1 Bat'telh ⇒ 1 Punkt; 1 Laserwaffe ⇒ 1 Punkt.

Anzumerken sei noch, daß man nur ein Tarngerät pro Schiff installieren kann. Des weiteren kann man Handwaffen (ausgenommen das Bat'telh) auch überladen. Wenn Ihr das macht, tötet Ihr einen Mann von Euch und zwei vom Gegner. Dafür verliert Ihr eine kostbare Waffe und deren Kampfpunkte. Der Gegner verliert aber nur Personen, denn deren Waffen schmeißen die noch vorher schnell weg. Aber in die letzte Ecke, so daß Ihr sie nicht findet. Ich meine damit, daß Ihr die Waffen nicht klauen könnt. Erst nachdem Ihr das Schiff geentert habt, könnt Ihr die Waffen haben, denn dann habt Ihr genügend Zeit zum suchen. Ist dumm - mal wieder so eine Spielleiterentscheidung, sorry [Anm.: ☺☺☺!!!].....

Wurmlöcher

Es sei zu erwähnen, daß es in der Andromeda-Galaxis drei feste Wurmlöcher gibt. Das eine hat seinen einen festen Sitz bei den Koordinaten Sika-G07-03 und seinen anderen bei Astra-C17-18. Das andere hat nur einen festen Eingang bzw. Standort. Der liegt auf den Koordinaten Corda-G02-09. Der Ausgang ist aber immer wieder verschieden. Dieses Wurmloch ist auch noch besonders klein, so daß man nur fünf Schiffe und 10 Shuttles gleichzeitig durchschicken kann. Wo man letztendlich herauskommt, entscheidet ein Computerprogramm, d. h.: Ihr müßt - wenn Ihr hineinfliegt - erneut den Spielleiter anschreiben. Der teilt Euch dann mit, wo Ihr herauskommt [Anm.: Ein Vorschlag an Euch: Schickt einem Spielleiter nur einmal oder zweimal im Monat einen Brief. Dort schreibt Ihr eben Eure gesamte Züge auf usw. Da spart Ihr Portokosten...].

Das dritte wird aus Sicherheitsgründen von der United Andromeda Federation (siehe Rassen), der Sikarianischen Allianz (siehe Rassen) und noch ein paar anderen Völkern geheimgehalten. Nur soviel ist bekannt: Es verbindet Sika und Ida. Das ganze ist dann doch recht kompliziert, wenn man alles darüber weiß. Es hat mit der Religion der Pajoraner zu tun und so. Mehr kann ich nicht sagen. Sorry, da müßt Ihr Eure Beziehung spielen lassen (bzw. solche erst mal aufbauen), um an die Information heranzukommen.

Wie ein Wurmloch funktioniert, sollte jedem von Euch bekannt von ST:DS9 sein. Mehr gibt es vorerst nicht zu sagen, außer: Es könnte sein, daß es hin und wieder einige instabile Wurmlöcher geben könnte, die nur eine Runde lang existieren. Das entscheidet erneut ein Computerprogramm. Damit sollte es noch spannender werden....

Noch einmal genauer zu dem Wurmloch mit dem festen Eingang auf den Koordinaten Corda-G02-09: Dieses Wurmloch ist echt gefährlich. Ihr könnt auch im brachialen Raum herauskommen. Das ist nicht gut (siehe »Sonstiges«). Ihr könnt allgemein überall herauskommen. Auch ein Kästchen daneben oder durch ein anderes festes Wurmloch z. B.. Ihr solltet damit vorsichtig umgehen. Durch den Ausgang kann man nämlich nicht wieder hindurch fliegen, weil das Wurmloch sich sofort wieder schließt. Auch sollte beachtet werden, daß es noch einen spieltechnischen Grund gibt: So kann jede Rasse nur zwei Mal pro Runde durch dieses Wurmloch fliegen. Sorry, daß mußte ich aber einfügen. Warum? Sonst wird das ganze ausgenutzt und so. Z. B. schickt Ihr einzeln ein Shuttle nach dem anderen durch. Nee, nee. So nicht.

Wohlstandslevel

Jede Spezies hat am Anfang ein Wohlstandslevel. Es setzt sich zusammen aus den planetaren und orbitalen Anlagen und Anfertigungen (Verteidigungsanlagen, Werften, Raumdocks etc.) und dem Forschungslevel. Dieses Level ist wichtig. Es steht für die Zufriedenheit Euer Leute - der Einwohner aller Eurer Welten (das ist einfacher).

So, wie rechnet man das aber nun aus: Man zählt seine gesamten bemannten (Verteidigungs-)Anlagen (außer die der »Besonderen Gebilde«) und Raumdocks/Werften/Stationen zusammen. Dann zählt man noch das Forschungslevel, indem man sich befindet, dazu (z. B. Forschungslevel 3 = 3 Zahlen dazu addieren). Das ganze teilt Ihr durch zwei - und schon habt Ihr Euer Wohlstandslevel ausgerechnet. Bei einem Neuzugänger liegt das normale Weise zwischen 6 und 15.

Es gibt Wohlstandslevel von 1 - 100. 100 ist natürlich das beste. 1 das schlechteste. Euer Level kann steigen, aber auch durch Angriffe sinken. Solange Ihr eine Wohlstandslevel von über 5 habt, ist alles in Ordnung. Sinkt es allerdings, kommt es zu Unruhen unter Eurer Bevölkerung. Am besten ich verdeutlichte es Euch mit einer kleinen Beschreibung aller - ja aller - Wohlstandslevel

Eine Anmerkung aber noch: Steigerungen und Absinkungen gehen immer vom Anfangswert aus!! Das gilt ganz besonders für die Produktion aller Welten, der Technischen Stufe und dem Handelsgrad; apropos Steigerung des Handelsgrades -> hier dürft Ihr nur zu einem Volk Eurer Wahl den/die Punkt/e dazurechnen, nicht zu allen Rassen, die mit Euch in Kontakt stehen!

⇒ Wohlstandslevel 1: Dieses Level hat einen Regierungssturz zur Folge. Von nun an herrscht Anarchie. Des weiteren sinkt Eure Produktion und allgemein die gesamte Erwirtschaftung aller Eurer Welten um 80 % zurück. Eure Technische Stufe geht zusätzlich um fünf Stellen zurück. Auch Euer Handelsgrad reduziert sich um fünf Stufen. Ihr verliert die letzten drei Forschungen und durch Unruhen gehen dann noch nach einem Computerprogramm gewissen Einrichtungen kaputt (werden niedergebrannt oder sonst was)

⇒ Wohlstandslevel 2: Keinen Regierungssturz, aber die Produktion aller Eurer Planeten sinkt um 50 %. Die Technische Stufe sinkt um drei, genauso wie der Handelsgrad. Einige Anlagen gehen dann auch noch drauf und ihr verliert die letzten zwei Forschungen.

⇒ Wohlstandslevel 3: Rückgang der Produktion aller Planeten um 30 %; Absinkung der Technischen Stufe und des Handelsgrades um zwei Stellen. Vereinzelt geht noch was verloren und Ihr verliert die letzte Forschung.

⇒ Wohlstandslevel 4: Die Produktion Eurer Planeten wird 20 % weniger. Die Technische Stufe verschlechtert sich um eins, ebenso wie der Handelsgrad.

⇒ Wohlstandslevel 5: Die Produktion aller Planeten sinkt um 10 %.

⇒ Wohlstandslevel 6 - 15: keine Veränderungen -> gleich 0 % mehr/weniger Produktion = »Normalzustand«

⇒ Wohlstandslevel 16: Die Produktion aller Planeten steigt um 5 %.

⇒ Wohlstandslevel 17: Die Produktion aller Planeten steigt um 10 %.

⇒ Wohlstandslevel 18: Die Produktion aller Planeten steigt um 15 %.

⇒ Wohlstandslevel 19: Die Produktion aller Planeten steigt um 20 %; die Technische Stufe und der Handelsgrad steigen um 1 Stufe.

⇒ Wohlstandslevel 20: Die Produktion aller Planeten steigt um 25 %; die Technische Stufe und der Handelsgrad steigen um 1 Stufe.

⇒ Wohlstandslevel 21-35: Die Produktion aller Planeten steigt um 30 %; die Technische Stufe und der Handelsgrad steigen um 2 Stufen.

⇒ Wohlstandslevel 36: Die Produktion aller Planeten steigt um 40 %; die Technische Stufe und der Handelsgrad steigen um 2 Stufen.

⇒ Wohlstandslevel 37: Die Produktion aller Planeten steigt um 45 %; die Technische Stufe und der Handelsgrad steigen um 2 Stufen.

⇒ Wohlstandslevel 38-50: Die Produktion aller Planeten steigt um 50 %; die Technische Stufe und der Handelsgrad steigen um 3 Stufen.

⇒ Wohlstandslevel 51: Die Produktion aller Planeten steigt um 60 %; die Technische Stufe und der Handelsgrad steigen um 3 Stufen.

⇒ Wohlstandslevel 52: Die Produktion aller Planeten steigt um 65 %; die Technische Stufe und der Handelsgrad steigen um 3 Stufen.

⇒ Wohlstandslevel 53: Die Produktion aller Planeten steigt um 70 %; die Technische Stufe und der Handelsgrad steigen um 3 Stufen

⇒ Wohlstandslevel 54-70: Die Produktion aller Planeten steigt um 75 %; die Technische Stufe und der Handelsgrad steigen um 4 Stufen.

⇒ Wohlstandslevel 71: Die Produktion aller Planeten steigt um 85 %; die Technische Stufe und der Handelsgrad steigen um 4 Stufen.

⇒ Wohlstandslevel 72: Die Produktion aller Planeten steigt um 90 %; die Technische Stufe und der Handelsgrad steigen um 4 Stufen.

⇒ Wohlstandslevel 73: Die Produktion aller Planeten steigt um 95 %; die Technische Stufe und der Handelsgrad steigen um 4 Stufen.

⇒ Wohlstandslevel 74-80: Die Produktion aller Planeten steigt um 100 %; die Technische Stufe und der Handelsgrad steigen um 5 Stufen.

⇒ Wohlstandslevel 81: Euer Volk schenkt Euch die nächste Forschungsebene, d. h.: Ihr kommt automatisch eine Forschungsebene weiter.

⇒ Wohlstandslevel 82: Euer Volk schenkt Euch drei Shuttles Eurer Wahl.

⇒ Wohlstandslevel 83: Euer Volk schenkt Euch eine Verteidigungsanlage Eurer Wahl.

⇒ Wohlstandslevel 84: Euer Volk schenkt Euch eine Werft Eurer Wahl.

⇒ Wohlstandslevel 85: Euer Volk schenkt Euch ein Raumdock Eurer Wahl.

⇒ Wohlstandslevel 86 - 90: keine Veränderungen

⇒ Wohlstandslevel 91: Euer Volk schenkt Euch die nächsten zwei Forschungsebenen.

⇒ Wohlstandslevel 92: Euer Volk schenkt Euch ein Schiff der Transporter- und Handelsklasse.

⇒ Wohlstandslevel 93: Euer Volk schenkt Euch ein Schiff der Wissenschaft- und Forschungsklasse.

⇒ Wohlstandslevel 94: Euer Volk schenkt Euch ein Schiff der Universalklasse.

⇒ Wohlstandslevel 95: Euer Volk schenkt Euch ein Schiff der Kriegsklasse 1.

- ⇒ Wohlstandslevel 96: Euer Volk schenkt Euch ein Schiff der Kriegsklasse 2.
- ⇒ Wohlstandslevel 97: Euer Volk schenkt Euch eine Raumstation der kleinsten Klasse.
- ⇒ Wohlstandslevel 98: Euer Volk schenkt Euch ein Dankeschön - keine Veränderung.
- ⇒ Wohlstandslevel 99: Euer Volk schenkt Euch noch ein Dankeschön - keine Veränderung.
- ⇒ Wohlstandslevel 100: Euer Volk schenkt Euch eine Allroundstation und das Recht bzw. die Technologie, eine Kolonien pro Runde mehr zu gründen (insgesamt).

Wenn Ihr einmal ein Wohlstandslevel überspringen solltet, nehmt Ihr automatisch das mit, was Ihr »versäumt« habt - das gilt ganz besonders für den Schluß (so ab Wohlstandslevel 81), denn am Anfang macht Ihr ja eigentlich keinen großartigen Gewinn. Weil es heißt ja oben in der Anmerkung: Vom allerersten Anfangswert immer ausgehend, d. h.: Ihr gewinnt eigentlich in der Regel nur immer 5 % zusätzlich und manchmal noch eine Stufe. Na ja, mehr nicht. Aber dann.... Ja dann ab 81 wird's lustig und Ihr werdet richtig belohnt! Wow, bin mal gespannt, wer das schaffen wird...

Ach ja, dank den Bóntrec füge ich jetzt folgende Änderung noch hinzu: Ab dem Wohlstandslevel 51 gehe ich davon aus, daß man bereits schon die höchste Technische Stufe erreicht hat. Das hat zur Folge, daß Ihr ab dieser Ebene die Technische Stufe um die Steigerung über das Maximum von 30 (kommt gleich unten) durch das Wohlstandslevel erhöhen könnt D. h., daß man maximal die Technische Stufe auf 35 bringen kann.

Handelsgrad

Am Anfang hat jeder Spieler einen Handelsgrad von 0. Warum? Weil Ihr einfach noch nicht gehandelt habt - so simpel ist das! Ihr könnt aber durch Handel mit anderen Völkern diesen Grad erhöhen (ach nee!). Zu jeder Rasse könnt Ihr einen Handelsgrad aufbauen.

Der Handelsgrad mit einem Volk erhöht sich jeweils um 1 Stufe, wenn Ihr

- mit einem Volk einen Handelsvertrag bzw. ein Handelsabkommen schließt,
- ein bißchen handelt - genauer gesagt 300 t Materialien (egal welche, auch verschiedene) und 30 Stück Waren (Holodecks, Transporter, Phaser etc.) [kaufen oder verkaufen ist egal] -,
- oder 4 Anfertigungen (wie z. B. Schiffe oder Verteidigungsanlagen) kauft bzw. verkauft.

Wenn Euer Handelsgrad mit einem Volk bei 20 angelangt ist, kann er nicht mehr erhöht werden. Jeder Punkt eines Handelsgrades bringt Euch zusätzlich 10 Mrd. Sabacc. Wenn man mit vielen Spezies handelt, kann das monatlich (also pro Runde) eine hübsche Summe ergeben.

Für alle die es wissen wollen - erklärt wird das so: Es werden auch Konsumgüter z. B. gehandelt, und die bringen zusätzliches Geld ein. So ist das.

Technische Stufe

Das Technische Level ergibt sich wie folgt: Die Anzahl Eurer Schiffe plus die Anzahl Eurer Planeten dividiert durch zwei. Als Verdeutlichung ein kleines Rechenbeispiel: 9 Schiffe und 1 Planeten ergeben eine Zahl von 10. Diese durch zwei dividiert ergibt ein Technisches Level von fünf. Mehr ist das nicht.

Allerdings hat das Technische Level noch unweigerlich etwas mit der Fluggeschwindigkeit von Shuttles zu tun. Wenn Ihr nämlich das Technische Level nehmt, habt Ihr die Zahl an Kästchen, die Shuttles pro Runde zurücklegen können. In unseren obigen Beispiel wäre das 5. Eure Shuttles können also fünf Kästchen pro Runde fliegen. Durch die Kolonisierung und den Bau von neuen Schiffen, könnt Ihr die Zahl natürlich noch erhöhen. Doch irgendwann ist »Sense« - nämlich bei einer Technischen Stufe von 30 (bzw. 35; siehe Wohlstandslevel). Die Maximalgeschwindigkeit von Shuttles beträgt also 15 Kästchen (bzw. 18; siehe Wohlstandslevel) und nicht mehr. Tja, und mehr steckt da auch nicht dahinter.

Forschungsebene

Puh, ein interessantes und umfangreiches Thema. Bereitet Euch auf mehrere Seiten vor. Aber bitte lest es durch, denn das ist wohl eines der interessantesten Dinge bei *APU*. Also, fangen wir mal mit einer Vorstellung aller Forschungsebenen - es gibt allgemein gesehen insgesamt 38 (derzeit) - und deren Forschungen an:

Forschungsebene 1

in diesem Level seit Ihr am Anfang - das ist Standard, sobald man »zu den Sternen gereist« ist

Forschungsebene 2

Fortgeschrittene Medizin	Verbesserte Metallverarbeitungstechnik	Bionik
Torpedoforschung		Schildforschung

Forschungsebene 3

Solartechnik	Kommunikationsforschung	Gentechnologie
Photonenforschung		Verwaltungsforschung

Forschungsebene 4

Freie-Energie-Forschung	Submicron-Musterübertragungs-Technologie	Materielle Forschung
Quantenmechanische Forschung		Gerontologie

Forschungsebene 5

Schildgittertechnik	Kryonik	Materieumwandlung 1
Tachyonforschung		Faserforschung

Forschungsebene 6

Sensorenforschung	Plasmaforschung	Transporterforschung
-------------------	-----------------	----------------------

Forschungsebene 7

Verbesserte Holodecktechnik		Materieumwandlung 2
	Erweiterte Kunststoffherstellung	

Forschungsebene 8		
Antiprotonentechnik	Gravitationsforschung	Antriebsforschung 1
Forschungsebene 9		
Fort. Materieumwandl.	Langstreckenrohr Verbesserungstechnik	Reproduktionsanlagenforschung
Forschungsebene 10		
Antriebsforschung 2	Absorbierungstechnik	Bilithiumforschung
Forschungsebene 11		
Metaphysische Schildforschung		Molekularforschung
HGS-Generator		HGS-Antrieb 1
Forschungsebene 12		
Fortgeschrittene Exobiologie		Fortgeschrittene Genetik
Antriebsforschung 3		Cybertechnik
Forschungsebene 13		
Fusionsbombenforschung		Multitronikeinheiten
HGS-Antrieb 2		Asteroidenbergbau
Forschungsebene 14		
Verbesserte Nanotechnologie		Neurophysiologie
Verbesserte Industrietechnik		Kolonieverwaltungen
Forschungsebene 15		
Kybernetische Forschung		Nadionimpulstechnik
HGS-Antrieb 3		Kuppelstädte 1
Forschungsebene 16		
Einfache Psychokinese		Mikroskopische Technologie
Verbesserter Bergbau		Schulen
Forschungsebene 17		
Soriumtechnik		Stoßwellenforschung
HGS-Antrieb 4		Miniaturisierung
Forschungsebene 18		
Terminiumforschung		Thoron-Feld-Technik
Verbesserte Bautechnik		Koloniezentren
Forschungsebene 19		
Toraniumtechnik		Vicitoriumforschung
HGS-Antrieb 5		Kuppelstädte 2
Forschungsebene 20		
Zellulare Metamorphose (Gestaltwandlung)		Energieabsorbierungstechnik
Verbesserte Kampftechniken		Hochschulen
Forschungsebene 21		
Elektromagnetische Schildforschung		Trans-HGS-Antrieb
Forschungsebene 22		
Subraumtransportertechnologie		
Forschungsebene 23		
Atmosphäreumwandlung 1		
Forschungsebene 24		
Wetter-Modifizierungsnetztechnik		
Forschungsebene 25		
Soliton-Wellentechnik		
Forschungsebene 26		
Hyperraumtransportertechnologie		
Forschungsebene 27		
Gravitationüberwindung		
Forschungsebene 28		
Atmosphäreumwandlung 2		
Forschungsebene 29		
Künstliche Sternepulsarforschung		
Forschungsebene 30		
Zeit- und Raumerkenntnis		
Forschungsebene 31		
Künstliche Wurmlochherstellung		
Forschungsebene 32		
Kleine Dimensionsreisen		
Forschungsebene 33		
Bewußtseinsveränderungsforschung		
Forschungsebene 34		
Symbiotische Forschung und Telekinese		

Forschungsebene 35

Interstellare Dimensionsreisen

Forschungsebene 36

Perfekte Tarntechnologie

Forschungsebene 37

Evolutionsumwandlungsprozess

Forschungsebene 38

Kontrolle über Zeit und Raum

Das waren alles Forschungsebenen. Wenn wirklich jemand einmal die Ebene 38 oder höher erreicht - was ich ausschließe -, werde ich mir neue Forschungsebenen einfallen lassen. Die uns bislang von Star Trek bekannte höchste Evolutionsstufe müßte die des Q-Kontinuum nahekommen [Gab' der Satz einen Sinn?]. Es wäre echt interessant, wenn jemand das erreichen würde. Aber - wie gesagt - ich schließe das aus. Und wenn Ihr mir nicht glauben mögt, dann läßt auch überzeugen, indem Ihr weiterlest....

Zuerst einmal möchte ich auf die einzelnen Forschungen genauer zu sprechen kommen. Das ist zwar mühselig und aufwendig, aber unbedingt notwendig [hier: FE = Forschungsebene].

⇒ **FE2** Fortgeschrittene Medizin: Diese Forschung ist unbedingt notwendig für die weiteren Forschungen. Dadurch gelangt Ihr automatisch in das nächste Wohlstandslevel, da Eure Leute so unendlich gesund sind (blabla)...

⇒ **FE2** Verbesserte Metallverarbeitungstechnik: Eurer Produktion auf allen Planeten wo Ihr Metalleinheiten herstellt erhöht sich um 10 %, da er neue Metalle erfunden habt, die effektiver sind. Notwendig.

⇒ **FE2** Bionik: Derzeit auch ein brisantes Thema auf dem Planeten genannt Erde - ach, daß ist ja unsere Heimat. Na ja.... Nebenbei steigt Euer Einkommen auf alle Welten um 10 %, da kybernetische Menschen billiger, rascher und besser [... nicht schneller, höher und weiter...] sind als normale Arbeitskräfte.

⇒ **FE2** Torpedoforschung: Die Effektivität jedes Eurer Torpedos erhöht sich um 1 %, d. h. jeder Torpedo erhöht Euer Abschußrohr um 2 % (falls es sich um eine recyclete Bank handelt: sogar um 3 %). Ihr habt quasi nun Schnelltorpedos - natürlich stellt Ihr auch solche her. Schnelltorpedobänke stellt Ihr aber nicht her, denn die müssen weiterhin recyclet werden.

⇒ **FE2** Schildforschung: Die Verteidigungsleistung jedes Eurer Schutzschilde erhöht sich um einen Punkt. Auch kann die Ausstattung Eurer Schiffe und Anlagen (z. B. Waffen), die Schilde haben nur dann durch die Schilde gescannt werden, wenn der Gegner die Sensorforschung hat.

⇒ **FE3** Solartechnik: Ihr bekommt dadurch 10 % mehr Energieeinheiten, wo diese hergestellt werden.

⇒ **FE3** Kommunikationsforschung: Durch diese Forschung verbessert Ihr Eure Funkgeräte. Radiofunk ist nun Subraumfunk, Subraumfunk ist nun Hyperraumfunk. Auch stellt Ihr nun auf Planeten z. B. statt Radiofunk, Subraumfunkgeräte her - eben eine Stufe besser. Und: Ihr könnt jetzt auch Kommunikationsstössender bauen, falls Ihr eine Kommunikationsrelaisstation habt.

⇒ **FE3** Gentechnologie: Die Vermehrung auf Euren Welten erhöht sich um 10 %, weil Ihr nun Klonen könnt.

⇒ **FE3** Photonenforschung: Die Angriffsleistung jedes Eurer Photonentorpedos erhöht sich um 1 % - Schnellphotonentorpedos fliegen jetzt aus Euren Rohren (vgl. Torpedoforschung).

⇒ **FE3** Verwaltungsforschung: Euer Volk hat eine Möglichkeit gefunden, die Bürokratie zu verringern [Anm.: So wie die Frankfurter mit Ihrem Wahlspruch »Entbürokratisierung durch mehr Bürokratie!«] und so schneller zu arbeiten. Dadurch erhöht sich Euer Etat/Grad/Plan um 5 % bzw. 5 Stufen aller Verwaltungsgebiete.

⇒ **FE4** Freie-Energie-Forschung: Ihr benötigt nun für alle Vorhaben 10 % weniger Energieeinheiten. Für den Bau einer Allroundstation braucht Ihr z. B. jetzt nur noch 180 statt 200 Energieeinheiten (10 % von 200 = 20; die zieht man ab).

⇒ **FE4** Submicron-Musterübertragungs-Technologie: Wenn Ihr mal später Androiden herstellen wollt, braucht Ihr diese Technologie unbedingt.

⇒ **FE4** Materielle Forschung: Die Produktion aller Materialien (wie Tritanium oder Kunststoffe) auf allen Planeten erhöht sich um 10 %, wenn Ihr diese Forschung nehmt.

⇒ **FE4** Quantenmechanische Forschung: Die Quantenmechanik ist ja z. Z. auch auf der Erde in aller Munde. Also habe ich sie hier auch »infiltrieren« lassen. Ihr habt nun Schnellquantentorpedos. Das hat eine Erhöhung um 1 % für alle Quantentorpedos zur Folge (vgl. Photonenforschung und Torpedoforschung).

⇒ **FE4** Gerontologie (Revitalisierende Zellforschung): Ein interessantes Thema. Ich habe mich zwar schon lange nicht mehr mit diesem Thema beschäftigt (seit 1995), aber falls ich nicht falsch informiert sein sollte, müßte der Homo sapiens dies schon beherrschen. Er könnte damit den Homo superior schaffen (ohne Schmar). Diese wäre dann in der Lage mit verschiedenen Möglichkeiten [Verlangsamung des Zelltodes und der Beschädigung (und Abschrumpfung) der DNS; einer ausgeglichenen und freien Proteinsynthese; längere Aufhaltung der Verschlackung und Vergiftung der Zellen (unmöglich!); Mittel gegen die Qxydationsprozesse und: Verhinderung der Vernetzung im Organismus] sein Leben um 1.000 % (!!) [absolute max. Verlängerung - bei den Menschen wäre das ca. 800 Jahre; dann würde man altern und das dauert auch noch eine Ewigkeit; dazwischen (800 - 1.000 Jahre) müßte dann der endgültige Gerhirntod einsetzen, wenn man da nichts gegen erfindet!] zu verlängern. Hier spricht man von der »Revitalisierung« - oder auch »Verjüngung« genannt (wird nicht gerne gehört). Na ja, aber wenn Ihr Euch nicht für den »Menschheitstraum«, der »Unsterblichkeit«, interessiert.... hier die Auswirkung: Eure »Produktion« an Forschungspunkten auf einen Planeten steigt um 50 %. Dafür sinkt auf diesen Planeten die Vermehrung Eurer Spezies um 50 % (wegen der drohenden Überbevölkerung). Im Gegenzug springt Ihr gleich mal ins nächste Wohlstandslevel. Ich mache diese Forschung auf jeden Fall - sie ist »cool« (diese Wort mag ich eigentlich nicht so, mehr »genial«)!

⇒ **FE5** Schildgittertechnik: Damit könnt Ihr nun ein Schildgittersystem herstellen. So etwas könnt Ihr aber nur auf Schiffe ab der Universalklasse und Raumstationen ab der Handelspostenklasse einbauen. Zur Realisierung eines solchen Vorhabens müßt Ihr mind. 3 Schilde 4 oder höher bereits installiert haben. Dann braucht Ihr noch 100 Mil. t Tritanium, 50 Mil. t Duranium, 1 Duotronischen Verstärker, 5 Computerkerne und 50 Energieeinheiten. Die Bauzeit ist gleich Null. Ein Schildgittersystem erhöht Eure Abwehr- bzw. Defensivleistung (gesamt - Grundpunkte und Schilde) um 100 %. Es darf nur eines jeweils eingebaut werden.

⇒ **FE5** Kryonik: Das ist eine Form des Einfrierens kurz nach dem Todeszeitpunkt von Humanoiden. Euer Einkommen auf allen Planeten erhöht sich um 10 %. Das müßt Ihr Euch so vorstellen: Das Einfrieren kosten Geld, welches Eure (und meine auch) naiven Bürger brav

zahlen. Natürlich darf man den Steuerzuschlag von Vater Staat (90 % versteht sich ja - war ein Scherz!) noch mit berechnen - und das bringt Euch dann die Kohle ein.

- ⇒ **FE5** Materieumwandlung 1: Die Produktion auf Planeten, die Schilde herstellen, verändert sich dadurch wie folgt: Wo früher Schilde 1 hergestellt wurden, werden jetzt Schilde 2 hergestellt usw. [Anmerkung: Schilde 6 bleiben Schilde 6!]
- ⇒ **FE5** Tachyonforschung: Nun stellt ein Planet Eurer Wahl pro Runde einen Tachyonstrahl her. Diesen könnt Ihr später noch gut gebrauchen (z. B. für den Transpersoantrieb). Auch könnt Ihr mit einem Tachyonstrahl und einem Antiprotonenscanner (Antiprotonentechnik, Forschungsebene 8) könnt Ihr übrigens Schiffe mit Phasentarnvorrichtungen lokalisieren. Dazu müßt Ihr drei Schiffe haben, die jeweils einen Tachyonstrahl und einen Antiprotonenscanner am Bord haben. Diese Schiffe können dann ein Tachyon-Antiprotonen-Netz aufbauen. Wenn jemand mit einer Phasentarnvorrichtung dort durchfliegt, wird er lokalisiert. Dieses Netz könnt Ihr übrigens über eine Distanz von der doppelten Scannerreichweite aufrecht erhalten (z. B. drei Kleinen Kriegsklasseschiffe können acht Kästchen auseinander sein, um ein Netz aufzubauen). Ihr könnt natürlich auch mit mehr Schiffen ein größeres Netz bilden, aber drei Schiffe ist eben das Minimum. Mit der Forschung Perfekte Tarntechnologie (Forschungsebene 36) kann man ein Tachyon-Antiprotonen-Netz überwinden.
- ⇒ **FE5** Faserforschung: Ihr braucht nun für alle möglichen Vorhaben (z. B. Schiffe bauen) 10 % weniger Fiberglas.
- ⇒ **FE6** Sensorenforschung: Jedes Eurer Schiffe, Verteidigungsanlagen etc. (allgemein alles, was eine Phalanx hat) kann nun 1 Kästchen weiter scannen als vorher. Auch könnt Ihr durch Schilde bis zur Stufe 4 scannen (wenn der Gegner die Schildforschung oder ein Schildgittersystem hat jedoch nur bis zur Stufe 3 - bei beiden Dingen nur bis Stufe 2; wenn der Gegner recyclete Schilde 6 hat, die ursprünglich z. B. Schilde 3 waren, werden diese - wie oben z. T. schon erwähnt - wie Schilde 3 auch gewertet!). Dann könnt Ihr z. B. noch mit einem Observatorium einen Pulsar erforschen, Anti-Scan-Emitter bauen, einfacher durch Asteroidengürtel scannen usw. (mehr fällt mir jetzt nicht ein). Allemal eine wichtige Forschung!
- ⇒ **FE6** Plasmaforschung: Ihr habt nun bessere Plasmaeinheiten gefunden. Gratuliere [Anm.: »Ich gratuliere, Picard!« - tja, von welcher Epi das nur war???) Nun benötigt Ihr 10 % weniger Plasmaeinheiten für eine Anfertigung wie z. B. ein Schiff.
- ⇒ **FE6** Transporterforschung: Nun könnt Ihr ein Kästchen weiterbeamen, als vorher - und zwar mit allem, was vorher über größere Distanz beamen konnte (wie z. B. ein Schiff). Auch könnt Ihr jetzt während normaler Tarnung feuern, aber nur mit Waffen bis zu vier Punkten. Mit dieser Forschung könnt Ihr somit eine orbitale Spionageanlage schleppen, ohne daß Ihr Euch enttarnen müßt. Ihr könnt auch innerhalb der Phasentarnvorrichtung feuern, aber nur mit normalen Energiewaffen bis zu zwei Punkten
- ⇒ **FE7** Verbesserte Holodecktechnik: Cool. Ihr rutscht mit dieser Forschung gleich mal ein Wohlstandslevel höher.
- ⇒ **FE7** Materieumwandlung 2: Dafür benötigt Ihr die Materieumwandlung 1. Auf Planeten, wo Torpedos bzw. Torpedorohre hergestellt wurden, werden nun Photonentorpedos produziert. Auf Planeten, wo früher Photonentorpedos- bzw. abschußrohre produziert wurde, kommen jetzt Quantentorpedos- bzw. abschußrohre »aus dem Untergrund«. So ist das mit der Materieumwandlung Teil 2.
- ⇒ **FE7** Erweiterte Kunststoffherstellung: Genau wie Plasmaforschung und so. Ihr braucht nun 10 % weniger Kunststoffe für Bauvorhaben.
- ⇒ **FE8** Antiprotonentechnik: Mit Antiprotonen könnt Ihr mit Euren Schiffen, Stationen, Anlagen, etc. andere Schiffe mit normalen Tarnvorrichtungen lokalisieren. Das geht aber nur dann, wenn Ihr bereits die Sensorenforschung hinter Euch gebracht habt. Des weiteren könnt Ihr auch Schiffe mit Phasentarnvorrichtung lokalisieren, wenn diese schneller als mit Perso/Icone 2 fliegen. Einer eurer Planeten stellt jetzt einen Antiprotonenscanner her [siehe auch »Tachyonforschung«].
- ⇒ **FE8** Gravitationforschung: Ein Planet Eurer Wahl stellt nun einen Gravitonstrahl her. Diese könnt Ihr später zu weiteren Projekten gut gebrauche. Lest einfach weiter.....
- ⇒ **FE8** Antriebsforschung 1: Planeten, die z. B. Perso-1-Module herstellen, stellen nun Perso-2-Module her, .d. h.: Die Produktion auf alle Planeten, die Persoantriebe herstellen, verbessert sich um eine Stufe.
- ⇒ **FE9** Fortgeschrittenen Materieumwandlung: Dafür benötigt Ihr die Materieumwandlung 1 und 2. Staat normalen Tarngeräte stellt Ihr ab sofort »nur noch« Phasentarnvorrichtungen her (falls Ihr Planeten habt, die so etwas produzieren). Das hat zur Folge, daß, wenn die Vorrichtung aktiviert wird, Ihr durch Materie fliegen könnt bzw. müßt (außer Ihr geht auf normale Tarnung zurück), die der Hülle Eures Schiffes nicht bzw. selten schädlich kommt. Dazu zählen folgende Dinge: Alle Arten von Objekten (Schiffe, Verteidigungsanlagen, Shuttles, Raumstationen, Werften, Docks, etc.), Asteroiden, Weltraumtrümmer (falls Ihr mal solchen begegnet) und Monde. Mit einer Metaphysischen Schild könnt Ihr auch durch Sonnen fliegen. Hey, daß ist nicht schlecht. Ein Tip: Man kann da schnell zu vielen Forschungspunkten kommen. Allerdings solltet Ihr aufpassen, denn wenn Ihr entdeckt werdet, und dann beschossen werdet, dann sieht es nicht gut aus. Einen Phasentarnvorrichtung hat eine nicht gerade große Defensivkapazität. Und wenn Ihr mal raten wollt, was Ihr zuerst verliert, dann seht Ihr bei der Tarnvorrichtung gut im Rennen. Und wenn Ihr die verliert, dann kommt Ihr wieder in Phase und das bedeutet nichts gutes und Ihr steckt irgendwo fest oder auch nicht. Kommt darauf an. Jetzt ist aber Schluß mit der Materieumwandlung!!
- ⇒ **FE9** Langstreckenrohr Verbesserungstechnik: Die Effizienz aller Eurer Langstreckenrohre erhöht sich um 10 %.
- ⇒ **FE9** Reproduktionsanlagenforschung: Das ist eine verbesserte Version von Recyclinganlagen. Wenn Ihr diese Forschung habt, baut Ihr demnächst mit der gleichen Anzahl von Materialien (siehe oben) nicht mehr Recyclinganlagen, sondern Reproduktionsanlagen. Diese haben den Vorteil, daß sie innerhalb von Nullzeit kaputte Dinge reparieren. Auch sind Eure Recyclinganlagen, die Ihr schon gebaut habt, nun Reproduktionsanlagen.
- ⇒ **FE10** Antriebsforschung 2: Dafür benötigt Ihr die Antriebsforschung 1. Nun könnt Ihr Transpersoantriebe bauen. Super. Doch, daß meine ich ernst. Ehrlich... Nun gut, Ihr braucht für den Bau eines Transpersoantriebes fünf Nebenpersoantriebe und 5 Tachyonstrahlen [da läuft nix mit Iconen]. Diese Nebenpersoantriebe dürfen aber nur Perso-1-Module sein. Wenn Ihr z. B. fünf Persoantriebe 2 nehmt, dann habt Ihr damit keine Wirkung erzielt. Ihr benötigt einfach fünf Perso-1-Antriebe. Warum? Damit es einfach schwieriger wird, einen Transpersoantrieb zu bauen. Basta - das ist ein »spielleiter-technischer« Grund. Okay, nehmt's nicht krumm....
- ⇒ **FE10** Absorbierungstechnik: Damit könnt Ihr Eurer Bevölkerung des individuellen Willens entziehen. Ihr kontrolliert somit Eure Leute. Dadurch bekommt Ihr 25 % mehr Produktion auf allen Planeten. Aber Vorsicht: Es könnte irgendwann einmal zu Unruhen kommen und später dann zu Aufständen auf einigen Planeten. Das kommt auf die Regierungsform an. Der Spielleiter hat das letzte Wort und vertraut sich einem Computerprogramm an. Ich persönlich werde diese Forschung verweigern, weil mir das zu blöd ist. Jeder Mensch hat nämlich Anspruch auf eine individuelle Lebensweise. Ich spiele ja nicht die Grandi. Nee danke, mit mir nicht!
- ⇒ **FE10** Bilithriumforschung: Nun könnt Ihr einen Bilithriumstrahl bauen - mehrere sogar (anders gesagt: so viele Ihr wollt). Ihr braucht für einen Strahl 10 Energieeinheiten, 1 Gravitonstrahl (da haben wir ihn - ein Dank an die Gravitationforschung!), 1 zusätzliche Deflek-

torscheibe und 50 Mrd. Sabacc. Mehr nicht. So ein Ding könnt Ihr übrigens in alles außer Shuttles einbauen (d. h.: Verteidigung, Schiffe, Raumstationen).

Das waren die Forschung der Ebenen 1 - 10. Jetzt geht's weiter mit 11 bis....

- ⇒ **FE11** Metaphysische Schildforschung: Na bravo! Alle Planeten von Euch, die früher Schutzschilde 6 produzierten, stellen jetzt nur noch Metaphysische Schilde her. Das ist echt klasse für Euch, für einen Angreifer aber nicht so gut. Und Ihr habt dann noch ein paar Vorteile: So ein Schild könnt Ihr auch während der Tarnung aktiviert lassen (nur solche - normale Schilde gehen nicht). Daraus könnt Ihr ein neues Manöver entwickeln - auch in »Zusammenarbeit« mit der Phasentarnvorrichtung. Ihr könnt mit einem Metaphysischen Schild auch direkt in eine Sonne hineinfliegen und dort forschen. Tip hierzu: Baut ein Observatorium und dann... Denkt mal nach!
- ⇒ **FE11** Fusionsbombenforschung: »Umlumba« [Grüß Dich, SentKla!]. Toll, toll. Jetzt könnt Ihr auch noch Fusionsbomben bauen und alles damit vernichten. Na ja, wenn Ihr wollt. Ihr müßt nämlich pro Fusionsbombe folgendes investieren: 10 Sprengkörper, 10 Mil. t Tritanium, 5 Mil. t Duranium, 5 Mil. Plasmaeinheiten und 1 Gravitonstrahl. Knete kostet Euch der Bau nicht - das ist Ehrensache [Gell, Worf und alle anderen Klingönchen!].
- ⇒ **FE11** HGS-Generator: Hauptgrenzschichten-Generator. Planeten die bisher Persokerne produziert haben, bauen jetzt HGS-Generatoren. Der HGS-Generator wird beim HGS-Antrieb als Ersatz für den Persokern benötigt.
- ⇒ **FE11** HGS-Antrieb 1: Auch HGSA genannt. Planeten die bisher Persoantriebe 1 produziert haben produzieren nun HGS-Antriebe 1. Der HGS-Antrieb 1 entspricht dem Persoantrieb 1, nur das er einen Reichweite von drei Kästchen hat. Um den HGSA zu bauen, muß man vorher den HGS-Generator entwickeln. Man muß demzufolge in ein Schiff anstatt eines Persokern, einen HGS-Generator installieren, um mit dem den HGSA zu nutzen (welche Stufe auch immer).
- ⇒ **FE12** Fortgeschrittene Exobiologie: Durch diese Fähigkeit könnt Ihr leichter und besser fremde Lebensformen studieren. Das bringt Euch a) mehr Prestige und b) 1 zusätzlichen Punkt für jedes Schiff, jedes Shuttle, jede Verteidigungsanlage und jede Raumstation im Kampf.
- ⇒ **FE12** Fortgeschrittene Genetik: So, jetzt könnt Ihr Klonen bis zum Ultimo [Dragon]. Dadurch nimmt Eure Vermehrung auf allen Welten um zusätzliche 20 % zu.
- ⇒ **FE12** Antriebsforschung 3: Dafür benötigt ihr die Antriebsforschung 1 + 2. Alle Planeten die einen Antrieb herstellen, produzieren nun einen höherwertigen Antrieb. Statt Fusionsantrieb nun Impulsantrieb, statt Iconenantrieb nun den gleichwertigen Persoantrieb und statt Persoantriebe, die HGSA-Dinger (falls man die Forschung hat). Icone 1 ⇒ Perso 1, Icone 2 ⇒ Perso 2 usw. Perso 1 ⇒ HGSA 1, Perso 2 ⇒ HGSA 2, etc. [Anmerkung zu HGSA: Diese Verbesserung trifft nur dann zu, wenn man die jeweilige HGS-Forschung schon hat].
- ⇒ **FE12** Cybertechnik: Ihr seit nun in der Lage Eure Fabrikarbeiter und Bergleute mit Cybermodulen auszustatten. Dadurch habt Ihr 10% mehr Produktion und Einkommen. Diese Forschung ist nur möglich wenn man Bionik anwenden kann.
- ⇒ **FE13** Molekularforschung: Benötigt Ihr ausschließlich für den späteren Bau von Androiden (genau wie die Submicron-Musterübertragungs-Technologie). Nette Nebenfolge: Der Handelsgrad zu jedem Volk steigt um 1 Punkt.
- ⇒ **FE13** Multitronikeinheiten: Das ist eine verbesserte Version des Computerkerns. Auf einem Planeten Eurer Wahl stellt Ihr eine solche Einheit her. Sie entspricht fünf Computerkernen und bringt zusätzlich noch drei Punkte im Kampf.
- ⇒ **FE13** HGS-Antrieb 2: Benötigt die HGS-Antrieb-1- und HGS-Generatorforschung. Planeten, die bisher Persoantriebe 2 produziert haben, stellen nun HGS-Antriebe 2 her. Der HGS-Antrieb 2 entspricht dem Persoantrieb 2, nur das er einen Reichweite von vier Kästchen hat. Um den HGSA zu bauen, Um den HGSA zu bauen, muß man vorher den HGS-Generator entwickeln (siehe oben).
- ⇒ **FE13** Asteroidenbergbau: Ihr könnt nun eine Bergbauanlage in einem Asteroidenfeld bauen, dadurch vervielfacht sich die Produktion im Asteroidenfeld. während sich die Kosten nur verdoppeln. Um eine Bergbaustation zu bauen benötigt Ihr 20 Mil. t Tritanium, 10 Mil. t Duranium, 15 Mil. t Metalle, 10 Mil. t Kunststoff, 2 Mil. t Fiberglas, 1 Reaktor, 2 Lebenserhaltungssysteme, 1 Computerkern, 5 Mil. Mikrochips, 5 Transporter, 1 Shuttle und 100 Mrd. SCC. Und auf keinen Fall dürft Ihr 100 Besatzungsmitglieder (normale Zivilisten) vergessen.
- ⇒ **FE14** Verbesserte Nanotechnologie: Der »Bau« von leistungsfähigen Naniten ist nun kein Problem mehr für Euch. Ein Planet von Euch produziert nun fünf Naniten (die sich nicht vermehren - das wäre zu kompliziert!) pro Turnus. Diese bringen kollektive fünf Punkte im Kampf und können nicht getrennt werden (bei Trennung: keine Punkte). Ihr könnt Sie auf ein gegnerisches Schiff beamen und so - dann werden sie aktiv.
- ⇒ **FE14** Neurophysiologie: Die Neurophysiologie müßt Ihr einfach beherrschen, wenn Ihr später mal einen Evolutionsschub haben möchtet. Sie bietet aber auch noch einen zusätzlichen Vorteil, den ich gar nicht mag: Ihr habt Ihr Möglichkeit, Eure Bevölkerung noch mehr zu beeinflussen und so noch mal 10 % mehr Produktion zu erhaschen. Hm, denkt Euch selbst was dazu....
- ⇒ **FE14** Verbesserte Industrie: Durch verbesserte Produktionstechniken steigt Eure Produktion auf allen Planeten um 10%, während Euer Industrietat gleichzeitig um ebenfalls 10% sinkt. Ausgenommen alle Rohstoffe. Mit Rohstoffen sind alle Materialien gemeint die in Tonnen/Einheiten gemessen werden.
- ⇒ **FE14** Kolonieverwaltungen: Ihr könnt nun auf Eueren Kolonien ein Verwaltungsgebäude errichten. Dadurch können sich Eure Kolonisten voll und ganz auf Ihre normale Arbeit konzentrieren, ohne sich zusätzlich um den völlig sinnlosen und unnützen Verwaltungskram kümmern zu müssen. Dafür bekommt Ihr gleich einmal 5% mehr Produktion und Forschungspunkte, während die Investition um 5% sinkt. Die Verwaltung muß natürlich in einem Gebäude untergebracht werden, das 10 Mil. t Stahl, 10 Mil. t Metalle, 20 Mil. t Kunststoffe, 10 Mil. Energieeinheiten, 2 Mil. Plasmaeinheiten, 2 Replikatoren, 3 Mil. Mikrochips, 2 Reaktoren und 500 Mrd. SCC kostet. Ach ja verteidigen könnt Ihr das ganze Ding auch nicht, aber dafür zählt es ja als ein Zivilgebäude (siehe unter »Sonstiges«). Und neben bei bemerkt: Eure Kolonie muß mindestens 15 000 Kolonisten haben, bevor Ihr das Teil bauen könnt + Ihr könnt das Gebäude nicht auf Euerem ursprünglichen Heimatplaneten bauen.
- ⇒ **FE15** Kybernetische Forschung: Endlich. Ihr könnt ein positronisches Gehirn herstellen und alles andere auch. Jawohl, Ihr könnt einen Androiden herstellen. Dazu benötigt Ihr aber folgende Materialien: 5 Mil. Metalle, 5 Mil. Plasmaeinheiten, 5 Mil. Mikrochips, 1 Duotronischen Verstärker, 1 Computerkern und 5 Mrd. Sabacc. Schon habt Ihr Euren Androiden. Er bringt Euch zusätzliche fünf Kampfpunkte, die Ihr nicht dazurechnen müßt - das ist ein großer Vorteil.
- ⇒ **FE15** Nadionimpulstechnik: Durch die Nadionimpulstechnik verbessert sich die Effektivität aller Eurer Phaserwaffen um 10 %, weil die Explosion subatomarer Nadion-Partikel einen Energiestoß vom Emitterkristall in einem Phaser bewirkt - alles klar, oder!?

- ⇒ **FE15 HGS-Antrieb 3:** Benötigt alle vorherigen HGS-Forschungen. Planeten, die bisher Persoantriebe 3 produziert, haben stellen nun HGS-Antriebe 3 her. Der HGSA 3 entspricht dem Persoantrieb 3, nur das er einen Reichweite von sechs Kästchen hat. Um den HGSA zu bauen, um den HGSA zu bauen, muß man vorher den HGS-Generator entwickeln (siehe oben).
- ⇒ **FE15 Kuppelstädte 1:** Ihr könnt nun auf allen L-Planeten Kolonien gründen, wenn Ihr vorher so ein Ding baut. Die Produktion bleibt gleich, dafür entsprechen die Einnahmen für Kolonien den Einnahmen der nächst höheren Planetenklasse. Eine Kuppelstadt bietet Platz für 5.000 Kolonisten, habt Ihr nur einen Bewohner mehr sinkt der Wohlstandslevel um 10 Punkte pro Runde (hypothetische Idee von dem Erfinder des »Roten Weges« [siehe unten]). Das ganze ist natürlich nicht umsonst. Ihr müßt dafür 8 Computerkerne, 8 Reaktoren, 8 Lebenserhaltungssysteme, 7 Turbolifte, 400 Mil. t Tritanium, 200 Mil. t Duranium, 200 Mil. t Kunststoff, 90 Mil. Energieeinheiten, 50 Mil. t Fiberglas, 80 Mil. t Metalle, 50 Mil. Mikrochips und 1 Billion SCC opfern (Bauliste bei einem L3-Planeten). Dafür hat eine Kuppelstadt auch 500 Grundpunkte und ist bis 1.000 Punkte aufrüstbar (mit allen Sachen). Für L2 und L1 Klasse Planeten braucht ihr 20% bzw. 40% mehr Material und Kosten.
- ⇒ **FE16 Mikroskopische Technologie:** Die Forschung auf allen Welten steigt um 25 %. Diese Technologie benötigt Ihr, um später einmal Symbiotische Forschung zu nehmen (Forschungsebene 34).
- ⇒ **FE16 Einfache Psychokinese:** Das braucht Ihr um später einmal die Telekinese erforschen zu können (Forschungsebene 34). Zusätzlich Folgen: Der Wohlstand steigt um 3 Stufen, die Produktion aller Anfertigungen um 10 %.
- ⇒ **FE16 Verbesserter Bergbau:** Durch bessere Abbaumethoden erhöht sich die Produktion der Rohstoffe auf allen Planeten um 10%. Was Rohstoffen sind wurde bereits bei der verbesserte Industrie erklärt [Anm.: R-Stoffe bzw. RHB-Stoffe, denn Energie zählt z. B. als B-Stoff, Döppi! Noch nie RW gehabt?].
- ⇒ **FE16 Schulen:** Eine Schule könnt Ihr nur auf Planeten mit mindestens 5.000 Einwohnern bauen und zwar unbegrenzt, allerdings müßt Ihr für jede Schule mindestens 5.000 Einwohner auf der jeweiligen Kolonie haben, also könnt Ihr jeweils eine Schule bei 5.000, 10.000, 15.000, ... Einwohner bauen. Nun fragt Ihr Euch was das Euch bringt - so eine Schule. Ganz einfach, jede Schule bringt jeweils 25 Forschungspunkte und da diese nicht erhöht werden können müßt ihr, diese 25 Punkte jeweils zum Schluß dazuzählen. Die Kosten für eine Schule betragen 100 Mil. t Tritanium, 25 Mil. t Duranium, 10 Computerkerne, 2 Turbolifte, 25 Mil. Energieeinheiten, 10 Mil. Mikrochips, 30 Mil. t Kunststoff, 4 Reaktoren und 150 Mrd. SCC, außerdem müßt ihr für jede Schule 2 Mrd. SCC pro Runde zahlen. Und weil das ganze eine Schule ist kann man diese auch nicht verteidigen oder aufrüsten.
- ⇒ **FE17 Soriumtechnik:** Das ist ein Sprengkörper, der 15 Punkte im Kampf bringt. Einer Eurer Planeten stellt so einen nun her.
- ⇒ **FE17 Stoßwellenforschung:** Ihr stellt nun statt Quantentorpedos, Stoßwellentorpedos und statt Quantentorpedoröhren, Stoßwellentorpedoröhre her - selbstverständlich nur auf allen Planeten, wo Ihr Quantentorpedos- bzw. abschußrohre herstellt bzw. hergestellt habt. Nebenbei gesagt hat so eine Stoßwellentorpedobank eine Feuerkraft von 15 Punkten.
- ⇒ **FE17 HGS-Antrieb 4:** Grundvoraussetzung sind alle obigen HGS-Forschungen. Planeten, die bisher Persoantriebe 4 produziert haben, stellen nun HGS-Antriebe 4 her. Der HGS-Antrieb 4 entspricht dem Persoantrieb 4, nur das er einen Reichweite vom acht Kästchen hat. Um den HGSA zu bauen, muß man vorher den HGS-Generator entwickeln (siehe oben; immer wieder der gleiche Spruch, hm?).
- ⇒ **FE17 Miniaturisierung:** Voraussetzung ist die Mikroskopische Technologie. Ihr könnt von nun an alles kleiner bauen ohne dabei an Wirkung einzubüßen. Das bewirkt, daß die Kapazität Eurer danach neu gebauten Schiffe. Shuttles, Stationen und Basen um 50% höher ist und zwar in allen Bereichen. Ihr habt dadurch 50% höhere Passagierkapazität, Materialien, Grundpunkte, Manövrierpunkte und zusätzlich Aufrüstbarkeit. Alles was bisher normal groß gebaut wurde, behält seine Kapazitäten.
- ⇒ **FE18 Terminiumforschung:** Diese Metallegierung erhöht die Leistung aller Eurer Torpedoröhre (egal welche) um 50 %.
- ⇒ **FE18 Thoron-Feld-Technik:** Ein Thoronen-Feld könnt Ihr nur in Schiffe ab der Universalklasse und in Raumstationen einbauen. Es verhindert, daß Ihr von außen gescannt werdet - auch wenn die Schilde unten sind [Anm.: Die DS9-Station hat so ein Teil!]. Ihr bekommt so viele Thoronen-Felder wie es geht, z. B.: Ihr habt 20 geeignete Schiffe und 2 Stationen, also bekommt Ihr 22 Thoronen-Felder.
- ⇒ **FE18 Verbesserte Bautechnik 1:** Eure Ingenieure und Architekten haben ihre Baukunst soweit verbessert daß Ihr in allen Schiffen, Shuttles, Gebäuden und Stationen eine um 25% höhere Transport- und Lagerkapazität besitzt. Der Umbau kostet die Hälfte der Bau- und zeit.
- ⇒ **FE18 Koloniezentren:** Dies ist das gleich, wie die Kolonieverwaltungen - nur größer, deshalb muß Eure Kolonie auch mindestens 50.000 Einwohner haben. Ihr müßt die Kolonialverwaltung erforscht haben und auf dem Planeten muß bereits ein Verwaltungsgebäude stehen. Dafür bekommt Ihr gleich noch einmal 10% mehr Produktion und Forschungspunkte während die Investition um weitere 10% sinkt. Das Gebäude kostet 150 Mil. t Tritanium, 30 Mil. t Stahl, 30 Mil. t Metalle, 50 Mil. t Kunststoffe, 20 Mil. Energieeinheiten, 5 Mil. Plasmaeinheiten, 5 Replikatoren, 10 Mil. Mikrochips, 5 Reaktoren und 1 Billion SCC. Dieses Teil könnt Ihr aber verteidigen; Ihr habt dazu 50 Grundpunkte und könnt das ganze Instrument um 150 Punkte aufrüsten. 500 Sicherheitsleute können hineingesteckt werden - mehr aber nicht, denn sonst erfüllt dies keinen Zweck.
- ⇒ **FE19 Toraniumtechnik:** Ab sofort stellt Ihr statt Tritanium, Toranium her - auf Planeten, die Tritanium ursprünglich hergestellten, ist ja klar. Toranium ist eine stärkere Substanz als Tritanium und erfüllt den selben Zweck. Zum Schiffsbau benötigt Ihr genau so viel Toranium wie Tritanium - ihr habt aber dafür einen entscheidenden Pluspunkt: Waffen unter 5 Punkten sind gegen Anlagen aus einer Toraniumschicht nutzlos und unwirksam. Laser und so können Eure Feinde bzw. Gegner somit abschreiben.
- ⇒ **FE19 Vicoriumforschung:** Durch diese Forschung können Eure Schiffe, Shuttles, Raumstationen etc. nicht mehr geentert werden, weil dieses Metallgemisch extrem gut ist und ein Transporter nicht in der Lage ist, dadurch zu beamen. Der Nachteil ist jedoch, daß Ihr auch nicht mehr beamen könnt. Für Kriegsschiffe ist es aber nicht schlecht.
- ⇒ **FE19 HGS-Antrieb 5:** Ihr müßt alle HGS-Forschung in den unteren Ebenen besitzen. Planeten, die bisher Persoantrieb 5 produziert haben, stellen nun HGS-Antriebe 5. Der HGS-Antrieb 5 entspricht dem Perso Antrieb 5, nur das er einen Reichweite vor zehn Kästchen hat. Um den HGSA zu bauen, muß man vorher den HGS-Generator entwickeln (blabla).
- ⇒ **FE19 Kuppelstädte 2:** Ihr könnt nun auch auf allen K-Planeten Kolonien gründen wenn ihr vorher so ein Ding baut; Voraussetzung ist natürlich das ihr vorher die Kuppelstädte 1 erforscht habt. Die Produktion bleibt gleich, dafür entsprechen die Einnahmen der Kolonien jetzt den Einnahmen für die entsprechenden L-Klasse-Planeten. Und alle Kuppelstädte 1 haben nun die Einnahmen der Hälfte der entsprechenden M-Klasse-Planeten. Eine Kuppelstadt 2 bietet Platz für 3.000 Kolonisten, habt ihr nur einen Bewohner mehr sinkt der Wohlstandslevel um 15 Punkte pro Runde [kennen wir ja schon!]. Natürlich müßt Ihr auch dieses bezahlen, und zwar mit 10 Compu-

terkernen, 10 Reaktoren, 10 Lebenserhaltungssystemen, 12 Turboliften, 600 Mil. t Tritanium, 300 Mil. t Duranium, 300 Mil. t Kunststoffe, 120 Mil. Energieeinheiten, 80 Mil. t Fiberglas, 100 Mil. t Metalle, 70 Mil. Mikrochips und 1,5 Billion SCC (Bauliste für K3-Planeten). Dafür hat eine Kuppelstadt aber auch 700 Grundpunkte und ist bis 1.250 Punkte aufrüstbar. Für K2 und K1 Klasse Planeten braucht Ihr ebenfalls 20% bzw. 40% mehr Material und Kosten.

⇒ **FE20** Zellulare Metamorphose (Gestaltwandlung): Ein gewaltiger Evolutionsschub!! Ab sofort könnt Ihr Eure Gestalt ändern. Euer Volk ist jetzt so etwas ähnliches wie die Formwandler bei DS9, aber nur auf einer ganz niedrigen Stufe (schlechter als Odo!). Diese Eigenschaft hat für Euch viele Vorteile. Wenn jemand das einmal erreichen sollte, werde ich näher darauf eingehen.

⇒ **FE20** Energieabsorbierungstechnik: Noch eine Weiterentwicklung. Ihr könnt nun Energie absorbieren und freisetzen (so wie die Leute bei der TNG-Episode »Die Seuche«). Das hat wieder viele Vorteile und ich werde darauf zu sprechen kommen, wenn jemand das Level erreicht hat.

⇒ **FE20** Hochschulen: Eine Hochschule könnt Ihr nur auf Kolonien mit mindestens 20.000 Einwohnern bauen und Ihr dürft höchstens 10 davon auf einen Planeten bauen und zwar immer nur eine für jeweils 20.000 Einwohner, wer nur 19.999 Einwohner hat, der hat halt Pech. Das heißt bei 10 Hochschulen muß Euer Planet mindestens 200.000 Einwohner haben. Nun fragt Ihr Euch, was bringt Euch so ein Teil. Ganz einfach, jede Hochschule bringt noch einmal die Grundforschungspunkte des jeweiligen Planeten, diese können aber nicht durch irgendwelche Eigenschaften, andere Forschungen oder Bonus erhöht werden; das bedeutet praktisch Ihr dürft die Hochschulforschungspunkte erst zum Schluß dazuzählen. Die Kosten für eine Hochschule betragen 300 Mil. t Tritanium, 100 Mil. t Duranium, 40 Computerkerne, 10 Turbolifte, 100 Mil. Energieeinheiten, 40 Mil. Mikrochips, 120 Mil. t Kunststoff, 20 Reaktoren und 1 Billion SCC. Und weil das ganze eine Schule ist kann man das Teil auch nicht verteidigen oder aufrüsten (Zivilgebäude; siehe »Sonstiges«).

⇒ **FE20** Verbesserte Kampftechniken: Bei dieser Forschung erhaltet Ihr eine Verbesserung Eurer Kampftechniken. Diese kann sich auf Eure Waffen, Sicherheitsleute oder Eure Schiffe auswirken. Wie diese Verbesserung ausschauen wird, entscheidend ein Computerprogramm. Einige der Kampftechniken erfordern Forschungen die zwischen Forschungsebene 11 und 19 gemacht werden können, deshalb empfiehlt es sich die Kampftechniken nicht gleich beim ersten Durchgang zu erforschen (es gibt z. Z. 12 Kampftechniken, die zur Computerauswahl stehen).

[Anmerkung: Entschuldigt bitte, wenn ich einige Waffen oder Materialien oben (unter Spezialwaffen u. a.) nicht aufgeführt habe, die hier jetzt neu sind, wie z. B. Stoßwellentorpedorohre oder Toranium!]

Das waren nun die Forschungsebenen 11 - 20. Zu den Forschungsebenen 21 - 38 schreibe ich erst was, wenn es relevant sein sollte, d. h. aber nicht, daß es irrelevant ist. Überhaupt nicht sogar, aber z. Z. ist es eben noch nicht wichtig, weil niemand so schnell so weit kommen wird. Also. Ach ja, Ihr müßt die ganzen Ebenen natürlich nicht auswendig wissen - ich hab' die ja auch nicht ständig im Kopf. Ihr solltet aber hin und wieder mal hinschauen (wenn Ihr z. B. mal in eine neue Forschungsebene kommt) und sie einmal mindestens gelesen haben, sonst erlebt Ihr vielleicht ganz schön große Überraschungen.

Konzept

Wenn Ihr in eine höhere Forschungsebene vordringen möchtet, müßt Ihr Forschungspunkte (Abk. FP) sammeln, die auf jeden Planeten »hergestellt« werden (FPs kann man aber auch ein- oder verkaufen bzw. in stellaren Objekten [Nebeln, Asteroiden] und so erforschen - vor allem erforschen). Ihr könnt in jeder neuen Forschungsebene nach eigenen Ermäßen eine Forschung bzw. Technik wählen. Jedoch dürft Ihr nicht vergessen, diese dem Spielleiter mitzuteilen. Für die 2. Forschungsebene benötigt man 2.000 FP, für die 3. 3.000 FP, für die 4. 4.000 FP usw. Wenn Ihr die 10. absolviert habt, fangt Ihr wieder bei der 2. Forschungsebene an. Ich benötige nun aber nicht mehr 2.000 FP, sondern das doppelte - 4.000 FP. Für die 3. Ebene braucht Ihr demzufolge 6.000 FP, für die 4. 8.000 FP usw., usw. Wenn Ihr dann wieder bei der 10. Ebene angelangt seid, könnt Ihr wählen, ob Ihr noch einmal von der zweiten Forschungsebenen bis zur 10. alle restlichen Forschungen durchmacht (in der Forschungsebene 2, 3, 4 und 5 nehmt ihr die Ausgelassenen als sogenannten Bonus) oder gleich in die 11. Forschungsebene geht, dafür aber (vielleicht) einige, später wichtige Forschungen einfach außen vorläßt. Theoretisch könntet Ihr das in der Zukunft bereuen. Nun ja, daß müßt Ihr selbst wissen.

Falls Ihr nun die erste Möglichkeit (noch einmal von 2. - 10. Ebene) in Betracht zieht, müßt Ihr folgendes beachten: Gar nichts. Ihr braucht nun statt 4000 FP, wieder das Doppelte - also 4.000 FP für die 2. Forschungsebene, statt 6.000 FP, erneut 6.000 FP für das 3. Level, etc. - d. h.: Wieder das Doppelte von dem normalen, so wie schon beim zweiten Durchgang.

Egal ob Ihr jetzt die zweite oder die erste Variante wählt - für die Forschungsebene 11 benötigt Ihr 11.000 FP, für die 12. weitere 12.000 FP, für die 13. 13.000 FP usw. Nachdem Ihr Euch eine Forschung in der 20. Ebene ausgesucht habt, springt Ihr wieder zurück in die Forschungsebene 11 [Anm.: Ihr habt keine Auswahl!], wo Ihr die übriggebliebene Forschung nehmt [Bsp.: Ihr habt zuerst Metaphysische Schildforschung genommen, dann ist jetzt noch die Molekularforschung in der 11. Ebene übrig. Die nehmt Ihr schließlich!]. Diesmal braucht Ihr aber statt 11.000 Punkte, bis auf weiteres stolze 22.000 Punkte für die Forschungsebene 11 - eben das Doppelte. Bei der 12. Ebene wäre das nach Adam Riese 24.000 FP. Das geht dann weiter bis zur 20. Forschungsebene. [Anm.: Mal sehen, wie es läuft; vielleicht ändert sich da dann auch mal was!]

Allerdings: Ihr habt noch eine andere Möglichkeit. Ab der 11. Forschungsebene gibt es zwei Wege, den sogenannten **Schwarzen bzw. Normalen Weg** und den **Roten Weg** (, erfunden von Dieter Döppmann [Bóntrec]; daher auch das Rote in der obigen Übersicht). Beide Wege haben Vor- und Nachteile. Für welchen Weg Ihr Euch auch immer entscheidet, am Schluß (bei der FE 30) kommt man wieder zusammen. Das ganze läuft dann so ab, daß, wenn Ihr Euch z. B. für den Schwarzen Weg entscheidet, Ihr diesen auch zwei Mal begehen müßt und nicht so etwas sagt wie: »Beim ersten Durchlauf nehme ich den Schwarzen und beim zweiten den Roten!« So läuft das nicht, geht auch gar nicht. Bleiben wir aber bei dem Beispiel mit dem Schwarzen Weg. Es steht Euch offen, nach der erfolgreichen Beendung des 1. Abschnittes des Schwarzen Weges (FE 11-20), noch einmal zurück in die 11. Forschungsebene zu gehen und den Roten Weg nun einzuschlagen. Diesen braucht Ihr dann nicht vollständig durchlaufen, wenn Ihr das jedoch tut, habt Ihr die freie Auswahl, wie Ihr weiter macht. Ihr könnt nur in der FE 21 den 2. Abschnitt des Schwarzen oder den des Roten Weges einschlagen. Bei dem Weg müßt Ihr dann aber bleiben. Angekommen, Ihr kommt schließlich in die FE 30 und der »glorreichste Weg« unsres obiges Beispiel bleibt bestehen, dann könnt Ihr wieder zurück und den anderen 2. Abschnitt des noch nicht absolvierten Weges einschneiden. Alles klar? Nein, gut, denn das ist bislang noch nicht so allzu wichtig. Wenn jemand jedoch jetzt schon Fragen haben sollte, dann stehe ich zur Verfügung.

Für die 21. Forschungsebene müßt Ihr auf jeden Fall (so wie's z. Z. aussieht bzw. vereinbart wurde) 42.000 Punkte »hinblättern«. Für die 22. 44.000 FP usw. Aber das ist wohl erst mal Zukunftsmusik. Wer mal in der 11. Forschungsebene angekommen ist, kann sich »gut schätzen«. Ehrlich.

Wichtig: Eine Forschung bekommt Ihr erst eine Runde danach gutgeschrieben bzw.: Wenn Ihr die nötigen Forschungspunkte für die nächste Forschungsebene habt, kommt Ihr sofort in diese und könnt Euch eine Forschung aussuchen, die aber erst in der darauffolgenden Runde zum tragen kommt.

[Anm.: Beschwerden wegen der Einführung der zwei unterschiedlichen Wege - die ich genial finde -, sind bei Dieter Döppmann einzureichen. Ein herzliches Dankeschön an dieser Stelle!]

Konvents

Durch ein sogenanntes Konvent (eine Versammlung) [Anm.: Ich wollte dieses Gebiet zuerst Symposien nenne, aber dann habe ich im Duden nachgeschlagen und gemerkt, daß ein Symposium nur als Trinkgelage der alten Griechen und Römer beschrieben wurde. Nee, nee. Zwar gibt's das bei ST auch, aber das geht dann doch ein bißchen zu weit!] könnt Ihr Euch bei der nächsten Forschungsebene ein paar Forschungspunkte sparen. So ein Konvent könnt Ihr aber nur auf Planeten, größeren Schiffen und Raumstationen veranstalten. Zur Realisierung eines Konvent müssen sich jeweils mind. 100 Wissenschaftler von mind. zwei bis maximal vier Welten treffen (jeder schickt 100 ausgebildete Typen). Es wird dann bis zum Ende des Jahr über alles mögliche diskutiert und gelabert - so wie bei einer Con z. B. :-). Bei einer gesamten Anzahl von 200 Wissenschaftler spart Ihr Euch dann 5 % der Forschungspunkte. Bei der Forschungsebene 40 wären das schon mal 2.000 FP (war nur ein Beispiel - zugegeben ein dummes!). Ich liste mal die »Sparergebnisse« bei größeren Konvents auf [hier: W. = Wissenschaftler; gesamte Zahlen]: 200 W. -> 5 %; 500 W. -> 10 %; 800 W. -> 15 %; 1.000 W. -> 20 %; 1.500 W. -> 25 %; 2.000 W. -> 30 %; 3.000 W. -> 35 %; 4.000 W. -> 40 %. Mehr geht nicht. Bei größeren Konvents auf Raumstationen müßt Ihr aufpassen, ob auch alle Leute einen Platz finden. Und, eines ist noch wichtige: Jede Partei muß gleich viele Wissenschaftler zum Ort des Geschehens bringen. Ich glaub' das war's dann schon. Kelvaner, wo seit Ihr!? Ich möchte jetzt mit meinem »besten Freund« so ein Konvent veranstalten. Ich habe gehört, Ihr kommt sowieso bald zu »Cosmic 2«- Wie wär's also??

Noch ein paar Zusätze:

- Damit kein Monopol aus der Forschungsebene wird, müssen die Hauptparteien alle Forschungen der Ebenen 1 - 10 durchführen. Sie haben keine andere Wahl.
- Forschungen können auch verweigert werden. Allerdings nicht die Ebene. Sie muß vollendet und beendet werden, egal ob man nun die Forschung nimmt und ggf. nutzt. Es sei denn...
- Wenn Ihr aufgrund des Wohlstandslevel einmal automatisch in die nächste Forschungsebene kommt und dort alle Forschungen kassiert, müßt Ihr diese nicht noch einmal »durchleben« und überspringt diese einfach.
- Falls ein Volk durch z. B. eine Spezialtechnologie eine Forschung bereits schon hat, so muß sie diese nicht ein zweites Mal nehmen. Sie übergeht sie einfach und ggf. auch die gesamte Forschungsebene. Das kann manchmal ein extrem guter Vorteil sein (z. B. wenn eine Rasse von vornherein den Androidenbau beherrscht - da spart es sich gleich drei Forschungen, glaube ich....).
- Forschungen können nicht mit anderen Völker geteilt werden bzw. übergeben oder verschenkt oder sonst was. Forschungspunkte kann man aber verkaufen/tauschen [siehe Sonstiges].

Das war's dann mal mit der bzw. den Forschungsebenen. Es war viel, aber interessant. Ich hoffe, es ist mir wenigstens ein bißchen realistisch gelungen!?

Verwaltungsebene

Neben der Forschung gibt es noch einige Verwaltungsgebiete auf Euren Welten. Diese sind ganz allgemein genannt Industrie, Wirtschaft und Sozialwesen. Ich werde einmal alle vorstellen und erklären. Viel Spaß!

Industrie

Die Industrie ist für Eure Produktion verantwortlich. Wenn Ihr in die Industrie investiert, erhöht sich Eure Produktion. Auf der anderen Seite geht die Wirtschaft zurück - und damit auch Euer Einkommen noch zusätzlich. Warum? Investieren müßt Ihr nämlich mit Sabacc. Am Anfang hat jeder Planet einen gewissen Industriestaat (meist zwischen 30 - und 70 Mrd. Sabacc; je nachdem, ob Kolonie oder Heimatwelt). Der Etat kann in den meisten Fällen bis um 200 % erhöht werden (manchmal auch ein bißchen mehr), aber nicht mehr als 1.500 % [geschätzte Werte laut Computerprogramm]. Doch, daß geht eigentlich schon, aber dann habt Ihr jeden Monat Miese (und bei einem Sonderklasseplaneten wäre das echt sehr viel). Das kommt nicht gut. Dann kann es zu Unruhen kommen oder so, falls Ihr das Geld nicht anderweitig beschafft. Kommt immer darauf an.

Okay. Der Industrietat kann erhöht werden, indem man Sabacc investiert - das wißt Ihr jetzt. Der investierte Betrag muß natürlich von Eurem gesamten Einkommen abgezogen werden. Und schließlich noch die Hälfte von dem Einkommen, daß der jeweilige Planet hat. Das geht monatlich, d. h.: Investiert Ihr z. B. 100.000 Sabacc, denn bekommt Ihr pro Runde 150.000 Sabacc weniger Geld auf diesem Planeten - also 150.000 Sabacc ($100.000/2 = 50.000 + 100.000$). Neugierigen kann ich das auch erklären, warum ich das so gemacht habe. Fragt einfach!

Das ganze ist natürlich nicht umsonst. Wenn Ihr den Etat um 5 % erhöht, dann steigt Eure Produktion um 1 %. Bei einer Etaterhöhung von 10 %, heißt das 2 % mehr Produktion, bei einer Erhöhung von 15 % dann 3 % usw. (in 5fer Schritten fortlaufend). Im Maximalfalle könnt Ihr also Eure Produktion um 70 % steigern - das ist doch schon was. Aber ist müßt das natürlich nicht bei jedem Planeten machen. Ich persönlich mache es aber bei allen Planeten ein bißchen. Vielleicht wird sich das aber später auch mal ändern??

Wirtschaft

Eure Wirtschaft hängt von der Produktion ab - also im gewissen Sinne auch von der Industrie. Aber nicht nur von der planetaren Produktion, d. h. pro neuem gebauten Schiff oder Verteidigungsanlage (auch orbitale) steigt Eure Wirtschaft für diese Runde, wo das jeweilige Teil hergestellt wurde. Danach geht die Wirtschaft wieder zurück.

Ein hoher Wirtschaftsstand hat ein hohes Einkommen zur Folge. Am Anfang hat eine Heimatwelt z. B. im Durchschnitt einen Wirtschaftsgrad zwischen 15 - 30. Dieser kann durch Projekte (wie oben z. B.) erhöht werden. Das etwa 15.000.000.000fache - 25.000.000.000fache des Grades ergibt das jährliches (APUjährliche) Einkommen [Anm.: Ohje, was hab' ich da für einen Unsinn geschrieben...]. Ob das jetzt einen Sinn gibt oder nicht, ist mir eigentlich egal. Könnt Ihr Euch vorstellen, wie kompliziert es dann bei der Programmierung eines vernünftigen Computerprogramms gewesen wäre. Denken und vorstellen ist die eine Sache. In die Tat umsetzen, ist die andere.....

Nun ja, auf jeden Fall ist folgendes Faktum: Pro neuem Material(/Waren)/Waffe(/Spezialwaffe)/besonderen Technologien steigt der Wirtschaftsgrad um eins. Ebenso für jede neu gebaute Verteidigungsanlage - allerdings dann nur für eine Runde. Für den Bau eines Shuttles steigt es (das Wirtschaftsgrad) auch um 1 Stufe. Bei einer Herstellung von einer Werft steigt es sogar für eine/die Runde - wo das Wert

fertiggestellt wurde - um zwei. Danach sinkt es wieder. Genauso wie bei einem Bau eines Raumdocks. Wenn Ihr ein Schiff baut, steigt es sogar vorübergehend um drei Stufen nach oben. Wie viele Moneten bekommt Ihr aber nun mehr?

Das hängt normaler Weise vom Verhältnis zwischen dem anfänglichen Wirtschaftsgrad und dem Einkommen ab. Da das aber zu kompliziert wäre und man dann nur noch mit Taschenrechner umgehen müßte, habe ich das anders gemacht. Pro Wirtschaftsgrad bekommt Ihr (in diesem Monat) 1 Mrd. Sabacc mehr. Mit anderen Worten - ein kleines Beispiel: Ihr habt ein Wirtschaftsgrad von 25, also bekommt Ihr 25 Mrd. Sabacc zusätzlich! Wenn Ihr dann noch später mal Gravitonforschung auf diesen Planeten betreibt, dann habt Ihr ein Wirtschaftsgrad von 26 (und zwar für immer), da ja ein Gravitonstrahl ein zusätzlichen Material darstellt. Mehr ist da nicht dabei. Bis jetzt kann man aber fast ausschließlich nur durch die Forschung an neue Materialien, Waffen, usw. herankommen. Nun ja, noch ein kleines Manko....

Sozialwesen

Was der Begriff »Sozial« bedeutet, brauche ich wohl hier nicht näher zu definieren. Fragt Euren Sozi-Lehrer [wenn Ihr so einen habt bzw. ihr noch zur Schule geht bzw. ihr nicht selbst Lehrer seit - an dieser Stelle: »Guten Tag und auf ein Wiedersehen! Lehrer sind hier Tabu! Nicht Sabu, Du Vollidiot namens Lehrer. Weißt wohl immer alles besser, nicht wahr? Hä!!? Hier aber nicht. Weg. Weiche. Widerstand ist zwecklos!!! Schnell, geh' schon! Ich assimiliere Dich gleich, Du unvollkommene Lebensform. Du Made, Du ääh, tja.... war nur ein Witz. Hallo liebe Lehrer. Mann, ich muß mal diesen Virus killen...] oder schaut in den Duden. Schadet nichts.

Hier bei *APU* verstehe ich auf jeden Fall unter Sozialwesen viele Dinge. Bitte regt Euch aber jetzt nicht so auf, wenn das nicht logisch klingt. Das ist ein Phantasiespiel und so soll es auch sein. Es muß nicht alles so wie auf der Erde sein. Wir sind hier in Andromeda und nirgends anders. Ich will jetzt hier nicht unhöflich herkommen, aber bei *A:TC* haben viele, vieles bemängelt (vielleicht manchmal auch zurecht), aber: Alle haben nicht verstanden, um was es ging und immer noch geht. Um den Spaß. Und nicht um was anderes. Bei *APU* hat man eine Menge Möglichkeiten. Ihr könnt selbst entscheiden, was für einen Weg Ihr für Euer Volk einführt. Ihr könnt es zu Ruhm und Frieden bringen (paßt wenig zusammen) oder zur Armut und zur Unzufriedenheit (paßt schon besser). Wie Ihr wollt. Doch später mehr. Kommen wir mal wieder zum Sozialwesen!

Unter den Begriff Sozialwesen fallen viele Dinge, wie z. B. das Schulwesen, die Wohlfahrtshilfe (Sozialhilfe), die Wohn- und Siedlungshygiene, das Gesundheitswesen, die Fürsorge (die letzten drei fallen unter die allg. Sozialhygiene), der Lohn bzw. das Gehalt von Arbeitern bzw. Angestellten, die Altersrente, die Sozialversicherung, die Sozialwissenschaft die Sozialpolitik, die Volkswirtschaft (und deren selbst erzeugte Sozialprodukte), die Marktwirtschaft, die (Sozial-)Geographie, die Gerechtigkeit und alles was mit der Gesellschaft, dem Geselligen, Gemeinschaftlichen und Bezogenen zu was auch immer zu tun hat. Völker, die eine Regierungsform wie Diktatur, Tyrannei, Kommunismus, Anarchie, Individualismus oder sonst was der gleichen bzw. gegensätzliches (asozial wollte ich ja nicht schreiben - ups!) haben, können gleich einmal aufhören zu lesen. Denn Ihr könnt nicht Sozialwesen betreiben. Ansonsten Ihr ändert Eure Regierungsform - später aber mehr!

So, daß Sozialwesen wird gemessen in einem sogenannten Sozialwesenplan. Dieser kann gewisse Dinge vorantreiben, wenn in ihn investiert wird. Investiert kann werden mit Anlagen, die zum Wohl der Bevölkerung gedacht sind. Mit anderen Worten: Bemannte und unbemannte Verteidigungsanlagen- bzw. systeme, Verteidigungsschiffe, Verteidigungsshuttles und Verteidigungsraumstationen (Raumdock & Werften nicht - auch keine Handelsshuttles). Was nun was ist, muß bei der Spielleitung vorher klar deutlich gemacht werden. Sonst käme ja jeder her und sagt, das ist nun ein Verteidigungsschiff, auch wenn es vorher schon drei mal angegriffen hat und vier mal kolonisiert. Das soll aber nicht heißen, daß das nicht geht. Nur damit Ihr Euch das nicht zu einfach macht. Okay, wieder zurück zum Thema: Pro Verteidigungsobjekt (das im Orbit des jeweiligen Planeten sich befindend) steigt Euer Sozialwesenplan und 1. Ihr könnt am Anfang selbst entscheiden, was Ihr für die Verteidigung benutzt und was nicht. Wenn Ihr alles verwendet, dann müßte Eurer Sozialwesenplan bei 15 - 30 stehen. Aber welche Auswirkung hat der Plan jetzt?

Das erkläre ich einmal mit einem Beispiel. Ihr habt einen Sozialwesenplan von 24 (15 Verteidigungsanlagen, 6 [Verteidigungs-]Schiffe, 3 [Verteidigungs-]Shuttles). Das hat zur Folge, daß Eure Forschung und die damit verbundenen Forschungspunkte um 24 % steigen. Baut Ihr nun noch ein (Verteidigungs-)Shuttle und sagen wir eine Verteidigungsanlage, dann seit Ihr bei 26. Folge: Ihr bekommt nun 26 % mehr Forschungspunkte pro Runde (solange Ihr eben auf dem Level von 26 bleibt). Anzumerken sei jedoch, daß der Sozialwesenplan nur bis max. 100 geht. Mehr als eine 100 %ige Erhöhung der Forschung ist also nicht drin.

Das ist nicht ganz logisch, aber mir viel nichts anderes ein. Eure Bewohner forschen halt dann eben mehr gemeinschaftlich. Okay, sie könnten auch gemeinschaftlich mehr produzieren oder sonst was, aber dann ginge ja alles. Also habe ich mich dafür entschlossen, um die Forschung noch ein bißchen zu »pushen«.

Das war es dann mal mit der Verwaltung und dessen Gebiete. Ihr müßt dies nicht machen, aber manchmal geht das automatisch - sogar sehr oft. Wenn Ihr z. B. eine Verteidigungsanlage baut und Ihr Sozialwesen betreiben dürft, ändert sich automatisch etwas. Nun ja, ich denke das sollte dann mal klar sein. Wenn Ihr noch Fragen haben solltet, stehe ich - wie immer - zur Verfügung. Ach ja, vielleicht kommt später noch etwas dazu - bezweifle ich aber!

Akademien

Auf Akademien könnt Ihr Eure Leute ausbilden. Auf jedem Heimatplaneten befindet sich eine Akademie - aber nur auf Heimatplaneten (außer neu gegründete). Selbstverständlich könnt Ihr auch Akademien auf anderen Welten bauen. Dafür benötigt Ihr aber 1.000 Mil. t Tritanium, 500 Mil. t Duranium, 50 Computerkerne, 50 Tubolifte, 50 Replikatoren, 250 Mil. Energieeinheiten, 50 Mil. Mikrochips, 250 Mil. t Kunststoffe, 50 Rektoren und 3 Billionen Sabacc. Das ist eine Menge Holz. Es soll nämlich nicht so einfach sein, eine Akademie zu bauen. Die Bauzeit beträgt übrigens zwei Runden und eine Akademie hat 750 Grundpunkte - sie kann nicht mit Waffen aufgerüstet werden - nur mit Schilden. Ihr könnt Eure Akademie auch auseinanderbauen, würde ich aber nicht empfehlen - lest einfach weiter, dann versteht Ihr mich...

Wie viele Leute von Eurer Gesamtbevölkerung auf eine Akademie kommen, hängt von Eurer Regierungsform ab. In der Regel sind es 0,01 - 0,05 % Eurer Bevölkerung. Daraus könnt Ihr folgern, daß auf Akademie nur Eliteleute gehen und nicht jeder Sack, Idiot, Depp, Trottel, Bauer oder sonst wer dort hingeschickt wird. Meine Wenigkeit käme da auch nicht hin. Okay, war ein Scherz!

Der Besuch der Akademie wird auf jeden Fall vom Staat gezahlt. Und das ist nicht gerade billig. Für jeden »Akademist« müßt Ihr somit 10.000.000 Sabacc für seine gesamte Ausbildungszeit zahlen [Anm.: Brutal und unrealistisch - was soll's! -, aber sonst würden die Kosten ja gleich null sein!]. Das müßt Ihr selbst ausrechnen, wie hoch das ist. Ich gebe Euch ja nur die Standardwerte am Anfang. Mehr als 10 Mrd. Sabacc werden's aber nicht sein.

Akademien sind auf jeden Fall total wichtig, denn auf Ihnen werden aus Lackaffen ausgebildete Offiziere - aus Spinner werden Wissenschaftler, aus Tüftlern Techniker, aus Kurpfuscher Mediziner, aus Halbstarke Sicherheitsleute usw. Nun ja, Ihr wißt schon, was ich meine. Solche Typen braucht Ihr auf jeden Fall, wenn Ihr mal ein Schiff, eine Verteidigungsanlage, eine Raumstation oder sonst was dergleichen gebaut habt.

Die Ausbildungsdauer beträgt im übrigen drei Jahre, d. h. drei Runden oder von mir aus auch 6 Semester oder 12 oder 3 - je nach dem, wie lange ein Semester bei Euch ist. Ihr hätte dann auf jeden Fall Leute an der Akademie, die schon im 3. Jahr sind, andere dann erst im 2. Jahr und wiederum andere im 1. Jahr. Nach dem 3. Jahr bzw. der 3. Runde (also am Anfang der 4. Runde) kommen die Leute dann aus der Akademie und hoffen, einen Posten auf ein Schiff oder sonst wo zu bekommen. Ihr müßt dann halt mal gucken, wo Ihr noch Platz habt. Wenn Ihr keinen Platz haben solltet (was die Regel ist), dann würde ich vorschlagen, die Leute auf Eure Planeten zu stationieren. Das hat schon einen Vorteil. Ihr könnt z. B. während eines Kampfes um den Planeten die Leute für event. Enterturps benutzen (halt nur die Sicherheitsleute/Entermansschaften). Nehmen wir einmal folgendes an: Der Gegner macht ein Tarnmanöver und schwub - seit Ihr mal mit 500 Leuten auf dessen Schiffe. Das ist lustig. Der hat dann zu kämpfen. Um diesen Plan aber in die Tat umzusetzen benötigt Ihr entweder einen Todesstern, eine Sphärische Raumstation oder ein paar Transporterbasen, die Ihr ja schon von oben (»Besondere Technologien«) kennt. Selbstverständlich könnt Ihr die Leute auch zur Verteidigung direkt auf den Planeten verwenden. Wenn der Gegner z. B. Geheiminformationen stehlen oder hohe Leute von Euch gefangen nehmen möchte - die sich im Hauptquartier auf Euren Heimatplaneten befinden - dann muß er erst mal an Euren Sicherheitsleuten vorbei. Er kann Euer Hauptquartier natürlich auch abballern, aber was bringt das schon. Na gut, es gibt da noch viele Möglichkeiten. Was aber noch wichtig wäre, ist folgendes: Pro Jahr gehen 1/5 - zukünftige, kämpfender - Sicherheitsleute/Entermansschaften, 1/5 - drohender und lästiger - Wissenschaftler/Mediziner, 1/5 - baldiger, »schiffputtmachender« - Ingenieure/Techniker, 1/5 - demnächst im Weg stehender - Crewmans und 1/5 - später stur befehlender - Kommandooffiziere auf die Akademie (wie bitte?). Ihr wißt schon, die Zahl der Besucher der Akademie durch fünf teilen.

Akademien können natürlich auch angegriffen und geentert werden. Bei einem Enterversuch gilt, daß nur die Leute, die gerade zu Sicherheitsleuten ausgebildet werden, kämpfen. Die haben aber noch nicht so viel Ahnung und jeder zählt nur als 1/2 Person. Ihr könnt selbstverständlich auch andere Sicherheitsleute zum Gefecht beamen, aber nur, wenn Ihr Transporter in Reichweite habt (siehe »Sonstiges«).

PS noch an alle Neugierigen: Von der Akademie fliegen keine, denn die sind so schlau und brav, daß könnt Ihr Euch gar nicht vorstellen. So richtige Schleimer, Streber, etc. Man muß dafür aber noch viele Putzfrauen einstellen, denn sonst würde jede Minute einer auf einer Schleimspur ausrutschen. Na gut, hat keiner verstanden..... [Anm.: Danke an Erwin Exner für seine Vision von blabla und blabla!]

Hauptgebäude

Tja, daß gibt es auch. Jede Heimatwelt hat so ein Teil (außer eine neu gegründete). Ihr könnt natürlich - wie bei der Akademie - ein Hauptgebäude auch auf einer Kolonie bauen. Ihr könnt es auch auseinanderbauen, dann gilt das aber so wie ein Angriff oder eine Eroberung. Und das würde ich Euch somit nicht empfehlen. Jede Rasse darf aber nur drei Hauptgebäude haben. Zum Bau - der zwei Runden dauert - benötigt man folgendes: Ein bißchen Holz, dann Nägel, etwas Kleister, ein paar Steine, Zement - okay, war ein Scherz! Ihr braucht 200 Mil. t Stahl, 200 Mil. t Metalle, 400 Mil. t Kunststoffe, 200 Mil. Energieeinheiten, 50 Mil. Plasmaeinheiten, 1 Lebenserhaltungssystem (zur Sicherheit - häh?), 25 Replikatoren, 75 Mil. Mikrochips, 25 Turbolifte, 3 Holodecks, 25 Reaktoren, 3 Duotronische Verstärker, 3 Shuttles jeder Art, 2.500 ausgebildete Offiziere jeder Gruppe und 3 Billionen Sabacc. Alles ist notwendig, denn es ist ja ein Hauptgebäude. Ich finde, daß ist eigentlich viel zu wenig. Na ja, aber anders wäre es viel zu schwierig. So ein Hauptgebäude hat übrigens 1.500 Grundpunkte; es können keine Waffen eingebaut werden, aber Schilde schon.

Im einem Hauptgebäude sitzt Eure gesamte Regierung - das muß so sein. Wenn ihr mehrere Hauptgebäude habt, dann teilen sich die Leute auf. Das könnt Ihr selbst koordinieren. Wenn Ihr z. B. eine Diktatur und zwei Hauptgebäude habt, dann hockt Euer Diktator in einem davon drin. Im anderen sind dann seine Gefolgsleute. Ihr müßt aber die Leute immer mit Schiffen z. B. dort hinbringen. Das müßt Ihr melden - wenn Ihr's nicht tut, sind Eure Leute eben noch im Hauptgebäude. Wenn das jemand mal machen will, sage ich ihm, wie viele Leute er befördern muß bzw. er kann das durch eine Geschichte selbst definieren (wie die Zaccan oder die Caman z. B.) Aber warum das ganze?

Das ist einfach erklärt. Nehmen wir an, Ihr habt nur ein Hauptgebäude (was ja auch so normal ist). Dieses wird jetzt geentert oder zerstört. Dann habt Ihr keine Kontrolle mehr über all Eure Planeten und Eure Bevölkerung. Kolonien und Schiffe sind dann auf sich gestellt. Eure Regierung existiert nicht mehr und für ein Runde gibt es dann Anarchie. In dieser Zeit rufen dann die auf sich gestellten Schiffe und Kolonien eine Versammlung ein, wo dann beschlossen wird, was für ein Regierungsform man nun nimmt. In der nächsten Runde habt Ihr die dann. Ihr könnt selbst entscheiden, welche Ihr nehmt. Ihr müßt dann auch entscheiden, wo Ihr Eure Regierung unterbringt. Da Ihr kein Hauptgebäude habt, würde ich einen sicheren Platz vorschlagen, wo die gesamte Regierung Platz hat. Falls mal so etwas eintreffen sollte, gebe ich Euch einige Hinweise und Tips. Die Regierung nämlich ungeschützt auf einer Kolonie zu lassen, ist nicht besonders klug.

Wenn Ihr aber nun zwei Hauptgebäude habt, dann passiert nicht allzu viel. Das entscheidet ein Computerprogramm. Bei jeder Regierungsform ist das anders. Bei Diktatur und Tyrannei ist es wesentlich einfacher, mehr zu erlangen, als bei einer Demokratie oder einer Kastengesellschaft z. B. Mehr als 50 % weniger Produktion/Einkommen/Forschung (und dann in 10er Schritten abwärts) gibt es aber bei mehreren Hauptgebäude nicht, wenn nur eines davon zerstört oder geentert wird.

Bei Enterversuchen gilt das normale (siehe »Sonstiges«). Mehr gibt es nicht zu sagen, denke ich!?!

Aktien

Ein weiteres umfassendes Thema, daß aufgrund des Vorschlages #2 hier jetzt steht, der mit 58,82 % angenommen wurde. Ich will es hier nicht unnötig lang machen (aber trotzdem zwei Zeilen dazu schreiben) - daher: siehe Datei »aktien.doc«

Regierungsformen- und einstellungen

Jedes Volk hat eine Regierungsform und auch ein Einstellung. Ihr könnt selbst entscheiden, welche Form Ihr nehmt. Außer die großen und alten Parteien. Die haben nur eine kleinere Auswahl und können bestimmte Regierungsformen nicht nehmen (ihr habt eine größere Auswahl). Das ist einfach so - ich muß mich da auch unterordnen.

Regierungsformen

Ich finde die Regierungsformen echt interessant, daher habe ich mir auch viel Arbeit dafür gemacht. Schließlich spielt das hier eine wichtige Rolle und Ihr sollt auch eine große Auswahl haben. Aus diesen Gründen gibt es insgesamt 21 Regierungsformen. Jeder dieser Einstellung hat Vor- und Nachteile. Ich erkläre lieber einfach mal jede nacheinander ausführlich:

- **Demokratie:** Demokratie kommt vom Griechischen und heißt nichts anderes als Volksherrschaft. Die Staatsgewalt geht also vom Volke aus. Eure Bewohner entscheiden, wer z. B. zum Präsident gewählt wird und so. Wenn Ihr diese Regierungsform wählt, bekommt Ihr 15 % mehr Produktion und 20 % mehr Forschung auf allen Euren Planeten. Ihr könnt ohne weiteres Sozialwesen betreiben - müßt dies sogar. Dann gehen noch 0,03 % Eurer Bevölkerung auf die Akademie. Es gibt allerdings einen großen Nachteil (kommt auf Eure Einstellung an - im richtigen Leben). Wenn Ihr Demokratie habt, könnt Ihr nicht angreifen. Ihr könnt also auch nicht eine kriegerische, kampflostige oder sonst eine aggressive Einstellung wählen. Nur wenn Ihr einmal angegriffen wurdet, könnt Ihr gegen dieses Volk militärisch vorgehen. Ihr könnt dann von diesem Volk Planeten und Schiffe z. B. angreifen. Wie ihr wollt. Vorher aber nicht. Auch bekommt Ihr 5 % weniger Einkommen, weil Ihr weniger Steuern verlangt. Sonst gibt es keine Nachteile.
- **Diktatur:** Darunter versteht man die Zusammenfassung der politischen Gewalt in einer Hand unter rechtmäßiger oder gewaltsamer Ausschaltung gewohnheits- oder verfassungsmäßiger Schranken. Die Personen, die so eine Stellung inne hat, hat obersten Befehl über Euer Volk und wird gewöhnlich Diktator genannt. Wenn Ihr diese Form der Regierung wählt, bekommt Ihr 25 % mehr Einkommen, weil das Volk mehr steuern zahlen muß. Dann bekommt Ihr noch 5 % mehr Produktion. Ihr könnt jeden angreifen, den Ihr angreifen möchtet. Im Kampf habt Ihr noch zusätzlich 10 % mehr von Eurer normalen Stärke - Begründung: Die Mannschaft besteht größtenteils aus ausgebildeten Kriegerern. Apropos Ausbildung: 0,05 % Euer Leute gehen auf die Akademie - davon sind nicht 1/5 Sicherheitsleute, sonder gleich mal 2/6. Die restlichen 4/6 fallen auf die anderen Gruppen. Auf der anderen Seite könnt Ihr aber kein Sozialwesen betreiben. Auch bekommt Ihr 20 % weniger Forschung und Eure Technische Stufe ist immer drei Stufen niedriger, als der ausgerechnete Wert. Ob also sich das lohnt, wage ich zu bezweifeln! Außerdem: Es kann sein, daß es mal nach langer Zeit Aufstände gibt. Das entscheidet die Spielleitung.
- **Konstitutionelle/parlamentarische Monarchie:** Monokratie, grch. Bei dieser Staatsform unterliegt Eure Rasse einen Monarchen, der Alleinherrschaft über Euer Staatsgebiet hat. So einen Typen nennt man Kaiser, König, Souverän, Herzog, Kurfürst oder sonst was - mein geliebter Herr und Meister [»I'm the master and the ruler of the world!!!«]. Diese Person kam entweder durch Erfolg oder Wahl auf den Thron. Bei der konstitutionellen/parlamentarischen Monarchie ist die Stellung des Monarchen durch eine Verfassung oder ein Parlament eingeschränkt. Wenn Ihr das wählt, bekommt Ihr 5 % mehr Einkommen und 10 % mehr Produktion. Dafür geht 10 % Forschung verloren und Ihr könnt nicht ohne weiteres angreifen. Dafür benötigt Ihr einen triftigen Grund, den Ihr einen neutralen Spielleiter mitteilen müßt. Er entscheidet dann, ob Ihr angreifen dürft oder nicht. Wenn Ihr allerdings mal im Krieg sein solltet, könnt Ihr solange mit Eurem Feind »fehden«, bis Ihr nichts mehr habt oder alles. Und: Euer Sozialwesensplan geht nur bis 50. Und beinahe hätte ich's vergessen: 0,04 % der Bevölkerung geht auf die Akademie.
- **Absolute Monarchie (Absolutismus):** Bei dieser Art der Monarchie ist die Stellung des Monarchen unbeschränkt. Er kann tun und machen, was er will. Das ist ungefähr so wie bei der Diktatur. Nur das die Leute eben an den Monarchen glauben und sich im unterwerfen. Hier spricht man auch von Absolutismus. Na ja, auf jeden Fall bekommt Ihr aufgrund von Zwangsarbeit für wenig Geld 10 % mehr Einkommen und 15 % mehr Produktion. Ihr könnt immer angreifen. Dafür könnt Ihr Sozialwesen nur bis zu einem Plan von 25 betreiben und Eure monatlichen Forschungspunkte aller Planeten sinken um 15 %. Des weiteren werden 0,05 % auf die Akademie geschickt.
- **Republik:** Das ist genau das Gegenteil zur Monarchie, denn eine Republik hat keine monarchistische Spitze. Das Wort kommt aus dem Lateinischen und bedeutet Freistaat. Die Gewalt hat eine Mehrheit oder die Gesamtheit Eurer Bürger. Man spricht auch Aristokratie oder einer Art der Demokratie. Es gibt in den meisten Fällen einen Senat, der das Sagen hat. Ihr bekommt bei dieser Art der Regierungsform 10 % mehr Produktion und 5 % mehr Forschungspunkte. Eure Technische Stufe ist auch immer um fünf Levels höher, als normal (hier: normal = der ausgerechnete Wert). 0,02 % der Bevölkerung entscheidet sich jährlich für einen Besuch auf der Akademie. Dafür erhaltet Ihr 10 % weniger Einkommen. Auch könnt Ihr nur dann angreifen, wenn es ein spezielles Computerprogramm Euch erlaubt (Chance: Fifty - Fifty). Diese Programm kann nur einmal pro Runde bedient werden. Nicht das Ihr denkt: Okay, erster Versuch gescheitert - machen wir halt dann den zweiten. Nee, nee. So nicht, Ihr kleinen Senatoren.
- **Kommunismus:** Lateinisch für communis - also gemeinschaftlich. Eine Version dieser Staatsform ist: Privateigentum ist irrelevant. Indem man es abschafft und zu den früheren Naturzustand zurückkehrt, »paßt die Kappe«, und alles ist in Ordnung. Eine andere Möglichkeit ist zu denken, daß man die gesamte herrschende Gesellschaftsordnung abschaffen muß. Seit dem Kommunistischen Manifest ist das ein politisches Schlagwort - Kommunismus. Eine revolutionäre Bewegung. Wie Ihr das auffaßt, ist egal. Wie gesagt, wir sind in der Andromeda-Galaxie, und da ist alles möglich. Ihr bekommt daher auch 20 % mehr Produktion, dafür aber 30 % weniger Einkommen, weil alles für die Produktion ausgegeben wird. Zu bemängeln wäre vielleicht auch noch, daß nur 0,01 % von Euren Leuten auf die Akademie gehen. Alles andere bleibt gleich, außer das Ihr das Verb »sozial« nicht kennt und somit auch nicht Sozialwesen betreiben könnt. Auf der anderen Seite kennt Ihr das Nomen »Angriff« sehr gut.
- **Sozialismus:** Das kommt vom Französischen. Was es heißt, habe ich keine Ahnung. Es ist auf jeden Fall das Gegenstück zum Individualismus der Liberalisten. Es ist die Bestrebung, die Gesellschaft und das allgemeine Wohl zur Geltung zu bringen. Euer Volk kann frei über sein Geld verfügen. Es kann es Stiften, zum Wollen des Volkes einsetzen oder wohltätigen Zwecken zuführen. Eurer Leute sind eben Sozialisten von Grund auf. Dadurch bekommt Ihr die Möglichkeit das Sozialwesen bis zu 200 auszukosten. Dann bekommt Ihr noch 25 % mehr Produktion und 20 % mehr Forschung. Die Nachteile sind: Euer Einkommen sinkt um schöne 75 %. Auch geht ein bißchen das Wohlstandslevel drauf. Es ist um fünf Levels niedriger, als normal. Dafür könnt Ihr ja noch in den Kampf gehen. Ich nehme diese Regierungsform nie! Das ist mir zu blöd. Ach ja, 0,03 % der Bevölkerung nimmt sich vor, die Akademie zu besuchen.
- **Individualismus:** Eure Bevölkerung besteht größten Teils nur als Individualisten, also eigenwilligen Menschen, die denken, daß nur Einzelwesen und ihre Handlungen wirklich sind. Überindividuelles oder Allgemeines ist dagegen nur gedacht. Na ja.... Auf Euren Planeten gibt es eine Regierungsform, aber keiner kann sie so recht erklären. Ihr bekommt 10 % weniger Produktion und auch in der Forschung einige Nachteile. So z. B. könnt Ihr keine Gentechnologie oder Bionik durchführen, weil sich Euer Volk dagegen wehrt, daß geklont wird oder Menschen GLEICHE cybernetische Teile bekommen. Auch könnt Ihr nur gegen eine Rasse mit einem Kollektivum, einer Anarchie oder einem Kontinuum kämpfen. Warum? Euer Volk hat etwas gemeinsam - ja echt -, und das wäre: Ihr mögt nicht Spezies, die in einer Einheit leben und denken oder gar keine Führung haben. Nun ja, die Vorteile sind 75 % mehr Einkommen, weil Euer

Volk das Geld nicht braucht. Auf die Akademie wollen Eure Leute ja auch nicht so recht - nur 0,01 % kommen jährlich angestiefelt. Sonst nix.

- **Tyrannie:** Ein Humanoider hat das sagen und dieser ist besessen. Er will mehr und mehr. Nichts ist im genug. Also unterdrückt er Euer Volk. Bei Tyrannie spricht man auch von Willkürherrschaft oder Gewaltherrschaft. Es wird eben tyrannisiert, was das Zeugs hält. Nun ja, viel nicht, denn so eine Regierungsform kann nicht länger als sechs Runden gehalten werden, denn dann gibt es Tumulte. Wenn ihr selbst nicht die Regierungsform ändert, tut das der Spielleiter dann via Computerprogramm. Ihr könnt Pech haben und Anarchie bekommen oder »Glück« und eine diktatorische Oligarchie. Es geht aber auch noch eine Diktatur oder eine Monarchie (welche auch immer). Alles andere geht nicht. Warum? Na ja, weil der Herrscher nur wechselt. Wenige machen nur einen Aufstand. Und die sind in den meisten Fällen noch seine früheren Diener gewesen. Aber kommen wir wieder zurück: Bei dieser Regierungsform bekommt Ihr 50 % mehr Einkommen und 20 % mehr Produktion. Dafür läßt die Forschung arg zu wünschen übrig. Mit 40 % weniger müßt Ihr rechnen. Des weiteren werden 0,05 % zur Akademie geschickt [Anm.: Geh' - oder stirb!!]. Auch könnt Ihr das Sozialwesen nur bis zum Plan 75 nutzen. Höher geht es nicht. Ich würde Tyrannie nicht nehmen, leider haben die Kelvaner sie (noch).
- **Theokratie:** Griechisch für Gottesherrschaft. Theokratie ist eine geistige Herrschaftsform, bei der das Regent nur als Stellvertreter der Gottheit aufgefaßt wird [Giga-Anm.: Ich, als kath. Atheist, kann da nicht mitsprechen!]. Für die einen ist ein göttliches (extraterrestrisches oder überdimensionales?) Wesen (z. B. Gott oder Allah) das höchste, für die anderen die Wissenschaft (- etwas, das sich selbst durch Formeln u. a. begrenzt -) und für anderen das Universum. An irgend etwas muß man glauben, daß gehört zu jeder Kultur. Ich jedoch wäre mich dagegen und glaube nicht an etwas, sondern weiß es oder nicht. So weiß ich - und auch die gesamte Menschheit - wenig über das Universum. Also, was mache ich, als Mensch, der etwas sieht, aber nicht weiß, was es ist und es ihm geheimnisvoll vorkommt? Ich »begöttere« es. Nein, nicht so wie Ihr denkt. Ich versuche nur zu verstehen, was dahinter steckt. Doch das ist ein umfangreiches Thema, daß auch nicht hierher paßt. Aber wenn wir schon dabei sind: Falls unter Euch noch ein paar Grenzwissenschaftler sein sollten, kontaktet mich bitte. Auch wenn Ihr nicht bei *APU* mitmachen wollt! Es gibt wenig Leute, mit denen man sich darüber unterhalten kann. Ihr kennt das sicherlich....]. Eure Bevölkerung arbeitet für deren Gottheit - und zwar nur dafür. Daher bekommt ihr 30 % mehr Einkommen und 40 % mehr Produktion. Allerdings vergißt Eure Rasse dafür die Forschung ein wenig, und Ihr kassiert 50 % weniger Forschungspunkte. So ist das. Auch verbietet Euch Euer Meister das kämpfen. Ihr könnt Euch nur verteidigen und nie angreifen - auch wenn Ihr von dieser Rasse schon einmal angegriffen wurdet. Diese Tatsache ist nicht gerade vorteilhaft. Ja ja, und zur Akademie wollt Ihr auch nicht so recht - nur 0,01 % Eurer gläubigen Leute wollen dort hin.
- **Diktatorische Oligarchie:** Wiederum ein Ausdruck aus dem Griechischen (Oligokratie). Man spricht hier auch vom Gegensatz der Demokratie (was nicht immer stimmt) und auch öfters über Aristokratie - die Herrschaft der Reichen und Adeligen. Bei dieser Regierungsform (der Oligarchie) herrschen wenige. Die Wörter »Hoher Rat« oder »Großer Rat« sind hier keine Seltenheit. Und um einmal direkten Bezug zu nehmen: Bei der diktatorischen Oligarchie herrschen vorzugsweise ein paar Diktatoren, die jeweils für ein bestimmtes Distrikt - ein Gebiet - verantwortlich sind. Ihr bekommt durch dessen Führung 40 % mehr Produktion. Sozialwesen könnt Ihr auch ohne Probleme durchführen, ebenso wie Angriffe. Im Gegenzug sinkt das Einkommen um 10 % und die Forschung um 15 %. Auch der Wohlstand der Bevölkerung geht ein bißchen nach unten. Genauer gesagt je drei Levels automatisch vom ausgerechneten Normallevel. Zur Akademie gehen im übrigen 0,02 %.
- **Soziale Oligarchie:** Das ist schon etwas besser. Man könnte auch sagen, daß es ein Mix aus dem Sozialismus, der Diktatur und der Demokratie ist (manchmal auch ein bißchen Monarchie). Die Führer - die Oligarchen - werden zwar immer noch nach Erfolg oder Wahl einer Minderheit (einer Untergruppe) bestimmt, aber es ist schon etwas gerechter. Ihr bekommt auf jeden Fall 10 % mehr Produktion und 25 % mehr Forschung. Das Sozialwesen ist ganz normal. Die Nachteile: Euer Einkommen sinkt um 10 %. Auch könnt Ihr nur nach einem Grund kämpfen. Das entscheidet, wie schon oben erwähnt, ein neutraler Spielleiter. 0,03 % der Bevölkerung geht jährlich auf die Akademie. Am Anfang werde ich diese Regierungsform wählen.
- **Anarchie:** Nicht gut, echt nicht gut. Bei einer Anarchie herrscht niemand, ein gesetzloser Zustand bestimmt das Tagesgeschehen. Es gibt keine staatliche Gewalt oder Ordnung. Es wird nur daher zusammengelebt, weil der Wille und die Einsicht des einzelnen es wissen will bzw. dem Bewohner dazu zwingt. Die Anhänger des Anarchismus werden Anarchisten genannt. Ihr bekommt bei einer Anarchie 10 % weniger Produktion, 10 % weniger Einkommen und 10 % weniger Forschung. Dann sinkt noch Eure Technische Stufe um drei Stellen nach unten (automatisch von der ausgerechneten Stufe). Nur 0,01 % gehen auf die Akademie. Der einzige Vorteil ist, daß Euer Handelsgrad um 10 steigt, weil alle Leute wild herum handeln. Der Wohlstand bleibt für die ersten drei Runden nicht gerade überraschend gleich. Warum? Nun, die Leute holen sich das, was sie wollen von der Ex-Regierung oder so. Eine Anarchie kann übrigens nur fünf Runden gehalten werden. Danach bricht alles so langsam zusammen. Ihr bekommt erst einmal 60 % (Produktion, Einkommen, Forschung) von allem weniger. Das erhöht sich pro Runde um 20 %. Dann geht Eure Technische Stufe pro Runde um fünf Levels herunter. Ebenso wie der Handelsgrad, die Forschungsebene (bis einschließlich Forschungsebene 2) und das Wohlstandslevel. Nach zwei bis drei Runden ergibt sich normaler Weise dann alles von selbst. Sobald Ihr keine Produktion habt, verliert Ihr pro Runde fünf Anfertigungen (Verteidigungsanlagen, Schiffe etc.). Das geht per »random selection«. Schließlich kommt Ihr in die Wohlstandsebene 1 und Ihr seit endgültig tot. Diese »Regierungsform« bekommt Ihr meistens nur durch Herumschlunzen aufgebrummt (siehe Wohlstandslevel) oder ihr wählt sie selbst. Das würde ich aber nicht tun. Der einzige Vorteil ist nämlich sehr bescheiden.
- **Kollektiv:** Das kommt aus dem Lateinischen und heißt so etwas ähnliches wie zusammenfassend oder gemeinschaftlich. Euer Volk strebt auf genossenschaftlicher Ebene einen gemeinsamen Ziel zu. Das Hauptwort wäre eigentlich Kollektivum. Aber die Regierungsform - wenn das eine ist - nennt sich eben Kollektiv bzw. Kollektivbewußtsein, wie Ihr wollt. Hier habt Ihr auf jeden Fall viele Vorteile, aber auch einige entscheidende Nachteile. So bekommt Ihr 25 % mehr Produktion, Einkommen und Forschung. Kollektivisch gehen mal 0,05 % auf die Akademie - wenn Ihr so eine habt. Auch erhaltet Ihr im Kampf einen Bonus von 10 % Eurer normalen Stärke. Im Gegensatz seit Ihr ein bißchen eingeschränkt im Kolonisieren. Ihr könnt entweder nur sehr selten Planeten kolonisieren, gar nicht oder nur bestimmte. Dafür könnt Ihr plündern oder etwas dergleichen Das kommt darauf an, was Ihr für ein Volk habt. Die Grandi haben z. B. ein Kollektiv und können nur Heimatwelten kolonisieren - die müssen sie natürlich vorher erobern. Alle anderen Planeten plündern sie nur und vernichten die Verteidigung. Dann ziehen sie wieder ab. Ein weiterer Nachteil wäre, daß Euer Wohlstand gleich automatisch immer fünf Stufen niedriger ist, als »konventionell«. Nur wenige Völker können eine kollektivistische Regierungsform wählen.
- **Kontinuum:** Das bedeutet im übertragenen Sinne - das was mit sich selbst stetig zusammenhängt -. Nicht mehr und auch nicht weniger. Es ist eigentlich keine richtige Regierungsform, ich wählte sie aber trotzdem. Ihr bekommt auf jeden Fall hier 10 % mehr For-

schung. Auch bei Angriffen habt Ihr 5 % mehr Offensiv- und Defensivpunkte als normal, wenn Ihr mit mind. fünf Schiffen kommt - sonst nicht. Warum? Euer Volk ist eben ständig zusammen und somit ein eingespieltes Team. 0,05 % geht auf die Akademie. Die Nachteile sind dagegen wie folgt: Ihr bekommt 25 % weniger Produktion, weil Euer Volk sehr faul ist. Ansonsten gibt es keine Nachteile. Und: Ob das logisch ist, weiß ich nicht.

- **Kastengesellschaft:** Eine Kaste ist eine Gemeinschaft von nur untereinander heiratenden Familien angeblich gleicher Abstammung, mit gleichem Beruf. Ein Volk mit so einer Staatsform hat meistens durch Überschichtung stark voneinander abweichende Bevölkerungsteile. Einige Hauptkasten, viele normale Kasten und Tausende Unterkasten bilden ein richtiges System. Eine Kastengesellschaft hat man am Anfang oder man hat sie nicht [oder Ihr seit stark am Abkratzen, dann könnt Ihr auch eine Kastengesellschaft wählen]. Das ist eben so. Ihr könnt nicht von heute auf morgen eine Kastengesellschaft einführen. Das geht zwar bei den anderen Regierungsformen auch nicht, aber dort könnte man es zumindest theoretisch erreichen. Bei der Kastengesellschaft ist eben alles zusammenhängend und es beruht auf einer alten Tradition. So ist das. Ihr habt nicht sonderlich viel Vorteile bei einer Kastengesellschaft. Gut, Ihr bekommt 5 % mehr Produktion und drei zusätzlich Wohlstandsstufen (immer automatisch von normalen Wert). Dafür geht Eure Forschung etwas herab. Besser gesagt um 15 %. Das liegt daran, daß Ihr nicht sonderlich viel Lust an Forschung habt. Ihr wollt die alten Traditionen, Rituale und Tugenden wahren. Die Forschung seht Ihr als Veränderung an, die viele Nachteile bringt und wenig Vorteile. Daher gehen auch nur 0,02 % auf die Akademie.
- **Feudalismus:** Auch bekannt als Feudalwesen, Lehnwesen oder Feudalstaat. Egal wie es heißt - diese Regierungsform beinhaltet die Vorherrschaft der (adeligen) Großgrundbesitzer bzw. der Reichen. Wie dies in der Praxis aussieht, könnt Ihr selbst entscheiden. Ihr »sprecht« z. B. von kleinen und großen Häusern oder ihr bildet Kasten oder sonst was. Eine Familie führt dann Euer Volk oder nur ein Distrikt von Euren Planeten - je nach dem. Laßt Eurer Phantasie freien Lauf. Für Euren Einfallsreichtum werdet Ihr auf jeden Fall mit 30 % mehr Einkommen und 5 % mehr Produktion belohnt. Weil jeder Profit schlagen und an die Spitze kommen will, der Staat aber geizig ist, gehenn nur 0,02 % auf die Akademie. Die Nachteile sind: Euer Wohlstand geht 1 Stufe zurück und Ihr bekommt 20 % weniger Forschung. Die Bóntrec haben so eine Staatsform.
- **Liberalismus:** Freiheitliche und freisinnige Welt-, Staats- und Wirtschaftsanschauung. Liberalisten glauben an den Fortschritt der Menschheit aus dem freien Spiel der Kräfte (Konkurrenz). Sie lehnen obrigkeitliche (kirchliche und staatliche) Eingriffe in die freie geistige oder materielle Bestätigung des Individuums ab. Wenn Ihr so eine Regierungsform wählt, bekommt Ihr 5 % weniger Produktion und 5 % weniger Einkommen. Dafür steigt die Forschung um 10 %. Auch das Wohlstandslevel steigt um 3 Stufen. Der Handelsgrad ist zu jeder Rasse automatisch um 1 Stufe höher und kann bis auf 30 zu jedem Volk gebracht werden. Weil Liberalisten nie vorurteilen, führen sie auch keine Kriege, nur wenn sie angegriffen wurden. Daher gehen auch nur 0,02 % auf die Akademie.
- **Nationalismus:** Nicht zu verwechseln mit dem Nationalsozialismus und der Weltanschauung von Hitler. Unter dem Nationalismus versteht man die vordringliche Bewertung, häufige Überbewertung des Nationalen als oberste Richtlinie politischen Handelns. Der Nationalismus (als politischer Ausdruck des Nationalgefühls) ist, wie der moderne Nationalbegriff, ein Produkt der Französischen Revolution. Ihr könnt also nur dann angreifen, wenn die Nation gefährdet oder bedroht ist. Bei dieser Regierungsform gibt es pro Runde ein paar Exekutionen, weil sich Leute gegen das Volk wenden. Die Quote ist 1 % der Bevölkerung auf Planeten (bei einer Kolonie mit 100 Zivilisten wird eben einer pro Runde abgeschlachtet). Da die Sicherheit der Nation an erster Priorität steht, bekommt Ihr in der Verteidigung von Planeten 10 % mehr auf die Gesamtdefensiv- und Offensivstärke. Das Einkommen erhöht sich um 10 %, die Produktion um 5 %. Die Forschung bleibt stabil auf 100 % und es gehen 0,03 % auf die Akademie.
- **Bürokratismus:** Die Regierung ist so engstirnig und der Verwaltungsapparat ist dermaßen aufgebläht, daß diese Regierungsform nur Völker nehmen dürfen, die noch nicht die Verwaltungsforschung haben. Das ganze wirkt so lebensfremd, daß der Wirtschaftsgrad und der Industriegrad immer pauschal um 5 Stufen schlechter sind. Des weiteren darf man nie die Verwaltungsforschung nehmen (wie schon andeutend oben erwähnt). Durch das starrsinnige und überflüssige Einhalten von Vorschriften verringert sich die Produktion um 10 %. Auch die Forschung verlangsamt sich - 10 % weniger Forschung. Im Gegensatz dazu bekommt man 25 % mehr Einkommen, da solche Maßnahmen dem Staat viel Geld einbringen. Der Handelsgrad ist auch immer automatisch um eine Stufe höher. Angriff ist kein Problem. Jedoch gibt es da noch so eine kleine Einschränkung: Man kann nur alle fünf Runden die Regierungsform wechseln. 0,07 % gehen im übrigen auf die Akademie. Allerdings müssen sie nicht vier, sondern fünf Jahre dort bleiben.
- **Fundamentale Theokratie:** Ein Vorschlag von den Tivano. Diese Regierungsform können nur Rassen nehmen, die eine Form der Theokratie vorher hatten oder eine Anarchie. Die Struktur der Theokratie ist äußerst grundlegend gegliedert. Jeder in der Regierung ist für eine Sache verantwortlich, die er wie ein Profi für den heiligen Chef übernimmt (anders gesagt: für den oder die Gottheiten). Ganz oben ist dann noch jemand, der direkt im *Namen Gottes* handelt. »Zum fröhlichen Absatzverkauf« (Zitat L. Wiedemeyer) bekommt man 20 % mehr Einkommen und 30 % mehr Produktion, da ja alles für den Gott getan wird. Nachteilig auswirkend ist dagegen die Tatsache, daß man 75 % weniger Forschung bekommt. Alles andere geht klar - (heiliger) Krieg, Sozialwesensplan usw. Ein Problemchen ist da aber noch: Die »Lämmlein« wollen nicht so recht auf die Akademie gehen. Nur 0,02 % »reporting for duty«.

Eine Regierungsform müßt Ihr mindestens vier Runden halten. Danach könnt Ihr sie ändern. Wenn Ihr Eure Daten bekommt, schreibe ich Euch dazu, welche Form Ihr nehmen und welche Ihr nicht nehmen könnt. Das schreibe ich aber nicht in die Anleitung, denn das bietet noch eine kleine Überraschung. Sonst wäre es ja nicht mehr so spannend. Ach ja, und manche Lebensformen haben auch spezielle Regierungsformen, die hier nicht stehen [siehe Rassen].

Regierungseinstellungen

Hierunter versteht man auch die Grundeinstellungen eines Volkes. Es gibt zahlreiche - friedlich, pazifistisch, neutral, kriegerisch, kampflustig, aggressiv, neugierig, handelsfreundlich, strategisch, taktisch, ehrenhaft, loyal, moralisch, mutig, eisig, patriotisch, unberechenbar, hinterhältig, räuberisch logisch, introvertiert, extrovertiert, ruhig, reizbar, geduldig, ungeduldig, launisch, freundlich, zuvorkommend, hilfsbereit, egoistisch, aufbrausend, etc. Sie haben wenig zu sagen, jedoch müßt Ihr Euch an diese ein bißchen halten. Ihr nehmt eine Rolle ein und die müßt Ihr eben korrekt [Gell, Triple E!! Ich finde das auch »korrekt«!] spielen. Die Grundeinstellung könnt Ihr selbst entscheiden, müßt sie aber a) dem Spielleiter mitteilen und b) mindestens drei Erdenmonate halten. Danach könnt Ihr sie wieder ändern oder modifizieren oder noch etwas dazu nehmen oder sonst was. Ihr könnt Euch neue - auch äußerst ungewöhnliche, wie z. B. nymphomanisch (☺☺☺) - ausdenken, aber Ihr dürft insgesamt nicht mehr als zehn Einstellungen gleichzeitig haben. Am besten wären zwei oder drei. Das ist einfach und leichter. Mehr gibt es nicht zu erwähnen.

Rassen

Es gibt viele Rassen bei *APU* (50 z. Z.). Ihr könnt selbst wählen, welche Ihr haben möchtet. Ich gebe Euch mal nachfolgend eine Auflistung und kleine Vorstellung aller - ja aller - Völker der Andromeda-Galaxis. Dann fällt es Euch leichter, eine Spezies zu wählen. Viel Spaß!!

- ⇒ *Alt'Nonta*: Sie wohnen im Sika-Arm in der Nähe des Zaccanianischen Raumes. Sie sind ein friedliches Volk mit seltsamen Grundeinstellung, nämlich: skeptisch, cholertisch, streitsüchtig und diskussionsfreudig. Man könnte denken, sie sind nicht friedlich - das ist aber falsch. sie hasse den Krieg. Auch stehen sie mit den Zaccan und den Traces in Verbindung. Es herrscht im übrigen Nationalismus auf deren Welten.
- ⇒ *Antarianer*: Lebend im Sika-Arm gehören sie der Sikarianischen Allianz an (darauf wird noch näher eingegangen). Die Antarianer sind grundsätzlich friedlich und neutral. Auf deren Heimatwelt herrscht Demokratie. → suche Ersatz!
- ⇒ *Area (das)*: Über dieses Reich ist wenig bekannt. Ein Teil des Area bzw. deren Führer sollen angeblich Formwandler sein. Das Area hat auf jeden Fall seine Heimat im Ida-Arm, wo es sein Imperium ausbaut. Es lebt voraussichtlich in einer Art Diktatur und ist in erster Linie recht kriegerisch, unfreundlich, gründlich, eisig und ordnungsfanatich - manchmal auch hinterhältig. Es soll eine Vormachtstellung im Ida-Arm inne haben [Anm.: Grüßt Euch, Dominion!]. → suche Ersatz!
- ⇒ *Asto'r*: Eine gefährliche, aber etwas kleine, Partei, die ganz in der Nähe der Tanari lebt. Sie sind ein kleiner Dorn im Auge, daß sich an der Grenze der Tanari bewegt. Sie leben ebenfalls in einer absoluten Monarchie - jedoch haben sie ein Patriarchat. Sie sind kriegerisch, mutig und kampflustig mit ihrer Humanoiden Form.
- ⇒ *Ätherianer*: Die Ätherianer leben in einer Kastengesellschaft im Ida-Arm. Sie sind diplomatisch, hinterhältig, patriotisch, mutig und unlogisch. Sie stehen in Verbindung mit dem Area und haben eine Spezialeigenschaft in der Verteidigung entwickelt. Auch können sie die Drakonier nicht leiden.
- ⇒ *Ayenna*: Dieses Volk lebt in einer Theokratie. Als oberste Wesen sieht es das Universum. Die Ayenna sind ein äußerst gutgläubiges, etwas naives Volk. Sie sind friedlich und mischen sich in keinerlei fremde Belange ein. Zur Sicherheit sind sie jedoch der UAF beigetreten, was bei Ihrer Lage nicht verwunderlich ist - sie leben im Arm Astra. Zudem: Diese Lebensform ist bekannt für Ihre angeborenen Körpertätowierung.
- ⇒ *Bóntrec*: Humanoides Volk mit einem großen Kopf, welches eine Philosophie zu Tage legt, die skrupellos auf den Prinzipien des übertriebenen Kapitalismus basiert. Sie handeln meistens scharfsinnig und nur dann, wenn es ihnen Profit einbringt - der Handelspartner ist irrelevant. Durch Geschick und ein bißchen List konnten sich die Bóntrec - allen Übel zu Trotz - in den letzten Jahrhunderten einige Handelsmonopole im Corda-Raum (deren Heimatarm) sichern. Es ist ein recht unberechenbares Volk mit vielen (Ehren-)Kodexen, Regeln und Schriftrollen, das in einem Fundamentalismus lebt. Es besitzt eine unglaublich bürokratische Art. Manchmal sind sie auch etwas betrügerisch, sexistisch und kindisch. Nichts desto trotz haben die Bóntrec viel erreicht und durch eine besondere Technik sind sie sogar in der Lage, sich mit ihren Shuttle schneller fortzubewegen, als mit Ihren Schiffen. Sie sind eine geheimnisvolle Spezies - bis jetzt noch [Anm.: Aha, die Ferengi gibt es also auch!] → vergeben!
- ⇒ *Caman*: Freunde und Alliierte der Da-Humans, seßhaft im Astra-Arm. Zweitältestes Volk der Galaxie, Mitbegründer der UAF. Auf Camantha regiert eine Republik mit einem Hohen Senat. Die Caman sind ein friedliches, neutrales, handelsfreundliches und zurückhaltendes Volk. Sie sind Mitglieder der UAF und haben ebenfalls eine Spezialeigenschaft: Sie verfügen über psychokinetische Kräfte. → vergeben!
- ⇒ *Camintha*: Ichthyohumanoide Lebensform mit Wohnsitz im Astra-Arm. Sie sind friedliebend, intellektuell, kultivierte und geistig integer. Lebend in einer Demokratie sind sie Mitglied der UAF.
- ⇒ *Chryten*: Eine humanoide Kriegerrasse, deren Technologie weit vorgeschritten ist. Deren, früher aggressive Kultur hat sie in der ganzen Galaxis bekannt gemacht. Die Chryten sind eine respektvolle und auf Tradition wert legende Gesellschaft, die im Astra-Arm lebt. Z. Z. sind die Chryten mit der UAF in Verhandlungen um einen möglichen Vertrag. Bemängelt wird nur der brutale Absolutismus, in dem die Chryten leben. → vergeben (in Probezeit)!
- ⇒ *Corona Draks*: Ebenfalls humanoide Bewohner des Ida-Arms. Über dieses Volk ist sonst nichts bekannt. → vergeben!
- ⇒ *Corradin*: Die Corradin sind im Astra-Arm anwesend und Mitglied der UAF. Trotz ihrer extremen kriegerischen Ader und der anarchischen Führung beherrschen sie die Diplomatie meisterhaft und haben sich absolut im Griff. Da die Corradin extrem flexibel sind und nach Innovation geradezu »schreien«, können sie ohne weiteres jedes zweite Jahr (zweite Runde) Ihre Regierungsform ändern. Sie schauen aus wie wolfartige Humanoide.
- ⇒ *Da-Humans*: Humanoides Volk - bekannt für langes Haar - des Astra-Arms. Hauptpartei und wissentlich älteste Rasse (vom Hintergrund, der Geschichte). Es ist ein pazifistisches, hierarchisch-bürokratisches, diplomatisches, taktisches und patriotisches Volk. Es ist trotz der zahlreichen Einstellung recht ausgeglichen. Zudem leiten die Da-Humans [Anm.: In deren Sprache bekannt als Da-Hávoc] eine friedliche - nach Forschung und Erkundung des Weltalls aufbauende - Vereinigung, die sich United Andromeda Federation (UAF) nennt, die viele Mitglieder im Astra-Arm, aber auch einige im Corda- und Sika-Arm hat, u. a. auch die Caman und die Traces. Die Heimat der Da-Humans ist gleichzeitig der Sitz dieser Vereinigung - der Planet nennt sich Haven Prime. Auf im regiert ein Hoher Rat unter einer sozialen Oligarchie. Des weiteren wäre noch zu erwähnen, daß die Da-Humans eine Spezialeigenschaft haben: Sie sind Empathen und können Energie freigeben und absorbieren [Anm.: Guten Tag, Ihr föderierten betazoidischen/minaranischen Brekkaner/Ornaraner!]. → vergeben!
- ⇒ *Dieyeta*: Ida-Kultur, die auf einen schlammadartigen Planeten beheimatet ist. Die Dieyeta sind extrem weitentwickelt und langlebig. Ihre Regierungsform - Sozialismus - läßt auf eine friedliche Rasse schließen.
- ⇒ *Dillegianer*: Erneut eine humanoide Spezies mit seltsamen Körpermerkmalen aus dem Sika-Quadranten. Zusammen mit den Antarianer und den Nessianern haben sie einen Bund auf die Beine gestellt, der sich Sikarianische Allianz nennt. Diese kleine Vereinigung ist zum gegenseitigen Schutze und zur gemeinsamen Interessenverwirklichung gegründet worden. Indirekter Führer sind die Dillegianer, die mit ihrem Forschungswillen und ihrer friedlichen Einstellung die Allianz leiten. Ihre Regierungsform ist im übrigen eine Demokratie. Sie pflegen wenig Kontakt und keine Feindseligkeiten gegen andere Völker. Wenn jedoch einmal Kontakt hergestellt wurde, ist er intensiv. → vergeben!

- ⇒ *Douwds*: Genauso wie in der Spieler der Douwds. Kevin Uxbridge müßte jeden von Euch etwas sagen, oder (TNG-Episode 51, »The Survivors«; Deutsch: »Die Überlebenden auf Rana-Vier«)? Die Douwds sind so wie die Q, aber eben nur mit den Unterschieden, daß sie in einer linearen Zeitlinie leben und in Mission eingebaut sind. Q kann einen Douwd also mit Zeitreisen und so fertig machen, wenn der zu weit geht. In der Regel gehen sie sich aber aus den Weg. → vergeben!
- ⇒ *Drakonianer*: Diese Rasse hat den gleichen Ursprung wie die Ätherianer. Allerdings gehen sie schon seit langer Zeit getrennte Wege. Sie mögen sich nicht mehr. Die humanoiden Drakonianer leben in einem Kontinuum im Ida-Arm, was sie zu einem interessanten Volk macht. Sie sind neutral, diplomatisch, handelsfreundlich, loyal und etwas ungeduldig. Sie lieben es, zu anderen Rassen Beziehungen aufzubauen. Ihre Physiologie hat sich im übrigen mit der Zeit auch schon etwas geändert (sich tendieren jetzt mehr zu humanoiden Echsenwesen).
- ⇒ *Dykon*: Ein humanoides, schwarzbraunes Volk, daß in der Nähe des Sekhar-Territorium im Astra-Arm ist. Die eigentlich friedliche Rasse der Dykon hat die Sekhar als Erzfeind. Diese beiden Lebensformen führen schon seit Jahrhunderten einen furchtbaren Krieg. Die Dykon-Republik konnte trotz ihrer freundlichen Art bislang den Krieg nicht auf friedliche Weise beenden.
- ⇒ *Ehad*: Eine hinterhältige und isolatorische humanoide Corda-Spezies, die in einer Aristokratie (einer Art der diktatorischen Oligarchie) lebt. Sie ist zwischen Tanari und Asto'r ansässig.
- ⇒ *Grandi*: Eine extrem seltsame, merkwürdige und vor allem gefährliche und mächtige kybernetische Spezies, die angeblich ihren Ursprung im Ida-Arm hat. Wo sie hinkommt, verbreitet sie Furcht und Schrecken. Die Grandi leben in einem Kollektiv, daß nur an einem interessiert ist: Verbesserung der bereits vorhandenen biologischen und technischen Besonderheiten bis hin zur Perfektion. Um dies zu erreichen, assimilieren sie Völker und nehmen sie und deren Kultur in ihr Kollektiv auf. Die Grandi haben nach den neuesten Informationen große Schiffe, bekannt als Todessterne. Ein solcher soll sich angeblich auf dem Weg gen Astra machen. Die Da-Humans trafen dank der außerdimensionalen Domäne namens Q einmal auf die Grandi - woher die Informationen auch beruhen. Es ist derweilen wieder Ruhe eingetreten [Anm.: Die Grandi erfüllen so etwas ähnliches wie die Borg bei ST oder die Schatten bei B5 - damit es spannender wird!]. → vergeben!
- ⇒ *Hukshat*: Erneut eine Corda-Partei. Die Grundeinstellungen der Hukshat sind amorph (aber friedlich), geistreich, sittlich und gemeinschaftlich. Sie sind eine eigenartiges Volk, welches zwischen den Vesttec und den Samina lebt. Die Hukshat leben in einem polygamischen Kollektivbewußtsein, was sehr eigenartig ist.
- ⇒ *Icori*: Ein pazifistisches Corda-Volk, daß leider leicht reizbar ist und obendrein noch ein bißchen kampflustig. Bislang ist es bündnisfrei, es hatte aber mal Kontakt mit den Ehad. Regiert wird das Volk von einem Tyrann.
- ⇒ *Kelvaner*: Die Kelvaner haben Ihrer Heimat Kelva im Sika-Arm Nahe der Grenze zur UAF. Sie sind eine kriegerische, emotionslose, unfreundliche, unberechenbare und hinterhältige - trotzdem aber diplomatische und hochintelligente - Partei, die ständig Unruhe verbreitet. Es existiert ein Nichtangriffspakt mit der UAF. Trotzdem sind die Beziehungen gespannt. Vielleicht liegt dies auch an der Regierungsform des Kelvan Empires. Ein Tyrann hat die Macht schon seit Jahren an sich gerissen und unterjocht sein Volk so gut es geht. Nebenbei gesagt sind die Kelvaner eine Lebensform mit Tentakeln (ihre Evolution ist noch im Frühstadium, ihr Verstand allerdings schon im Hochstadium), die sich mittels Ihrer Technologie in Humanoide verwandeln kann und auch überwiegend so lebt. Nicht verwunderlich ist, daß die Kelvaner eine gute Spezialtechnologie und auch Schiffe mit Phasentarnvorrichtungen haben [Anm.: Wären es nicht die Kelvaner von TOS, würde ich den Romulanern mit der etwas modifizierten Regierungsform ein fröhliches »jolan true« entgegen!]. → suche Ersatz!
- ⇒ *Kristallinwesen*: Eine im Weltraum entstandene Lebensform unbekanntem Ursprungs, deren Struktur einer gigantischen Schneeflocke ähnelt. Die Kristallinwesen leben davon, Energie biologischer Rassen zu absorbieren, was komplett vernichtete Planetenoberflächen hinterläßt. Die Kristallinwesen sind somit ein sehr interessantes und von der Norm abweichendes Volk, daß in den Grundinstinkten her friedlich, moralisch, ethisch, loyal und ehrenhaft ist. Auch stehen sie zu ihren Artgenossen. Sie offenbaren ihre Meinung generell immer. Sie leben in einem Kollektiv und sind ständig miteinander verbunden. Nach einer Flucht vom Ida-Arm (das Area hatten sie vergault), haben sie ihre Heimat im Astra-Arm gefunden. Sie stehen mit vielen Völkern im Kontakt und sind zur Sicherheit vor einigen Jahren der UAF beigetreten (Area).
- ⇒ *Kurrubi*: Die Kurrubi leben immer noch auf dem Heimatplaneten, auf dem auch früher die Nastarr wohnten. Sie sind friedlich, einfallreich, telepathisch, proletarisch und gemeinschaftlich. Sie leben in einer matriarchalen konstitutionellen Monarchie, deren Führung eine Königin hat. Die Kurrubi sind in der UAF. Durch ihre telepathischen Kräfte haben sie gewisse Vorteile. → vergeben!
- ⇒ *LePecc*: Die LePecc leben in einer Art Militärdiktatur (bzw. nun in einer Tyrannei). Sie sind kriegerisch, strategisch und taktisch. Angesiedelt haben sie sich im Spiralarm Corda. Sie hegen wenig Kontakt zu anderen Völkern, handeln aber sehr gerne. Der UAF gegenüber sind sie bislang noch distanziert. Seit kurzem sind sie auch Leiter einer Vereinigung, genannt »Union der Macht«, der auch die Samina angehören. → vergeben!
- ⇒ *Lindahne*: Ein humanoides, kleingewachsenes Volk, daß ganz in der Nähe des Area-Reiches lebt. Es gab in der Vergangenheit oftmals Konflikte mit dem Area, doch nun ist aus unerfindlichen Gründen ein Friedensvertrag geschlossen worden. Die Lindahne sind eine pazifistische, ruhige, neugierige, kapitalistische und integere Lebensform, die in einer Republik lebt. → suche Ersatz!
- ⇒ *Marchese*: Italienisch - auf Englisch oder Französisch unter »Marquis« bekannt. Und so eine Rolle spielt der Marchese auch - ich meine so eine ähnliche wie der bekannte Marquis bei Star Trek. Wer Interesse haben sollte, der soll sich bei mir melden. Er erfährt dann mehr. Eines vorweg aber: Der Marquis lebt in den Worstlands [☺☺☺ - nicht Badlands, denn die sind noch zu nett!] und hat den gleichen Ursprung wie die Da-Humans (vgl. Vorgeschichte der Pajoraner, »pajor.doc«). → vergeben!
- ⇒ *Marsal*: Wohnhaft im Sika-Arm pflegen sie gute Kontakte zu den Zaccan. Die Marsal haben einen Kommunismus und sind generell neutral und friedlich. Sie handeln gerne, haben aber noch einige Probleme mit der Diplomatie.
- ⇒ *Nessianer*: Auch diese kleine Volk ist im Sika-Quadranten beheimatet. Durch die Sikarianische Allianz leben sie ruhig und zufrieden. Die Bewohner ihrer Welten sind in der Regel harmonisch, leidenschaftlich, träumerisch und romantisch - auch verfügen sie über telepathische Fähigkeiten. Die Nessianer stehen zu Ihrer traditionellen, absolutistischen Monarchie. → suche Ersatz!
- ⇒ *Nastarr*: Ihr Ursprung liegt im Corda-Arm. Sie haben die gleichen Gene wie die Kurrubi (nur haben sie die Telepathie verloren) und lebten früher mit ihnen auf dem gleichen Planeten. Dann kam es aber zu Unstimmigkeiten zwischen den beiden Staaten und zu mehreren Kriegen. Schließlich verließen die Nastarr der Planeten um eine neuen Heimat zu suchen. Nun leben sie im Ida-Arm, wo sie ein

friedliches Leben führen und als Informationsquelle für verschiedene Völker in anderen Spiralarmen dienen. Sie leben in einer handelsfreundlichen Demokratie.

- ⇒ *Obmah*: Ein friedliches, ruhiges, strategisches, wissenschaftliches und sympathisches Humanoides Volk mit einer gräulichen Hautfarbe, daß im Astra-Arm lebt. Es ist Mitglied der UAF und hat als Staatsform eine Demokratie. Es macht keine unüberlegten Taten und hält sich aus vielem heraus. Auch hat es eine Spezialeigenschaft in der Verteidigung. → vergeben!
- ⇒ *Q-Kontinuum*: Das ist eine außerdimensionale Domäne, die eigentlich jedem von Star Trek bekannt sein sollte. Q und seines gleichen haben Ihre »Heimat« im Q-Kontinuum. Diese Lebensform ist bereits vergeben. Das sieht so aus: Der Spieler der Q, leitet einen Q (vorzugsweise den aus Star Trek). Er darf seine Späßchen mit anderen Völkern treiben, die er dann vor dem mächtigen und ehrfurchtgebietenden »Leitern« des Q-Kontinuums verantworten muß. Das Q-Kontinuum wird von einem komplexen Computerprogramm geleitet. Am Anfang hat Q eine hohe Stellung im Q-Kontinuum und kann sich einige Späße durchaus erlauben, ohne etwas einzustecken. Wenn er's aber zu weit treiben sollte, wird er bestraft oder eingeschränkt. Er muß dann z. B. dem veräppelten Volk was Gutes tun oder so. Falls er's dann immer noch zu weit treibt, dann kann es vorkommen, daß er vorübergehend aus dem Q-Kontinuum verbannt wird. Der Spieler (Q) kann dann entscheiden, was für eine Lebensform er wird. Dafür hat er eine Hundertstel Sekunde Zeit [30 Sekunden bei einem Telefongespräch] bzw. es wird in aufgebremmt. Q wird auf jeden Fall *APU* interessanter machen und ich habe vollstes Vertrauen im Spieler des Q. → vergeben!
- ⇒ *Qu'fus*: Eine recht bekannte und angesehene Rasse, die Ihren Platz im Sika-Arm gefunden hat. Sie standen mal mit dem Wiquawai auf Kriegsfuß. Sie mögen diese immer noch nicht, aber es hat sich gelegt. Auf der anderen Seite haben sie gute Beziehungen mit den Zaccan. Durch die Qu'fus kam der Friedensvertrag mit der UAF und der Zaccanianischen Regierung zustande. Es muß wohl nicht erwähnt werden, daß diese friedliche und diplomatische Spezies - welche in einer Demokratie lebt - Mitglied der UAF ist.
- ⇒ *Pajoraner*: Ein spirituelles Volk, welches die gleiche Physiologie wie die Da-Humans hat. Es lebt in einer Militärischen Theokratie (Sonderregierungsform) und ist friedlich und äußerst religiös. Es glaubt an sogenannten »Propheten«, die sie leiten. Wer mehr über dieses Volk wissen möchte: Es gibt eine Vorgeschichte dazu (»pajor.doc«). → vergeben!
- ⇒ *Paxans*: Eine Rasse xenophobischer Isolationisten, die weiterhin unbekannt bleibt. Die Paxans - die in der Lage sind, Energie auf vielen Ebenen zu manipulieren - existieren auf einem unbekanntem (geheimen) Protoplaneten im Ida-Arm. Kein Volk kennt diese Rasse. Nur von Übermittlung der Area hat man einmal von dieser Lebensform gehört. Daraus ging hervor, daß das Area die Paxans meiden, da diese eine extrem effektive und unkonventionelle Verteidigung haben. Sie haben ein kleines Staatsgebiet und leben angeblich als interstellare Wesen im Weltraum. Wahrscheinlich haben sie als Regierungsform eine Polyarchie [Anm.: Wumlöcher?].
- ⇒ *Pexxaitete*: Geheimnisumwogene Ida-Rasse in der Nähe des Nastarr-Reiches. Über diese Spezies ist nicht viel bekannt. Angeblich soll eine Demokratie die Regierungsform sein. Die Grundeinstellung sollen grundlegend friedlich, interessiert und zurückhaltend sein. Sie sind mit den Nastarr in Kontakt, was ein Wunder ist, denn Universalübersetzer sind nutzlos bei den Pexxaitete. Sie reden hauptsächlich in Metaphern, die sie aus ihrer kulturellen Mythologie beziehen.
- ⇒ *Samina*: Eine Rasse der Denker. Ein protovulkanische, logisches, schwer verständliches, rätselhaftes, nicht gerade freundliches, emotionsloses und verschwiegenes Volk, dessen Heimat sich im Corda-Arm befindet. Es ist kein Mitglied der UAF und hat auch sonst keine Verbündeten. Es lebt und forscht innerhalb einer Diktatorischen Oligarchie (bzw. jetzt in einer Demokratie). Die Samina haben sogar eine Spezialeigenschaft, die sie sich im Laufe der Jahrhunderte erarbeitet haben. Sie können Androiden herstellen (allerdings sind sie noch nicht in dieser Forschungsebene - haben die Forschung aber schon), die sie auch nutzen [Anm.: Nicht gerade Vulkanisch, aber die Ansätze stimmen bereits!]. → vergeben!
- ⇒ *Scundrell*: Ein räuberisches, kriegerisches und mysteriöses humanoides Piratenvolk wohnhaft im Corda-Quadranten. Es hat die seltsame Angewohnheit, Fehler von anderen Völkern zu kritisieren und publik zu machen. Sie leben in einer Anarchie. Die Scundrell haben auch eine Spezialeigenschaft: Sie können Planeten einfach ausrauben, wenn Sie nur minimal stärker sind, als deren Verteidigungsnetz (mit Schiffen usw.). Widerstand ist in diesem Fall wirklich zwecklos. Bislang wurde nämlich die geheime Spezialtechnologie noch nicht aufgeklärt. Der Kontakt mit der UAF ist nicht gerade gut.
- ⇒ *Sekhar*: Diese Lebensform hat Ihren Ursprung auf einem kalten Planeten im Spiralarm Astra ganz in der Nähe der UAF. Allerdings ist sie nicht in dieser Vereinigung. Sie hat Beziehungen mit dem Kelvan Empire und hat sich ein kleines Staatsgebiet aufgebaut. Die Sekhar sind kriegerisch und extrovertiert. Daher ist nicht sehr viel bekannt über sie, außer das sie Erzfeinde der Dykon sind und sie nicht telepathisch gelesen werden können.
- ⇒ *Sindana*: Als Mitglied der UAF leben die Sindana in einer friedlichen und harmonischen Demokratie. Ihre Heimatwelt ist im Corda-Quadranten zu finden. Die Sindana haben eine Spezialeigenschaft, die nicht gerade zu verachten ist.
- ⇒ *So'Shant*: Die So'Shant leben in einer friedlichen, diplomatischen, vertrauenswerten, loyalen und neugierigen Theokratie, die ihre Heimat im Astra-Arm hat. Die So'Shant sind Mitglied der UAF. Sie beten eine Gottheit an, die sich Plejadus nennt. Sie haben auch eine Spezialeigenschaft, die ihnen angeblich dieser Gott schenkte [Anm.: »Der Gott der Edo« ruft!].
- ⇒ *Tanari*: Regiert von einer Königin (Matriarchat - Absolutismus) leben sie friedlich im Corda-Arm. Sie sind sehr freundlich, tolerant, aufgeschlossen und neutral - allgemein äußerst vertrauenswürdig. Sie verachten jegliche kriegerische Akte und sind bekannt für Ihren starken Haarwuchs.
- ⇒ *Tarapan*: Eine politisch allein stehende Kultur im Corda-Arm, die die UAF nicht leiden kann. Die Regierung der Tarapan ist eine Tyrannei, die sehr kriegerische Ambitionen hat. Die Tarapan können nicht telepathisch gelesen werden, leben nur auf kalten Planeten und verfügen über Tarnvorrichtungen.
- ⇒ *Terenn*: Insektoide Lebensform aus dem Sika-Quadranten. Sie legt Wert auf Förmlichkeit und ist sehr diplomatisch. Die Terenn sind bekannt für Ihr gutes Gehör und leben in einem Individualismus. Sie sind bündnisfrei und eine äußerst faszinierende Spezies.
- ⇒ *Tivano*: Eine Reptilianartige, amphibische und omnivore Spezies - aufrecht gehender Echside - , die im Astra-Arm lebt. Die Tivano werden geführt von einem Kombinat - einer Art der sozialen Oligarchie. Sie sind ein altes Volk mit einer glorreichen Geschichte, daß nun zu sich selbst gefunden hat. Ihre Grundeinstellung sind tolerant, zurückhaltend, friedlich, aufgeschlossen und bodenverbunden. Sie handeln lieber mit Völkern, anstatt sich mit Ihnen zu streiten. Dennoch sind sie bereit, Ihr Territorium auf das Blut zu verteidigen. Sie haben eine - verglichenen Maßen - starke Flotte, die sie tarnen können. Weiterhin sind sie Mitglied der UAF und haben ferner eine spezielle Technologie im Abbau von Materialien [Anm.: Die Gorn bei *APU*, nicht wahr?]. → vergeben!

- ⇒ *Traces*: Eine alte, weißfarbige humanoide Rasse, die im Sika-Arm beheimatet ist (Nahe dem Kelvaner-Gebiet). Das Volk ist freundlich, neutral, handelsbegabt, diplomatisch, zuvorkommend und geduldig. Als Regierungsform hat es eine Demokratie (bzw. jetzt einen Individualismus). Sie sind Mitglied der UAF und haben zudem einen großen Vorteil: Sie besitzen eine Raumstation, die direkt neben dem Eingang des einzigen festen Wurmloches (mit festem Ein- und Ausgang) in Andromeda ist. Dadurch ist ihnen eine ungewöhnlich wichtige Aufgabe auferlegt [Anm.: Sag' »Hallo« zu B5!]. → vergeben!
- ⇒ *VaDas*: Ein blaublütiger Humanoider herrscht und diktiert nicht nur seine Sekretärin - ich spreche von einer Diktatur als Regierungsform. Die VaDas stammen aus dem Ida-Quadranten, wo sie auch leben. Es ist wenig über sie bekannt, nur das sie kriegerisch sind und eine hierarchische Militärstruktur haben.
- ⇒ *Vesttec*: Ein kriegerisches und sehr seltsames Volk aus dem Corda-Arm mit vielen komplexen Paragraphen (es hat seine Existenz darauf aufgebaut). Es lebt in einer Bürokratischen Diktatur in der Nähe des Samina-Imperiums. Es hat keine Feinde, aber auch keine Freunde. Diese eher schleimige Lebensform schließt nur komplexe Verträge.
- ⇒ *Vastecc*: Namentlich wohl verwandt mit den Vesttec? Nein, diese beiden Völker haben nichts miteinander zu tun. Die Vastecc sind nämlich im Ida-Arm Nahe dem Grandi-Gebiet beheimatet. Sie leben in einer Kastengesellschaft mit vielen Problemen. Sie sollen barbarisch und unzivilisiert sein.
- ⇒ *Vok Cha*: Ein recht unbekanntes Volk aus dem Spiralarm Ida. Die Vok Cha sollen angeblich mit dem Area in Kontakt stehen, da sie in deren unmittelbarer Nähe sind.
- ⇒ *Wiquwai*: Sie selbst sagen, sie leben in einem Völkerstaat - also in einer Art der Demokratie. Beheimatet sind die Wiquwai im Sika-Quadranten. Sie sind sehr launisch, insurgent, unparteiisch, gewalttätig und man mag es gar nicht glauben, nicht gerade glaubhaft. Sie pflegen Handelsbeziehung zu den Kelvanern, was bei Ihrer Lage nicht gerade verwunderlich ist, denn sie befinden sich ganz in der Nähe deren Gebietes. Ihr Aussehen ähnelt dem einer protovulkanischen Lebensform. Sie mögen die Qu'fus nicht.
- ⇒ *yli-tepsa*: Eine kurzlebige Astra-Rasse. Reptilienhafte Humanoide mit schweinshaften Gesichtszügen. Sie sollen angeblich die besten Strategen in Andromeda sein. Sie sind recht unhöflich und schweigsam - was ihr König (Absolutismus als Regierungsform) bestätigt. Trotzdem sind sie der UAF beigetreten [Anm.: Wo sind die Zakdorn?].
- ⇒ *Yoll'jari*: Diese Spezies hat eine unberechenbare, ehrenhafte, brutale und mysteriöse Grundeinstellung, die sie in einer Kastengesellschaft verbergen. Sie leben im Corda-Raum und haben ein seltsames Hobby.
- ⇒ *Zaccan*: Ein etwas kräftigere Rasse, die stellenweise einige stärkere Knochenhervorhebungen vorzuweisen hat. Eine ideologische Spezies der suchenden/forschenden diplomatischen Militaristen. Es ist beheimatet im Sika-Arm und hat eine Parlamentarische Monarchie (bzw. jetzt eine Demokratie) als Regierungsform. Ein Kaiser (bzw. z. Z. ein Präsident) hat die Führung. Sein Volk ist größtenteils friedlich, neugierig, wißbegierig, diskussions- und handelsfreundlich - auf deren Art umgänglich. Trotz dieser Einstellung sind sie jedoch nicht in einem Bund. Sie versuchen, ihren eigenen Weg zu gehen und es alleine zu schaffen. Es besteht aber ein Friedensvertrag mit der UAF [Friedliche Cardies?]. → vergeben!

Das waren dann vorerst mal alle Lebensformen bei *APU*. Ich habe alle aus *A:TC* übernommen - gut, einige habe ich abgeändert, sogar viele. Und sogar sehr stark bei manchen. Es ist eben ein Paralleluniversum. Es gibt im übrigen auch z. Z. ein bekanntes Geheimvolk - *Sophèan* mit Namen. Es ist schon vergeben - das aber nur nebenbei. Sucht Euch einfach eine Spezies aus, dann erfahrt Ihr mehr. Das ist ja nur eine kleine Vorstellung.

Kampfsystem

Das Konzept des Kampfsystems ist eigentlich total einfach. Die Umsetzung ist nur schwer. Man unterscheidet zwischen einen kurzen Gefecht zwischen ein paar Schiffen und einen langjährigen Krieg.

Es gibt taktische und strategische Manöver, die man vor dem eigentlich Kampf durchführen kann. Der Angreifer darf in der Regel anfangen und das Opfer muß dann kontern, wobei das bei den zwei Arten von einem Kampf unterschiedlich ist.

Kurzes Gefecht

Dieses wird in der Regel per Telefon durchgeführt, weil alles schnell gehen muß. Es dürfen hier nicht mehr als fünf Schiffe gegen fünf Schiffe oder viele Schiffe gegen minimal drei Schiffe antreten.

Bei einem Gefecht könnt Ihr Schiffe gegen Schiffe einzeln kämpfen lassen, die ganze Flotte gegeneinander oder z. B. drei Schiffe gegen eines und der Rest ganz normal gegeneinander (= Kampfsituation). Das entscheidet der Angreifer als erstes.

Danach führt er erst mal ein Manöver durch. Der Opfer kann (muß aber nicht) darauf reagieren und möglicher Weise die Kampfsituation (siehe oben) ändern. Der Angreifer kann dann wieder kontern und so geht es weiter. Der Angreifer kann maximal drei Manöver und das Opfer zwei Manöver durchführen. In der Regel kann somit der Angreifer ein Manöver voll auskosten. Maßgebend ist hier: Wenn der Angreifer kein Manöver durchführt, kommt es gleich zum Kampf.

Nach den Manövern kommt es zum eigentlich Kampf per Computerprogramm.

Der Spielleiter teilt dann per Telefon den Status beiden Spielern mit. Wie das abläuft, wird er vor dem Kampf erklären (das ist unterschiedlich).

Am Schluß dürfen dann noch mal beide Manöver durchführen. Der (zahlenmäßige) Gewinner fängt in der Regel an. Dieser kann zwei Manöver durchführen, der Verlierer nur eines. Es gilt das gleiche wie oben: Es müssen keine Manöver durchgeführt werden bzw. können nicht, wenn der Gewinner das nicht will.

Falls der Angreifer nicht zu Frieden sein sollte, kann er gleich noch mal so ein Gefecht machen (2. Kampfrunde). Allerdings muß er damit rechnen, daß er auch schon geschwächt in den Kampf geht - genau wie sein Opfer.

Das Ergebnis teilt der Spielleiter auf jeden Fall per Telefon mit (genauere Erklärung weiter unten).

Langjähriger Krieg

Dieser »Briefkrieg« ist in der Regel a) billiger, b) spannender und c) ruhiger und langsamer und nicht so hektisch wie das obige. Allerdings ist er auch die Ausnahme, denn es treten eigentlich seltener Flotte gegeneinander an. Na ja.

Das Konzept ist auf jeden Fall wie folgt: Es gibt - wie auch oben - taktische und strategische Manöver, die man vor dem eigentlich Kampf durchführen kann. Der Angreifer hat die Möglichkeit als erster bis zu fünf Manöver mit einer oder bis zu zwei Flotten durchzuführen (das ist einfacher; es ist nicht wichtig, ob die Flotten gleich groß und gleich stark sind - es wäre aber strategisch klüger!). Daraufhin kann bzw. muß bzw. sollte sich das Opfer einstellen. Es kann ein bis vier Gegenmanöver (kommt darauf an, wie viele Manöver der Angreifer durch-

geführt hat; bei einem des Angreifers -> ein Gegenmanöver, bei zwei -> drei, bei drei -> drei, bei vier -> auch drei und bei fünf -> vier mit ebenfalls ein oder zwei Teilen seiner Flotte (kommt darauf an, wie viele Flotte der Angreifer hat) planen und umsetzen. »Manövriert« wird abwechselnd. Trotzdem ist so ein langjähriger Krieg etwas komplexer, wie ein kurzes Gefecht. Es kommt mehr auf die Taktik an. Fakt ist auf jeden Fall, daß danach sind in der Regel beide ein bißchen geschwächt und es kommt schließlich zum (richtigen) Kampf. Die Punkte usw. werden dann noch einmal neu berechnet (wie oben auch; wurde nur nicht erwähnt - ups!) und dem neutralen Spielleiter mitgeteilt (bzw. er tut es selbst). Er gibt die Daten in einem Computerprogramm ein, daß nach ca. 3 - 30 Minuten (kommt darauf an, wie viele Punkte und so im Spiel sind) fertig gerechnet hat. Das Ergebnis, der Gewinner und die Verluste beider Parteien wird er anschließend den Spielern mitteilen (mittels eines brieflichen Kriegsberichtes). Wenn der Verlierer noch irgend etwas hat, mit dem er Manöver durchführen kann, hat er die Möglichkeit das zu tun. Er kann ein bis drei Manöver mit ein bis zwei Teilen seiner Flotte durchführen, auf die sich abwechselnd letztendlich der Gewinner einstellen und kontern kann (ein bis drei Manöver mit ein bis zwei Teilen der Flotte). Erst danach ist der Kampf beendet. Das Resultat bleibt zwar immer gleich, aber die Manöver nach dem Kampf entscheiden, ob der Gewinner z. B. noch Schiffe des Verlierers entern kann oder sonst was.

Danach darf nicht sofort wieder weitergekämpft werden (wie beim Kurzem Gefecht) - erst in der nächsten Runden.

Selbstverständlich haben einige Völker Spezialeigenschaften, die das ganze noch etwas »verkomplizieren« und möglicher Weise eine Überraschung darstellen. Aber damit Ihr jetzt nicht absolut verwirrt seit, liste ich einmal alle normalen Manöver mit deren Folgen und so auf. Für jedes Manöver bekommt Ihr Taktische Punkte, die für den späteren Kampf auch ein bißchen wichtig sind.

Waffenmanöver

Als Waffenmanöver werden schnelle Angriffstaktiken bezeichnet, die den Gegner mit einem Schlag (zumindest teilweise) kampfunfähig machen sollen (und so zu einem schnellen Ende des Gefechts führen). Es gibt zwei offizielle Kampfmanöver.

- **Hitman:** Darunter versteht man einen Direktanflug auf den Gegner bei voller Abfeuerung der Energiewaffensysteme (alle Waffen außer Torpedos, da man dafür zu Nahe ist und sich selbst gefährdet). Dann nimmt man plötzlich eine Schubumkehrung mit einer 180 Grad Wendung vor → rapide Entfernung. Durch einen »Hitman« wird die Abwehrleistung die Schilde des Gegners um 50 % verringert, wenn die Offensivstärke des Angreifers 20 % stärker ist, wie die Defensivstärke des »Opfers«. Bei 21 % Überlegenheit 51 %, bei 22 % 52 % usw. [ein Takt. Punkt]
- **Deadeye:** Hier fliegt Ihr mit Euren Schiffen am Gegner vorbei und feuert alles ab, was abzufeuern ist (Energiewaffen, Torpedos - einfach die gesamte Offensivstärke). Dann entfernt Ihr Euch wieder. Wenn Ihr später in einer sicheren Entfernung seit, wiederholt Ihr dieses Manöver noch einmal. Mit dieser Taktik werden die Schilde wie folgt geschwächt: Eure Offensivwerte sind 10 % stärker als die Defensivwerte des Gegners → 50 % Abschwächung der Schilde; bei 11 % stärkere Werte → 51 % Abschwächung; bei 12 % stärkerer Werte → 52 % Abschwächung usw. [zwei Takt. Punkte]

Hier sei zu erwähnen: A) Wenn der Angegriffene keine Schilde mehr hat, kann das jeweilige Schiff (vorzugsweise die Hälfte der Flotte) geentert werden, falls keine Gegenmanöver durchgeführt werden; B) Das Deadeye-Manöver kann nur mit Schiffe ab der Kriegsklasse 1 durchgeführt werden. So ist das.

Angriffsmanöver

Angriffsmanöver sind für länger andauernde Gefechte vorgesehen und konventionell. Sie können somit nicht als erstes Manöver durchgeführt werden (als zweites Manöver gehen sie ohne weiteres).

- **Anpirschen:** Ihr fliegt direkt aufs Ziel zu bis Ihr eine gewisse Reichweite zum Gegner erreicht habt. Dann feuert Ihr alle Torpedowaffen (und Waffen mit längerer Reichweite [gibt es bislang nur als Spezialeigenschaften]) ab. Anschließend zieht Ihr Euch sofort zurück. Die Folge ist eine nochmalige Abschwächung der Schilde. Beachtet werden muß hierbei: 3fache Überlegenheit der Torpedowerte gegenüber der Schildwerte des Gegners → (zusätzliche) Abschwächung der Schilde um 25 %; bei 2fache Überlegenheit → 20 % Abschwächung; bei 1facher Überlegenheit → 15 %, ½fache Überlegenheit → 10 %, ¼fache Überlegenheit 5 %. [drei Takt. Punkte; bei der richtigen »Kombo« sogar vier]
- **Stern:** Bei einem Stern macht Euer Schiff eine Primärachsendrehung vor dem Gegner bei der gleichzeitigen Abfeuerung aller Waffensysteme. Danach unternimmt Ihr einen Rückflug und eine Wiederholung dieser Taktik. Das hat zur Folge: Bei 3fach stärkeren Offensivwaffen als Defensivwaffen des Gegners → 25 % (zusätzliche) Abschwächung der Schilde; bei 2facher Offensivüberlegenheit → 20 % Abschwächung, etc. [vier Takt. Punkte; ggf. auch fünf]
- **Transportermanöver:** Mit diesen Manöver kann man Entermannschaften auf eines, mehrere oder alle gegnerischen Schiffe beamen. Es kann nur dann durchgeführt werden, wenn die Schilde des Gegners nur kurz bei einem Manöver unten sind und man mindestens eine Transporterbasis hat (man kann also z. B. einen Entertrupp während eines Tanmanövers auf die gegnerischen Schiffe beamen). Dies hat wiederum zur Folge, daß man so eine Manöver nur während eines Kampfes durchführen kann. Ein sicheres Enterrmanöver (siehe unten) ist nur am Ende eines Kampfes möglich, wenn die Schilde des Gegners dauerhaft unten sind. Wie dem auch sei, nachdem man so etwas erfolgreich durchgeführt hat, kommt es zu Mann-gegen-Mann-Kämpfen. Gegen diese Taktik gibt es nur wenige Gegenmaßnahmen, aber es gibt sie (denk mal nach). [fünf Takt. Punkte bei Gelingen]

Es sollte beachtet werden, daß man ein Sternmanöver nur ab der Kriegsklasse 1 durchführen kann.

Korkenzieher-Manöver

Auch bekannt als Tonnenrollen. Korkenzieher-Manöver sind Defensivmanöver, bei denen das Schiff um seine Längsachse dreht.

- **(Im oder gegen die) Uhrzeigerrolle:** Hierunter versteht man eine Durchführung einer langsameren Tonnenrolle im oder gegen den Uhrzeigersinn. Es ist eine Gegenmaßnahme zu einem leichten und sporadischen Beschuß wie dem Hitman. Das geht aber nur dann, wenn der Unterschied zwischen der Offensivstärke des Angreifers und Eurer Defensivstärke nicht mehr als 19 % beträgt. [ein Takt. Punkt]
- **(Im oder gegen den) Uhrzeigersinn:** Das ist eine Durchführung einer schnellen Tonnenrolle im oder gegen den Uhrzeigersinn zur Gegenmaßnahme eines schweren Dauerbeschusses wie dem Deadeye. Diese geht nur, wenn der Unterschied der Offensivstärke Eures Gegners zu Eurem Defensivpotential nicht mehr als als 9 % ist. [zwei Takt. Punkte]
- **Abwehrrollbewegung:** Ihr führt eine bestimmte Tonnenrolle durch, die der Computer aufgrund der aktuellen Situation ausrechnet; das Ziel: Verwirrung des Gegners und dementsprechende Gegenmaßnahme seines Angriffsmanöver. Allerdings könnt Ihr eine Abwehrrollbewegung nur dann durchführen, wenn der Gegner als zweites oder drittes Manöver eine Anpirschen vornimmt. Und dann auch nur,

wenn die Torpedobänke [Photonen- und Quantentorpedobänke] des Gegners nur 1fach stärker (oder noch weniger) sind als Eure Schilde. [drei Takt. Punkte]

- **Ausweichrollbewegung:** Ihr unternimmt eine Ausführung - einer von der Situation abhängigen - Tonnenrollenkombination. Das Ziel ist die Vorausberechnung der gegnerischen Schiffsbewegung. Diese Taktik ist eine Gegenmaßnahme zum Sternmanöver. Die Bedingungen sind so wie bei der Abwehrrollbewegung beschrieben - Beachtung: Torpedostärke = gesamte Offensivstärke. [vier Takt. Punkte]
- **Komplexe Rollenbewegung:** Das ist eine sehr komplizierte Ausführung eines Tonnenrollenabwehrmanövers. Diese Taktik verwirrt den Gegner so sehr, daß sie alle Angriffsaktionen zu 50 % verhindert. [fünf Takt. Punkte]

Zu erwähnen wäre, daß man das letzte Manöver (Komplexe Rollenbewegung) nur mit Schiffen ab der Kriegsklasse 2 unternehmen kann; auch die Ausweichrollbewegung geht nur ab der Kriegsklasse 1.

Perso-Manöver

Mit Hilfe eines Perso-Manövers könnt Ihr Euch aus dem Gefecht zurückziehen, wenn Ihr Gefahr läuft, selbst größere Schäden zu erleiden. Um ein Perso-Manöver ausführen zu können, müßt Ihr noch mit dem jeweiligen Schiff fliegen können, d. h.: Ihr dürft noch nicht Eure »Fahrkapazität« pro Runde ausgelastet haben. Aber das sollte ja klar sein.

- **Neugruppierung:** Dadurch zieht Ihr Euch nur vorübergehend vom Kampf zurück. Ihr fliegt 1 - 2 Parsec aus dem System bzw. Krieguntersektor heraus und könnt Euch dann die Situation von dort sicher ansehen, falls der Angreifer Euch nicht gefolgt ist. Selbstverständlich könnt Ihr auch wieder zurückfliegen und noch helfend eingreifen. Hin- und Rückflug werden so wie ein Flug über ein Kästchen auf der Karte gerechnet, auch wenn Ihr eigentlich nicht das Kästchen verlassen habt. Denn wenn Ihr das Kästchen verläßt, spricht man von einem..... [zwei Takt. Punkte]
- **Rückzug:** Ihr fliegt so schnell und weit wie möglich weg und zieht Euch vom Gefecht zurück. Selbstverständlich kann Euch der Gegner verfolgen, daß wäre aber unlogisch, weil er ja als Primärziel einen Planeten erobern wollte - außer es handelt sich um eine interstellare Schlacht zwischen zwei Schiffen. [null Takt. Punkte]

Bei einem Perso-Manöver könnt Ihr Euch auch tarnen und der Gegner kann nichts mehr gegen Euch unternehmen. Das ist ein guter Vorteil - der einzige.

Impuls-Fluchtmanöver

Falls Ihr nicht mehr mit Perso oder Iconen fliegen könnt, habt Ihr noch die Möglichkeit ein Impuls-Manöver (oder auch Fusionsmanöver genannt) durchzuführen.

- **Neugruppierung:** Ihr bewegt Euch einige Tausend km vom Ort des Geschehens weg und überdenkt noch einmal alle Aktionen oder so. Später fliegt Ihr dann noch mal zurück. [ein Takt. Punkt]
- **Rückzug:** Ihr zieht Euch vom Gefecht zurück (in den nächsten Planetenorbit z. B. bzw. viele Tausend Kilometer). Ihr müßt damit rechnen, daß der Gegner Euch verfolgt. [null Takt. Punkte]

Wenn Ihr ein Impulsfluchtmanöver durchführt und Ihr habt Tarngeräte, dann könnt Ihr diese auch benutzen. Der Gegner kann dann nicht mehr Eure Flucht aufhalten - ansonsten er hat Antiprotonen und Ihr eine einfache Tarnvorrichtung.

Verfolgungsmanöver

Verfolgungsmanöver finden Anwendung, wenn ein fliehender Gegner verfolgt oder aufgehalten werden soll.

- **Fersenmanöver:** Diese Taktik wäre angemessen, wenn Eure Schiffe größer und stärker sind, als die des Gegners. Ihr haltet eine provokante Angriffsdistanz von einem km ein und könnt dann ein zusätzliches Angriffsmanöver (zu den drei maximalen Manövern) durchführen. [drei Takt. Punkte -> bei Durchführung vier Punkte]
- **Jagd:** Bei der Jagd behaltet Ihr eine Angriffsdistanz von zwei km bei. Es empfiehlt sich dies gegen gleich starke und größere Schiffe zu vollführen. Bei diesem Manöver könnt Ihr dann nicht nur ein zusätzliches Angriffsmanöver durchführen. Ihr könnt auch kleinere Schiffe gleich fünf Shuttles mit einem Schleppstrahl festhalten. Diese Taktik könnt Ihr bei einem planetaren Kampf aber erst nach dem Gefecht machen, weil Euer Primärziel der Planet bleibt. [zwei Takt. Punkte -> bei Durchführung fünf Punkte]
- **Schattenmanöver:** Ihr behaltet hier eine Angriffsdistanz von vier km ein. Das Schattenmanöver könnt Ihr nur dann durchziehen, wenn die gegnerischen Flotte überwiegend größere Schiffe hat, als Eure Flotte. Wenn Ihr diese Taktik anwendet könnt Ihr ein zusätzliches Angriffsmanöver fliegen und auch eventuell kleine Schiffe vor der Flucht mit Hilfe eines Schleppstrahlgenerators abhalten. Bei einem planetaren Kampf geht dies erst nach der Schlacht. [ein Takt. Punkt -> bei Durchführung fünf Punkte]

Vielleicht noch eine kleine Anmerkung: Beachtet bitte, daß Ihr ein Verfolgungsmanöver z. B. nicht durchführen könnt, wenn der Gegner mit einem Perso-Manöver geflüchtet ist, Ihr selbst aber nicht mehr mit Perso fliegen könnt.

Bremsmanöver

Bremsmanöver sind Ausweichmanöver, die angewandt werden, wenn das eigene Schiff vom Gegner verfolgt wird. Durch Ausführung eines Loopings weicht Ihr Eurem Gegner aus und bringt Euer Schiff in eine vorteilhaftere Position (gewöhnlich hinter dem gegnerischen Schiff).

- **Scharfes Loopingmanöver:** Das ist eine Manöver gegen manövrierfähigere und kleinere Schiffe - vorzugsweise gegen das Schattenmanöver. Ihr macht einen schnellen Looping von 360 Grad mit einem Radius von etwa fünf Schiffslängen. Dadurch hat der Gegner keine Möglichkeit mehr, ein weiteres (zusätzliches) Angriffsmanöver zu starten. Allerdings kann er ein weiteres (normales) Angriffsmanöver durchführen (wenn er nicht schon alle verbraucht hat) und Euch immer noch mit dem Schleppstrahl erfassen. [ein Takt. Punkt]
- **Mittleres Loopingmanöver:** Ihr führt einen Looping von 360 Grad mit einem Radius von zehn Schiffslängen aus. Diese Taktik könnt Ihr nur gegen die Jagd anwenden. Der Gegner kann sein zusätzliches Angriffsmanöver wieder streichen, ist aber weiterhin in der Lage, Euch festzuhalten. [zwei Takt. Punkte]
- **Großes Loopingmanöver:** Das geht nur gegen das Fersenmanöver. Der Gegner kann seine Gedanken über das zusätzliche Angriffsmanöver ruhig beiseite legen. Er hat aber noch die Möglichkeit Normalos durchzuführen. [drei Takt. Punkte]

Sonstige Manöver

Zu den »Sonstige Manöver« zählen verschiedene Arten von (Spezial-)Taktiken, die Ihr entweder erst am Schluß des Kampfes vollführen, nach einer bestimmten Aktion oder am Anfang machen könnt. Solche Manöver können defensiver oder offensiver Natur sein.

- **Traktorstrahlmanöver:** Das hätte ich auch Schleppstrahlmanöver nennen können, aber was soll's. Diese Manöver könnt Ihr erst vollführen, nachdem der Gegner ein Perso- bzw. Impulsfluchtmanöver durchgeführt hat. Ihr könnt ihn daran hindern, wenn a) Eure

(Teil-)flotte mehr Schlepptstrahlgeneratoren als die gegnerische hat, b) Eure Schiffe überwiegend einer größeren Klasse angehören, c) Eure Schiffe wenigstens überwiegend den gleichen Persoantrieb besitzen bzw. nur eine Stufe darunter und d) Ihr noch Schilde habt (denn sonst könnte ja der Gegner einfach den Traktor-Emitter zerstören, nachdem er von Euch aktiviert wurde). Ein Traktorstrahlmanöver ist nur dann wirksam, wenn alle drei oben beschriebenen Komponenten erfüllt werden - sonst nicht. [null bzw. fünf Takt. Punkte]

- **Tarnmanöver:** Ein Defensiv- und Offensivmanöver, daß recht gefährlich sein kann. 1) Tarnung: Um Euer Schiff zu tarnen (braucht Ihr nicht nur ein Tarngerät), müßt Ihr die Schilde herunternehmen. Der Gegner kann dann mit einem Angriffsmanöver kontern. Da Eure Schilde in diesem Fall »Off-Line« sind, bleibt auch nur noch als Verteidigung die Grundpunkte - also die Hülle. Das Angriffsmanöver ist zwar nur noch 50 % so effektiv (ausgenommen Transportermanöver), wie oben beschrieben - weil es nicht vollständig durchgeführt werden kann -, aber das könnte theoretisch reichen, um Euer schönes Schiff mit der schönen Tanvorrichtung zu zerstören. Falls das aber nicht passiert, bekommt Ihr gleich mal zehn Takt. Punkte; 2) Entarnung: Angenommen Ihr seit der Angreifer, so kann der Gegner nichts machen und Ihr bekommt dafür gleich am Anfang fünf Takt. Punkte - aber nur wenn Ihr dieses Manöver als erstes vornehmt. Falls Ihr das Opfer sein sollte und Euch dann entarnt, kann der Gegner Euch mit einem Angriffsmanöver überraschen. Eure Schilde sind dann unten, aber die Effizienz vom Manöver des Gegners ist 90 % weniger, als ursprünglich. Wenn dann Euer Schiffe das überleben sollten, bekommt Ihr satte sieben Takt. Punkte. Wenn sie »sterben«, bekommt Ihr natürlich gar nichts.
- **Entermanöver:** Ein wichtiges Manöver, das man aber nur am Ende des Kampfes durchführen kann (hingegen man das Transportermanöver nur während des Kampfes durchführt). Es zählt zu den Angriffsmanövern. Auch kann man so ein Manöver nur durchführen, wenn die Schilde vom Gegner schon vollständig unten sind. Es kommt dann zu Mann-gegen-Mann-Kämpfe auf den Schiffen (siehe weiter unten). Wenn der Angreifer gewinnt, kann er das Schiff oder die Schiffe entern. Wenn er verliert, war alles umsonst und er hat noch wichtiges Personal verloren (kommt darauf an, wie viele Leute er zum Gegner hinübergebeamt hat). Bei diesem Manöver wird jedes Schiff einzeln durchgerechnet. Wenn Ihr das Manöver also durchführt, müßt Ihr sagen, wie viele Leute Ihr auf welche Schiffe beamt. Wenn der Plan klappt, bekommt Ihr fünf Takt. Punkte, wenn nicht nur einen für den Versuch.
- **Selbsterstörung:** Das ist lustig. Viel braucht man dazu ja nicht sagen. Die Selbsterstörung könnt Ihr jederzeit durchführen. Logisch wäre es aber nur dann, wenn Ihr am verlieren seit und schon geentert werdet. Ihr bekommt dafür minus drei Takt. Punkte, denn nur Feiglinge zerstören Schiffe [Anm.: Gell, Worf!]
- **Kamikaze-Manöver:** Das ist ja wohl klar. So ein Manöver kann man aber nur am Ende eines Gefechts unternehmen, wenn man z. B. nicht geentert werden will. Wenn Ihr so was macht, dann krachen Grundpunkte gegen Grundpunkte (+ Schilde), d. h. Eure Grundpunkte gegen die des Gegners + dessen Schilde. Wenn die Schildpunkte des Gegners höher sind als die Eure Grundpunkte, dann bleibt Euer Schiff an den Schilden des Gegners hängen und geht dort drauf. In diesem Fall sind die Schilde des Gegners dann unten und ein weiteres Schiff kann dann ein Kamikaze-Manöver durchführen. Kamikaze-Manöver können nämlich nur mit einem Schiff (bzw. bis zu fünf Schiffen) und nicht mit einer ganzen Flotte durchgeführt werden. Ihr sucht Euch einfach ein Schiff des Gegners aus und steuert auf das zu. Wenn der Gegner nicht Euer Schiff vorher abballert bzw. mit einem Schlepptstrahl hält (bzw. irgendwie anders abwehrt - da müßt Ihr einfallreich sein), dann knallt es eben auf sein Schiff drauf. So ein Manöver sollte man gut überlegen. Es gibt übrigens zwei Takt. Punkte, wenn das Schiff draufgeht, einen, wenn Euer Schiff an den Schilden des Gegners abbrallt und null, wenn es nicht kracht. Ihr könnt im übrigen auch ein Kamikaze-Manöver auf Euer eigenes Schiff oder auf eine Verteidigungsanlagen oder einen Planeten oder sonst was starten. Das hängt immer von der Situation ab. Ein Kampf ist bzw. kann sehr kompliziert werden.

Manöver sind - wie ihr lesen konntet - taktische und strategische Züge. Wenn Ihr die Anleitung ein bißchen genauer lest, könnt Ihr noch das eine oder andere Manöver herausfinden. Wenn Ihr meint, Ihr habt es gefunden, fragt mich und ich werde Euch sagen, ob es sich dabei tatsächlich um ein gesuchtes/verstecktes Manöver handelt. Manöver darf man im übrigen bei einem Gefecht nicht doppelt durchführen, da sich dann der Gegner darauf eingestellt hat (d. h. auch, daß der Angegriffene auch nicht zwei mal fliehen kann).

Beim einem Krieg per Brief richtet Ihr (in dem Fall der Angreifer) Euch mit 5,00 DM Rückporto (in Briefmarken) einfach an einen neutralen Spielleiter, der dann die Partei, die Ihr angreifen wollt, informiert. In den Brief an den Spielleiter muß folgendes aufgelistet werden: Gesamtstärke, Offensiv- und Defensivstärke, Anzahl der Schiffe und Shuttles mit deren jeweiligen Klassen, alle Manöver und sonstige relevante Dinge (Anwendung einer Spezialeigenschaft z. B.). Auch könnt bzw. solltet Ihr eine schriftliche Kriegserklärung an das jeweilige Volk beilegen, in der die Gründe, Eure Forderungen oder ähnliches verzeichnet sind. Der Spielleiter informiert dann den Spieler, den der Angreifer als Opfer sieht (sprich angreifen möchte) und der hat dann zu reagieren. Im Normalfalle schreibt der den Spielleiter seine Daten der Verteidigung zurück. Die Reaktion muß er dem Spielleiter binnen zwei Wochen schreiben. Falls er das nicht tut, hat er automatisch verloren [Ihr sollte also Eurem Spielleiter immer ausrichten, wenn Ihr mal in einen längeren Urlaub fahrt z. B.] und der Angreifer trifft auf keinen Widerstand → er entert alle fliegenden Objekte im Orbit und übernimmt dem Planeten - wie er will. Nun gut, wo waren wir stehen geblieben??

Ach ja, der Spielleiter hat nur Antwort vom Angegriffenen bekommen. Wenn alles glatt geht (d. h. es kommt ohne Umstände zum Kampf), dann ruft er fix mal bei beiden an und läßt dann das Programm starten. Nach ein paar Minuten ist schließlich das Gefecht beendet und er teilt beiden dann schriftlich das Resultat mit. Der Gewinner muß nun damit rechnen, daß der Verlierer noch ein paar Manöver durchführt, auf die er sich einstellen muß bzw. kontern bzw. countern bzw. nulifizieren bzw., bzw., bzw. Ihr wißt was ich meine. Der Verlierer macht das via einem Anschreiben an den Spielleiter. Dieser informiert dann den Gewinner und der schreibt ihn dann wieder zurück [tut er das nicht binnen zwei Wochen, hat der Verlierer seine Manöver erfolgreich durchgeführt]. Schließlich unterrichtet der Spielleiter nun den Verlierer nochmals, um ihn das endgültige Resultat mitzuteilen und damit ist der Kampf beendet.

Wenn Ihr meint, daß dauert Euch zu lange oder so, dann könnt Ihr das auch per Telefon durchführen. Das funktioniert dann genauso, nur eben per Telefon. Eine kleine Klausel müßt Ihr (eigentlich nur der Angreifer) aber beachten: Ich bin zwar nicht geizig, aber das Telefonieren kosten auch Geld. Bevor Ihr so etwas also durchzieht, schickt mir als gewisse Entschädigung vorher 5,00 DM. Das müßte ungefähr meine Kosten decken, wenn Ihr ab 18:00 Uhr anfangt zu kriegen [anders geht das auch nicht bei mir zumindest, weil ich meistens erst abends nach Hause komme]. Immerhin muß ich ja hin und her anrufen (und von Bayern [Franken] nach z. B. Landau kostet das schon eine Kleinigkeit mehr). Das trifft für eine Emailgefecht im übrigen auch zu [Anm.: Dreht jetzt bitte nicht durch, aber die Spielleitung hat keinen Email-Anschluß. Ich habe zwar ein Modem, kann aber z. Z. nicht surfen, weil mir der Telefonanschluß noch fehlt. Das wird sich aber ändern, wenn dieser alte Telekom-Anschluß noch intakt ist. Wenn nicht, dann wird sich da so schnell nichts tun...].

Mann-gegen-Mann-Kämpfe: Falls es zu Man-vs-Man-Fights (ein schöner Ausdruck aus dem Wrestling) kommt, wird während des Kampfes kurz mal ein anderes Programm aktiviert. Das Konzept dieser Kämpfe ist einfach: Die Sicherheitsleute/Entermansschaften des Eindringlings kämpfen gegen die Sicherheitsleute/Entermansschaften des Verteidigers. Hierbei sind einige Dinge zu beachten:

- die oben angegebenen Punkte für die Handwaffen müssen beachtet werden;
- jeder Mann hat eine Kampfstärke von einem Punkt - auch wenn er nicht bewaffnet ist -, falls Ihr nicht eine Sonderrasse habt, die z. B. zwei Punkte hat;
- die verteidigende Heimmannschaft (☺☺☺) bekommt automatisch 10 % Zuschlag auf deren Punkte, weil sie Ihr Schiff besser kennt [Anm.: Heimvorteil, gell!];
- wenn Ihr unbedingt einen Phaser z. B. überladen möchte, dann teilt es bitte vorher mit, damit ich das vorher abrechnen kann.

Nun ja, mehr gibt es eigentlich nicht zu beachten. Diese Programm läuft solange, bis es einen Gewinner gibt - also bis zum Ende. Der Satz wäre im übrigen etwas für die Rüttel-Show »Wie Bitte!?!«, weil er so doof ist.....

Damit Ihr wißt, was Offensiv und was Defensiv ist: Schutzschilde gehören zu den Defensivwaffen, hingegen alle Arten von Waffen und Spezialwaffen zu den Offensivwaffen gehören - mit Ausnahme: Tarngeräte. Die zählen im Kampf keinen müden Punkt. Wie sollte das auch gehen? Es werden zwar während des »Main-Event-Gefechtes« Hunderte von Manöver verschiedenster Art durchgeführt, aber keine mit Tarngeräten. Das wäre ja auch hinrissig (blablabla). Stellt Euch vor, Ihr tarnt Euch und der Gegner ballert in der Sekunde voll auf Euch drauf [siehe ST VI. + VII.].

Okay, mehr erfährt Ihr dann während eines Gefechts (wer, was, wann gewinnt usw.) bzw. danach im Kriegsbericht des Spielleiters. Ich habe es hier nicht ohne Grund so spannend gehalten. Ein Kampf ist schließlich nie (oder fast nie) kalkulierter. Es ist immer ein bißchen Spannung dabei. Und die sollt Ihr auch erleben! Es gibt auf jeden Fall insgesamt bislang fünf unterschiedliche Kriegsprogramme, was schon mal was heißen sollte....

Zeitliche Sonderregelungen

Gültig ab Sternzeit 29808.10 S.C.L. nur für die folgenden Fälle: Kriegszeiten, Missionszeiten, Spielleiterbeschlüsse/Sonderangelegenheiten.

Umrechnungsschlüssel

Zwar ist eine Spielrunde bei uns auf Erde in Andromeda ein Jahr (verstanden?), aber ab sofort gibt es auch umgerechnete Zeiten, die bislang nur mit Tagen gerechnet werden, aber im Regelfall auch theoretisch in Minuten gezählt werden können. Das ist kein Witz und auch keine Einführung aus Zeitvertreib. Wir brauchen das allerdings auch nicht oft, aber wir brauchen es für die oben genannten Themen, auf die gleich detailliert eingehen werde. Hierzu muß man folgendes wissen:

- ⇒ 1 Erdenjahr = 360 Tage
- ⇒ 1 Erdenmonat (1 Runde) = 30 Tage
- ⇒ 1 Tag = 24 Stunden
- ⇒ 1 Stunden = 60 Min.
- ⇒ etc.

Kurz gesagt. Wir rechnen so wie auf der Erde - nur mit den Unterschied das wir z. B. von Standardtagen reden. Kann ich nicht alle immer so schön verwirren? Und weil wir schon dabei sind, ersparen wir uns jetzt jegliche weitere Erläuterungen und fangen gleich an. Oder wartet mal, ich möchte Euch noch so richtig fertig machen: Wie lange ist laut den obigen Konzept ein *APU*-Tag? Dreisatzrechnung hilft... 120 Minuten bzw. 8,34 Tage. Na, rechnet mal nach, ob ich richtig gelegen war.

Diese ganzen Regelungen - die gleich folgen - gelten nicht nur für Lebensformen, die z. B. gerade im Krieg mit einer anderen Spezies sind, sondern auch für etwaige Unterhändler, Alliierte dieser Rassen und allgemein alle, die auch nur ein mickrige Tonne einem im Krieg stehendem Volk für dessen Militärindustrie verkaufen oder sonst einen Präzedenzfall unternehmen (in unserem Beispiel gesehen). Bei Mission und so ist das natürlich ungefähr genauso, aber nicht so streng.

Zeiten bei Parsekflügen mit Hauptantrieben:

Nachfolgend die Zeit, die man braucht, um ein Kästchen (= 400 pc) zurückzulegen: Perso 1 -> 15 T., Perso 2 -> 10 T., Perso 3 -> 7 T., Perso 4 -> 5 T., Perso 5 -> 4 T., Transperso -> 3 T.; Icone 1 -> 30 T., Icone 2 -> 10 T., Icone 3 -> 7 T.; HGS-Zeugs -> irgendwann mal.

Zeiten bei Impuls-/Fusionsflügen

Pauschalierung: Jedes Shuttle kann seine Reichweite innerhalb von 15 Tagen zurücklegen - allerdings: Wenn die TS durch das WL erhöht wird, kann man diese Erhöhung von den 15 Tagen abziehen.

Flugzeiten innerhalb eines Sternensystems

Tja, hier machen wir es uns - wie beim Kolonisieren - einfach, äußerst einfach sogar, denn die Spielleitung ist zu faul, Sternensysteme äußerst genau zu beschreiben und Daten möglich umfangreich zu gestalten (Mission sind Ausnahmen!). Wenn ich so etwas von Anfang an gemacht hätte, dann hättet Ihr jetzt zu jedem Planeten z. B. auch folgende Daten mitbekommen: Masse, Durchschnittlicher Radius der Umlaufbahn, Exzentrizität, Perihel, Aphel, Umlaufperiode, Äquatorialer Durchmesser [ich bin noch lange nicht fertig], Durchschnittliche planetarische Dichte und Oberflächenschwerkraft, Fluggeschwindigkeit, Umdrehung, Achsenneigung, Druck, Temperaturrahmen, Planetologische und Ökologische Daten und jetzt hören wir an dieser Stelle auf und sagen -> gut gemacht, Glas, daß Du Dich am Anfang gegen diese Idee entschieden hast.

Wir halten uns daher an folgendes Prinzip: Die erste Planet ist von der Sonne 100 Mil. km entfernt. Von da an geht es bis zum fünften Planeten in 100er Schritten aufwärts, d. h. der 5. ist 500 Mil. km entfernt. Nach dem 5. geht es dann in Abständen von 1.000 Mil. km weiter. Der 6. ist dann 1,500 Mil. km entfernt, der 7. 2.500 Mil. km usw. Der Witz an der Sache kommt jetzt: Pro 100 Mil. km benötigt man fünf Erdenminuten. Der Rest klärt sich von allein, da wir wieder bei Rechenspielchen sind.

Produktionszeiten/Nullzeitbauten

So etwas gibt es nicht im Krieg. Wenn das angegeben ist, dann bedeutet das nichts anderes als: Pro Erdentag (= 12 *APU*-Tage) darf man für 25 Mrd. SCC etwas produzieren. Wenn man also ein Transporterschiff bauen möchte, dann braucht man im Krieg 20 Erdentage, also fast drei Wochen. Das ist schon alles dazu.

Gefechtszeiten/Takt. Manöver

Speziell für die Kriegszeiten. Ein Manöver dauert im Schnitt zwischen 14-72 *APU*-Minuten, auf gut Deutsch zwischen 1-6 Erdenminuten. Ich drücke mich daher so dumm aus (niemand sagt Erdenminuten z. B.), damit das wenigstens etwas verstanden wird. Wenn z. B. ein Fight am Telefon mal laufen sollte und der Angreifer führt ein Takt. Manöver durch, dann hat das Opfer genau so viel Zeit, wie ich ihm

sage, denn: Wie viel Zeit ein Manöver beansprucht, daß wissen nur die zwei Volltrottel, die das Spiel koordinieren, sprich: unsere Spielleiter.

Abbau- und Kolonialzeiten

Klingt bekloppt, ist aber wichtig. Das die Gründung einer Kolonie eine volle Runde beansprucht (bzw. bis zum Ende der Runde), ist uns ja klar, im Krieg gibt's da aber noch so ein paar Zusätzlichen. A) Dir Manifestierung dauert wirklich eine volle Runde [Bsp.: Gründung: 05.05.98; Geltung: 05.06.98]. B) Die Fertigstellung der Produktionsgüter benötigt bei einer normalen besiedelbaren Kolonie (100 bzw. 50 [Pingala] Kolonisten) 15 Erdentage. Dieser Wert sinkt pro weitere 100 Kolonisten um einen Tag; C) Der Abbau einer unbewohnbaren Kolonie dauert pauschal bei einem HS im Orbit 15 Tage, kann aber durch gewissen Abbauforschungen [Freie-Energie-Forschung, wenn der Planet Energieeinheiten produziert] um jeweils einen Tag verschnellert werden - und zwar über die gesamte Produktion; auch kann man den Abbau durch weitere Stationierungen von Shuttles um einen Tag, von Schiffen um zwei Tagen reduzieren.

An dieser Stelle möchte ich noch ausdrücklich sagen, daß diese Regelungen wirklich nur in speziellen Situationen gelten. Das war's dazu. Mehr fällt mir nicht ein, dennoch behalte ich es mir vor, diese Rubrik der Anleitung ggf. auszuweiten. Fragen richtet Ihr bitte an die jeweilige Dienststelle.

Mogeleien

Kein schönes Thema, aber ich muß darauf auch zu sprechen kommen. Wenn Ihr in irgend einer Form beabsichtigt mogelt, wird das - wenn es bemerkt wird - vom zuständigen Spielleiter bestraft (Unterschlagungen von Informationen ist übrigens auch eine Form der Mogelei - also meldet alles relevante!) Wie diese Strafe jetzt im genauen Sinne aussieht, werdet Ihr erfahren, wenn Ihr mogelt. Eines aber im voraus. Ihr werdet nicht des Spieles verwiesen, sonder nur... na ja, was wohl? Richtig, bestraft! [Anm.: »Hallo. Ich bin Horst 'Der Bestrafer' Brack und neben mir sitzt Uli Fessler!« - ein nettes Wort an unsere Wrestling-Fans da draußen....] Laßt Euch überraschen oder besser, laßt es gar nicht darauf ankommen. Wir Sci-Fi-Fans haben so etwas doch gar nicht nötig. Die Spielleitung vertraut Euch.

Spielleitung

Jawohl, ich muß auch mal über mich und meinen Freund Ignatzek schreiben. Aber Spaß beiseite, werden wir wieder ernst! *APU* wird von zwei Spielleiter geleitet (wir erinnern uns an Seite 1), nämlich mir - Alexander Glas - und Dominik Ignatzek. Meine Wenigkeit ist für die Spiralärme *Astra* und *Corda* verantwortlich. Herr Ignatzek übernimmt die *Amre Sika* und *Ida*. Je nachdem wo Ihr Euer Anliegen habt, müßt Ihr Euch an einen von uns beiden wenden. Da wir nicht unter dem selben Dach wohnen, haben wir auch zwei grundlegend verschiedene Adressen, die nun (zur Sicherheit) folgen:

⇒ Spielleiter für *Astra* und *Corda*: Alexander Glas, Friedhofstr. 12, 96163 Gundelsheim, Tel. 09 51 / 4 41 57, Fax 09 51 / 20 10 67 [... nicht mein Fax ...], Scall 0 16 99 / 9 36 60 36 (Details siehe Spielerliste), Email noch-unbekannt@aol.com [es fehlt jetzt nur noch ein drei Meter langes Kabel und ein digitaler Anschluß!]

⇒ Spielleiter für *Sika* und *Ida*: Dominik Ignatzek, Sambach 141, 96178 Pommersfelden, Tel. 0 95 02 / 18 77, Fax 0 95 02 / 42 46, Email wurde abgemeldet

Spielleiter Ignatzek spielt im übrigen die *Dillegianer*, meine Wenigkeit begnügt sich da nur (!!!) mit den *Da-Humans*. Mehr gibt es wohl nicht zu sagen.

Dauer und Sinn des Spiels

Andromeda: A Parellel Universe (um das Spiel mal wieder auszuschreiben) hat eigentlich keine feste Dauer. Aber wenn Ihr eine Zahl hören wollt, dann gebe ich die Euch auch: Fünf Jahre. Solange habe ich vor, *APU* zu spielen. Vielleicht auch ein bißchen länger, vielleicht auch kürzer. Ich lege mich da nicht gerne fest. Es kommt einfach darauf an, wie schnell die Zeit (im Spiel) vergeht.

Der Sinn ist auch ganz einfach erklärt - es hat keinen richtigen. Es geht einfach um den Spaß. Ihr könnt bei *APU* eine Rolle übernehmen, die Ihr jederzeit ändern könnt. Ihr führt ein ganzes Volk. Das ist eine große Aufgabe. Ihr braucht ein bißchen Phantasie. Wenn Ihr die habt und noch ein bißchen kreativ seit (nebenbei noch Interesse am Briefe schreiben habt), dann kann einfach nichts schief gehen. Ihr werdet Euren Spaß finden und haben. Auch wenn dies hier Euer erstes Postspiel ist. Ihr werdet schnell feststellen, wie viel Spaß das machen kann. Glaubt mir, Ihr könnt Eurem Geist freien Lauf lassen (oder so). Das ist echt toll und sicherlich auch etwas spannend. Es geschehen immer wieder neue Sache. Laßt Euch überraschen!

Mehr kann ich eigentlich nicht sagen - außer »Viel Spaß!«

Minimum und Maximum der Spieler

Um es kurz zu machen: Die Mindestspielerzahl sollte bei vier Spielern liegen (absolutes Minimum). Bei 50 Spielern wäre die Höchstgrenze und damit das Maximum erreicht. Das konntet Ihr ja auch schon unter »Rassen« nachlesen. Ich habe dort nur 50 angegeben, was hierauf schließen läßt.

Sonstiges

Das ist das letzte große Thema in der *APU*-Anleitung. Ich bin echt froh, daß ich es bald geschafft habe. Die Anleitung ist immer das schlimmste bei einem Postspiel. Nicht nur für den Schreiber, sondern auch für den Leser. Ich weiß das, glaubt mir. Aber da muß man durch. Daher schreibe ich auch hier unter »Sonstiges« alles hin, was noch nicht so recht geklärt wurde (und seit der 18. Version ist es auch ein wenig übersichtlicher)....

⇒ **Portokosten:** EXTREM WICHTIG: WENN IHR ETWAIGE INFORMATIONEN VOM SPIELLEITER WÜNSCHT ODER SONST WAS (ZÜGE DURCHFÜHRT), DASS NICHT MIT SEINEM VOLK ZU TUN HAT, MÜSST IHR ENTSPRECHEND RÜCKPORTO IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!!! Das ist daher so, weil Ignatzek und ich sonst bei zu vielen Spielern verarmen würden. Sorry, geht aber nicht anders. Das ist bei jedem kostenlosen Postspiel so (und ist im Endeffekt 1.000 x billiger!).

- ⇒ **Zu den Beamern mit Transportern während eines Kampfes:** In einem Gefecht könnt Ihr mit einem Transporter in Reichweite je 10 Leute (mit Ausrüstung) beamen. Nicht mehr. Im Kampf könnt Ihr den Transporter nur einmal einsetzen (wie üblich; siehe unten). Das ist deshalb so, da es sonst zu einfach wäre. Das ist eine wichtige Regel und sie muß eingehalten werden. Ach ja, das gilt nur für den Angreifer. Das Opfer kann nur 7 Leute beamen, weil es nicht vorbereitet ist. Ausnahme: Der Krieg wird angekündigt und ihr wißt ganz genau, wann angegriffen wird. Oder: Ihr führt ein Angriffsmanöver durch (z. B. Entermanöver). Bei Verteidigungen gilt das jedoch nicht.
- ⇒ **Beamern mit Transporterbasen:** Wenn Ihr eine Transporterbasis jedoch habt, könnt Ihr 300 Personen auf einmal beamen. Das ist wesentlicher Vorteil. Ich glaube, ich brauche dazu keine Beispiele bringen. Denkt einfach mal nach und stellt Euch hypothetische Fragen, wenn Ihr wollt.
- ⇒ **Zum normalen Beamern:** Pro Turnus kann man mit einem Transporter je 15 Stück Waren/Personen und 75 Mil. t Materialien/Einheiten beamen. Das wird so erklärt, daß dann die Energie etwas schwindet und aus Sicherheitsgründen man nicht mehr beamen sollte bzw. kann. Bei Schiffen kann man die Fähigkeit eines Transporters erhöhen, indem man den Schiffszustand erhöht. Pro prozentualer Erhöhung des Zustandes könnt Ihr 1 % mehr beamen, d. h.: Maximal kann man somit 23 Waren/Personen (z. B.) pro Runde beamen.
- ⇒ **Transporterreichte in planetaren Regionen:** Damit schränke ich die Transporterreichte sehr stark ein, was ich aber in Hinblick auf Kämpfe z. B. tun muß. Man kann somit, wenn man sich mit einem Großen Kriegsklassenschiff z. B. im interstellaren Raum - sagen wir drei Kästchen vor einem Sternensystem - befindet, nicht einfach mal die gesamte Besatzung innerhalb von Nullzeit (kommt noch oder auch nicht) auf dessen M-Planeten beamen. Grund: Vor Systemen - bemerkende Einschränkung: allgemein gesagt entstehen Systeme mit deren Sonne/n, Planet/en und dessen Trabant/en nur durch die millionenjahre lange Trennung zwischen Staubteilchen, die sich gegeneinander anziehen und dann festkleben und Wasserstoffen, die sich mit der Zeit in den Weiten des Alls verflüchtigen [chemische Evolution; sehr wage Beschreibung]; Einschränkung Ende [Anm.: Wir wissen ja, alles innerhalb der neuen Rechtschreibreform!] - sind in den meisten Fällen noch viele kleinere und größere - nennen wir sie ruhig einmal - Raumanomalien, seien es kleine Nebel, Kometen- oder Asteroidengürtel, die das Beamern erschweren. [Nachanmerkung: Kennt Ihr das Zeichen noch? - es nennt sich Punkt.] Solche Objekte sind nicht in der Karte eingezeichnet, also wundert Euch nicht. Sie können auch nicht erforscht werden (na ja, eigentlich schon, dann müßt Ihr aber was spezifisches erfinden, denn ich habe nichts definiert). Sie sind einfach nur da und verhindern - selbst mit Forschungen (Ausnahmen: Hyperraumtransportertechnologie und höher) - das Beamern vom interstellaren Raum in dieses System. Das wäre das erste dazu.
- ⇒ **Transporterreichte innerhalb planetarer Regionen:** Bezug auf obiger Erklärung. Allerdings ist die Regel hier ein wenig anders. So könnt Ihr z. B. nicht einfach mal Eure gesamte Armee von 8. Planeten auf den 1. beamen. Die Transporterreichte beschränkt sich auf die im Orbit und in der Umgebung des/der Monde/s liegenden Objekte.
- ⇒ **Nun zum interbracchialen Raum:** Das ist der Raum zwischen den Spiralarmlen. Er wird Psanta genannt. Wenn Ihr da mal hineinfliegen sollte, dann bekommt Ihr eine der zwei »Extra-Standard-Psanta-Karten« (einen Ausschitt, weil alle gleich aussehen), die für Orientierung verantwortlich sind. Auch bekommt Ihr einige Infos dazu. Wichtig ist bislang nur, daß Ihr nur mit festen Ziel dort hineinfliegen könnt, z. B. Astra -> Sika oder Corda -> Astra. Quer fliegen geht nicht. Ein Beispiel dafür wäre: Astra -> Ida. Das geht nicht. Dann müßte Ihr vielleicht noch wissen, daß der Psanta-Arm extrem gefährlich ist. Aber laßt Euch überraschen. Ich werde in einer späteren Version vielleicht mal deutlicher darauf zu sprechen kommen. Jetzt aber noch nicht. Da werde ich auch dann mal eine Gesamtübersicht der Galaxis einfügen. Damit alles klarer wird.
- ⇒ **Zum Pingala-Quadranten:** siehe Datei »pingala.doc« (für Leute ohne PC ist das ausgedruckt).
- ⇒ **Fliegen mit Maschinenunterstützungslaboren bei Transporterschiffen:** Um mal dies klarzustellen, ich habe mich da nämlich ordentlich schlimm ausgedrückt. Man kann also hintereinander drei Runden mit Perso 4 und eine Runde mit Perso 5 fliegen. In welcher Reihenfolge man das macht, ist egal. In der fünften Runde muß man auf jeden Fall auf Perso 3 gehen. In der darauffolgenden Runde kann man wieder drei Runden mit Perso 4 und eine mit Perso 5 fliegen. Mehr ist dabei nicht.
- ⇒ **Zu den Torpedoarten noch etwas:** 10 Torpedos zählen als 1 Stück Waren bei der Beförderung. 100 Torpedos somit als 10 Stück Waren. Dabei spielt es keine Rolle, um welche Art von Torpedo es sich dabei handelt.
- ⇒ **Minusgeschäfte:** Ja, Ihr könnt Miese machen in einer Runde, aber das sollte Ihr nicht so oft tun. Wenn ihr z. B. zwei Runden hintereinander Miese macht, dann kann es zu Aufständen kommen. Das bedeutet in den meisten Fällen weniger Produktion, etc. Ihr solltet also aufpassen.
- ⇒ **Zu den Shuttles und deren Scannerreichweite:** Shuttles (egal welcher Typ) können nur direkt von einem Objekt bzw. kurz davor scannen, um was es sich dabei handelt. Des weiteren kann ein Shuttle pro Turnus nur zwölf Objekte scannen, wie z. B. Planeten, Nebel oder Asteroiden. Bei Asteroiden ist es notwendig auf den Asteroiden zu landen. Bei Nebeln müssen die Shuttles zwar zu der Koordinate fliegen, wo sich der Nebel befindet, aber nicht in den Nebel hinein. Sie scannen einfach von außen, um welchen Nebel es sich handelt. Mehr ist dazu nicht zu sagen.
- ⇒ **Zum Ausrechnen von Punkten:** Man unterscheidet mittlerweile zwischen Angriffspunkten/Offensivpunkten, Schildpunkten, Grundpunkten, Manövrierpunkten und Mann-gegen-Mann-Punkten/Personenpunkten (im Kampf kommen dann auch noch die Taktische Punkte dazu). Wie man das ganze Zeugs ausrechnet, sollte jedem klar sein. Wer damit allerdings Probleme haben sollte, soll mich fragen.
- ⇒ **Universalübersetzer:** Jede Person, die auf einem Schiff dient oder sonst wie mit der Außenwelt (gemeint: anderen Rassen) in Verbindung steht, hat einen Universalübersetzer im Ohr (links oder rechts spielt keine Rolle). Einmal aufs Ohr gehaut, und er ist aus. Daraus wird aber kein Manöver namens »Ohrhauer« gemacht, nur damit das klar ist. Na ja, obwohl? Das funktioniert aber dann nur auf freien Gelände - wie auf einen unbewohnten Planeten oder einem Wald oder so. In Schiffen, Gebäuden und Stationen sind in der Regel noch Schiffsübersetzerprogramme. Da funktioniert das nicht.
- ⇒ **Neue Heimatwelten:** Ab 10.000 Leuten auf einer Kolonie zählt diese nicht mehr als Kolonie, sondern als zweite Heimat, d. h.: Ihr sagt das dem Spielleiter und bekommt dann eine Anfertigung auf dem Planeten, wie z. B. Quantentorpedoabschußrohre.
- ⇒ **Einschränkungen:** Jedes Volk hat auch Einschränkung. Die sind nur da, um das bestehende Phantasieuniversum nicht zu stark zu verändern. Stellt Euch vor, dies wäre ein ST-Spiel und die Vulkanier hätten keine Einschränkungen. Was könnten die dann theoretisch machen? Jawohl, der Föderation austreten und den Romulanischen Imperium beitreten. Und was wäre das dann? Großer Schrott! Ach

ja, und wenn Ihr jetzt trotzdem was dagegen haben solltet, dann zeige ich Euch gerne mal meine Einschränkungen. Vergleicht dann mal die mit Euren und dann reden wir mal weiter. Sorry, wenn das hart klingt, aber da hat mich mal einer ganz schön genervt mit.

- ⇒ **Elektronische Tretminen:** Um auch die Gruppe der Ingenieure/Techniker zu pushen, ist mir bei der DS9-Episode »Empok Nor« was geniales eingefallen - und man mag es gar nicht glauben - gerade bei dieser Szene, als Myles Edward O'Brian den armen Elim Garak mit einer primitiven Tretmine kampfunfähig machte. Ich sag' nur: »Maybe it's true. Maybe you're not a soldier anymore.« --- »You're right, I'm an engineer.« Tja, wie dem auch sei, man kann jetzt bei APU auch so einen Sprengkörper bauen. Diesen dürfen aber nur Ingenieure mit sich tragen. Er tötet pauschal einen Sicherheitstypen und man kann ihn danach nicht mehr benutzen. Jeder Ingenieure darf nur einen Sprengkörper haben. Zum Bau von zehn solchen Teilen benötigt man folgendes: 1 Mil. Plasmaeinheiten, 1 Sprengkörper, 1 Mil. t Kunststoffe, 1 Funkgerät (egal welches; automatische Zündung) und 1 Mrd. Sabacc. Das ganze Ding taufen wir auf »Elektronische Tretmine«.
- ⇒ **Handelsshuttles und deren Stellung:** Da Handelsshuttles keine Grundpunkte haben, können sie auch nicht angegriffen oder geentert werden. Sie können auch nicht kämpfen, denn ohne Grundpunkte ein Kamikazemanöver durchzuführen ist ein wenig dumm. Sie sind wirklich nur zum Handeln, Erkunden, etc. da. Wenn Handelsshuttles allerdings aggressive Akte zeigen, auf Fusions-Sprengköpfe (o. ä.) stoßen, Missionen im All begeben oder (wissentlich) Gebiete verletzen (und dort dann anfangen zu forschen), ist das allerdings etwas anders. Dann zählt das hier nicht mehr.
- ⇒ **Das GB und das GWW:** Sabacc und Forschungspunkte können innerhalb von Nullzeit innerhalb eines Spiralarms gekauft, verkauft oder gehandelt werden. Bei den FPs wird das so erklärt: GWW - »Galaxy Wide Web«! Klingelt es? Klar, verrückte Wissenschaftler sitzen dann am Computer und übermitteln Ihre Forschungsdaten bzw. Forschungsergebnisse - bei uns eben die Forschungspunkte. Bei Sabacc ist das ähnlich, aber etwas anders: GB nennt schimpft es sich hier, was nichts anderes als Great Britain, äh »Galaxy Bank« bedeutet. Die Gelder werden eben überwiesen; das geht auch innerhalb eines Armes in Nullzeit. Alles andere muß eben transportiert werden [siehe auch unter »Tips«].
- ⇒ **Full-Planet-Scans:** Mit Schiffen könnt Ihr auch Full-Planet-Scans durchführen. Es kommt dabei darauf an, welche Schiffsklasse Ihr habt: 1. Klasse ⇒ drei Runden, 2. Klasse ⇒ drei Runde, 3. Klasse ⇒ zwei Runden, 4. Klasse ⇒ zwei Runden, 5. Klasse ⇒ eine Runden, 6. Klasse ⇒ eine Runden, 7. Klasse ⇒ immer automatisch sofort. Nachdem der Full-Planet-Scan abgeschlossen ist, teile ich Euch mit, was der Planet produziert. Mit einem Schiff könnt Ihr übrigens nur einen Full-Planet-Scan machen, denn Ihr müßt direkt im Orbit sein. Und an die Grandi mit ihren Todessternen: Hi, Föni, Du Pseudo-Borg! Du kannst mit einem scheiß Schiff von Dir nur einen Planeten pro Runde »full-planet-scannen«, daß das klar ist, gell!!
- ⇒ **Half-Planet-Scans:** Nur für Schiffe bis zur Universalklasse geeignet. Wesentlich ungenauer als ein Full-Planet-Scan, aber dennoch effektiv. Man kann genau bestimmen, was man scannen will - materielle Produktion, Waffenproduktionen, etwaige Verwaltungsgebiete, Einkommen, Forschung, anormale Dinge, etc. Das müßt Ihr mir sagen. Insgesamt dürft Ihr nach drei Dingen scannen. Die Schiffsklasse ist für die Dauer mal wieder verantwortlich: 1. Klasse ⇒ zwei Runden, 2. Klasse ⇒ zwei Runden, 3. Klasse ⇒ eine Runde, 4. Klasse ⇒ eine Runde. Das war's eigentlich schon.
- ⇒ **Zu den Tarngeräten:** Während man mit einer normalen Tarnvorrichtung herumfliegt, kann man **NUR** begrenzt scannen und senden. Scannen könnt Ihr 50 % schlechter als normal; Beispiel: Mit einem Kleinen Kriegsklassenschiff könnt Ihr bei aktivierter Tarnung nur 2 Kästchen weit scannen. Ein Full-Planet-Scan dauert somit auch 50 % länger, als normal. Ach ja, für die Kelvaner: Mit Phasentarnvorrichtung kann man nur mit 25 %iger Effizienz scannen, wenn man nicht auf normale Tarnung geht. Das gleiche gilt für einen Full-Planet-Scan. Und das Senden geht so: Ihr könnt in Tarnung auch Botschaften senden, aber nur eine Stufe schlechter, als normal. So wird aus Hyperraumfunk -> Subraumfunk usw. Ihr könnt zwar schon mit Hyperraumfunk senden, aber dann stehen die Chance 50/50 (bzw. 25/75), daß ihr entdeckt werdet.
- ⇒ **Nochmals Tarnvorrichtungangelegenheiten:** Bei Tarnvorrichtung gibt es ja viel zu beachten. Ich hab' keine Lust, daß hier noch mal alles aufzuführen (das steht teilweise unter »Forschung« und »Unbemannte Verteidigung«). Fakt ist aber, daß, wenn man mit Phasentarnvorrichtung schneller als Perso/Icone 2 fliegt, man mit einem Antiprotonenscanner erfaßt werden kann. Auch können Scanner ein Schiff mit einer normalen Tarnvorrichtung erkennen, wenn es mit Perso 5 oder höher (Transperso) fliegt. Die Chancen hierbei sind recht hoch - zu 60 % kann man geortet werden. Mehr fällt mir jetzt nicht ein.
- ⇒ **Zivilgebäude:** Solche Gebäude (was immer dazu zählen mag) können erst dann angegriffen, vernichtet, beschossen oder sonst etwas werden, wenn ein Planet schon erobert/annektiert wurde bzw. mit Spezialtechnologien oder folgender herrschenden Politikphilosophien: alle Diktatorischen und Theokratischen Regierungsformen, Tyrannie, Anarchie, Absolutismus, Kollektiv und Individualismus.
- ⇒ **Forschungsüberlassungen-/geschäfte:** Äußerst kurz: Geht, müßt Ihr jedoch mit dem Spielleiter absprechen, der Euch dann genauere Details übermittelt.
- ⇒ **Hinweise zu Reproduktionsanlagen:** Wenn man zwei R-Anlagen hat, kann man in einer Runde ein Schild 1 zu einem Schild 6 z. B. verbessern. Dazu muß man das reproduzierte Schild 1 (das dann 2 ist) von der einen zu anderen Anlagen bringen. Dort geht's dann weiter. Das nunmehr Schild 3 geht dann wieder zur ersten Anlagen usw. Verstanden? Gut.
- ⇒ **Erhöhung der Lagerkapazität:** Shuttles brauchen Platz. Also raus mit Ihnen, um damit mehr Lagerkapazität zu erlangen. Pro Shuttle (egal welches) könnt Ihr nämlich noch einmal die Hälfte der Kapazität eines Universalshuttles ins Schiff laden. Bei einem Großen Kriegsklasseding wären das ziemlich viel Lagereinheiten.
- ⇒ **Mann-gegen-Mann-Punkte:** Ab sofort hat jeder Offizier ½ Punkt, jeder Kadett ¼ Punkt und jeder Zivilbürger 1/10 Punkt. Solche Personengruppen dürfen i. d. R. keine Waffen tragen und nur sich nur verteidigen bzw. dann kämpfen, wenn sie angegriffen wurden. Vrohandene Spezial Eigenschaften werden unter Absprache mit der Spielleitung ausgehandelt.
- ⇒ **Großmächte:** Da-Humans, Caman, Grandi, Zaccan, Area, Kelvaner, Traces (, Douwds und Q). Dann sind da noch die Halbgroßmächte Tivano, Dillegianer, Bóntrec, Samina, Paxans und Kristallinwesen. Sie unterscheiden sich nicht stark von den »normalen Völkern«. Sie haben vielleicht zwei bis drei Schiffchen mehr - das ist alles.
- ⇒ **Cosmic 2:** Die Raumstation »Cosmic 2« gehört den Traces. Sie ist mittlerweile eine Militärbasis mit einer besonderen Verteidigung, die allerdings gegen die Palena und mein Flaggschiff gemeinsam hoffnungslos untergehen würde (das mußte ich bringen). Das Wurmloch daneben wird übrigens im übertriebenen Sinne von den Traces im Sika und den Caman im Astra kontrolliert. Bislang gibt es keine Durchflugkosten.

- ⇒ **Terek Nor** ist eine Raumstation der besonderen Art. Nicht, weil Sie eine Sonderstation ist, sondern, weil sie eigentlich von drei Völkern geleitet wird - Zaccan, Da-Humans, Pajoraner. Hauptleitung hat jedoch das Zaccanische Zentralkommando. Soviel sei zu sagen: Terek Nor liegt an einem Wurmloch, daß - unter selbigen Adresse schon oben erwähnt - geheimgehalten wird. Es verbindet Sika und Ida und gleichzeitig auch Sika und Astra erneut.
- ⇒ **Kommen wir mal wieder zu den Anfangsdaten:** Am Anfang habt Ihr ja ein Anzahl von Schiffen. Die haben alles, was in der obigen Bauliste [Rubrik »Schiffe«] steht. Die Shuttles sind in der Regel (falls ich nichts dazu schreibe) Handelsklasseshuttles (das gilt auch für etwaige Raumdocks oder Stationen) mit keiner Bewaffnung und mit den gleichen Funkgeräten, wie die Schiffe haben. Dann müßt Ihr noch beachten, daß Ihr die Schiffe und die Shuttles, die Ihr am Anfang bekommt, irgendwo in Euren Reich plazieren könnt, falls ich nichts spezielles dazu schreibe. Das kann ein großer Vorteil sein. Zudem ist das auch logischer.
- ⇒ **Verwaltungsprogramm:** Wer von Euch MS Works (oder ggf. Excel) besitzt, kann von mir das Verwaltungsprogramm haben. Es ist sehr allgemein gehalten und ihr müßt trotzdem noch mit Taschenrechner verfahren. Aber im großen und ganzen hilft es Euch schon sehr. Da fällt mir auch noch ein: Ihr solltet mir bzw. Ignatzek mitteilen, wenn Ihr mal wieder Sabacc in die Industrie z. B. investiert. Warum? Nun ja, damit wir auch noch ein bißchen Übersicht haben und vor allem das Mogeln damit eingeschränkt bzw. vielleicht ganz vermieden wird. Doch Ihr müßt uns nicht Eure Lagerbestände schreiben oder was Ihr von wem gekauft habt, etc. Das wäre dann doch ein bißchen zu viel.
- ⇒ **Zum Wohlstandslevel noch etwas:** Der Handelsgrad steigt nur zu einem Volk, das Ihr selbst wählen könnt, um 1 Stufe. Wenn Ihr noch keine Handelspartner haben solltet, müßt Ihr Euch halt noch ein bißchen gedulden, bis Ihr welche habt. Dann könnt Ihr mal wieder zusätzlich Sabacc einstreifen.
- ⇒ **Zerlegungsarien:** Anlagen (Werften, Docks, etc.), Schiffe, Shuttles, Stationen usw. könnt Ihr auch auseinander bauen. Alles geht!
- ⇒ **Q** kann nicht angefunkelt werden. Er kann nur mit Euch Kontakt aufnehmen. Er kann in jedem Kampf eingreifen. Er kann ihn z. B. mal stoppen oder so. Eigentlich kann er alles, denn er ist überall. Fast das gleiche gilt für die **Douwds**.
- ⇒ **Neue Planeten:** Einen Planeten, den man neu kolonisiert hat, gehört sofort einem; die Materialien bekommt Ihr aber erst eine Runde später. Ein Planet, den man sich erobert gehört einem sofort; die Materialien bekommt man aber erst eine Runde danach.
- ⇒ **Spielleiteranfragen:** Wenn Ihr eine neue Karte haben möchtet, wendet Euch an den zuständigen Spielleiter mit 1 DM Rückporto. Das gleiche gilt für die Anforderungen anderer Dinge, wie z. B. eine neue Spielerliste oder die neueste Anleitung.
- ⇒ **Territorien:** Jedes Volk hat am Anfang ein kleines Reich. Dieses könnt Ihr vergrößern - es kann aber auch verkleinert werden. Das seht Ihr alles aber auf den Karten, wo die einzelnen Gebiete und Zonen verzeichnet sind. Die Karten ändern sich gelegentlich.
- ⇒ **Geheimdienstbericht:** Ich werde am Ende jeder Runde ein paar Geheimdienstinformationen für UAF-Alliierte herausbringen. Wer nicht in der UAF ist, muß entweder ein UAF-Volk ausspionieren oder sich mit 1 DM Rückporto an D. Ignatzek wenden, der wahrscheinlich auch so einen paar Infos herausrücken wird. Die Föderation macht so etwas nicht. Schade, gell!
- ⇒ **Sonderklasseplaneten:** Die Sonderklasseplaneten könnt Ihr ab der Forschungsebene 28 bewohnen. K- oder L-Planeten bereits etwas früher (je nach dem, welchen Weg man nimmt)..
- ⇒ **Verträge:** Was wichtiges noch: Wenn Verträge geschlossen werden, dann gelten die auch. Nehmen wir den Friedensvertrag zwischen der UAF und den Zaccan her. Dort ist eine Kündigungsfrist beschrieben worden. Die gilt. Wenn die Zaccan also morgen mit 20 Schiffen vor meiner Heimatwelt stehen (geht gar nicht, aber als Beispiel eben), dann können sie mich nicht angreifen, auch wenn sie es noch so sehr wollen. Grund: Der Vertrag gilt noch, auch wenn sie sofort kündigen. Dann setzt ein Paragraph ein, der die Kündigungsfrist besagt. In diesem Falle könnten sie erst eine Runde später angreifen. Das ist unlogisch, aber sonst hätten Verträge ja nichts zu sagen. So ist es. Für Völker, die in der UAF sind - folgendes: Im Vertrag steht noch Da-Hávoc bei einigen. Das spielt keine Rolle, denn in meiner Sprache heißt mein Volk ja auch so. Aber allgemein ist es bekannt als Da-Humans.
- ⇒ ... **und jetzt kommen noch einige Verdeutlichungen und solche Scherze, die Euch den Anfang erleichtern sollte und irgend wann mal nicht mehr in der Anleitung zu finden sein werden ...**
- ⇒ **Regierungsformen:** Beachtet bitte diese. Am Anfang bekommt Ihr nämlich nur den Standard. Ihr müßt also das nochmals ausrechnen, wie viel ihr richtig bekommt. Das kann aufgrund Eurer Form manchmal bei manchen weniger und bei anderen Dingen mehr sein. Selten ändert sich gar nichts.
- ⇒ **Verdeutlichung zu der Spielleiterfigur:** Ihr seit auf den Spielleiter sehr angewiesen und solltet ihn alles mitteilen, was wichtig für Euch ist und für ihn zu wissen (das beinhaltet nicht nur Schiffspositionen oder Scannungen).
- ⇒ **Interstellare Zwischenfälle:** Es kann einmal passieren, daß Schiffe von Euch bei einem Scan oder bei Kolonisierungen oder sonst was einfach verschwinden, für eine Zeit vermißt werden, beschädigt werden oder gar zerstört. Warum? Nun ja, es gibt im All ja immer wieder Gefahren und Ereignisse, die man nicht erklären kann (wie z. B. Subraumstörungen, Zeitschleifen, Zeitverschiebungen, etc.). Daher habe ich da ein Programm geschrieben, daß gelegentlich aktiviert wird. Selten passiert was, manchmal aber schon. Wenn ich Pech habe, kann sogar ich mal einer Mission zum Opfer fallen. In dem Fall wird das Programm natürlich sofort abgesetzt. Nein, Spaß beiseite.
- ⇒ **Planetare Missionen:** Es kann sein, daß während eines Full-Planet-Scans oder einer Kolonisierung Ihr etwas sonderbares findet - Zeichen einer alten Kultur z. B. Ihr solltet dann dem nachgehen. Es kann lange dauern und ich jage Euch wo möglich durch die ganze Galaxie, aber am Schluß könntet Ihr z. B. neue Technologie finden oder unglaubliche Schätze, die Euch sehr weiterbringen könnten. Vielleicht findet Ihr aber auch nur eine alte Taschenlampe. Nun ja, Ihr wißt, was ich meine.....
- ⇒ **Prozentrechnungen:** Speziell für unseren Tuvok, den protovulkanischen Samina: Bei »5« wird überall aufgerundet, bei »49« abgerundet. So ist das, nicht anders. Mit dem Motto: ».....blabla, in diesem Jahr haben wir 1,33 Transporter gebaut, nächstes Jahr auch und im übernächsten auch - also haben wir dann in diesen Jahr 1 Transporter mehr, blabla.....« läuft also nichts. Entweder wird etwas vollständig gebaut, oder nicht! Hör' mal, wir sind hier nicht bei STWOL [Hallo Mihai PaunesQ!], oder ist es bei denen nicht genauso?? Euer Regierung lebt in einer Überflußgesellschaft. Was zuviel ist und nur beispielsweise zu ¼ hergestellt ist, wird weggeschmissen.
- ⇒ **Ausnahme bei der Prozentrechnung:** Bei der Vermehrung auf Kolonien rechnet man mit den Prozentwerten, sonst würde sich nicht viel ändern. Leute, die das Verwaltungsprogramm benutzen, wissen, was ich meine. Übrigens: Auch wenn die Kolonien erst nach einer Runden zählen, vermehren sich Eure Leute. Ohne Sex geht eben nix!
- ⇒ **Zu den Materialien und den »Mil. t« bzw. »Mil Einheiten«:** Hier in der Anleitung steht das so, ich werde das aber bei Planeten nicht so schreiben. Da würde dann z. B. »15 t Fiberglas« stehen, statt »15 Mil. t Fiberglas«. Der Grund ist ganz einfach: Ich habe keine Lust,

immer wieder »Mil. t« z. B. zu schreiben. Vielleicht werde ich später mal fleißiger, aber jetzt bin ich noch zu faul. Ich schätze Ignatzek ist auch so faul wie ich - wir sind halt Schluntzer...

- ⇒ **Nochmals zu den Missionen:** Übrigens, ich hab' mir in Astra circa 20 Missionen einfallen lassen, bei Corda hab' ich auch so viele ungefähr. Auch Ignatzek hat das gemacht. In den meisten Fällen ist das so wie mit den Späßen von Q, nur daß Ihr in der Regel was noch als Belohnung bekommt - sogar sehr oft. Es kommt aber darauf an, wie Ihr Euch anstellt. Solche Missionen sind meistens sehr lange (1 bis x Monate), doch am Schluß könnt Ihr Euch vielleicht echt freuen. Ihr könnt Forschungen gewinnen usw. Wir Spielleiter dürfen solche Missionen nicht begehen, außer Ignatzek trifft z. B. im Astra auf eine. Aber im Sika darf er solche nicht begehen, außer ich lasse mir eine speziell für ihn einfallen. Doch jetzt bin ich vom Thema abgeschweift. Nun ja. Die Bóntrec waren übrigens die ersten, die auf so eine Mission stießen.
 - ⇒ **Eine Frage, die oft gestellt wird lautet:** »Was muß man dem Spielleiter alles mitteilen?« Die Antwort lautet: »Einfach alles!« Das klingt zwar nach viel, aber ich muß das ja auch bei PaunesQ machen. Im Juli habe ich ihn z. B. über 40 Dateien per Diskette geschickt. Gut, daß ist deswegen so viel, weil ich ja meine Nebel und so selbst per Computer auswerten muß. Und da ich z. Z. nur auf Forschung gehe, sind das glaube ich schon mal zwölf Dateien. Dann habe ich noch viele interne Dateien (ich bin äußerst strategisch), Kolonien usw. Gut, bei Euch ist das natürlich nicht so kompliziert. Spieler, die mir Ihre Züge per Diskette geben, haben generell eine große oder bis zu zehn kleine Dateien.
 - ⇒ **Rechenschaft:** Damit alles mit rechten Dingen zu geht, werde ich mit meinem Volk (Da-Humans) bei den Obmah monatlich Rechenschaft über meine Züge ablegen. Dominik Ignatzek wird das bei mir machen.
 - ⇒ **Nebenbei:** Ich habe den Namen meines Volkes (Da-Humans) daher geändert, weil Da Havoc - wie der Name ursprünglich in A:TC hieß - vom amerikanischen kommt. »Da« ist Slang für »The« und »Havoc« bedeutet übersetzt »Verwüstung«. Zwar nannte ich mich anfangs bei APU »Da-Humans« (mit Bindestrich und mit einem Akzent also), aber das klang doch ein bißchen zu blöd. Zudem paßte es nicht zu den friedlichen Gründern und Führern der UAF [Anm.: Wenn die Menschen bei Star Trek so z. B. »Verwüstung« hießen, wäre es ja genauso dumm!] Daher heiße ich jetzt »Die Menschen«, wenn man es mal so übersetzen möchte. Natürlich schreibt sich das nicht so zusammen, aber was soll's.
 - ⇒ Vorschläge, Tips und Kritik sind immer gerne gesehen!
 - ⇒ **Abschluß:** Ich hab' mich öfters ein bißchen blöd ausgedrückt und vielleicht auch manchmal ungenau, weil ich es in diesen Fällen für angemessen hielt, weil ich es verstanden haben, weil blabla.... Also, wenn so ein Fall zutreffen sollte, dann fragt mich einfach. Ich habe unter »Sonstiges« viele Fragen geklärt, aber sicherlich nicht alle.
- Das war's für den Anfang.

Tips

Nachfolgend noch einige kleine Tips:

- ⇒ Lest Euch die Anleitung gut durch, bis Ihr alles verstanden habt. Wenn Ihr noch Fragen haben solltet - wie gesagt -, wir stehen immer offen.
- ⇒ Schafft Euch möglichst viele Kontakte. Dazu solltet Ihr aber erst einmal vorher Eure Spiralarmkarte ansehen, um Eurer Züge zu koordinieren und zu sehen, mit wem Ihr wann Kontakt aufnehmen könnt bzw. allgemein wer so auf der Karte ist und in Eurer Nähe. In der Anleitung steht ja, welche Rasse, was für eine Regierungsform- und einstellung hat -> es dürfte also nix schief gehen, wenn Ihr ein bißchen Acht gebt. Eine friedlicher Erstkontakt ist immer besser.
- ⇒ Um Eure internen Belange zu überschauen, legt Euch am besten einen Ordner, eine Mappe, einen Schnellhefter, ein Heft oder sonst was zu.
- ⇒ Führt schön Buch über alle Dinge, die Ihr so macht. Denkt Euch einfach etwas aus. Schreibt Euch alles auf, was relevant ist. Wenn es sein muß, gebt Euren Schiffen eine Signatur und/oder einen Namen. Von mir aus macht Ihr ein »Plus/Minusspiel« mit den Waren, die Ihr kauft bzw. verkauft. Macht irgend etwas - nur findet Euch zurecht. Der Spielleiter muß sich ja auch zurecht finden bei Euren Zügen. Und wenn er das nicht kann, dann wird er fragen. Und glaubt mir, meine Fragen sind nicht leicht zu beantworten...!
- ⇒ Schreibt Eure Züge dem Spielleiter möglichst am Anfang des Monats und nicht am Ende. Dann könnt Ihr sicher gehen, daß Ihr Eure Informationen rechtzeitig bekommt (und vergeßt die Briefmarke nicht!).
- ⇒ Eine Veränderung (durch z. B. eine neue Forschung) solltet Ihr sofort notieren.
- ⇒ Schreibt pro Runde auf, in welcher Forschungsebene, in welchem Handelsgrad zu welchem Volk, in welcher Technischen Stufe und in welchem Wohlstandslevel Ihr seit. Und notiert Euch Eurer (Rest-)Forschungspunkte!
- ⇒ Denkt vorher lieber zwei mal nach, anstatt einfach grundlos in irgend etwas z. B. zu investieren oder irgend etwas auseinanderzubauen.
- ⇒ Rechnet doch ab und an mal durch, ob es sich nicht lohnen würde, mal wieder in irgendwelche Verwaltungsgebiete zu investieren.
- ⇒ Nehmt aus Schiffen, die Ihr nicht zum Kolonisieren benutzt, die Handelsklasseshuttles heraus und baut Euch daraus ein Transporternetz. So hab' ich's auch gemacht (bzw. ich mache es immer noch, den mein Netz ist noch nicht fertig - noch lange nicht!).
- ⇒ Beansprucht ein gewisses Gebiet für Euer Volk bzw. vergrößert es. Das gibt Euch zusätzliche Sicherheit und noch einiges mehr.
- ⇒ Ihr solltet jeden Monat einmal aufschreiben, was Ihr alles so vorrätig habt, wie viele Schiffe der einzelnen Klassen Ihr habt, wie die bewaffnet sind, Euer Verteidigung, etc. Wenn Ihr einen Computer habt, rate ich eine Tabelle oder ein selbstgeschriebenes Programm oder sonst was. Eine Tabelle wäre wohl das einfachste. Ihr schreibt einfach auf, was neu dazugekommen ist und was nicht mehr da ist (verkauft, verbaut). Ohne Computer geht das natürlich auch, ist aber ein bißchen umständlicher. Vielleicht lasse ich mir später einmal dazu ganz speziell was einfallen und mache mir die Arbeit, so etwas zu schreiben. Das kann aber noch dauern - verlaßt Euch nicht darauf.
- ⇒ Spielt clever, denn das kann sich später mal lohnen. Weil wir in der Galaxie ein enormes Sabacc-Problem haben, gebe ich alle vier Monate den Spielern Punkte. Dabei gehe ich von einer Skala von 1 - 10 aus. Pro Punkt bekommt Ihr 100 Mrd. Sabacc. Die Kriterien sind allgemein. Strategie, Taktik, Ergebnisse, Erfolge usw. Wie das vom logischen Standpunkt geklärt wird, weiß ich nicht. Denkt Euch das selbst was bei. Mich werden übrigens zwei Spieler bewerten. Ich teile denen das vorher mit. Wer das sein wird? Das variiert immer. Ich schreibe die letzte Bewertung immer in die Spielerliste. Ignatzek wird mir Hinweise über einige Völker geben - denn bewerten

werde nur ich. Der beste Spieler von der Bewertung her, bekommt noch einen Bonus von 5 Punkte - also 500 Mrd. Sabacc. Wenn's mehrere sein sollten, wird's geteilt.

⇒ Und am Schluß ganz allgemein: Immer ganz ruhig und rationell an Sachen herangehen. Ihr habt Zeit!

So, daß war dann die Anleitung von *APU*. Wenn Ihr Lust habt, mitzuspielen, meldet Euch einfach bei uns (mit 5 DM Rückporto wegen der entstehenden Kosten und so) und sagt uns, welche Lebensform Ihr spielen wollt. Wir schließen nun auf jeden Fall dieses Akte (X?), egal mit welcher »Species«.

Eines aber noch: Vieles wird sich erst im Spiel zeigen. Manches ist erfreulich, manches aber nicht. Das werdet Ihr schon sehen. Jeder Spieler kann im übrigen neue Vorschläge für sein Volk oder allgemein bringen, die, falls sie akzeptiert werden, dann entweder in die Anleitung eingefügt oder als eine weitere Spezialtechnologie von ihm geführt werden. Ihr müßt nur kreativ sein und Eurer Phantasie einen Anstoß geben. Das Spiel scheint komplex und kompliziert zu sein, aber das gibt sich, wenn man erst mal »durchgestiegen« ist. Glaubt mir, diese vielen Regeln sind ja nur deshalb da, daß alles mit rechten Dinge läuft und Ihr viel mehr Möglichkeiten habt (das waren nur zwei Gründen - ein weitere wäre eventuell, weil das hier ja ein pazifistisches - grundlegend friedliches - Spiel ist!).

Bis denn. Ciao - die Spielleiter, ähm ich meine Alexander Glas (Ignatzek hat ja nichts geschrieben).....

Drastische Änderungen in den letzten Versionen der Anleitung (18., 19. und 20.) unter folgenden Rubriken:

- Schiffe bis Besondere Gebilde, Wohlstandslevel, Forschungsebene, Rassen, Zeitliche Sonderregelungen, Sonstiges; Veränderung der Grundpunkte bei Werften, Raumdocks, Relaisstationen, Akademien und Hauptgebäuden -

by JAF 1997
© 1997, 1998 Past Midnight , PBM

- 20. Version der Anleitung -