

Andromeda: Past Midnight

- Eine Star-Trek-Parodie -

Based upon *Andromeda: Things Change* & *Andromeda: A Parallel Universe*
Created by the Past Midnight Group

INHALTSVERZEICHNIS

1	Inhalt, Vorwort, Erklärung, Konzept, Übersicht	4	Militärische Objekte, Verwaltungsgebiete
2	Symbole, Fortbewegung, HG/ZM, MO	5	Sonstige Regelungen, Sonstige Sachen, Version
3	Militärische Objekte	6	Sonstige Sachen, Version

VORWORT

Hallo. Das ist doch schon mal ein guter Anfang. Hallo.

Es hat wohl lange gedauert, aber jetzt gibt's endlich *A:PM*. Wer nicht weiß, was das ist, der sollte sich mal die drei Geschichten über die Postspielchen durchlesen. Die sind zwar ziemlich dämlich, aber wohl aufschlußreich.

Tja, eigentlich will ich gar nicht diese Anleitung schreiben, ich tue's aber trotzdem. Mir kamen nämlich da so einige lustige Ideen, die ich bei *APU* nicht mehr einführen kann oder will.

Zuerst einmal solltet Ihr viel Phantasie und Kreativität mitbringen. Spaß wäre auch nicht schlecht, denn das hier (*A:PM*) ist eine Parodie über ST. Merke: Ein Parodie ist ja nicht nur ein Verspottung, eine Form der Satire. Nein, es ist auch eine Art Anerkennung oder so. Ach, lassen wir das Gebabbel. Gute Idee, eigentlich. Na schön, versuchen wir eben einmal diese Anleitung ohne Gelaber durchzubringen. Das ist ein guter Auftakt, ein hervorragender Vorsatz. Mal sehen, ob ich das einhalten kann.

Geleitet wird *A:PM* von drei Spielleitern - mir, mein Name ist Alexander Glas, hallo nochmals; Andreas Heinlein; Erwin Exner von Exner -, nur damit Ihr es wißt.

Ach ja, und beinahe hätte ich's vergessen: *A:PM* ist auf gar keinen Fall ein pazifistisches Spiel.

WAS IST DAS FÜR EIN DUMMES SPIEL?

Ein PBM, eine Art Gesellschaftsspiel per Post und teilweise per Fax, Telefon, Mail oder sonst was. Genauere Details stehen in der Anleitung von *APU*. *A:PM* ist kostenlos (ganz unten mehr darüber).

KONZEPT/ZEITRECHNUNG

Revolutionär. Jeder bekommt am Anfang einen Planeten, ein paar Schiffchen (wobei das wörtlich zu nehmen ist) und noch ein paar andere Vehikel, wie Verteidigungssysteme und so einen Kram. Kurz: Jeder fängt ganz genauso klein an, wie der andere. Demzufolge gibt es auch keine Großmächte, sondern nur Rasse mit großen Namen, die man von ST kennen sollte, wie z. B. Kardassianer oder Kingonen. Das Prinzip ist es, durch Phantasie etwas in die Tat umzusetzen, den Spielleiter vorzuschlagen und dann abzuwarten, was dieser davon meint. Wenn Ihr ein Idee habt, mehr auf einen Planeten zu produzieren, setzt sie um und fragt den Spielleiter. Wir sind sehr großzügig, wenn ein Vorschlag eine Basis hat und auf eine Weise logisch klingt.

Eine Runde dauert einen Monat. Wir rechnen mit Erdenzeit/Normalzeit, d. h. ein Monat ist auch im Spiel ein Monat (und nicht ein Jahr wie bei *APU* z. B.). Scieclos Cunnar Lombat (S.C.L.) kennt noch jeder. Wir fangen bei 49.200,05 S.C.L. an, wobei »05« für Mai steht. Bei »12« stehen wir somit kurz vor einem neuen S.C.L.-Jahr. Alles klar. Gut.

Vergleichbar zu ST sind wir am Anfang in der 4. Season von DS9. Alles was danach kommt ist wohl ein paralleles Universum, denn eine Domäne kommt (nicht Q), sieht das unerforschte Land - die Andromeda-Galaxis -, und kreierte sich dort sein ST-Universum, nur mit dem Unterschied, daß alle Völker plötzlich auf den annähernd gleichen Stand sind. Ihr wißt schon, jeder hat ein Schiff, einen Planeten, etc. Eine Vorgeschichte ist in Planung.

DIE ANDROMEDA-GALAXIS

Und jetzt heißt es anfangen zu Labern, denn diese kleine Gesamtübersicht der Galaxis ist schon recht groß, oder? Nun

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135
136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150

ja, vergeßt erst einmal am besten die Begriffe Astra, Corda, Sika, Ida und was es da noch alles gab bzw. immer noch gibt. In dieser Andromeda-Galaxis sieht das Spielchen ein bißchen anders aus. Wir haben 300 Karten, die auf 150 Sektoren aufgeteilt sind, d. h.: Jeder Sektor hat zwei Karten. Jede Karte hat 25 * 50 Felder, jeder Sektor also 50 * 50 Felder. Da es ja drei Spielleiter gibt, hat jeder sein Zuständigkeitsgebiet. Der eine (das bin ich, A. Glas) ist für die Sektoren 1-50 zuständig, der andere (Andreas

Heinlein) für die Sektor 51-100. Tja, und unser letzter Herr Spielleiter (Erwin Exner) hat dann den Rest - also 101-150. Dies sollte für den Anfang erst einmal genügen. Alles weitere folgt dann weiter unten.

INTERSTELLARE OBJEKTE/SYMBOLE

Es gibt Sterne, Planeten (und deren Trabanten – die wir hier vergessen), Nebelcluster und Asteroidengürtel. Natürlich gibt es dann noch Anomalien und solche lustigen Teile. Hier einmal die Symbole.

* = Sonne/Stern

o = Planet

= Nebel(-cluster)

^ = Asteroiden(-gürtel)

? = Mission

x = Anomalie

O = Station

]] = Wurmloch

Das soll's vorerst mal sein.

FORTBEWEGUNG

Unsere Galaxis ist durch die ständigen Kriege und ganz besonders aufgrund des abrupten Endes von A:TC ..., ach lassen wir das. Wir können nur mit Impulsantrieben oder gleichwertigen Antrieben fliegen, da ...

Nein, zuerst einmal die Erklärung, was passiert, wenn man versucht, mit Warp oder Perso oder Icone – nennt es wie Ihr es wollt – zu fliegen: Das ist einfach. In diesem Gebiet gibt es keinen Subraum (= Raumkontinuum mit anderen Eigenschaften als unser eigener Raum), keinen Andersraum. Man kann also auch den Subraumgenerator, der auf jeden Schiff ist, wegschmeißen., da man hier ja keine asymmetrische räumliche Verzerrung aufbauen kann Das hört sich idiotisch an, aber mit der Relativitätstheorie von Einstein könnte man das erklären. Nach Einsteins Theorie ist Überlichtgeschwindigkeit in unserem Universum nicht möglich. Deshalb erfanden die ja bei Star Trek den Subraum und den Warp-antrieb, um zu erklären, wie Raumschiffe doch mit Überlichtgeschwindigkeit fliegen können [Als Anmerkung muß ich jetzt noch interessanter Weise folgendes hinzufügen: Professor Stephan Hawking äußerte 1993 - als er zu Besuch im Maschinenraum der Enterprise-D in den Paramount Studios war -, daß er an einen Warp-antrieb arbeitet...].

Jetzt ist auch klar, warum man nicht mit Warp fliegen kann. Dafür gibt es drei Antriebe, die bekannt sind.

⇒ **Impulsantrieb:** Haben die meisten Völkern. Mit diesem kann man pauschal 10 Kästchen pro Runde zurücklegen.

⇒ **Fusionsantrieb:** Vereinzelt vorhanden. 11 Kästchen/Turnus kann geflogen werden.

⇒ **Ionenantrieb:** Sehr rar, 12 Kästchen sind das Maximale, das in einem Monat geflogen werden kann.

Das waren die Standardwerte, die keiner so hat, denn die ganze Antriebe sind jeweils unterschiedlich bei den verschiedenen Rassen. Die Technische Stufe (kommt noch) hat z. B. was damit zu tun, wie man das ganze um ein Vielfaches verbessern kann. Auch können kraftvollere fliegende Objekte (sprich große Schiffe, die mehr leisten können) schneller fliegen. Ich drücke mich daher so geheimnisvoll aus, weil ja ein jeder komplett verschieden ist.

HANDELSGÜTER (HG) UND ZAHLUNGSMITTEL (ZM)

Materialien, Waffen, Schilde, Antriebe, Anfertigungen – all das zählt zu Handelsgütern. Hier einmal die offiziell bekannten Sachen, die jeder kennt und auch produzieren kann, ohne etwas zuvor erforscht zu haben:

⇒ **Produktionsgüter (PG):** Computerkerne (Ck), Duotronische Verstärker (DV), Impuls-, Fusions- oder Ionenantriebe, Antriebsaggregate, Ziliziumkristalle, Hauptstromaggregate (HSA), Lebenserhaltungssysteme (LES), Struktur-Integritätsfelder (SIF), Kommunikationssysteme (Radio, Subraum), Hologeneratoren, 1 Polymergeneratoren-Relais (PGR), Replikatoren, Deflektoren, Phalangen, Reaktoren, Transporter, Turbolifte, Andockklammern, Ortungsinventoren.

⇒ **Schilde/Waffen/etc.:** Schutzschilde (1-5), Torpedo- und Photonentorpedobänke, Phaser, Laser, Disruptor(-kanon)en, Antimateriestreifen, Pulsstrahlen, Traktorstrahlemittel, Plasmakanonen und Handwaffen wie Handphaser, Phasergewehre, Disruptor-Pistolen, Disruptor-Gewehre, Messer, Dolche, etc. Dann natürlich noch Spezielles, d. h. Spezialmaterialien, Spzialwaffen, Spezialtechnologien und lauter so Schnickschnack.

⇒ **RHB-Stoffe:** Erfahrt Ihr direkt im Spiel. Sie werden benötigt zum Bau der obigen Dinge und sind wichtige HG. Viele davon zählen auch zu den Hüllenmaterialien (HM), von denen Ihr später noch einige kennenlernen werden.

Mehr fällt mir nicht ein, muß auch nicht, denn Eure Phantasie und Kreativität ist ja gefragt. Hier wird Euch kein Bein gestellt, kein Weg versperrt!

Offizielles Zahlungsmittel ist Sabacc (SCC). Ihr könnt es aber auch Credits, Kredite, Latinum oder sonst wie nennen.

MILITÄRISCHE OBJEKTE (MO)

Egal ob Schiffe, Shuttles, Zivilfrachter, Verteidigungsanlagen, Werften, Raumdocks, Raumstationen, unbemannte Verteidigungen, Relaisstationen, besondere Strukturen/Gebilde oder sonst was – all das zählt zum Militär. Jede Spieler hat am Anfang – wie gesagt – mindestens ein Schiff, einen Zivilfrachter, ein Verteidigungssystem o. ä. auf seinen Planeten oder im Orbit. Jede Rasse hat die Möglichkeit unterschiedliche Schiffe zu bauen bzw. man hat i. d. R. unterschiedliche Objekte, denn: Nachfolgend kommen jetzt drei Tabellen, die als Basis für alles weitere gelten. Ich habe das in komplexen Rechenspielchen stundenlang durchgeplant und ich hoffe, daß mir kein Fehler unterlaufen ist.

Fliegende Objekte (FO)	Planetarische Anlagen (PA)	Orbitale Anlagen (OA)
10 Mil. t. Hüllenmaterialien (50/50)	15 Mil. Hüllenmaterialien (50/50)	20 Mil. Hüllenmaterialien (50/50)
Nicht erforderlich	15 Mil. t Stahl	20 Mil. t Stahl
1 Struktur-Integritätsfeld	Nicht erforderlich	1 Struktur-Integritätsfeld
1 Ziliziumkristall	Nicht erforderlich	Nicht erforderlich
1 Impuls-/Fusions-/Ionenantrieb	Nicht erforderlich	Nicht erforderlich
1 Antriebsaggregat	Nicht erforderlich	Nicht erforderlich
Nicht erforderlich	1 Hauptstromaggregat	Nicht erforderlich
1 Reaktor	1 Reaktor	2 Reaktoren
1 Computerkern	1 Computerkern	1 Computerkern
1 Duotronischer Verstärker	Ab 2. Stufe: 1 Duotr. Verstärker	1 Duotronischer Verstärker
1 Lebenserhaltungssystem	Nicht erforderlich	1 Lebenserhaltungssystem
1 Deflektor	1 Deflektor	2 Deflektoren
1 Sensorenphalanx	1 Sensorenphalanx	1 Sensorenphalanx
Nicht erforderlich	1 Ortungsinvertor	1 Ortungsinvertor
1 Radio-/Subraumfunkgerät	1 Radio-/Subraumfunkgerät	1 Radio-/Subraumfunkgerät
1 Polymergeneratoren-Relais	1 Polymergeneratoren-Relais	1 Polymergeneratoren-Relais
1 Transporter	Ab 3. Stufe 1 Transporter	1 Transporter
Ab 4. Stufe: 1 Turbolift	Ab 2. Stufe: 1 Turbolift	1 Turbolift
Ab 4. Stufe: 1 Hologenerator	Nicht erforderlich	Ab 3 Stufe: 1 Hologenerator
1 Replikator	Ab 2. Stufe: 1 Replikator	1 Replikator
Nicht erforderlich	Nicht erforderlich	Je nachdem: 1 Andockklammer
1 Offizier/Gruppe	4 Offiziere/Gruppe	5 Offizier/Gruppe
50 Mil. SCC	50 Mil. SCC	50 Mil. SCC
Bauzeit: ½ Tage	Bauzeit: 2 Tage	Bauzeit: 3 Tage
Inneres Flächenvolumen: 5.000 m ³	Inneres Flächenvolumen: 4.750 m ³	Inneres Flächenvolumen: 7.500 m ³
Freies Volumen: 200 m ³	Freies Volumen: 450 m ³	Freies Volumen: 550 m ³
PbK: max. 13	PbK: max. 8 [i. d. R. nicht nötig]	PbK: max. 36 [neues LES]
Empfohlene Waffen-/Schildanzahl: 1	Empfohlene Waffen-/Schildanzahl: 2	Empfohlene Waffen-/Schildanzahl: 2
Scannerreichweite: 1 Kästchen	Scannerreichweite: 1 Kästchen	Scannerreichweite: 1 Kästchen
Transporterreichweite: 1 Kästchen	Transporterreichweite: keine	Transporterreichweite: 1 Kästchen
Manövrierpunkte: 30 [abwärts fallend]	Manövrierpunkte: keine	Manövrierpunkte: keine
Grundpunkte: 1	Grundpunkte: 6	Grundpunkte: 8

Und jetzt habe ich vieles zu erklären. Zuerst mal gehören zu den bislang bekannten, offiziellen HM z. Z. Tritanium und Duranium [Anm.: 50/50 = 50 % Tritanium/50 % Duranium]. Was man in ein MO prozentual mehr hineintut, spielt natürlich eine Rolle, ist aber selbstdefinierbar.

So, um das grundlegende Prinzip des Spiels zu wahren, muß ich natürlich an dieser Stelle etwas einfügen, daß diese Standardtabellen flexibel macht, so daß man z. B. sagt, ich baue jetzt ein Handelsfracht oder ein Kriegsschiff, indem ich dies und das hineintue um Platz zu bekommen oder dies und das herausnehme, um wiederum Platz zu bekommen. Ihr merkt schon, Platz ist ein großes Problem hier, die cbm. Daher einmal eine Übersicht, welche HM, PG und Waffen/Schilde, was für Kubikmeter haben:

- ⇒ **150 cbm:** DV, PGR, Replikatoren, Turbolifte, Computerkerne, LES, 1 Mil. t Duranium, 1 Mil. t Metalle, Torpedobänke, 10 Torpedos, 10 Zivilisten, 5 Offizier.
- ⇒ **200 cbm:** 1 Energiewaffen/Schilde bis zu 2 Punkte, 1 Mil. t Tritanium, 1 Mil. t Stahl, Photonentorpedobänke, 10 Photonentorpedos,.
- ⇒ **300 cbm:** 1 Energiewaffen/Schilde bis zu 4 Punkte, Antriebsmodule (SIFs, Ziliziumkristalle, Antriebe und Antriebsaggregate), Funkanlagen, HSA, neue Forschungen.
- ⇒ **400 cbm:** 1 Energiewaffen/Schilde bis zu 7 Punkte, Transporter, Reaktoren.
- ⇒ **800 cbm:** 1 Energiewaffen/Schilde bis zu 10 Punkte, Sensorenphalanxen, Deflektoren, Ortungsinventoren, Andockklammern.
- ⇒ **1.200 cbm:** 1 Energiewaffen/Schilde bis zu 13 Punkte, Hologeneratoren.
- ⇒ **1.500 cbm:** 1 Energiewaffen/Schilde bis zu 16 Punkte, Spezialsachen (Waffen, Materialien, Systeme).
- ⇒ **1.800 cbm:** 1 Energiewaffen/Schilde ab 17 Punkten.

Es gibt folgenden Prinzipien, die eingehalten werden müssen:

- HM und Metalle, welche die Hülle darstellen, muß man nur dann rechnen, wenn man die Hülle außerplanmäßig vergrößern bzw. verstärken will, wozu i. d. R. ein Raumdock notwendig ist, welches keiner hat.
- Was vielleicht [aber auch nur vielleicht] wichtig ist: 1 LES faßt nur 20 Personen.
- Eine Verdoppelung zählt als eine Stufe. Die Basis ist Stufe eins, das Doppelte der Basis ist dann logischer Weise Stufe 2.

- Bei jeder Verdoppelung der oben aufgeführten Basistabellen verlängert sich natürlich nicht nur die Bauzeit um das Doppelte, sondern es erhöht sich auch die Zahl der GP um 1 Punkt, ebenso wie sich die Leistung der Scanner- und Transporterreichweite um 1 Kästchen erweitert; die Zahl der MP sinkt dagegen um 1 Punkt. Ach ja, und die Kosten duplizieren sich auch.
- Und hier muß ich doch einen kleine Einschränkung bringen. Die maximale Transporter- und Scannerreichweite liegt bei 10. Tja, da hilft dann nur noch die Forschung.
- Eine Verdoppelung der angegebenen Basiswerte hat natürlich auch Auswirkungen auf die Größe des Objektes. Das Innere Flächenvolumen steigt somit jeweils um 100 %, d. h. Ihr habt pro höherer Stufe im Schnitt 200 m³ mehr für z. B. Waffen oder Schilde.
- Offiziere. Bei einer Verdoppelung gilt der Grundsatz, daß 100 % mehr Offiziere auf das Objekt müssen, als das letzt kleinere hatte.
- Die Konstitution Eures Schiffes in Höhe, Breite und Länge könnt Ihr selbst definieren.
- Und das alles hab' ich nur geschrieben, damit man es auch versteht. Natürlich müßt Ihr nicht immer die Basis verdoppeln. Das ist ein Schmar. Wenn Ihr z. B. ein Schiff mit 30.000 Kubikmeter haben wollt, dann baut Euch das einfach, indem Ihr die Basisangaben mit 6 multipliziert. Dann ist das Schiffchen dann z. B. 50 m lang, 30 m breit und 20 m hoch. Na ja, würde eigentlich gar nicht mal so schlecht ausschauen – so wie ein Runabouts, hm?

Und an dieser Stelle sollte angemerkt werden, daß man außer bei den Offizieren immer das doppelte investieren sollte, wenn man Erfolge erzielen will. Selbstverständlich kann dies auch durch Kreativität und Phantasie aufgehoben werden. Wenn Ihr etwas anders bauen wollt, macht einen Vorschlag oder tut es einfach. Der Spielleiter teilt Euch dann alles mit und Ihr könnt Eure Idee in die Tat umsetzen bzw. Vor- und Nachteile abwägen. Das ist das grundlegende Prinzip des Spiels und ich kann mich nur wiederholen, wenn ich sage: Phantasie und Kreativität ist angesagt. Von mir aus baut Ihr z. B. ein Schiff nur aus Duranium, was natürlich dann eine schwache Hülle zur Folge hätte. Oder Ihr nehmt irgend etwas anderes, wenn Euch Tritanium als Hülle mißfällt (Titan z. B. – verbrennt schön, ähm leicht natürlich). Und wenn Ihr Probleme habt, dann fragt mich oder seht in die *APU*-Anleitung und klaut ruhig ein wenig davon.

Aber stop. Eines muß ich noch erwähnen bzw. als Tip Euch mit auf den Weg geben. Bleibt immer logisch und handelt überlegt – auch wenn öfters bezweifelt wird, daß der Mensch so etwas kann. Warum aber? Nun ja, wenn Ihr z. B. zuviel Waffen oder so in ein Schiff tut [Anm.: »tut« = Fr. Feldbusch = »Piep« = »Piep, piep, piep, Guido hat Euch alle lieb!«], dann können so Probleme wie bei der Defiant auftreten bzw. noch schlimmer: Ihr geht auf vollen Impuls oder testet gerade Eure Waffensysteme und das Schiff hält dem nicht stand und ... geht drauf. Tja ja, so ist das. Also, immer auch nachdenken, was da für Nachteile entstehen können.

VERWALTUNGSGEBIETE (VG)

Eine äußerst wichtiger Abschnitt der Anleitung, der auch einige Themen beinhaltet, die allgemeingültig sind, wie:

- ⇒ **Technische Stufe (TS):** Alle größeren militärischen Objekte, die Ihr habt, ergeben die Technische Stufe. Pro TS-Punkt fliegt Ihr ein Kästchen mehr. Ein Schiff und zwei V-Anlagen wären eine TS von 2. Dies hätte zur Folge, daß Ihr zwei Kästchen pro Turnus weiter fliegen könnt. I. d. R. ist die TS am Anfang nicht höher als 5.
- ⇒ **Handelslevel (HL):** Darunter versteht man die Handelsbeziehung, die Ihr zu einem Volk habt. Am Anfang hat jeder null, wenn Ihr jedoch einmal handelt, erhöht Ihr das Level. Das HL erhöht sich um 1 Punkt, wenn Ihr
 - mit einem Volk ein Handelsabkommen, einen Handelsvertrag schließt,
 - ein bißchen handelt - genauer gesagt 200 Mil. t/Einh. und 20 Stück Waren -,
 - oder 3 Anfertigungen (wie z. B. unbemannte Verteidigungssysteme) kauft bzw. verkauft.
 Pro HL bekommt man 10 Mil. SCC. Das max. HL zu einem Volk liegt bei 20.
- ⇒ **Forschungsebene (FE):** Eine komplexe Kiste, die Ihr indirekt selbst definieren könnt. Es gibt Forschungspunkte (FP), die jeder Planet »produziert«. Auch in Nebeln, Asteroiden, Anomalien, etc. kann man forschen und somit FP gewinnen. Die FP benötigt man, um etwas neues zu erforschen. Bei *APU* gab's dazu definierte FE, die gibt's hier nur indirekt. Für die ersten fünf Forschungen [1-5] benötigt Ihr 2.000 FP, für die Forschungsebenen 6-10 benötigt Ihr 4.000 FP, FE 11-15 8.000 FP usw. Das Prinzip geht simpel weiter. Es gibt vier Gebiete, auf die man sich jeweils abwechselnd konzentrieren kann – Militär, Industrie, Kultur, Technik. Ihr könnt bei fünf absolvierten Forschungen ein Gebiet doppelt nehmen, das ist aber alles. Bsp.: Bei FE 1 nehmt Ihr Kultur, bei FE 2 Technik, bei FE 3 nochmals Technik, bei FE 4 Militär und bei FE 5 Industrie. Jetzt kommt Ihr in FE 6 und nehmt nochmals Industrie und dann nochmals in FE 7. Von FE 8 bis FE 10 nehmt Ihr wiederum Kultur, Militär oder Technik in einer Reihenfolge, die Ihr selbst entscheidet. Alles was Ihr machen müßt, ist dem Spielleiter vorher zu sagen, auf was - d. h. welches Gebiet - Ihr Euch konzentriert. Wenn das nicht klar ist, fragt bitte nach. Ich finde es unverständlich verständlich. Danke für die Aufmerksamkeit.
- ⇒ **Akademien:** Also Leute, das ist wichtig. Ihr braucht nämlich ausgebildete Offiziere, um z. B. ein Schiff zu fliegen. Jeder hat am Anfang eine unterschiedliche Akademie, die einer PA von etwa 20-50 entspricht und eine Gemeinsamkeit mit allen anderen hat: Sie bildet Offiziere der folgenden fünf Gruppen aus: Mediziner/Wissenschaftler, Sicherheitsleute/Entertruppen, Ingenieure/Techniker, Kommandooffiziere, Crewmen/bzw. sonstiges Personal (z. B. Psychologen). Bei der letzten Gruppen habt Ihr wieder die Freiheit zu entscheiden, was Ihr noch ausbilden wollt. Ihr müßt das aber nicht, dann habt Ihr eben nur Crewmen.
Die Ausbildungsdauer beträgt volle drei Runden und kostet pro 10 Mann 1 Mil. SCC. Ihr könnt i. d. R. pro Runde so viele Leute ausbilden, wie in die Akademie passen (max. 400). Spezialausbildungen sind teurer und mit der

Spielleitung abzusprechen. Ihr braucht nicht ausbilden, solltet es aber. Ach ja, Pauschalkosten gibt es hier auch (Personal-, Material-, Energiekosten uvm.). Hier machen wir's uns einfach und sagen, diese liegen bei 10 Mil. SCC/Turnus.

- ⇒ **Regierungsformen:** Heuja, ziemlich wichtig. Es gibt zahlreiche Staatsformen, wie z. B. Demokratie, Diktatur, Tyrannei, Oligarchie, Anarchie, Hierarchie, Theokratie, Republik, Monarchie, Kommunismus, Kapitalismus/Feudalismus, Kollektiv, Kastengesellschaft und alles andere, was Euch noch so einfällt. Jeder muß eine Regierungsform haben – und wenn es Anarchie ist. Am Anfang bekommt Ihr selbstverständlich eine Vorgabe. Ihr könnt natürlich auch die Regierung wechseln, müßt dabei aber beachten, daß Ihr eine Form drei volle Runden halten müßt. Ihr könnt das ganze auch genau definieren, was es natürlich einfach macht, wenn es um die Frage geht, wo Eure Regierung am Sichersten ist. Es hat auf jeden Fall Einfluß auf Produktion, Einkommen, Forschung uvm. Allgemeine Regierungseinstellungen gibt es natürlich auch, die Ihr mindestens zwei Runden beibehalten müßt. Mehr als zehn unterschiedlichen Einstellungen solltet Ihr nicht nehmen. Beispiele wären überflüssig.
- ⇒ **Intelligence/Geheimdienste:** Jeder hat einen und bekommt - wenn es kein besonderer wie der Tal Shiar ist - von zwei Völkern, die in seiner Kommunikationsreichweite liegen, ab und an mal ein paar Infos – natürlich nur, wenn derjenige es will.

Alles andere, wie z. B. Wirtschaft, Soziales, Wohlstand o. ä. liegt wieder in den Armen Eurer Phantasie und Kreativität. Die Wörter kotzen Euch bald an? Gut, denn die Anleitung ist bald zu Ende (so hoffe ich).

SONSTIGE REGELUNGEN

Generell sind hier noch ein paar einschränkende Regelungen, die ich einführen mußte – d. h. aber nicht, daß dies nicht modifiziert werden kann.

- ⇒ **Scannerreichweite (SR):** Jedes Schiff oder Shuttle oder allgemein viele der MO haben Scannerreichweite. Des weiteren gibt es noch Langstreckensensoren, die jedoch nur Objekte auf einer Karte identifizieren können. Nur damit Ihr mal wißt, warum Ihr schon wißt (dummer Satzbau), daß dort ein Nebel z. B. ist. Allerdings sollte hierbei gesagt werden, daß diese Regel nicht so ausgelegt werden darf, wie z. B. dieses Beispiel: »Ich bin jetzt in der Mitte der Karte 50 und möchte jetzt jeweils die Hälfte der Karten 33-35, 49, 51 und 64-66!«. Also bitte, daß war jetzt nur mal eine dumme Erklärung, wie man spielerische Gründe rechtfertigen könnte.
- ⇒ **Transporterreichweite (TR):** Natürlich gibt es das auch. Die Transporterreichweite entscheidet, wie weit man beamen kann, nur damit Ihr es wißt. Wenn Ihr einen Transporter habt, könnt Ihr auch beamen. Die Leistung ist mal wieder abhängig – mehr Energie heißt auch mehr Reichweite. Es gibt viele interne Transporterregelungen, die ich auch teilweise von APU her habe.
- ⇒ **Personenbeförderungskapazität (PbK):** Ein wichtiger Punkt, der aussagt, wie viel Personen man auf ein Schiff zusätzlich neben der Besatzung transportieren kann – Zivilfrachter sind hier ein Stichwort, jeder hat mind. einen.
- ⇒ **Kommunikation:** Das läuft ein bißchen anders. Man kann über mehrere Sektoren hin senden. Da die meisten Völker nur Sub- oder Radiofunk haben, hier die kurze Regelung dazu: Subraumfunk -> über anliegender Sektor, Radiofunk -> auf einer Karte. Wer's nicht versteht, soll mich fragen.
- ⇒ **Koordinatensystem:** Hierzu sollte man wissen, daß zuerst die Senkrecht- und dann die Waagrechtkoordinaten gelesen werden. Ein Beispiel wäre hier am besten. Ein Asteroidengürtel im Sektor 001 auf den Koordinaten 04-09 hätte folgende Bezeichnung: 001-04-09 bzw. 1-04-09 bzw. 1-4-9. Diesen Asteroiden gibt es übrigens wirklich..
- ⇒ **Waffen/Schilde (W/S):** Nur damit Ihr es wißt, man kann in jedes Schiff nur eine Bank und nur ein Schild installieren. Wenn man Extras machen will (Frontschilden, hintere Abschlußbänke, etc.), muß man extra Platz machen oder einfach das Teil so groß bauen, damit das auch rein geht. Die Punkte der W/S sind bei jedem Volk unterschiedlich.
- ⇒ **Lagereinheiten (LE):** Alle RHB, die noch nicht ein PR darstellen – sprich noch als Ressourcen gelten –, werden in LE berechnet. 1 LE benötigt 25 cbm. In ein LE passen 50 Mil. t/Einh. RHB-Stoffe. ½ LE gibt's nicht – nur ganze.
- ⇒ **Bausachen:** Wenn wir schon bei Schiffen sind, können wir gleich weiter machen. Schiffe bis 300 m baut man in planetarischen Werften – jeder hat am Anfang eine. Wenn man größere Teile bauen will, muß man dafür in den Orbit. Ein Raumdock oder so was wäre dann geeignet.
- ⇒ **Zivilfrachter:** Ein Wort dazu noch. Diese Teile sind nicht zu vergleichen mit den Basistabellen von oben. Sie haben eine pauschale Kapazität von 100 LE und eine Scanner- und Transporterreichweite von 3 Kästchen. Dies heißt jedoch nicht, daß man sie nicht auch zu Truppentransportern benutzen kann. Jedoch können Frachter i. d. R. nicht landen, was so einen Plan also widerrufen sollte.
- ⇒ **Kolonien:** Wie das geht, erfahrt Ihr früher oder später im Spiel. Es gibt viele Spektralklassen der Planeten.
- ⇒ **Signaturen:** Jeder hat eine Schiffs-/Shuttlesignatur. Des weiteren hat jeder noch eine Farbe für sein Gebiet – ein sogenannte Gebietssignatur. Ich liste mal die Signaturen auf, die bereits bekannt sind:
Kingonen: ^† | Bork: [] | Syterianer: ¥ | Romolaner: ☺ | Ikonier: ~ | Vulkanier: ☺ | Bromellianer: ☺ | Bayoraner: ¥
Tominion: \°/ | JEP (Menschen): @ | »« | Zalgolaner: & | N
Die Signaturen werden von der Spielleitung vorgegeben und können ggf. geändert werden.

SONSTIGE SACHEN

Noch ein paar Sachen, die ich klären möchte.

- ⇒ **Kriege/Kämpfe/Schlachten:** Laßt Euch überraschen, wir tun's auch. Und wenn es sein muß, erkläre ich das mal genauer in der Anleitung, wie ich mir das so vorstelle. Da es aber nicht nach meinen Vorstellungen geht und auch nur Menschen im Krieg Regeln haben [modifiziertes Zitat v. Garak, Folge 6.1.] - der diesen nur schwieriger machen soll -, lassen wir das vorerst mal.
- ⇒ **Rassen:** Alle, die es bei ST gibt, könnt Ihr wählen. Bedingung: Ihr müßt mindestens einen Buchstaben ändern, wie z. B. Romulaner -> Romolaner + Ihr müßt damit rechnen, daß Ihr passende Regierungsformen und so am Anfang bekommt und Euch auch daran halten solltet [müßt]. Wenn wir bei den Romulaner bzw. Romolaner bleiben wollen: Eine Republik mit einer hinterhältigen, unberechenbaren Einstellung und ein abgekratztes D'deridex-Schiff am Anfang kommen so ungefähr hin. Nur damit Ihr wißt [Hallo Ignatz -> hoppla!].
- ⇒ **Vorschläge:** Im Vorfeld schon erwähnt, ich möchte aber nochmals Bezug darauf nehmen, denn so läuft das Spiel. Ihr macht Vorschläge und wir wägen sie ab. Danach könnt Ihr Eure Idee in die Tat umsetzen. Bis ein Vorschlag durchkommt, kann es bis zu einem Monat dauern, weil die Spielleitung sich nicht täglich sieht und Telefonieren auf die Dauer teuer wird.
- ⇒ **Spielleitung:** Wie gesagt, es gibt drei Spielleiter, denen Ihr einmal im Monat Eure Züge schicken solltet. Darunter verstehe ich alles - von Schiffspositionen bis zur letzten Tonne Tritanium. Wenn Ihr der Spielleitung drei Runden mal nichts schreiben solltet, dann gehen wir davon aus, daß Ihr kein Interesse mehr am Spiel habt. Ach ja, das Wichtigste: Je nachdem was Ihr wollt, schickt bitte RÜCKPORTO für die Unkosten. I. d. R. ist das 1,10 DM. Die Adressen:
- **Sektor 001-050:** Alexander Glas, Friedhofstraße 12, 96163 Gundelsheim, Tel. 09 51 / 4 41 57, Fax 09 51 / 20 10 67, Scall 0 16 99 / 9 36 60 36
 - **Sektor 51-100:** Erwin Chr. Exner von Ewarten [:-)], Sambach 106, 96178 Pommersfelden, Tel. + Fax 0 95 02 / 14 36, Mobil-Tel. 01 77 / 3 54 75 85
 - **Sektor 101-150:** Andreas Heinlein, Steigerwaldstraße 5, 96160 Geiselwind, Tel. 0 95 56 / 4 50
- ⇒ **Dauer:** Solange Ihr wollt.
- ⇒ **Sinn:** Primär Spaß und sekundär alles andere, was Ihr wollt.
- ⇒ **Spieleranzahl:** Minimum sind zwei, Maximum sind 30. Wenn wir das überschreiten, brauchen wir einen vierten Spielleiter und ggf. etwas mehr Raum.
- ⇒ **Mogeleien:** Mögen wir nicht, also laßt es bleiben. Das nützt auch keine etwas. Wenn wir's erfahren werden wir im übrigen böse, so richtig bächtigt möse.
- ⇒ **Bewertung:** Jeder Spieler wird aufgrund seiner Spielerfähigkeit bewertet. Das ist nicht schlimm und auch nicht so wie in der Schule. Wir haben hier eine Skala von 1-10, wobei 10 das beste ist. Für jeden Bewertungspunkt bekommt man 100 Mil. SCC und 100 FP. Wenn man bester Spieler wird, bekommt man noch einen Bonus von 500 SCC und 500 FP. Alle vier Runden gibt's eine Bewertung.
- ⇒ **Tips:** Ich habe keine. Schaut mal bei *APU* nach.
- Und das waren auch schon die sonstigen Geschichten.

So, ob Ihr's glaubt oder nicht, die Anleitung ist jetzt zu Ende. Sie hört sich einfach, aber schwierig an. Gibt von oben bis unten keinen Sinn, aber spielt ja keine Rolle. Es ist die kürzeste Anleitung, die ich jemals geschrieben habe. Trotzdem solltet Ihr das nicht unterschätzen. Ich behaupte sogar, *A:PM* ist weitaus komplexer als *APU*, weil es einem viel mehr offenen Spielraum läßt. Und, na ja, was soll ich noch sagen. Viel Spaß. Nee, wie wär's mit: Damit wäre alles - gesagt! [Gowron] ... Auch dumm. Hm...? Ah, ich hab's! Die Renten sind sicher. Flasche zu. Ich habe fertig.

- 11. Version der Anleitung von A:PM -