

MASTER OF ORION

MicroProse Software
The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY, GB
Tel.: +44 (0)454 329510

Alle Rechte vorbehalten
Copyright ©1993 von MicroProse Software, Inc.

Dieses Handbuch darf ohne vorherige Genehmigung weder ganz noch teilweise reproduziert werden. Eine Ausnahme bildet lediglich die Veröffentlichung kurzer Auszüge zum Zwecke von Rezensionen.

Druck: 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Gedruckt in GB

Master of Orion ist ein Warenzeichen von MicroProse Software, Inc.
IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen von International Business Machines, Inc.
Tandy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Tandy Corporation.



Master of Orion

INHALT

Mitarbeiterverzeichnis

Einleitung	5
-----------------------------	----------

Teil I - Das Spiel	7
-------------------------------------	----------

Optionen zu Beginn neuer Spiele	8
Der Kontrollbildschirm	10
Die planetarische Produktion.	13
Die Flottenbewegung.	16
Die Besiedlung von Planeten.	17
Der Schiffsdesignbildschirm.	21
Der Flottenbildschirm	24
Der Völkerbildschirm.	25
Der Planetenbildschirm	29
Der Technologiebildschirm	31
Kämpfe im Weltraum	33
Wie Sie das Spiel gewinnen.	35

Teil II - Wie Sie "Master of Orion" meistern	37
---	-----------

Aufbau Ihres Imperiums	37
Diplomatische Beziehungen	39
Handel und Tribut	41
Spionage und Sabotage	43
Die Völker der Galaxis	45
Die Anführer der Völker	48
Krisen und Katastrophen	50
Raumschiffdesigns	52
Kampfentscheidung	57
Technologie	61

MITARBEITERVERZEICHNIS

Designer: Stephen Barcia

Produzent: Jeff Johannigman

Programmierer: Stephen Barcia, Maria Barcia,
Ken Burd

Graphiker: Maria Barcia, Jeff Dee, Frank Vivirito,
Bill Willingham

Musikproduzent: The Fat Man (George Alistair Sanger)

Komponist: Dave Govett

Sound-Software: John Miles, John Ratcliffe

Qualitätssicherung: Michael Craighead

Haupttester: Frank Brown, Destin Strader

Andere Tester: Jen MacLean, Mike Rea, Tom Lu,
Hamilton Chu, Jeff Dinger,
John Possidente, Vaughn Thomas,
Mick Uhl

Handbuch: Stephen Barcia

Handbuchdesign & Layout: Decarol Smith, Joe Morel, Sarah Kerr

Veröffentlichung: Joe Morel

Künstl. Gestaltung d. Handbuchs: Bill Willingham

Produktionsleiter: John Dreibelbis

Packungsdesign: John Emory

Künstl. Gestaltung d. Packung: Erik Olson

Besonderen Dank an Alan Emrich und Tom Hughes
für ihre unschätzbarren Designkritiken und Vorschläge.

Master of Orion

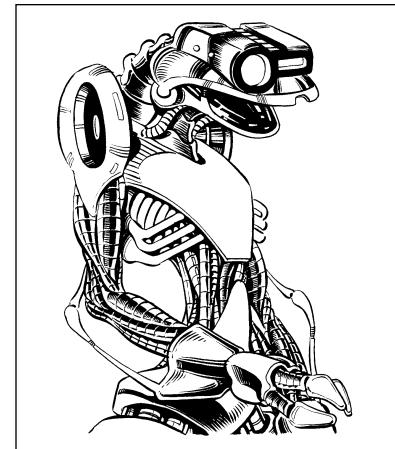
EINLEITUNG

Zu Beginn des 23. Jahrhunderts hatten sich zehn Völker erhoben, die über die nötige Technologie für die Besiedlung des tiefen Weltraums verfügten. Während des letzten Jahrhunderts hatte der unhaltsame Bevölkerungszuwachs auf allen Planeten die planetarischen Ressourcen erschöpft, woraufhin bald alle Völker dazu gezwungen waren, ihren Lebensraum zu erweitern und neue Welten zu entdecken, die sie besiedeln konnten. Wie die Geschichte es immer wieder bewiesen hat, führt eine derartig zügellose Ausbreitung unweigerlich zum Krieg.

Obwohl keines der Völker dem anderen gleicht, lebt unter allen die Legende eines "Hohen Volkes", das vor langer Zeit einmal die Galaxis beherrschte. Man sagt, daß dieses Volk eine Welt wunderbarer Geheimnisse und noch nie dagewesener Technologien hinterlassen hatte. Die Meister des Wissens nennen diese Welt "Orion", und es steht geschrieben, daß der, der Orion beherrscht, Herrscher des gesamten Universums sein wird.

"Master of Orion" stellt einen interstellaren Eroberungskampf dar, bei dem Sie den Weltraum erforschen und dabei unweigerlich auf Konflikte stoßen werden. Sie übernehmen hierbei die Rolle des unsterblichen Kaisers, der die Zukunft seines Volkes schmiedet, während er Kontakte mit den benachbarten Völkern aufnimmt. Ihr Ziel ist einfach: einen Großteil der bekannten Galaxis zu erobern und alle zu eliminieren, die sich Ihnen in den Weg stellen.

Als Herrscher beschließen letzten Endes Sie das Schicksal Ihres Volkes, indem Sie gut durchdachte Entscheidungen darüber treffen, wie Sie Ihre Ressourcen zuteilen, wo Sie Ihre Raumschiff-Flotten stationieren, welche Völker Sie angreifen und mit welchen Völkern Sie Bündnisse schließen. Sie beginnen auf Ihrem Heimatplaneten, von dem aus Sie benachbarte Sternensysteme erforschen und besiedeln können. Als erstes konzentrieren Sie sich hauptsächlich auf den raschen Ausbau der Kolonien in produktive Welten. Sie müssen außerdem entscheiden, welche Technologiebereiche für Ihre Zwecke am wichtigsten sind und welche Sternensysteme Sie besiedeln möchten. Doch werden Sie der größten Herausforderung erst gegenübergestellt, wenn Sie Kontakt mit anderen Völkern aufnehmen und hinsichtlich der Diplomatie, Sabotage, Spionage, Ihrer Handelsbeziehungen und der interstellaren Auseinandersetzungen komplexe Strategien aufstellen müssen.



MEKLAR

Teil 1 - Das Spiel

DAS HAUPTENÜ

Mit Hilfe des Hauptmenüs können Sie gegenwärtig laufende Spiele fortsetzen, zuvor gesicherte Spiele laden und neue Spiele starten.

Continue Game (Spiel fortsetzen): Jedesmal, wenn Sie vom Hauptoptionsschirm aus ein Spiel abbrechen, wird Ihr Spiel automatisch gesichert. Die "Continue Game"-Option lädt daraufhin das zuletzt gespielte Szenario.

Load Game File (Spieldatei laden): Mit dieser Option kann der Spieler ein zuvor gesichertes Spiel wiederaufnehmen.

New Game (Neues Spiel): Mit dieser Option schaffen Sie ein völlig neues Universum mit bis zu fünf Gegnern, in dem die Sterne willkürlich neu angeordnet werden und andere planetarische Umweltbeschaffenheiten aufweisen.

Quit to DOS (Abbruch zu DOS): Mit dieser Option brechen Sie das Programm ab und kehren zur DOS-Betriebsebene zurück.



OPTIONEN ZU BEGINN NEUER SPIELE



Zu Beginn eines neuen Spiels haben Sie die Kontrolle über einen Großteil der Spielaspekte, denn hierbei entscheiden Sie über die gewünschte Größe Ihrer neuen Galaxis, die Anzahl und die Intelligenz Ihrer Gegner.

Size (Größe):

Small (Klein) - 24 Sterne. Ein schnelles Spiel, bei dem Sie nahezu sofort Kontakt mit anderen Völkern aufnehmen. Es ist damit weitaus schwieriger zu meistern, als ein Spiel mit einer größeren Galaxis.

Medium (Mittelgroß) - 48 Sterne. Ein Spiel, bei dem Sie genug Zeit haben sollten, einen Großteil der technologischen Entwicklungen zu durchlaufen.

Large (Groß) - 70 Sternensysteme.

Huge (Gewaltig) - 108 Sterne. Für epische Spiele gewaltiger Imperien und Raumschiff-Flotten. Beachten Sie jedoch, daß das Spiel in einer gewaltigen Galaxis sehr langsam ablaufen kann.

Difficulty (Schwierigkeit): Der Schwierigkeitsgrad wirkt sich auf mehrere Spielaspekte aus, wie die Produktions- und Ausbreitungsrate Ihrer Gegner sowie die technologische Entwicklung und die Bereitschaft anderer Völker, Bündnisse mit Ihnen abzuschließen. Er hat außerdem auch einen Einfluß auf die anfängliche Größe Ihrer Flotte.

Opponents (Gegner): Mit dieser Option bestimmen Sie die Anzahl der gegnerischen Völker in der Galaxis - von 1 bis 5. Je weniger Gegner Sie haben, desto weiter werden Sie Ihr Imperium ausbauen müssen, bevor Sie in Kontakt mit anderen Völkern kommen.

Race Choice (Völkerwahl): Sie haben die Wahl zwischen den folgenden Völkern:

- Die Alkaris - eine Art Vogelvolk hervorragender Piloten.
- Die Bulrathis - große, bärenähnliche Wesen mit hervorragenden Bodentruppen.
- Die Darloks - gestaltverändernde Spione.
- Die Menschen (Humans) - hervorragende Diplomaten und Händler.
- Die Klackons - produktive Insektenarbeiter.
- Die Meklars - kybernetische Meister der automatisierten Produktion.
- Die Mrsshans - ein katzenähnliches Volk mit geschickten Schützen.
- Die Psilons - hervorragende Forscher.
- Die Sakras - sich äußerst rasch vermehrende Eidechsen.
- Die Silicoids - kristallartige Wesen, die gegen lebensfeindliche Umwelten immun sind.

Für weitere Informationen dazu siehe Kapitel "Die Völker der Galaxis".

Choose Banner (Flagge wählen): Ihre Flaggenwahl bestimmt die Farbe Ihrer Raumschiff-Flotten und Kolonien während des Spiels. Abgesehen davon legen Sie damit fest, welche Art von Schiffs-Icons Ihnen zur Verfügung stehen.

Your Name (Ihr Name): Der Name Ihres Imperators.

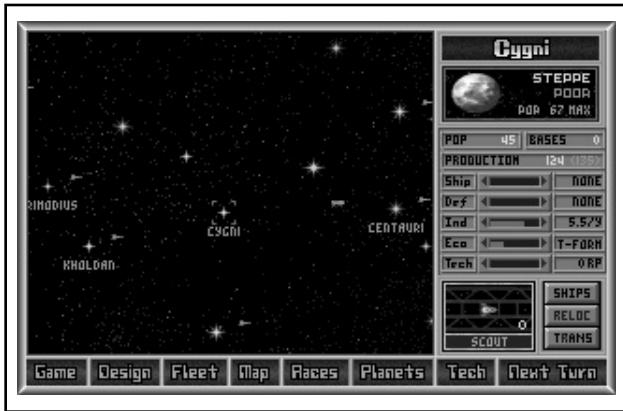
Home World (Heimatwelt): Mit Hilfe dieser Option können Sie Ihrer Heimatwelt entweder einen Namen Ihrer Wahl geben oder den vorgegebenen Namen benutzen.

Cancel (Abbrechen): Zurück zum Hauptmenü.

OK: Mit dieser Option bestätigen Sie die zuvor gewählten Einstellungen und beginnen ein neues Spiel.

OPTIONEN ZU BEGINN NEUER SPIELE

DER KONTROLLBILDSCHIRM



Der Bildschirm zur Bewegung innerhalb der Galaxis stellt das am meisten benutzte Display des Spiels dar. Von diesem Bildschirm aus können Sie Ihre Raumschiffe bewegen, Sternensysteme einsehen und die planetarische Produktion beaufsichtigen. Er ermöglicht es Ihnen außerdem, unerforschte Sternensysteme zu erforschen, sich nähernde feindliche Flotten abzutasten und einen Einblick auf gegnerische Kolonien zu nehmen.

Galaxiskarte: Die Galaxiskarte enthält eine unterschiedliche Anzahl an Sternensystemen und Nebelflecken. Die meisten Sternensysteme haben normalerweise einen Planeten, der zum Leben geeignet ist. Die Art und Größe des Planeten ist von der Farbe des Primärsterns abhängig. Gelbe Sterne stellen die bewohnbarsten Planeten dar, während um violett gefärbte Neutronensterne angelegte Planeten höchstwahrscheinlich sehr mineralreich sind. Zu Beginn des Spiels gilt jedes Sternensystem so lange als "unbekannt", bis es von einem Ihrer Schiffe ausgekundschaftet wurde.

Bis dahin wissen Sie also nur, welche Farbe der Stern hat. Es sollte also eine Ihrer ersten Aufgaben sein, alle benachbarten Sternensysteme zu erforschen, um danach entscheiden zu können, wo Sie mit der Besiedlung beginnen können.

Wurde ein Sternensystem besiedelt, dann erscheint dessen Name unter der Abbildung des Sterns, und zwar in der Farbe des Volkes, das sich dort niedergelassen hat. Befindet sich der Stern außerhalb des Abtastbereiches Ihres Scanners, dann ist der Name dunkelgefärbt. Sie können außerdem nur die Schiffe sehen, die sich innerhalb des Abtastbereiches Ihrer Scanners aufhalten.

Nebelflecken (Nebula): Nebelflecken sind graue Staubwolken. Reist ein Raumschiff durch einen dieser Nebelflecken, dann verringert sich seine Geschwindigkeit auf "Warp 1" (ein Parsek pro Jahr). Was jedoch wahrscheinlich noch wichtiger ist, ist, daß die Deflektor- und die planetarischen Schutzschirme in diesem Fall gänzlich außer Funktion gesetzt werden. Andererseits haben Sie auf Reisen durch derartige Nebelflecken auch eine größere Chance, auf mineralreiche Planeten zu treffen. Auf der Galaxiskarte sind Nebelflecken als große violette Wolken dargestellt.

Wahl eines anderen Sternensystems: Das momentan gewählte Sternensystem ist mit einer grünen pulsierenden Linie umrandet. Die Informationen im rechten Feld beziehen sich dabei auf dieses Sternensystem. Um ein anderes Sternensystem zu wählen, klicken Sie einfach den gewünschten Stern an. Haben Sie dieses Sternensystem zuvor besiedelt, dann wird das zuvor erwähnte Feld durch das Planetenproduktionsfenster ersetzt. Sie können daraufhin den momentan unter Konstruktion stehenden Raumschiffstyp und die Verteilung der Ressourcen ändern. Haben Sie dieses Sternensystem dagegen noch nicht besiedelt, dann werden im rechten Feld lediglich Informationen über die Umwelt des Planeten, seine Größe und seine charakteristischen Merkmale aufgeführt. Klicken Sie ein schon gewähltes Sternensystem an, dann erscheint der Planeteninformationsschirm - eine Ganzbildschirmsicht des Planeten mit allen diesen Planeten betreffenden Informationen.

Einblick auf Raumschiffe: Mit Hilfe Ihrer Scanners können Sie sowohl ein herannahendes feindliches Raumschiff als auch eine Ihrer eigenen Flotten genauer betrachten. Klicken Sie ein Flotten-Icon an, dann erscheint anstelle des rechten Fensters das Flottenabtastfenster.

Bewegung von Raumschiffen: Klicken Sie dazu einfach die Flotte an, die Sie bewegen möchten. Befindet sich diese gerade auf einer Umlaufbahn (in orbit), dann erscheint im rechten Feld das Flottenstationierungsfenster. Ist die Flotte dagegen unterwegs (in transit), dann erhalten Sie lediglich einen Bericht über die Zusammensetzung der Flotte, ihre Zielbestimmung und ihre voraussichtliche Ankunftszeit (ETA).

FUNKTIONSKNÖPFE

Mit Hilfe der Knöpfe unten auf dem Bildschirm können Sie verschiedene Spielfunktionen aktivieren und Berichte abrufen.

Game (Spiel): Durch Drücken dieses Knopfes rufen Sie das Spiel- und Soundoptionsmenü ab, von dem aus Sie das gegenwärtige Spiel sichern, ein zuvor gesichertes Spiel laden, zum Hauptmenü zurückkehren oder die momentane Soundeinstellung ändern können.

Design: Mit Hilfe dieses Knopfes entwerfen Sie neue Raumschiffstypen für den späteren Bau. Sie können dabei jedoch nicht mehr als sechs Raumschiffdesigns speichern. Haben Sie also schon sechs Raumschiffe entworfen, dann müssen Sie zuerst ein Design ausrangieren, um Platz für das neue zu schaffen.

Fleet (Flotte): Mit diesem Knopf rufen Sie den Flottenschirm ab, d.h. einen Bericht über alle Ihrer Flotten, die momentan in Betrieb sind. Er gibt Informationen über den Aufenthaltsort bzw. das Ziel jeder Flotte und gestattet es Ihnen, die Spezifikationen jedes Designs zu überprüfen.

Map (Karte): Der Kartenbildschirm bietet einen Überblick über die gesamte Galaxis. Sie können hier die Verteilung der Kolonien, die Umweltbeschaffenheit und die Lage jeglicher Planeten mit besonderen Eigenschaften einsehen.

Races (Völker): Dieser Bildschirm bietet einen Überblick über Ihre Beziehungen zu den Völkern, mit denen Sie in Kontakt getreten sind. Hier werden sowohl alle Bündnisse aufgeführt, die Sie unterschrieben haben, als auch Informationen über die momentane Haltung der einzelnen Völker Ihnen gegenüber gegeben. Sie können darüber hinaus von diesem Schirm aus auch diplomatische Kontakte einleiten, um neue Bündnisse bitten, einen Bruch alter Bündnisse androhen oder einen Austausch von Technologien anbieten.

Ihre Geheimdienstruppen werden ebenfalls von diesem Bildschirm aus gesteuert. Sie können also in jedem feindlichen Imperium neue Spionagenetzwerke etablieren und Ihren Spionen bestimmte Aufgaben erteilen. Vorausgesetzt, daß Sie im Reich des Gegners mindestens einen Spion stationiert haben, ist es Ihnen möglich, einen Geheimdienstbericht über seinen gegenwärtigen Technologiestand einzuholen. Schließlich können Sie von hier aus auch den prozentualen Anteil der Ressourcen festlegen, der für die Verstärkung Ihrer eigenen planetarischen Sicherheit investiert werden soll.

DER KONTROLLBILDSCHIRM

Planets (Planeten): Der Planetenbildschirm bietet eine Zusammenfassung der wichtigsten Daten über Ihre Kolonien. Sie können von hier aus auch direkt zu einer Ihrer Kolonien gehen und nach Wunsch die Produktionseinstellung ändern. Eine Aufgliederung Ihrer Wartungskosten und Ihrer Einkünfte ist am unteren Bildschirmrand aufgeführt.

Tech: Mit dieser Option erhalten Sie Einblick in die Technologien, die Sie bis dahin entdeckt haben, und eine Kurzbeschreibung ihrer jeweiligen Wirkungsbereiche. Abgesehen davon teilen Sie den sechs Technologiebereichen von diesem Bildschirm aus Ihre Forschungspunkte zu.

Next Turn (Nächster Spielzug): Durch Drücken dieses Knopfes leiten Sie den nächsten Spielzug ein, woraufhin Transport- und Raumschiffe sich in Bewegung setzen, Boden- und Weltraumkonflikte entschieden und neue Schiffe sowie Raketenstützpunkte gebaut werden und Spione sich dem Raub von Technologien und der Sabotage von feindlichen Kolonien widmen.

DIE PLANETARISCHE PRODUKTION

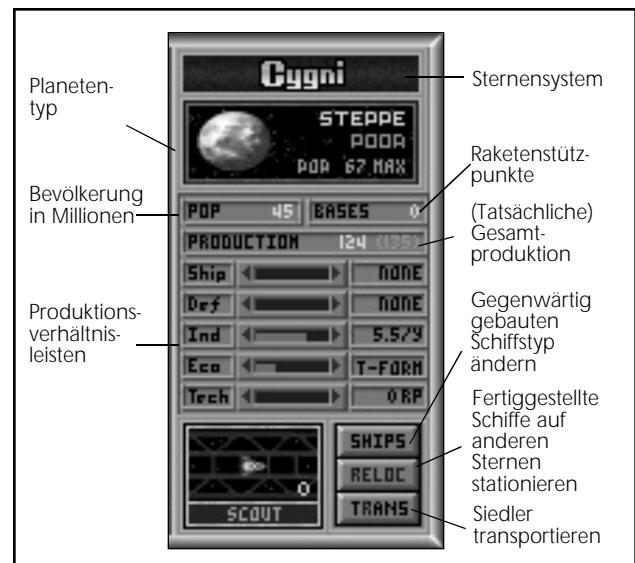
Die planetarischen Produktionsleistungen werden in "BC"-Einheiten (eine Milliarde Kredite) gemessen und spiegeln die Ressourcen und das Baupotential eines Sternensystems wider.

Mit Hilfe Ihrer planetarischen Produktionsleistungen können Sie neue Schiffe und Raketenstützpunkte bauen, neue Fabriken errichten, die Umweltbeschaffenheit Ihrer Planeten verbessern und neue Technologien erforschen. Die Produktionsleistungen werden im Hinblick auf die tatsächlichen und die gesamten Ressourcen über den Produktionsverhältnisleisten aufgeführt. Die Gesamtressourcen sind in Klammern angegeben. Die Gesamtsumme repräsentiert nicht nur die Anzahl an Siedlern und Fabrikproduktionsleistungen, sondern auch die Einkünfte bestehender Handelsrouten und Tributzahlungen sowie die Gelder, die diesem Planeten aus der "Planetarischen Reserve" zugeteilt wurden. Der "tatsächliche Produktionswert" ergibt sich aus der Ressourcenmenge, die nach Abzug der Kosten für Wartungsarbeiten, Handelsaktivitäten, Tributzahlungen, Spionageaktionen, interne Sicherheitsmaßnahmen und Kolonietransporten vom Gesamtproduktionswert des Planeten übrigbleibt. Der tatsächliche Produktionswert stellt demnach die Ressourcenmenge dar, die für den Bau von Raumschiffen und Raketenstützpunkten sowie der Entwicklung der Industrie verwendet werden kann.

Produktionsverhältnisleisten: Die Verhältnisleisten teilen die Gesamtproduktionsleistungen des Planeten automatisch in fünf Bereiche auf: Raumschiffproduktion (Ship), planetarische Verteidigung (Def), Bau neuer Fabriken (Ind), Ökologie (Eco) und technische Forschung (Tech). Um die gegenwärtigen Verhältniswerte in größerem Maße zu ändern, klicken Sie die entsprechende Leiste einfach im gewünschten Bereich an und drücken dann den Knopf. Um einen der Werte dagegen nur leicht zu verändern, klicken Sie auf die Pfeile rechts und links der entsprechenden Leiste. Die Gesamtlänge der Leiste repräsentiert 100% der planetarischen Produktionsleistungen, wobei der Gesamtzuteilungswert der fünf Produktionsleistungsbereiche nicht mehr als 100% betragen darf. Erhöhen Sie also die Produktionsleistung in einem Bereich, dann senken Sie damit automatisch den Wert in einem der anderen Bereiche. Möchten Sie einen Produktionswert festlegen, so daß er nicht geändert werden kann, dann klicken Sie die Bezeichnung links der entsprechenden Leiste an. Die Leiste färbt sich daraufhin rot, woraufhin dieser Verhältniswert nun nicht mehr geändert werden kann. Möchten Sie den Wert später wieder ändern, dann klicken Sie erneut die entsprechende Leistenbezeichnung an.

Raumschiff (Ship): Dem Schiffsbau zugeteilte Ressourcen werden zum Bau von neuen Raumschiffen und Raumtoren verwendet, doch kann jeder Planet immer nur einen Schiffstyp bauen. Der gegenwärtig gebaute Raumschiffstyp ist im unteren rechten Bildschirmabschnitt aufgeführt. Haben Sie einmal Kenntnisse über die Raumtor-Technologie erworben, dann können Sie anstelle von Schiffen Raumtore bauen. Sie wählen ein Raumtor auf dieselbe Weise wie einen Raumschiffstyp.

Wie schnell die gewünschten Schiffe gebaut werden, ist vom Preis des entsprechenden Raumschiffes, dem prozentualen Anteil der zur Verfügung gestellten Ressourcen und dem



DIE PLANETARISCHE PRODUKTION

Gesamtproduktionsleistungswert des Sternensystems abhängig. Die Zahl rechts von der Leiste zeigt an, wie viele Jahre der Bau des Raumschiffes bei gegenwärtiger Produktionsleistung dauern wird. Ist ein Sternensystem in der Lage, mehr als ein Raumschiff pro Jahr zu bauen, dann dauert der Bau 1 Jahr. Die Anzahl der gegenwärtig gebauten Schiffe kann der Abbildung des Raumschiffs entnommen werden. Fertiggestellte Raumschiffe werden entweder in die Umlaufbahn des Planeten gesetzt oder auf eine andere Kolonie verlegt, sofern Sie dazu einen Zielort angegeben haben (siehe "Verlegungsknopf").

Verteidigung (Def): Der planetarischen Verteidigung zugeteilte Ressourcen werden zur Aufwertung bestehender Raketenstützpunkte bzw. zur Errichtung neuer Raketenstützpunkte und zum Bau von planetarischen Verteidigungsschilden verwendet. Raketenstützpunkte sind dabei immer mit der derzeitig zur Verfügung stehenden fortschrittlichsten Technologie ausgestattet. Haben Sie eine neue Waffentechnologie entdeckt, dann können Sie damit Ihre neuen Raketenstützpunkte ausrüsten, müssen die gegenwärtigen Raketenstützpunkte jedoch zuerst aufwerten. Ist der Verteidigungswert unzureichend, d.h. die Kosten für die Aufwertung der Raketenstützpunkte sind zu hoch, dann erscheint rechts neben der Verhältnisleiste die Meldung "UPGRD". Sofern Sie über die nötige Technologie verfügen, werden alle übrigen Ressourcen für den Bau von planetarischen Verteidigungsschilden verwendet. Die Meldung "SHIELD" weist darauf hin, daß auf dem entsprechenden Planeten momentan ein planetarischer Schild gebaut wird. Alle anderen Ressourcen werden für den Bau neuer Raketenstützpunkte verwendet, wobei auf der rechten Seite der Verhältnisleiste angegeben wird, wie viele Jahre der Bau des neuen Raketenstützpunkts dauern wird.

Industrie (Ind): Der Industrie zugeteilte Ressourcen werden zum Bau neuer Fabriken verwendet. Sie können zwar mehr Fabriken bauen als Ihre Kolonien bemannen können, doch erscheint in diesem Fall im Baufeld auf der rechten Seite der Verhältnisleiste die Warnung "MAX". Achten Sie darauf, daß Sie nicht zu viele Fabriken bauen, denn mit der Ihnen zur Verfügung stehenden Technologie können Sie immer nur eine bestimmte Menge an Industrieabfällen beseitigen. Zu Beginn des Spiels kann jeder Ihrer Siedler jeweils zwei Fabriken bedienen. Im Verlauf der Zeit werden Sie jedoch technologische Fortschritte machen, wobei diese Zahl nach und nach auf sieben Fabriken pro Siedler erhöht werden kann. Haben Sie die maximale Anzahl an Fabriken gebaut, die die Gesamtbevölkerung des Planeten bedienen kann, dann gehen alle weiteren Industrieinvestitionen in die "Planetarische Reserve" (siehe "Der Planetenschirm"), und die Meldung "RESERV" erscheint.

Ökologie (Eco): Dem Ökologiebereich zugeteilte Ressourcen werden zur Verbesserung der Planetenumwelt verwendet, indem Industrieabfälle beseitigt, die bewohnbaren Regionen mit Hilfe der "Terraformungstechnologie" erweitert, die Atmosphäre umgewandelt und der Boden angereichert wird. Ökologieressourcen werden jedoch vorerst zur Beseitigung von Industrieabfällen eingesetzt. Sind die dem Ökologiebereich zugeteilten Ressourcen unzureichend, um den gesamten Planeten von Industrieabfällen zu reinigen, dann erscheint neben der Verhältnisleiste die Warnung "WASTE". Die Ressourcenzuteilung wird hierbei automatisch auf das Minimum gesetzt, daß für die Erhaltung einer sauberen Umwelt nötig ist. Haben Sie danach noch Ressourcen übrig, dann können Sie den Planeten mit Hilfe Ihrer "Terraformungstechnologie" über seine gegenwärtige Grenze hinaus erweitern, die lebensfeindliche (hostile) Atmosphäre in eine normale (Standard) umwandeln oder den Boden des Planeten anreichern. Die Ressourcen werden dieser Reihenfolge nach

der entsprechenden "Terraformungstechnologie" zugeteilt. Im Baufeld erscheint die Meldung "ATMOS", wenn ein atmosphärisches "Terraformungsverfahren" eingeleitet wurde, bzw. die Meldung "SOIL", wenn momentan eine Bodenanreicherung durchgeführt wird.

Wenn Sie zum Bauen keine fortschrittlichere Terraformungstechnologie haben und alle Industrieabfälle beseitigt wurden, dann erscheint im Baufeld die Meldung "CLEAN" (SAUBER). Die übrigen Ressourcen werden in diesem Fall zur Verbesserung der bestehenden Ökologie und zur Erhöhung der Bevölkerungswachstumsrate der Kolonie eingesetzt. Wurden genügend Ressourcen zur Verfügung gestellt, um die normale Wachstumsrate zu erhöhen, dann erscheint die Meldung "+#POP", an der Sie ablesen können, wie viele zusätzliche Siedler geboren werden. (Für weitere Einzelheiten über den Bevölkerungszuwachs siehe "Die Besiedlung von Planeten".)

Technologie (Tech): Dem Technologiebereich zugeteilte Ressourcen werden zur Finanzierung von Forschungsprojekten in der Entwicklung neuer und nützlicher Vorrichtungen verwendet. Die Ressourcen werden dabei in Forschungspunkte umgewandelt und den Gesamtorschungsbemühungen aller Ihrer Planeten hinzugerechnet, wodurch Sie einen höheren "Technologiestand" erreichen.

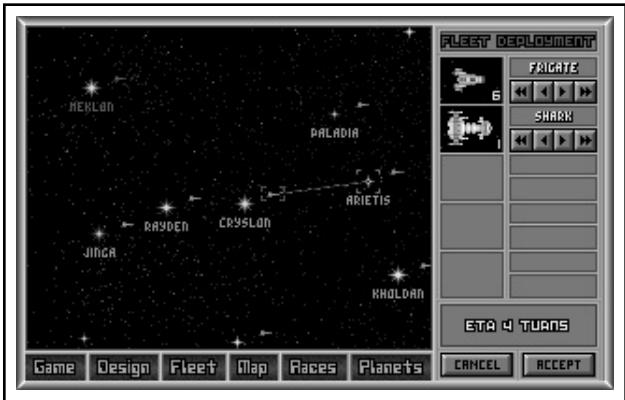
Sie ziehen dabei einen weitaus größeren Vorteil aus Ihren Forschungsarbeiten, wenn Sie Ihre Forschungspunkte über mehrere Spielzüge in einen Technologiebereich investieren, als wenn Sie sie alle auf einmal zuteilen.

Schiffsknopf (Ship): Jeder Planet kann immer nur einen Schiffstyp bauen. Möchten Sie den gegenwärtig gebauten Schiffstyp ändern, dann drücken Sie diesen Knopf, woraufhin eine Liste erscheint, von der Sie den gewünschten Raumschiffstyp wählen können. Verfügen Sie über die für den Bau von Raumtoren nötige Technologie, dann haben Sie auch die Möglichkeit, anstelle eines Raumschiffs ein Raumtor zu bauen.

Verlegungsknopf (Reloc): Mit Hilfe des Verlegungsknopfes können Sie Ihre neuen Raumschiffe in eines Ihrer anderen Sternensysteme verlegen. Dabei kommt es zwischen Bau und Ankunft zu einer zeitlichen Verzögerung, da die neuen Raumschiffe natürlich zuerst die Reise zum Zielort zurücklegen müssen. Sie können damit Raumschiffe in einer entlegenen Ecke Ihres Imperiums bauen und sie dann in ein Sternensystem entlang einer feindlichen Grenze verlegen, ohne dabei jedes Schiff selbst in Bewegung setzen zu müssen. Auf der Karte erscheint eine blaue Linie, an der Sie erkennen können, welche Planeten Ihren Schiffsbau auf andere Planeten verlegt haben.

Kolonietransportknopf (Trans): Mit diesem Knopf können Sie eine Gruppe von Siedlern zu einem Planeten Ihrer Wahl transportieren, wobei Sie dort zuvor jedoch eine Kolonie gegründet haben müssen. Bis zur Hälfte der Bevölkerung eines Planeten kann auf diese Weise während eines Spielzugs transportiert werden. Bevor Sie jedoch Ihre Siedler auf einem unbewohnten Planeten absetzen können, müssen Sie zuerst ein Raumschiff vorausschicken, das über eine "Kolonieberbasis" (Colony Base) verfügt, mit der Sie auf diesem Planeten dann eine Raumbasis errichten können. Auf einigen Planeten herrscht eine lebensfeindliche Atmosphäre, auf denen eine Landung daher nur möglich ist, wenn Sie über die nötige fortschrittliche Technologie verfügen. Sie können Ihre Siedler auch in den Kampf gegen feindliche Kolonien schicken. Wie zuvor benötigen Sie auch hierfür die nötige Technologie, um landen zu können. Sobald Ihre Siedler angekommen sind, beginnt daraufhin der Kampf um die Kontrolle des Planeten.

DIE FLOTTENBEWEGUNG



Mit Hilfe des Flottenstationierungsfensters erteilen Sie Ihren Flotten Bewegungsbefehle. Klicken Sie dazu einfach eine Ihrer Flotten an, die sich gegenwärtig auf einer Umlaufbahn befindet.

Jedes Schiff hat seine eigene Funktion und Kontrollköpfe. Die Zahl rechts unter der Schiffsabbildung zeigt an, wie viele Raumschiffe momentan "in Bewegung" sind. Der "<"-Knopf erhöht und der "<"-Knopf senkt diese Zahl um jeweils ein Schiff. Handelt es sich dabei jedoch um mehrere Schiffe desselben Typs, dann ändern die ">"- und "<"-Knöpfe diesen Wert um jeweils 5% der Gesamtzahl. Mit dem ">>"-Knopf werden alle Raumschiffe eines Typs gewählt, wogegen der "<<"-Knopf den Wert auf Null (0) stellt.

Um einen Zielort zu bestimmen, klicken Sie einfach den gewünschten Stern an, doch muß sich das Ziel für alle Schiffe dieser Flotte innerhalb der Treibstoffreichweite einer Ihrer Kolonien befinden. Befindet sich das Ziel in Reichweite, dann wird zwischen dem gegenwärtigen

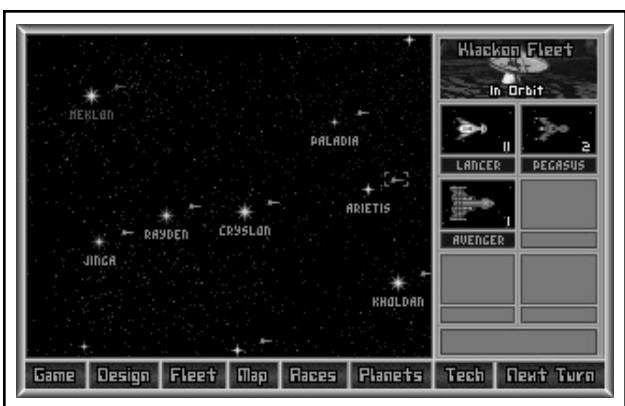
Aufenthaltsort der Flotte und dem gesetzten Ziel automatisch eine grüne Linie gezogen. Sollte der Zug aus irgendeinem Grund unzulässig sein, dann erscheint stattdessen eine rote Linie und eine entsprechende Meldung auf dem Bildschirm.

Der Abbruchknopf (Cancel): bringt Sie zum Hauptbewegungsschirm zurück, wobei keine Befehle erteilt werden.

Der Bestätigungsknopf (Accept): bestätigt die gegenwärtigen Einstellungen. Das Icon für die Schiffsbewegung wird daraufhin automatisch aus der oberen rechten Ecke des Sternensystems in die obere linke Ecke verschoben.

DAS FLOTTENABTASTFENSTER

Mit Hilfe des Flottenabtastfensters erhalten Sie Einblick in die Zusammenstellung jeder Flotte, die sich in Abtastreichweite einer Ihrer Kolonien oder Flotten befindet. Verfügen Sie über fortschrittliche Abtastvorrichtungen oder haben gerade eine Ihrer eigenen Flotten im Visier, dann sind in diesem Fenster auch das Ziel der Flotte und die zum Erreichen des Ziels benötigten Spielzüge aufgeführt.



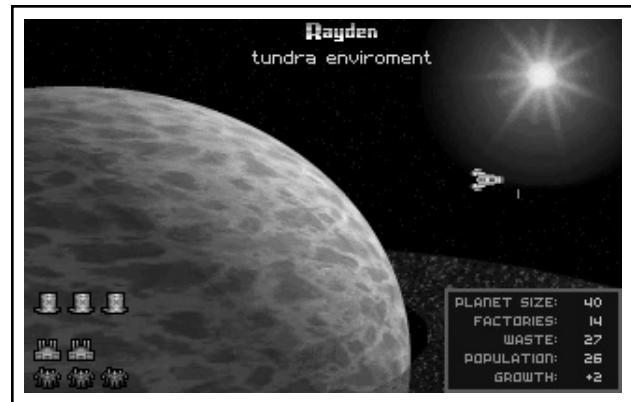
DIE BESIEDLUNG VON PLANETEN

PLANETENINFORMATIONSSCHIRM

Der Planeteninformationsschirm bietet eine Zusammenfassung der momentanen Bevölkerungszahl, Zuwachsrate, Industrieabfälle, Fabriken, planetarischen Verteidigungsschilde und orbitalen Flotten. Jedes Icon des Planeten repräsentiert zehn Einheiten der entsprechenden Kategorie.

Planetaryche Umwelten: "Master of Orion" setzt sich aus 14 verschiedenen Welten zusammen. Die Art der planetarischen Welt bestimmt die Größe des Planeten, wobei die Größe des Planeten festlegt, wie viele Siedler der Planet beherbergen kann und wie schnell die Bevölkerung wachsen wird. Lebensfeindliche Welten (Tundra-, Gift- und Infernowelten sowie tote und radioaktive Planeten) halbieren das normale Bevölkerungswachstum und können nur mit Hilfe fortschrittlicher Technologien besiedelt werden. Lebensfeindliche Welten sind außerdem meistens die Systeme, die über mineralreiche Ressourcen verfügen und den Bau von Schiffen, Verteidigungseinrichtungen und Fabriken dadurch verdoppeln oder sogar verdreifachen.

- Terra-Planeten sind unserer Erde sehr ähnlich und können die größte Siedlerzahl beherbergen.
- Dschungelplaneten (Jungle) sind junge, unentwickelte Welten, die an das Erdzeitalter der Dinosaurier erinnern.
- Ozeanplaneten (Ocean) weisen nur sehr kleine Landmassen auf und liegen fast gänzlich unter Wasser.
- Dürreplaneten (Arid) liegen nur zur Hälfte unter Wasser.
- Steppenplaneten zeichnen sich durch zerklüftetes Gelände aus, das nur sehr schwer geräumt werden kann.
- Wüstenplaneten (Desert) haben nur eine sehr dürftige Wasserversorgung und werden von heftigen Staubstürmen heimgesucht.
- Minimalplaneten sind zum Leben kaum geeignete Welten, die sich durch eine sauerstoffarme Atmosphäre und eine nur dürftige Wasserversorgung auszeichnen.
- Öde Planeten (Barren) haben kein Oberflächenwasser und nahezu gar keine Atmosphäre.
- Tundraplaneten sind gewaltige Eiskugeln, auf denen das ganze Jahr lang Temperaturen unter 0 Grad herrschen.
- Tote Planeten (Dead) haben weder Wasser noch Atmosphäre.
- Infernowelten sind der Venus sehr ähnlich und zeichnen sich durch extrem hohe Temperaturen aus.



DIE BESIEDLUNG VON PLANETEN

- **Giftplaneten (Toxic)** haben korrodierende Atmosphären, die so gut wie jede Art von Ausrüstung zerstören.
- **Radioaktive Planeten (Radiated)** werden fortlaufend von Solarstrahlen bombardiert.

Planetary Spezialeigenschaften: Nicht alle Planeten haben das gleiche Industriepotential. Auf einigen gibt es besondere Umwelten, die einen Einfluß auf das Bevölkerungswachstum haben, andere sind vielleicht reich an wichtigen Metallen für die Bauindustrie.

- **Mineralarmen Planeten (Mineral Poor)** mangelt es an Schwermetallen, die für die Bauindustrie notwendig sind. Der Bau von Raumschiffen, Raketenstützpunkten und neuen Fabriken auf einem dieser Planeten dauert also doppelt so lange. Ökologie und Forschung sind davon jedoch nicht betroffen.
- **Extrem mineralarme Planeten (Ultra Poor)** sind den zuvor aufgeführten Planeten sehr ähnlich, wobei die Produktionsleistungen jedoch auf ein Drittel reduziert werden.
- **Artefaktplaneten (Artifact)** zeichnen sich durch uralte Relikte und Vorrichtungen aus, die andere Völker zurückgelassen haben. Die Entwicklung im Bereich der Technologie geht auf diesen Planeten damit doppelt so schnell vorstatten.
- **Mineralreiche Planeten (Mineral Rich)** verfügen über reiche Schwermetallvorkommen. Der Bau von Raumschiffen, Raketenstützpunkten und neuen Fabriken geht auf einem dieser Planeten also doppelt so schnell vorstatten. Ökologie und Forschung sind davon jedoch nicht betroffen.
- **Extrem mineralreiche Planeten (Ultra Rich)** sind den zuvor aufgeführten Planeten sehr ähnlich, wobei die Produktionsleitungen jedoch verdreifacht werden.
- **Lebensfeindliche Planeten (Hostile)** sind von einer rauen Umwelt geprägt, die das normale Bevölkerungswachstum halbiert, und eine Landung nur durch Nutzung einer fortschrittlichen Technologie möglich macht.
- **Fruchtbare Planeten (Fertile)** eignen sich sehr gut für neue Siedlungen. Das Bevölkerungswachstum ist hier 1,5 mal höher als normal.
- **Gaia-Planeten** sind ökologische Paradiese. Das Bevölkerungswachstum ist hier doppelt so hoch als normalerweise der Fall ist.

Planetengröße (Planet Size): Die Größe eines Planeten gibt einen Hinweis darauf, wie viele Siedler der Planet beherbergen kann. Der auf diesem Bildschirm gezeigte Größenwert bezieht sich darüber hinaus auch auf die Auswirkung industrieller Abfälle und der "Terraformausbreitung". Zu Beginn des Spiels bestimmt die Umwelt des Planeten seine Größe. Mit Hilfe der "Terraformungstechnologie" kann der Planet dann später vergrößert werden, so daß sich auf diesem Planeten weitere Siedler niederlassen können.

Planetary Defense Shields: Planetary Defense Shields schützen die Siedler, die Fabriken und die militärischen Stützpunkte eines Planeten vor feindlichen Angriffen. Planetary Defense Shields bilden dabei die einzige Verteidigung, die Ihre Siedler und Fabriken haben. Ohne einen dieser Schilder werden Sie bei einem Angriff große Verluste verzeichnen. Raketenstützpunkte nutzen diese Planetary Defense Shields zusätzlich zu ihren Kraftfeldern, um einen

feindlichen Angriff abzuwehren. Planetarische Schilde werden automatisch gebaut, wenn die dazu notwendige Technologie entwickelt und der Forschung im Bereich der Verteidigungsvorrichtungen ausreichende Ressourcen zur Verfügung gestellt wurden.

Fabriken (Factories): Jede Fabrik muß bemannt werden. Wie viele Fabriken Ihre Siedler bedienen können, ist von der Automatisierungstechnologie des Spielers abhängig. Je fortschrittlicher diese Automatisierungstechnologie ist, desto mehr Fabriken kann jeder Siedler bedienen. Achten Sie darauf, daß Sie ohne die nötige Technologie zur Beseitigung bzw. Reduzierung von Industrieabfällen nicht zu viele Fabriken bauen, da Sie sonst Uhmengen Ihrer Ressourcen zur Reinigung der Umweltverschmutzung aufwenden müssen. Andernfalls werden Ihre Siedler unter Ihren Händen wegsterben.

Industrieabfälle (Waste): Industrieabfälle reduzieren die Bewohnbarkeit eines Planeten und können für Ihre Siedler bei größeren Mengen sogar tödlich sein. Abhängig von der gegenwärtigen Abfallmenge des Planeten produziert jede Fabrik rund eine Abfalleinheit. Die Abfallmenge, die jede Fabrik erzeugt, können Sie mit Hilfe einer fortschrittlichen Bautechnologie (Advanced Construction Technologie) reduzieren, während die Kosten zur Beseitigung bestehender Abfälle mit einer fortschrittlichen planetologischen Technologie (Advanced Planetology Technology) gesenkt werden kann.

Planetarische Raketenstützpunkte (Planetary Missile Bases): Raketenstützpunkte eignen sich ausgezeichnet zur planetarischen Verteidigung. Obwohl sie unbeweglich sind, stellen Sie die billigste militärische Einheit dar. Im Gegensatz zu Raumschiffen sind Raketenstützpunkte immer mit der zur Zeit besten Technologie ausgestattet: Raketen, Kraftfelder, ECM-Störsender (zur elektronischen Gegenmaßnahme) und Kampfcomputer. Achten Sie jedoch darauf, daß Raketenstützpunkte gewartet werden müssen. Obwohl die Erhaltungskosten für Raketenstützpunkte niedriger als bei Raumschiffen sind, können sie sich trotzdem als teuer erweisen, wenn zu viele gebaut werden.

Bevölkerung (Population): Siedler haben zwei Funktionen: Genügend Produktionsleistungen für den Bau von Raumschiffen und Raketenstützpunkten sowie für die Entwicklung neuer Technologien zu erbringen, um die Produktionsleistungen noch weiter zu steigern. Je größer die Bevölkerung ist, desto mehr kann die Kolonie normalerweise in einem Jahr bauen.

Bevölkerungswachstum (Growth): Ihre Kolonien wachsen jedes Jahr. Wie groß dieses Wachstum ist, ist von der gegenwärtigen Siedlerzahl, der maximalen Bevölkerungszahl (einschließlich der Industrieabfälle) und der Umwelt des Planeten abhängig. Der Zuwachs ist am größten, wenn die Siedlerzahl nur die Hälfte der maximalen Bevölkerungszahl des Planeten zählt. Sollte die maximale Bevölkerungszahl des Planeten aus irgendeinem Grund unter die gegenwärtige Siedlerzahl fallen, dann stirbt eine dementsprechende Anzahl an Siedlern. Lebensfeindliche Umwelten (siehe "Planetarische Umwelten") verlangsamen das Bevölkerungswachstum, während fruchtbare und Gaia-Umwelten dementsprechend das Gegenteil bewirken. Mit fortschreitender Technologie werden Sie schließlich in der Lage sein, lebensfeindliche Umwelten in normale und normale Umwelten in fruchtbare und Gaia-Umwelten zu verwandeln.

Orbitale Flotten (Orbital Fleets): Die um den Planeten kreisenden Raumschiffe repräsentieren die momentan unter der Kontrolle des Planeten stehende Flotte. Der Wert unten rechts zeigt an, aus wie vielen Schiffen jedes Typs sich diese Gruppe zusammensetzt.



KOLONIETRANSPORTE

Mit Hilfe von Kolonietransportern können Sie Siedler und Bodentruppen bewegen, um feindliche Welten anzugreifen. In beiden Fällen muß sich das Sternensystem in Reichweite Ihrer Raumschiffe befinden. Hat der Planet eine lebensfeindliche Umwelt, dann benötigen Sie zur Landung außerdem die entsprechende planetologische Technologie. Sie können jedoch nicht mehr als die Hälfte der Bevölkerung eines Planeten zu einem neuen Sternensystem transportieren und dürfen pro Spielzug nur ein Ziel wählen.

Transportgeschwindigkeit: Kolonietransporter bewegen sich mit einer Geschwindigkeitseinheit unter der Höchstgeschwindigkeit Ihres fortschrittlichsten Triebwerktyps. Haben Sie also z.B. Unterlichttriebwerke (Sub-Light Engines) entwickelt, mit Hilfe derer sich Raumschiffe mit einer Geschwindigkeit von "Warp 3" (drei Parseks pro Jahr) vorwärtsbewegen können, dann würde die Transportgeschwindigkeit "Warp 2" befragt.

Gründung einer neuen Kolonie: Der erste Schritt bei der Besiedlung eines neuen Planeten besteht darin, ein Schiffdesign zu entwickeln, das neben anderen Spezialvorrichtungen auch mit einer Koloniebasis ausgerüstet ist. Befindet sich ein Raumschiff mit einer Koloniebasis auf der Umlaufbahn eines Planeten, auf den noch niemand einen Anspruch erhoben hat, dann dürfen Sie landen und haben die Möglichkeit, auf diesem Planeten eine Kolonie zu gründen. Haben Sie sich für die Gründung einer Kolonie entschieden, dann wird Ihr Raumschiff in Einzelteile zerlegt und die Materialien für den Bau der neuen Kolonie verwendet. Sie können daraufhin weitere Siedler zu diesem Planeten transportieren, so daß die Kolonie schneller wächst. Zusätzlich dazu kann dieser Planet nun auch als Stützpunkt für Raumschiffunternehmen benutzt werden, für die Ihre Raumschiffe tiefer in die Galaxis vordringen müssen.

Invasion feindlicher Planeten: Sie können nur in die Sternensysteme einfallen, die Sie zuvor erforscht haben. Dabei werden feindliche Raumschiffe und Raketenstützpunkte natürlich versuchen, Ihren Kolonietransporter zu zerstören, sobald Sie zur Landung ansetzen. Wollen Sie also auf dem Planeten eines anderen Spielers landen, dann sollten Sie die feindlichen Boden- und Raumschiffstreitkräfte zuerst eliminieren. Andernfalls werden Sie große Verluste unter Ihren Siedlern erfahren. Sobald Ihre Transporter gelandet sind, beginnt ein Nahkampf, wobei der Sieger die Kontrolle über den Planeten erhält. Kämpfe im Weltraum müssen vor Landung Ihrer Transporter ausgefochten werden.

Nahkämpfe auf festem Boden: Nahkämpfe werden in einer Reihe von Gefechten ausgefochten, bis eine Seite eliminiert wurde. Abhängig davon, welche Fortschritte jede Seite im Bereich der Nahkampftechnologie gemacht hat, erhalten beide einen entsprechenden Bonus. Die Bulrathis haben z.B. von Anfang an einen Vorteil im Nahkampf.

Eroberung einer gegnerischen Welt: Gegenüber der Besiedlung unbewohnter Planeten bietet die Eroberung feindlicher Kolonien mehrere Vorteile. Erstens brauchen Sie Ihr Raumschiff nicht mit Koloniebasen auszurüsten, um eine Kolonie zu gründen, und zweitens können Sie die eroberten Fabriken Ihres Gegners nutzen, obwohl diese neu ausgerüstet werden müssen. Dann ist es natürlich auch möglich, daß Sie dabei eine fortschrittliche Technologie entdecken, die Sie selbst noch nicht entwickelt haben.

DER SCHIFFDESIGNBILDSCHIRM

Während Ihrer technologischen Entwicklung werden Sie früher oder später neue Raumschiffe bauen wollen, um aus den fortschrittlichen Waffen, Kraftfeldern, Computern und Triebwerken, die Sie entwickelt haben, einen Nutzen ziehen zu können. Dabei dürfen jedoch immer nur sechs Schiffdesigns in Auftrag gegeben werden. Sie müssen also möglicherweise einige Ihrer Raumschiffe ausrangieren, um Platz für neuere Designs zu schaffen.

Bei der Entwicklung eines neuen Schiffdesigns ist jedoch nicht nur an die Technologie zu denken. Die Größe des Raumschiffs bestimmt z.B., wie viele Vorrichtungen bzw. Geräte das Schiff mit sich führen kann, und die Kosten haben einen Einfluß darauf, wie lange der Bau des Schiffs dauern wird.

Um die Ausrüstung eines Raumschiffs zu ändern, ziehen Sie den Cursor einfach auf die Bezeichnung des Gegenstandes, den Sie ändern möchten, und drücken dann den Mausknopf. Kann der Gegenstand aufgrund einer räumlichen Beschränkung oder mangelnder Technologie in Größe und Leistung nicht verbessert werden, dann ist er dunkelgefärbt. Nach der Wahl erscheint auf dem Bildschirm eine Liste aller zur Verfügung stehenden Technologien einschließlich Kosten, erforderliche Räumlichkeiten und Stromversorgung. Die Spalte der erforderlichen Räumlichkeiten beinhaltet auch zusätzliche Triebwerke, die für die Stromversorgung der entsprechenden Vorrichtung benötigt werden. Vorrichtungen, die zu groß für das gegenwärtig gewählte Raumschiff sind, erscheinen ebenfalls dunkelgefärbt.

Schiffsname (Name): Jedes neue Schiffdesign erhält entsprechend der Größe des Raumschiffes und Ihres Volkes automatisch einen passenden Namen. Möchten Sie diesen Namen ändern, dann ziehen Sie den Cursor auf das Namensfeld, drücken den Mausknopf und geben dann den gewünschten Namen ein.

Schiffsgröße (Ship Size): Die Größe eines Raumschiffs bestimmt, wie viele Vorrichtungen es mit sich führen kann und wie widerstandsfähig und manövrierfähig es im Kampf ist. Kleinere Raumschiffe sind manövrierfähiger und damit im Kampf weitaus schwieriger zu treffen, während bei großen Schiffen demnach das Gegenteil der Fall ist.

Kampfcomputer (Battle Computer): Die Kampfcomputer bestimmen die Richtung, in der das Raumschiff feuert. Je fortschrittlicher Ihr Kampfcomputer ist, desto größer ist demnach auch Ihre Chance, das feindliche Ziel zu treffen. Zusätzlich dazu bieten bessere Kampfcomputer eine schnellere Reaktionszeit und beeinflussen während des Kampfes darüber hinaus auch die Initiative eines Raumschiffs - d.h. in welcher Reihenfolge sich die Raumschiffe in Bewegung setzen und feuern.

Schilde (Shields): Kraftfelder sind für den Fortbestand eines Raumschiffs von großer Wichtigkeit. Die Schilde absorbieren den Schaden aller feindlichen Angriffe um einen ihrer Klasse entsprechenden Wert. Beispiel: Schilde der Klasse V absorbieren 5 Schadenspunkte. Demnach kann ein besserer Schild ein Raumschiff gegen feindliche Angriffe nahezu immun machen.





ECM-Generatoren (ECM): ECM-Einheiten (zur elektronischen Gegenmaßnahme) reduzieren die Wahrscheinlichkeit, daß eine feindliche Rakete das durch diese Vorrichtung geschützte Raumschiff trifft. Die Raketenverteidigungsstärke eines Schiffes ergibt sich aus dem Normalverteidigungswert des Schiffs und seinem ECM-Wert. Ohne einen leistungsstarken ECM-Generator werden fast alle fortschrittlichen Raketen nahezu wie immer ihr Ziel treffen.

Panzerung (Armor): Eine Panzerung schützt ein Raumschiff vor allen Angriffen, indem es die Gesamttrefferpunktzahl (Hit Points) des Schiffes erhöht. Es gibt für jedes Material zwei Arten von Panzerung: Standard- und Doppelrumpf (Standard & Double Hull). Der Standardrumpf benötigt immer die gleichen Räumlichkeiten, ganz gleich, um welches Material es sich handelt. Ein Doppelrumpf (als II dargestellt) erhöht die Trefferpunktzahl eines Schiffes dagegen unter Raumverlust.

Triebwerke (Engines): Die Triebwerke stellen nicht nur den Antrieb eines Raumschiffes dar, sondern dienen auch als Stromversorgung für die mitgeführten Vorrichtungen. Auf der Galaxiskarte stellt jede Geschwindigkeitseinheit (in "Warp" angegeben) ein Parsek pro Jahr dar, d.h. ein Raumschiff mit Fusionsenergietriebwerken (Warp 4) legt vier Parseks pro Jahr zurück. Im Kampf erhöht die Manövriergeschicklichkeit eines Raumschiffes seine Verteidigungsstärke gegen Strahlenwaffen und Raketen. Ältere Triebwerkstypen haben hinsichtlich des Räumlichkeitsverhältnisses eine höhere Leistungsstärke als neue Triebwerke, denn Sie nehmen für die Stromversorgung aller mitgeführten Vorrichtungen einen geringeren Platz des Raumschiffes in Anspruch. Der Nachteil ist jedoch, daß das Schiff sich langsamer vorwärts bewegt und damit ein leichteres Ziel darstellt.

Manövriergeschicklichkeit (Maneuver): Im Gegensatz zu Reisen auf der Galaxiskarte fordert die Bewegung während des Kampfes blitzschnelle Änderungen der Richtung und Geschwindigkeit. Auf der Galaxiskarte können sich die Raumschiffe bei der Beschleunigung in den Hyperraum Zeit lassen. Im Kampf benötigen die Raumschiffe dagegen eine höhere Schubkraft, um dem Trägheitsfaktor entgegenzuwirken und wenn nötig schnell den Kurs zu ändern. Um die erforderliche Schubkraft zu erzeugen, werden demnach also mehr Triebwerke benötigt. Je größer das Raumschiff, desto mehr Triebwerke sind für die Bewegungen im Kampf notwendig. Sehr große Raumschiffe (Huge) sind meistens sehr schwerfällig, wogegen kleine Schiffe generell schneller sind. Während des Kampfes kann sich ein Raumschiff für jeweils zwei seiner Manövriergeschicklichkeitspunkte ein Feld pro Zug vorwärtsbewegen. Die Manövriergeschicklichkeit wirkt sich auch auf die Initiative des Raumschiffes aus, da schnellere Schiffe rascher reagieren als langsamere.

Waffentypen (Weapons): Jedes Schiff kann bis zu vier verschiedene Typen eingebauter Waffen mit sich führen. Klicken Sie dazu auf die Waffe Ihrer Wahl, um sie an der gewünschten Stelle einzubauen. Klicken Sie die kleinen Hoch- und Runterpfeile neben dem entsprechenden Waffenwert an, um die Anzahl der Waffen dieses Typs zu erhöhen bzw. zu senken.

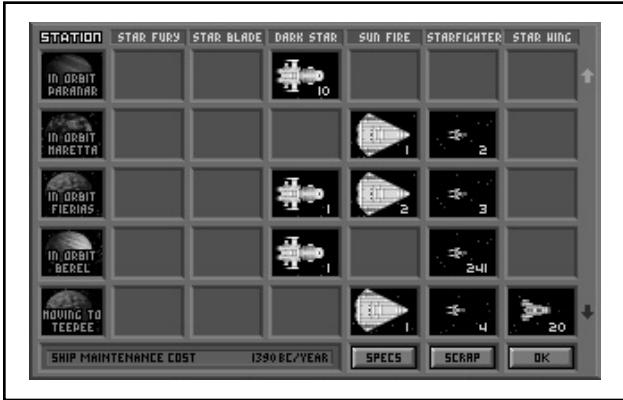
Spezialvorrichtungen (Special Devices): Spezialvorrichtungen rüsten ein Raumschiff mit einzigartigen Fähigkeiten aus. Beispiel: Ein Schiff mit einer Koloniebasis hat die Aufgabe, neue Kolonien zu gründen, wogegen Schiffe mit Kampfscannern während eines Kampfes feindliche Raumschiffe abtasten können. Jedes Schiff kann bis zu drei Spezialvorrichtungen mit sich führen, jedoch nicht mehr als eine pro Typ.

Löscknopf (Clear): Der Schiffdesignbildschirm hält die Designeinstellungen des zuletzt gebauten Raumschiffs fest. Sie können also Ihr letztes Design modifizieren, indem Sie eine neue Schiffsklasse entwerfen. Möchten Sie Ihr Design jedoch ganz von vorn beginnen, dann aktivieren Sie den Löscknopf.

Bauknopf (Build): Sind Sie mit Ihrem Design zufrieden, dann bestätigen Sie durch Drücken des Bauknopfes, woraufhin Sie zur Galaxiskarte zurückkehren. Sie können nun Schiffe dieses Designs bauen, indem Sie es im Produktionsfenster eines Planeten durch Drücken des Schiffsknopfes (SHIP) wählen.

Abbruchknopf (Cancel): Haben Sie es sich anders überlegt und wollen den Bildschirm verlassen, ohne das Schiffdesign zu speichern, dann drücken Sie diesen Knopf.

DER FLOTTENBILDSCHIRM



Mit Hilfe des Flottenbildschirms können Sie die Stationierung Ihrer Weltraumflotte schnell und einfach überprüfen. In der Flottenliste hat jede Ihrer Flotten einen eigenen Eintrag. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um die Liste abzurollen, falls Sie mehr als fünf Flotten haben.

Die Stationierungsspalte (Station) führt den gegenwärtigen Aufenthaltsort der Flotte, das Sternensystem, das diese gerade umkreist oder, wenn unterwegs, ihren Zielort und ihre voraussichtliche Ankunftszeit (ETA) auf.

Klicken Sie eines der Felder einer orbitalen Flotte (in orbit) an, dann werden Sie automatisch zum Flottenstationierungsfenster dieser Flotte gebracht. Klicken Sie dagegen auf das Feld einer Flotte, die gerade unterwegs (in transit) ist, dann werden Sie zum Flottenabtastfenster gebracht.

Spezifikationsknopf (Specs): Klicken Sie diesen Knopf an, dann erscheint der Spezifikationsschirm, von dem aus Sie die Ausrüstung und die Bewaffnung jedes Ihrer Schiffdesigns einsehen können. Dies ist

besonders dann nützlich, wenn Sie veraltete Schiffdesigns ausrangieren möchten, um Platz für neue zu schaffen.

Ausrangierknopf (Scrap): Mit diesem Knopf wählen Sie den Schiffstyp, den Sie ausrangieren möchten, wobei jedes Schiff dieser Klasse ausrangiert wird und 25% der Kosten jedes ausrangierten Raumschiffs erhalten bleiben und in die planetarische Reserve eingehen.

OK-Knopf: Dieser Knopf bringt Sie zurück zum Hauptbildschirm.

SCOUT	SCRAP	SHIELD	Gt Weapon	AMMO	NO SPECIAL DEVICES
	0	0	1 LASER	0	
BEAM DEF 3	ATT LUL	0	WARP	0	
MISL DEF 3	HITS 2	0	SPEED	0	
COLONY SHIP	SCRAP	SHIELD	Gt Weapon	AMMO	COLONY BASE
	0	0	1 LASER	0	
BEAM DEF 11	ATT LUL	0	WARP	0	
MISL DEF 11	HITS 50	0	SPEED	0	
FUEL SHIP	SCRAP	SHIELD	Gt Weapon	AMMO	REFUELING TANKS
	0	0	1 LASER	0	
BEAM DEF 21	ATT LUL	0	WARP	0	
MISL DEF 21	HITS 50	0	SPEED	0	
FRIGATE	SCRAP	SHIELD	Gt Weapon	AMMO	NO SPECIAL DEVICES
	0	0	2 LASERS	0	
BEAM DEF 21	ATT LUL	0	WARP	0	
MISL DEF 21	HITS 10	0	SPEED	0	
BOMBER	SCRAP	SHIELD	Gt Weapon	AMMO	NO SPECIAL DEVICES
	0	0	1 LASER	0	
BEAM DEF 21	ATT LUL	0	WARP	0	
MISL DEF 21	HITS 10	0	SPEED	0	
10 NUCLEAR BOMBS	10				
CRUISER	SCRAP	SHIELD	Gt Weapon	AMMO	BATTLE SCANNERS
	0	0	4 HEAVY LASERS	0	
BEAM DEF 21	ATT LUL	0	WARP	0	
MISL DEF 21	HITS 50	0	SPEED	0	
4 NUCLEAR MISSILES	5				
4 NUCLEAR BOMBS	10				

DER SPEZIFIKATIONSBILDSCHIRM

Dieser Bildschirm gibt Ihnen detaillierte Informationen über die Ausrüstung und die Bewaffnung jedes Schiffstyps, den Sie entwickelt haben.

Ausrangierknopf (Scrap): Dieser Knopf rangiert alle Schiffe dieses Designs aus, wobei 25% der Kosten eines ausrangierten Raumschiffs erhalten bleiben und in die planetarische Reserve eingehen.

DER VÖLKERBILDSCHIRM

Anhand des Völkerbildschirms können Sie Ihre diplomatische Stellung gegenüber allen Völkern einsehen, mit denen Sie Kontakt aufgenommen haben. Sie können diplomatische Verhandlungen einleiten und dadurch Berichte über den Status aller Völker einholen. Die Zuteilung von Produktionsleistungen für Spionageaktivitäten und Sicherheitsmaßnahmen erfolgt ebenfalls von diesem Bildschirm aus.

Kontaktaufnahme: Auf dem Bildschirm bleibt das Fenster eines Volkes so lange geschlossen (wobei die Meldung "No Contact" - Kein Kontakt erscheint), bis Ihre Raumschiffe (ausschließlich Langstreckenspäher - Long Range Scouts) einen Planeten Ihres Gegners erreichen können und sich dieser Planet in Abtastreichweite Ihrer Scanners befindet.

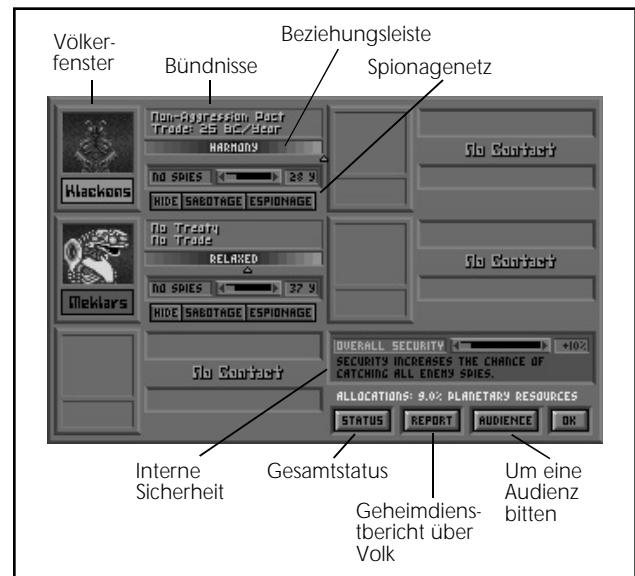
Völkerfenster: Auf diesem Bildschirm hat jedes Volk in der Galaxis sein eigenes Völkerfenster. Jedes dieser Fenster führt alle Bündnisse oder Handelsvereinbarungen mit diesem Volk auf und gibt Informationen über die gegenwärtige Haltung dieses Reiches Ihnen gegenüber.

Diplomatische Beziehungen: Die buntgefärbte Leiste unter den Verhältnislisten zeigt den gegenwärtigen Spannungsgrad zwischen den verschiedenen Völkern an. Die Position des blauen Dreiecks weist darauf hin, welche Haltung das jeweilige Volk Ihnen gegenüber eingenommen hat. Die Kategorie "Beziehungen" ist in fünfzehn Grade aufgeteilt, die von tödlicher Fehde (Feud) bis hin zur Harmonie reichen. Je schlechter die Beziehungen sind, desto wahrscheinlicher ist es, daß der Gegner Sie angreifen wird. Liegen Sie mit einem Gegner in Fehde, dann wird er Sie nahezu bei jedem Zug angreifen.

Spione: Unter den diplomatischen Informationen befindet sich ein Abschnitt für Ihre Spionagebemühungen in diesem Imperium. Mit Hilfe der Produktionszuteilungsleiste können Sie neue Spionagenetzwerke im Reich Ihres Gegners etablieren. Spionagenetzwerke sind jedoch sehr teuer. Achten Sie also darauf, daß Sie dafür nicht mehr ausgeben als Sie sich leisten können.

Aufträge (Missions): Mit Hilfe der drei Knöpfe unter den Produktionsleisten können Sie Ihren Spionen bestimmte Aufträge erteilen. Die Option "Hide" (verstecken) reduziert die Wahrscheinlichkeit, daß Ihre Spione von gegnerischen Sicherheitsstreitkräften entdeckt werden. Dies kann besonders wichtig sein, wenn Sie versuchen, Ihre diplomatischen Beziehungen zu diesem Volk zu verbessern. Erhalten die Spione den Befehl "Sabotage", dann werden sie versuchen, entweder Fabriken oder Raketenstützpunkte des Gegners zu zerstören oder in einer seiner Kolonien eine Rebellion anzustiften. Aktivieren Sie die Option "Espionage" (Spionage), dann widmen sich Ihre Spione dagegen dem Raub von Technologien.

Interne Sicherheit (Internal Security): Mit diesem Schieber steuern Sie, wie viele Ihrer Ressourcen Sie für die Eliminierung gegnerischer Spionagenetze in Ihrem Imperium einsetzen.



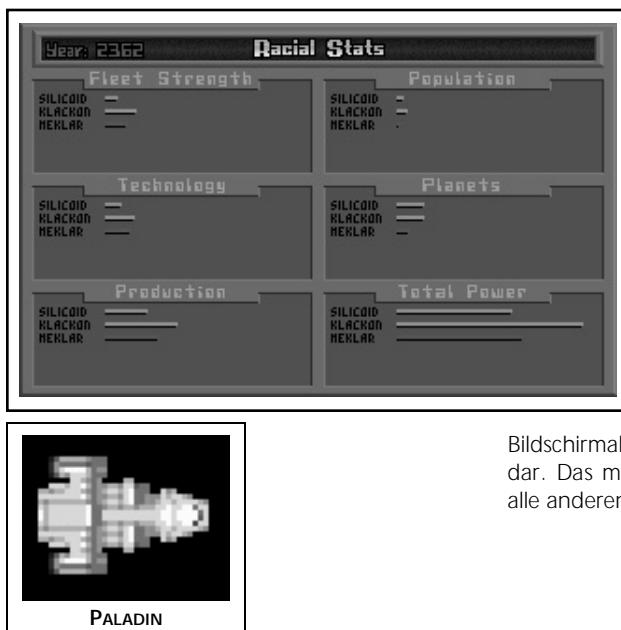
DER VÖLKERBILDSCHIRM

Statusknopf: Ruft den Statusbildschirm ab, der einen Bericht über die allgemeine Lage in der Galaxis bietet. Dabei wird jedes Volk, mit dem Sie Kontakt aufgenommen haben, nach fünf verschiedenen Kategorien und nach Ihrem Einfluß, d.h. Ihrer Macht in der Galaxis bewertet.

Berichtsknopf (Report): Mit diesem Knopf rufen Sie die neuesten Geheimdienstberichte über ein Volk ab, wobei anstelle des Mausursors die Meldung "WHO" (wer) erscheint. Sie müssen dann das Volk anklicken, über das Sie Informationen einholen möchten, woraufhin der Berichtsbildschirm erscheint.

Audienzknopf (Audience): Mit diesem Knopf können Sie mit jedem Kaiserreich verhandeln, mit dem Sie in Kontakt sind, wobei anstelle des Mausursors die Meldung "WHO" (wer) erscheint. Sie müssen dann das Volk anklicken, mit dem Sie sprechen möchten, woraufhin der Audienzbildschirm mit einer Reihe von möglichen Gesprächsthemen erscheint.

Erneute Audienzen: Imperatoren sind sehr beschäftigte Leute und haben damit keine Zeit für weitere Feilschereien über dasselbe Thema. Mit jeder weiteren Audienz werden Sie also feststellen, daß er Ihren Biten weniger kooperativ begegnet. Gehen Sie ihm trotzdem weiter auf die Nerven, dann läßt er Sie abweisen und ist erst nach mehreren Jahren wieder bereit, Sie vorsprechen zu lassen.



STATUSBILDSCHIRM

Jede Leiste ist eine logarithmische Repräsentation der Macht eines Volkes in jedem der oben aufgeführten Bereiche, doch erscheinen auf dem Statusschirm nur die Völker, mit denen Sie momentan im Kontakt sind.

Der Bildschirmabschnitt "Fleet Strength" zeigt die relative Stärke der Raumschiff-Flotte jedes Volkes an. Der Abschnitt "Population" gibt die genaue Bevölkerungszahl jedes Volkes an. Der Gesamt-technologiefortschritt jedes Volkes kann anhand des Abschnittes "Technology" ermittelt werden. Der Abschnitt "Planets" zeigt an, wie viele Planeten mit einer Produktionsleistung von mindestens 100 BC jedes Volk besitzt. Der Produktionsabschnitt führt die Gesamtproduktionsleistung jedes Planeten anhand einer logarithmischen Berechnungsleiste auf. Je mehr sich diese Leiste nach rechts ausdeht, desto höher ist demnach die Produktionsleistung. Der Bildschirmabschnitt "Total Power" stellt eine relative Bewertung der Stärke jedes Volkes dar. Das mächtigste Volk ist durch eine vollständige Leiste gekennzeichnet, wogegen alle anderen Völker nach proportionalen Anteilen aufgeführt sind.

GEHEIMDIENSTBERICHTSBILDSCHIRM

Dieser Bildschirm führt eine Liste der acht fortschrittlichsten Technologien in jedem Forschungsbereich auf. Hier erhalten Sie auch einen Einblick auf jegliche Bündnisse oder Kriege, an die das jeweilige Volk momentan gebunden ist. Der Bericht wird bei jedem Spielzug auf den neuesten Stand gebracht, sofern sich im Reich Ihres Gegners mindestens einer Ihrer Spione aufhält. Andernfalls erfahren Sie hier, wann der letzte zuverlässige Bericht eingegangen ist.



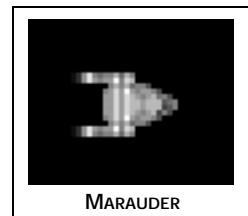
DER AUDIENZBILDSCHIRM

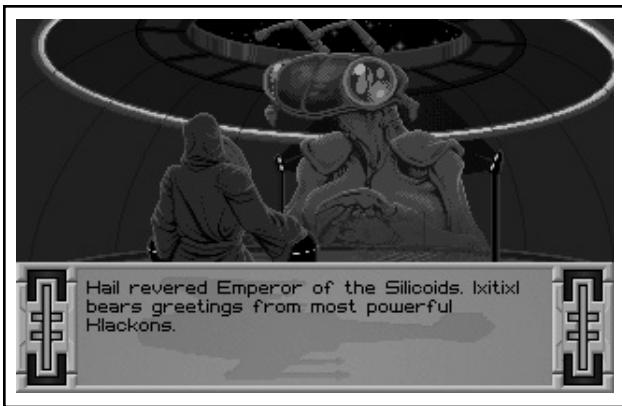
Mit Hilfe des Audienzbildschirms können Sie Verhandlungen mit jedem Volk einleiten, mit dem Sie in Kontakt sind. Das Menü unten auf dem Bildschirm führt die möglichen Themen auf, die Sie mit den Imperatoren andere Völker besprechen könnten. Optionen, die momentan nicht zur Verfügung stehen, sind dunkelfarbig dargestellt. Die möglichen Gesprächsthemen sind folgende:

Bündnis vorschlagen (Propose Treaty): Mit dieser Option wählen Sie die Art des Bündnisses, das Sie abschließen möchten:

- Ein Friedensvertrag (Peace Treaty) wird unterschrieben, um einen Krieg zwischen zwei Völkern zu beenden. Je mehr sich der Krieg auf Ihre Seite schlägt, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß Ihr Gegner zustimmen wird. Stehen die Dinge für Sie dagegen schlecht, dann wird Ihr Gegner kein Interesse daran haben, einen Friedensvertrag mit Ihnen zu schließen.
- Ein Nichtangriffspakt (Non-Aggression Pact) ermöglicht eine friedliche Koexistenz Ihrer Raumschiffe auf einer Umlaufbahn, sofern sich in diesem Sternensystem keine Kolonie befindet. Schicken Sie Ihre Flotte dagegen zu einer Kolonie des anderen Volkes, dann wird man Ihre Flotte trotz des Paktes angreifen. Derartiges Handeln kann einen Nichtangriffspakt also ohne weiteres zunichte machen.
- Ein Bündnis (Alliance) verbietet jegliche Kämpfe zwischen zwei Völkern und gestattet beiden Seiten, die Kolonien des anderen als Auftankdepots zu nutzen, um die Reichweite ihrer Raumschiffe zu vergrößern.

Sie können auch versuchen, die Beziehungen eines Reiches mit anderen Völkern zu beeinflussen, oder einen Imperator darum bitten, sein Bündnis mit einem anderen Volk zu brechen oder den Krieg zu erklären.





Hail revered Emperor of the Silicoids. Ixitixl bears greetings from most powerful Hlackons.

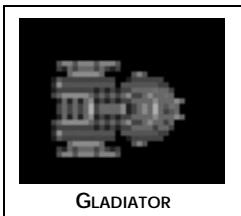
Einen Handelsvertrag abschließen (Form Trade Agreement): Der Handel kann sich für beide Seiten als äußerst profitabel erweisen. Ein Handelsvertrag kann jedoch erst abgeschlossen werden, wenn beide Seiten eine Gesamtproduktionsleistung von mindestens 100 BC erzielt haben. Dabei dauert es mehrere Spielzüge, bevor das Handelsverhältnis einen Gewinn einbringt. Je länger dieses Handelsverhältnis zwischen den zwei Reichen anhält, desto höher steigen die Gewinne, bis sie schließlich dem Wert eines Bündnisses entsprechen.

Bündnis/Handelsvertrag brechen/Drohen (Threaten/Break Treaty and Trade): lässt Sie jedes Bündnis brechen, das Sie mit anderen Reichen geschlossen haben. Die anderen Imperatoren werden sich jedoch an jedes Bündnis erinnern, das Sie gebrochen haben, überlegen Sie es sich also gut. Sie können sich aber auch dafür entscheiden, einem Volk einen Angriff anzudrohen (Threaten), um es zu Tributzahlungen zu ermuntern. Abhängig von der relativen Stärke des

jeweiligen Imperiums wird man Sie entweder ignorieren, Tribut zahlen oder Ihnen den Krieg erklären.

Tribute anbieten (Offer Tribute): ist der einfachste Weg, auf dem Sie Ihre Beziehungen zu einem anderen Imperium verbessern können. Sie können Ihren Tribut entweder in BC-Einheiten oder mit Technologien zahlen, die Sie entwickelt haben. Technologische Tribute sind sehr effektiv und haben eine lang anhaltende Wirkung auf Ihre Beziehungen. Geldliche Tributzahlungen werden Ihrer planetarischen Reserve entnommen.

Technologieaustausch (Exchange Technology): ermöglicht den Austausch von Technologien zwischen zwei Reichen. Der andere Imperator gibt Ihnen hierbei eine Liste von Technologien, die er Ihnen zum Austausch anbietet. Haben Sie sich für eines seiner Angebote entschieden, dann erhalten Sie eine weitere Liste, auf der Ihr Gegner seine Forderungen darbietet.



DER PLANETENBILDSCHIRM

Der Planetenberichtsschirm bietet nicht nur einen Planetengesamtüberblick über alle Ihrer Sternensysteme und eine Aufgliederung Ihrer Wartungskosten, sondern ermöglicht es Ihnen auch, jederzeit einen Planeten Ihrer Wahl abzurufen und sich dorthin zu begeben. Werfen Sie einen genaueren Blick auf diesen Bildschirm, dann werden Sie bald entdecken, welche Planeten das beste Bevölkerungswachstum haben und auf welchen Ihre Siedler aufgrund der Umweltverschmutzung sterben.

Nach Abruf dieses Bildschirms ist zunächst der Planet markiert, den Sie zuvor eingesehen haben. Wählen Sie nun eine andere Planetenreihe, dann werden Sie direkt zum Planeten Ihrer Wahl auf dem Hauptkontrollschild gebracht.

Pfeil-Icons: Haben Sie mehr als zwölf Planeten unter Ihrer Kontrolle, dann können Sie mit Hilfe der Pfeiltasten durch die Liste gehen, um den gewünschten Planeten ausfindig zu machen.

Bevölkerung (Population): Die Bevölkerungszahl der gegenwärtig gewählten Kolonie erscheint im linken Feld. Hat sich diese Zahl während des letzten Spielzugs geändert, dann erscheint im rechten Feld ein Pfeil (rot für Zunahme und grün für Rückgang) und der Wert, um den sich die Bevölkerungszahl verändert hat. Sofern die Kolonie nicht in einen Kampf verwickelt war, ist ein roter Pfeil ein sicherer Hinweis darauf, daß die Siedler dort aufgrund der Umweltverschmutzung sterben. (Für Einzelheiten zum Bevölkerungswachstum siehe "Die Besiedlung von Planeten".)

Planetaryische Schilde (SHD): Planetarische Schilde schützen sowohl die Bevölkerung als auch die Raketenstützpunkte eines Planeten vor feindlichen Angriffen. Der hier aufgeführte Wert für den Schild (z.B. V-XX) zeigt an, wie viele Schadenspunkte der Schild bei jedem Angriff abfängt. Raketenstützpunkte werden sowohl von den planetarischen Schilden als auch von ihren eigenen Deflektorschilden beschützt.

Fabriken (FACT): Die Fabriken bilden die Hauptquelle der Produktion einer Kolonie. Jede Fabrik muß dabei jedoch von mindestens einem Siedler besiedelt sein. Mit fortschrittlicher Automatisierungstechnologie werden die Siedler später in der Lage sein, mehrere Fabriken gleichzeitig zu bedienen. Jegliche Fabriken außerhalb der Kontrolle der Siedler kann daher nicht in Betrieb gehalten werden.

Raketenstützpunkte (BASE): Für die planetarische Verteidigung bilden Raketenstützpunkte eine billige Alternative zu den Weltraumflotten.

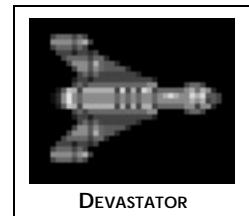
Industrielle Abfälle (WST): Der neben der Fabrikspalte aufgeführte Wert für die industriellen Abfälle reduziert die maximale Anzahl an Siedlern, die auf diesem Planeten leben können. Der Berichtsbildschirm eignet sich sehr gut dazu, die Planeten zu ermitteln, die von Umweltverschmutzungsproblemen geplagt sind, so daß Sie sich sofort dorthin begeben können und die Ausgaben im Ökologiebereich dementsprechend steigern können.

#	PLANET	POPULATION	SHD	FACT	BASE	WST	PROD	SPACE DOCK	NOTES
	JINGA	2	+	+2	0	0	0	0	
	CRYSLON	34	+	+2	200	3	90	212	
	SELIA	30			13	0	29	22	SCOUT
	RAYDEN	40			80	0	30	101	SCOUT
	GION	43	+	+1	55	0	75	77	SCOUT

Spending Costs **Total Income**

SHIPS	3.3%	SPRING	0.02	TRADE	3 BC	RESERVE	132 BC	TRANSFER	OK
BASES	1.6%	SECURITY	0.02	PLANETS	419 BC				

[Navigation Buttons: Left, Right, Up, Down]



DER PLANETENBILDSCHIRM

Produktion (PROD): Die Gesamtproduktionsleistungen eines Planeten geben an, wieviel eine Kolonie pro Spielzug bauen kann.

Weltraumdock (Space Dock): Hier wird der Schiffstyp angegeben, der im Weltraumdock momentan gebaut wird. Der Eintrag ist dagegen schwarz, wenn der Planet keine Schiffe baut.

Hinweis: Planeten mit besonderen Umweltbeschaffenheiten oder Schwermetallablagerungen haben einen Einfluß auf das Bevölkerungswachstum und die Produktionsleistungen eines Planeten. Für Einzelheiten über die verschiedenen Umwelten siehe Abschnitt "Planetaryische Umwelten". (*) weist darauf hin, daß der Planet über ein Raumtor verfügt.

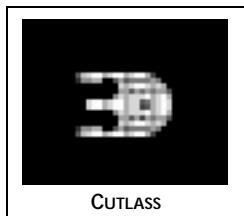
Wartungskosten (Maintenance Costs): Die unten aufgeführten Werte geben die Wartungskosten für Schiffe, Raketenstützpunkte, Handelsverträge und Tributzahlungen an.

Andere Kosten (Spending Costs): Führt die Kosten für Ihr Spionagenetzwerk, Ihre internen Sicherheitsmaßnahmen sowie Schiffs- und Raketenstützpunktwartung auf.

Einkünfte (Income): Die Rubrik "Planets" bezieht sich auf die Gesamtproduktionsleistung Ihrer Kolonien und jegliche an Sie gezahlte Tribute. "Trade" stellt das Gesamtbruttoeinkommen Ihrer Handelsverträge dar.

Planetaryische Reserve (Planetary Reserve): In der "Planetaryischen Reserve" können Sie Ressourcen für eventuelle Notfälle beiseite legen und einer Kolonie in Schwierigkeiten somit jederzeit BC-Einheiten zuteilen. Sie können die Produktionsleistung jedes Planeten um bis zu 20% besteuern, wobei für jede 2 BC-Einheiten Ihrer Planeten jeweils 1 BC-Einheit in Ihre planetaryische Reserve eingeht.

Überweisung (Transfer): Die Gelder in Ihrer planetaryischen Reserve können jederzeit dafür benutzt werden, einer Kolonie in Schwierigkeiten zusätzliche BC-Einheiten zu überweisen. Der Überweisungsbetrag, den eine Kolonie innerhalb eines Jahres nutzen kann, ist jedoch auf ihre Gesamtproduktionsleistung begrenzt, denn die ihr für dieses Jahr zur Verfügung stehenden Ressourcen werden damit verdoppelt. Jeglicher Überschuß wird demnach in den darauffolgenden Jahren benutzt.



DER TECHNOLOGIEBILDSCHIRM

Die Technologie spielt eine wichtige Rolle in Ihrem Bestreben, "Master of Orion" zu werden, denn auch wenn Sie eine mächtige Industrie und eine große Flotte aufgebaut haben, kann ein technologisch fortschrittlicheres Volk Sie jederzeit auslöschen, genauso wie die Spanier damals die Azteken vom Erdboden wischen.

Es gibt sechs wissenschaftliche Bereiche im Spiel: die Computertechnologie, Bautechnologie, Kraftfeldtechnologie, Planetologie, Antriebstechnologie und Waffentechnologie.

Die Computertechnologie wird für die Entwicklung von Kampfcomputern, Störsendern zur elektronischen Gegenmaßnahme, Tiefraumscannern, verbesserten Automatisierungskontrollen und den Technologienullabgleichern benötigt. Ihr Stand in der Computertechnologie hat darüber hinaus auch einen Einfluß auf Ihre Erfolgschancen bei Spionage- und Sabotageaktivitäten.

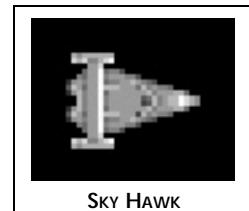
Die Bautechnologie senkt nicht nur die Allgemeinkosten für den Bau von Raumschiffen, Raketenstützpunkten und Fabriken, sondern wird außerdem dafür benötigt, Technologien zu entwickeln, die verbesserte Materialien für Panzerungen, die Verminderung der Abfallproduktion jeder Fabrik und vollautomatisierte Reparatureinheiten verfügbar machen. Unterschätzen Sie die Wichtigkeit der Bautechnologie also nicht, denn ohne werden Sie nicht in der Lage sein, Schiffe schnell und effizient zu bauen.

Kraftfeldtechnologie ist erforderlich, um Deflektorschilde, planetarische Verteidigungsschilde, Repulsionsstrahler, Stauungsfelder, Blitzschilde und Tarnvorrichtungen zu entwickeln. Einer der besten Wege, auf dem Sie militärische Überlegenheit erzielen können, ist, ein Kraftfeld zu entwickeln, gegen das die Waffentechnologie des Gegners nichts ausrichten kann.

Die Planetologie konzentriert sich auf Technologien, die sich der Umweltverbesserung widmen. Mit Hilfe der Planetologie kann ein fortschrittliches Verfahren zur Wiederherstellung der Umwelt, eine Terraformungsmethode zur Vergrößerung eines Planeten, eine gesteuerte Umwelteinheit zur Landung auf lebensfeindlichen Planeten, biologische Waffen sowie fortschrittliche Klon- und Bodenreicherungsverfahren entwickelt werden, um das Bevölkerungswachstum zu erhöhen. Eine verbesserte Planetologie hat darüber hinaus auch einen Einfluß auf die Zufriedenheit und Leistung Ihrer Siedler.

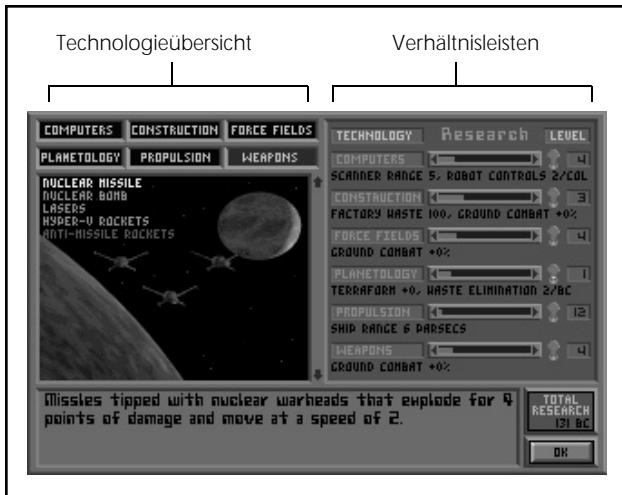
Mit Hilfe der erforderlichen Antriebstechnologie können Sie leistungsstärkere Raumschifftriebwerke, Trägheitsstabilisatoren, Warp-Umwandler, Subweltraumteleporter, Pulsare und Hochenergiestrahlnutzungseinheiten entwickeln sowie die Reichweite Ihrer Raumschiffe vergrößern. Zu Beginn des Spiels spielt die Antriebstechnologie wahrscheinlich die wichtigste Rolle, da Sie mit der gegebenen Reichweite Ihrer Raumschiffe unter Umständen nicht in der Lage sein werden, andere Planeten zu erreichen und damit auch keine Kolonien gründen können.

Mit Hilfe der Waffentechnologie können Sie fortschrittliche Waffen für Ihre Raumschiffe, Raketenstützpunkte und Bodentruppen entwickeln.



DER TECHNOLOGIEBILDSCHIRM

Erwerb neuer Technologien: Technologien können auf verschiedene Art und Weise erworben werden: durch Investition von Ressourcenpunkten in die sechs Technologieforschungsbereiche, durch Raub von Technologien anderer Völker, durch Austausch von Technologien mit anderen Völkern oder indem Sie nach Eroberung eines Planeten auf Technologien stoßen, die ein anderes Volk zurückgelassen hat.

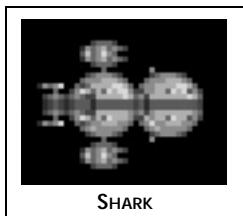


Technologieübersicht: Sie können eine Liste Ihrer technologischen Fortschritte in jedem der sechs Forschungsbereiche abrufen, indem Sie den entsprechenden Knopf im oberen linken Bildschirmabschnitt drücken. Der rot markierte Knopf ist dabei momentan aktiv. Die technologischen Fortschritte, die Sie im gegenwärtig gewählten Forschungsbereich gemacht haben, sind im Abschnitt unter dem Knopf aufgelistet. Klicken Sie einen bestimmten technologischen Fortschritt an, dann erscheint dazu unten auf dem Bildschirm eine detaillierte Beschreibung.

Technologieverhältnisleisten: Mit Hilfe der Technologieverhältnisleisten auf der rechten Seite können Sie die Gesamtzahl der Forschungspunkte aller Ihrer Planeten zwischen den sechs Forschungsbereichen aufteilen. Um den Wert einer der Verhältnisleisten zu ändern, klicken Sie mit dem Maus-Icon einfach die gewünschte Leiste an. Mit Hilfe der daraufhin auf beiden Seiten der Leiste erscheinenden Pfeile können Sie feinere Änderungen vornehmen. Die Gesamtlänge der Leiste repräsentiert 100% der Gesamtforschungspunktzahl, wobei der Gesamtzuteilungswert der sechs Forschungsbereiche nicht mehr als 100% betragen darf. Erhöhen Sie also den Zuteilungswert in einem Bereich, dann senken Sie damit automatisch die Werte in den anderen Bereichen.

Möchten Sie den Zuteilungswert eines Forschungsbereiches festsetzen, so daß er nicht geändert werden kann, dann klicken Sie links die Leistenbezeichnung (z.B. "Scanner Range") an. Die Leiste färbt sich daraufhin rot, wobei dieser Verhältniswert nun nicht mehr geändert werden kann. Möchten Sie den Wert später wieder ändern, dann aktivieren Sie erneut die entsprechende Leistenbezeichnung.

Jede technologische Vorrichtung fordert einen bestimmten Grundforschungspreis, der gezahlt werden muß, bevor die Vorrichtung fertiggestellt werden kann. Dabei füllen sich die Glühbirnen neben jeder Technologieleiste langsam und zeigen damit an, wieviel Sie in diesen Bereich noch investieren müssen. Jedes Jahr, in dem Sie weitere Gelder in diesen Forschungsbereich investieren nachdem sich die Glühbirnen gänzlich gefüllt haben, erfahren Sie, wie hoch Ihre Erfolgschancen liegen (als Prozentwert - % - angegeben), daß Ihre Wissenschaftler die entsprechende Vorrichtung fertigstellen. Dieser Wert steigt fortlaufend an, sofern Sie weiter in diesen Forschungsbereich investieren. Tun Sie das nicht, dann wird der Bau der Vorrichtung eingestellt.



Reduzierte Kosten und Miniaturisierung: Mit Hilfe technologischer Fortschritte können Sie nach und nach sowohl Ihre Kosten als auch die Größe Ihrer technologischen Vorrichtungen reduzieren. Je höher Ihr Technologiestand also über dem entsprechenden Mindestwert liegt, desto weniger wird der Bau einer neuen Vorrichtung kosten und desto weniger Platz Ihres Raumschiffes wird sie beanspruchen. Obwohl die Entwicklung weiterer Neuerungen nach Erreichen des 50. Technologiegrades nicht mehr möglich ist, können Sie die Größe und die Baukosten bestehender Vorrichtungen weiterhin reduzieren.

KÄMPFE IM WELTRAUM

Zu Kämpfen im Weltraum kommt es immer dann, wenn Flotten verschiedener Völker in einem Sternensystem aufeinandertreffen. Der Kampf beginnt dabei sofort und hält so lange an, bis eine Seite eliminiert wurde, den Rückzug angetreten hat oder 50 Spielzüge abgelaufen sind, wobei in diesem Fall der Angreifer zum Rückzug gezwungen wird. Hat der Verteidiger keine orbitale Flotte, dann kann er seinen Planeten auch von seinen Raketenstützpunkten aus verteidigen.

Schiffsblickrichtung: Bei einem Kampf beginnen alle Ihrer Raumschiffe auf der linken Bildschirmseite mit Blick nach rechts, alle feindlichen Raumschiffe dementsprechend auf der gegenüberliegenden Seite. Die Anzahl der Schiffe innerhalb einer Gruppe ist unter dem Schiffs-Icon aufgeführt. Fällt dieser Wert auf Null, dann wurde die entsprechende Gruppe eliminiert. Im Fall eines Planeten stellt dieser Wert die Anzahl der übriggebliebenen Raketenstützpunkte dar.

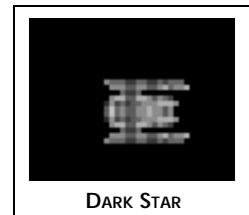
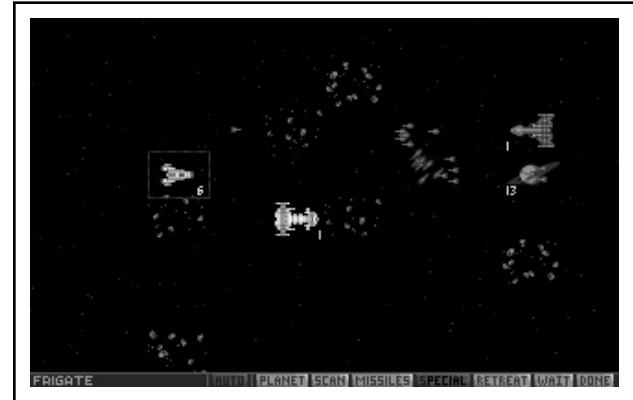
Initiative: Die Reihenfolge, in der die Raumschiffe sich in Bewegung setzen und feuern, ist von ihren sog. Initiativwerten abhängig. Die "Initiative" eines Schiffes beruht auf seiner Manövriegsfähigkeit und seinem Kampfcomputer. Schiffe mit einem höheren Initiativwert als der des Gegners machen den ersten Zug und können auch zuerst feuern, sobald sich die gegnerischen Raumschiffe in Reichweite begeben haben. Hinsichtlich der Feuerbefehle gibt es jedoch zwei Ausnahmen: Schiffe, die einen Subweltraumteleporter oder eine Tarnvorrichtung benutzen, feuern nach Deaktivierung der entsprechenden Vorrichtung immer zuerst.

Momentanes Raumschiff: Ist es Zeit für ein Raumschiff, sich in Bewegung zu setzen, dann ist es mit einem roten Kasten markiert. Das Schiff kann sich daraufhin also in Bewegung setzen und seine Waffen abfeuern. Hat es alle Waffen abgefeuert, dann ist der Zug beendet, und es kann sich erst wieder bei seinem nächsten Zug bewegen.

Bewegungs-Icons: Welchen Schritt ein Raumschiff nach Drücken der Maus machen wird, ist vom gegenwärtig über dem entsprechenden Feld gezeigten Icon abhängig.

 Das Bewegungs-Icon zeigt an, daß das Raumschiff auf dieses Feld vorrücken darf. Wie viele Felder ein Schiff während eines Zuges vorrücken kann, ist von seiner Kampfgeschwindigkeit abhängig. Nach Drücken des Mausknopfes bewegt sich das Raumschiff dann auf das entsprechende Feld. Begibt es sich dabei in Reichweite der gegnerischen Waffen, dann wird der Gegner höchstwahrscheinlich die erstbeste Gelegenheit nutzen, das Raumschiff unter Beschuß zu nehmen.

 Das Fadenkreuz-Icon erscheint über allen feindlichen Zielen, die sich innerhalb Ihrer Waffenreichweite befinden. Durch Anklicken dieses Icons feuern Sie demnach alle in Reichweite befindlichen Waffen auf dieses Raumschiff ab. Haben einige Ihrer Strahlenwaffen also eine geringere Reichweite, dann werden diese nicht abgefeuert und können stattdessen gegen andere, näherliegende Ziele oder zur Verteidigung eingesetzt werden, falls Sie plötzlich in Reichweite feindlicher Waffen geraten sein sollten.





Das Fragezeichen-Icon erscheint immer dann, wenn Sie den Mauszeiger auf eines Ihrer eigenen Raumschiffe gezogen haben. Klicken Sie dieses Icon an, dann rufen Sie damit die Spezifikationen dieses Schiffes ab.



Dieses Icon weist darauf hin, daß auf diesem Feld keine gültige Kampfhandlung möglich ist.

Mit dem "Auto"-Knopf (Automatik) geben Sie die Kontrolle über Ihre Flotte an den Computer. Der Computer bewegt daraufhin automatisch Ihre Raumschiffe und feuert auf den Gegner, bis Sie erneut den Mausknopf drücken.

Der "Done"-Knopf (Fertig) beendet den Zug des sich gegenwärtig bewegenden Schiffs. Hat das Schiff seine Strahlwaffen jedoch noch nicht abgefeuert, dann kann es das auch später noch tun, sobald sich ein feindliches Raumschiff in Schußreichweite begibt.

Der "Missile"-Knopf (Rakete) schaltet die Raketen des sich gegenwärtig bewegenden Schiffs ein oder aus. Da die Raumschiffe nur über eine begrenzte Anzahl an Raketen verfügen, sollten Sie sich vielleicht überlegen, ob Sie nicht vorerst Ihre anderen Waffen abfeuern wollen. Der "Missile"-Knopf kann jederzeit gedrückt werden, um Ihre Raketen ein- bzw. auszuschalten.

Der "Retreat"-Knopf (Rückzug) entfernt das momentan markierte Raumschiff aus dem Kampfgeschehen. Der Gegner kann dann bei seinem nächsten Zug versuchen, das Raumschiff zu treffen, während es sich vom Bildschirm zurückzieht. Gehen Sie aus dem Kampf als Sieger hervor, dann schließen sich Ihre anderen Raumschiffe daraufhin wieder Ihrer Flotte an.

Der "Scan"-Knopf (Abtasten) kann nur benutzt werden, wenn mindestens eines Ihrer Raumschiffe mit einer Kampfabtastvorrichtung ausgerüstet ist oder der Kampf in der Nähe einer Ihrer Kolonieplaneten stattfindet. Mit Hilfe dieses Knopfes können Sie alle Spezifikationen der feindlichen Flotte abrufen.

Der "Special"-Knopf (Spezial) wird zur Aktivierung bzw. Deaktivierung bestimmter Spezialvorrichtungen wie Stauungsfelder und Pulsare benutzt.

Der "Wait"-Knopf (Warten) verzögert den Zug des gegenwärtig markierten Raumschiffes, bis alle anderen Schiffe ihren Zug gemacht haben. Am Ende des Spielzuges kann das Schiff sowohl alle übriggebliebenen Bewegungspunkte benutzen als auch die Waffen abfeuern, die während des gegenwärtigen Zuges noch nicht eingesetzt wurden.

Verteidigungsfeuer: Hat ein Schiff schon seinen Zug beendet, dabei aber nicht alle seiner Strahlwaffen abgefeuert, und ein feindliches Raumschiff begibt sich in Schußreichweite, dann hat das wartende Schiff die Möglichkeit, seine Strahlwaffen abzufeuern, bevor das feindliche Schiff angreifen kann.

Sieg und Niederlage: Der Spieler, der nach Ende des Kampfes noch Raumschiffe und Raketenstützpunkte auf dem Kampfbildschirm übrig hat, ist der Sieger. Haben einige der Raumschiffe des Verlierers den Rückzug angetreten, dann machen sie sich daraufhin auf den Weg zu ihrer nächstliegenden Kolonie. Jegliche Raumschiffe des Siegers, die sich während des Kampfes zurückgezogen haben, schließen sich dagegen wieder ihrer Flotte an.



CYCLOPS

WIE SIE DAS SPIEL GEWINNEN

Um in "Master of Orion" als Sieger hervorzugehen, muß der Hohe Rat Sie mit einer Mehrheitswahl von zwei Dritteln zum "Hohen Meister" der Galaxis ernennen. Der Hohe Rat tritt zusammen, sobald Sie über die Hälfte der Galaxis besiedelt haben, wobei jedes Volk pro 100 Bevölkerungseinheiten unter seiner Kontrolle jeweils ein Stimmrecht erhält. Sie können also gewinnen, indem Sie zwei Drittel der Bevölkerung unter Ihre Macht bringen. Möchten Sie dagegen einen diplomatischeren Weg einschlagen, dann müssen Sie genügend Bündnisse abschließen, um eine Mehrheit von zwei Dritteln zu erzielen. Die Völker ergreifen normalerweise auch immer die Partei der Seite, die die Kontrolle über Orion hat.

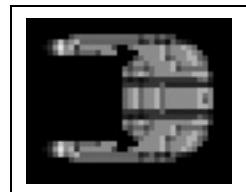
Hat der Hohe Rat einmal einen Hohen Meister gewählt, dann können Sie diese Entscheidung entweder akzeptieren oder ablehnen. Lehnen Sie sie ab, dann wird man Ihnen den Krieg erklären und Sie bis zu einem blutigen Ende bekämpfen.

Wir empfehlen die folgenden Strategien:

- Schicken Sie zu Beginn des Spiels sofort Späher aus, um die benachbarten Sternensysteme zu erforschen. Befinden sich keine bewohnbaren Planeten in Ihrer Reichweite, dann sollten Sie Ihre Ressourcen als nächstes in die Antriebstechnologie investieren, um die Reichweite Ihrer Raumschiffe zu vergrößern.
- Breiten Sie sich nicht unüberlegt aus. Geben Sie Ihren Kolonien genug Zeit, Fabriken und Verteidigungseinrichtungen zu bauen, bevor Sie neue Planeten besiedeln.
- Gehen Sie bei der Wahl einer neuen Kolonie bedachtsam vor, denn um eine neue Kolonie besiedeln zu können, müssen Sie zuerst ein Raumschiff bauen, das mit einer Koloniebasis ausgerüstet ist. Es kann ziemlich lange dauern, bevor Sie die Kosten für den Bau eines Kolonieschiffes wieder einbringen können.
- Sorgen Sie in Kolonien mit reichen Mineralvorkommen für gute Verteidigungseinrichtungen, denn sie bilden das Hauptziel feindlicher Angriffe.
- Achten Sie darauf, daß sich auf Ihren Kolonien keine industriellen Abfälle ansammeln. Behalten Sie also den Abfallausstoß Ihrer Fabriken im Auge, und lassen Sie den Abfallwert nie über 10 steigen.
- Fallen Sie im Rennen bei der Entwicklung neuer Technologien nicht zurück, denn eine Handvoll technisch überlegener Raumschiffe kann durchaus eine ganze Flotte zerstören.
- Fehlt Ihnen die Kenntnis hinsichtlich eines wichtigen technologischen Aspekts (Automatisierungskontrollen, Reduzierung von Industrieabfällen oder verbesserte Abfallbeseitigung), dann versuchen Sie, die nötige Technologie von einem Ihrer Gegner mit Hilfe Ihrer Spione in die Hände zu bekommen. Sind Sie dagegen technologisch überlegen, dann verstärken Sie Ihre internen Sicherheitsvorrichtungen, um Ihre technologischen Fortschritte vor den Spionen anderer Spieler zu schützen.
- Investieren Sie nicht mehr als 30% für die Wartung Ihrer Raumschiffe. Sind Ihre Wartungskosten zu hoch, dann rangieren Sie veraltete Schiffe aus.



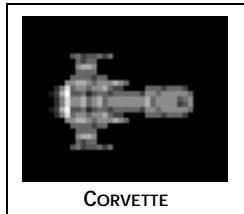
ALKARI



PANTHER

WIESIEDAS SPIEL GEWINNEN

- Versuchen Sie, Planeten mit Bodentruppen zu erobern, da Sie auf diese Weise nicht nur die Fabriken des Planeten in Ihre Macht bringen, sondern möglicherweise auch auf Technologien stoßen könnten, die Sie noch nicht entwickelt haben.
- Halten Sie immer eine planetarische Reserve bereit, damit Sie neue Kolonien bauen und sich eventuellen Krisen sofort widmen können.
- Konzentrieren Sie sich auf einen Gegner, denn wenn Sie mehreren Spielern den Krieg erklären, dann machen Sie es sich damit weitaus schwerer, aus dem Spiel als Sieger hervorzugehen.
- Handeln Sie mit Ihren Bündnispartnern, denn Sie ziehen daraus nicht nur einen wirtschaftlichen Vorteil, sondern verbessern damit auch Ihre Beziehungen zueinander.
- Säubern Sie regelmäßig Ihr "Haus", indem Sie maximale Sicherheitsvorkehrungen treffen. Sie eliminieren damit einen Großteil der Spione in Ihrem Reich - sogar diejenigen, die momentan gerade untergetaucht sind.



CORVETTE

Teil II - Wie Sie "Master of Orion" meistern

AUFBAU IHRES IMPERIUMS

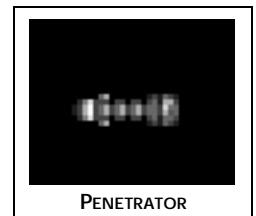
Bevölkerungswachstum: Das Wachstum Ihrer Bevölkerung ist von der gegenwärtigen Siedleranzahl, der maximalen Bevölkerungszahl (einschließlich der Industrieabfälle) und der Umwelt des Planeten abhängig. Je näher die Siedlerzahl am maximalen Bevölkerungswert des Planeten liegt, desto niedriger ist der Prozentsatz des Wachstums. Der Zuwachs ist am größten, wenn die Siedlerzahl nur die Hälfte der maximalen Bevölkerungszahl des Planeten zählt. An diesem Punkt macht der Zuwachs ungefähr 10% der momentanen Siedlerzahl aus. Sollte die maximale Bevölkerungszahl des Planeten aus irgendeinem Grund unter die gegenwärtige Siedlerzahl fallen, dann stirbt eine dementsprechende Anzahl an Siedlern. Lebensfeindliche Umwelten (siehe "Planetaryche Umwelten") reduzieren das Bevölkerungswachstum um die Hälfte, während fruchtbare Umwelten es um 50% erhöhen und "Gaias" es verdoppeln. Mit fortschreitender Technologie werden Sie schließlich in der Lage sein, lebensfeindliche Umwelten in normale und normale in Gaia-Umwelten umzuwandeln.

Investieren Sie zur Beseitigung der industriellen Abfälle des Planeten über den erforderlichen Wert hinaus zusätzliche Ressourcen in den Ökologiebereich, dann verbessern Sie damit vorübergehend die Umwelt des Planeten und erhöhen darüber hinaus auch das Bevölkerungswachstum. Mit jeden 20 BC-Einheiten, die Sie für diese Art von Verbesserung investieren, erhöht sich die Wachstumsrate um jeweils eine Siedlereinheit. Verfügen Sie über die nötige Klontechnologie (Clone Technology), dann halbieren sich die Kosten pro Siedler auf 10 BC-Einheiten. Mit weiteren Fortschritten, die Sie in diesem Gebiet machen, können Sie diese Kosten sogar auf nur 5 BC-Einheiten reduzieren. Der zusätzliche Bevölkerungszuwachs darf jedoch ein Viertel der gegenwärtigen Siedlerzahl pro Jahr nicht übersteigen.

Planetaryche Produktion: Die planetarischen Produktionsleistungen werden in "BC"-Einheiten (eine Milliarde Kredite) gemessen und spiegeln die Ressourcen und das Baupotential eines Sternensystems wider. Mit Hilfe Ihrer planetarischen Produktionsleistungen können Sie neue Schiffe und Raketenstützpunkte bauen, neue Fabriken errichten, industrielle Abfälle beseitigen und neue Technologien erforschen. Die Produktionsleistungen werden im Hinblick auf die tatsächlichen und die gesamten Ressourcen auf der rechten Bildschirmseite aufgeführt. Die Gesamtressourcen sind in Klammern angegeben. Die Gesamtsumme repräsentiert nicht nur die Anzahl an Siedlern und die Produktionsleistung der Fabriken, sondern auch die Einkünfte bestehender Handelsrouten sowie die Gelder, die diesem Planeten aus der "Planetarychen Reserve" zugeteilt wurden. Der "tatsächliche Produktionswert" ergibt sich aus der Ressourcenmenge, die nach Abzug der Kosten für Wartungsarbeiten, Handelsaktivitäten, Tributzahlungen, interne Sicherheitsmaßnahmen, Spionage- und Sabotageaktionen sowie Kolonietransporten vom Gesamtproduktionswert des Planeten übrigbleibt. Der tatsächliche Produktionswert stellt demnach die Ressourcenmenge dar, die für den Bau von Raumschiffen, Raketenstützpunkten sowie der Entwicklung der Industrie verwendet werden kann.



SAKKRAS vermehren sich erstaunlich schnell.



PENETRATOR

AUFBAU IHRES IMPERIUMS

Die Kolonien produzieren eine Produktionseinheit pro Fabrik, die gegenwärtig in Betrieb ist, und eine halbe Einheit pro Siedler. Zu Beginn des Spiels kann jeder Ihrer Siedler jeweils zwei Fabriken besetzen. Fabriken, für die nicht genug Leute da sind, stehen still und sind damit unproduktiv. Mit fortschrittlicher Automatisierungstechnologie werden Ihre Siedler früher oder später in der Lage sein, mehr Fabriken pro Mann zu bedienen, doch muß dieser Technologiebereich natürlich zuerst erforscht werden.

Die Gesamtproduktionsleistung des Planeten sinkt entsprechend der Ressourcen, die Sie der Wartung von Raumschiffen, dem Handel, der Tributzahlungen sowie der Spionage- und Sabotageaktivitäten zugeteilt haben. Achten Sie darauf, daß die Wartungskosten nicht soweit ansteigen, daß Ihre Kolonien es sich nicht mehr leisten können, neue Raumschiffe oder Raketenstützpunkte zu bauen.

Mit Hilfe der planetologischen Technologie können Sie die Produktionsleistung jedes Arbeiters erhöhen. Zu Beginn produziert jeder Arbeiter nur eine halbe BC-Einheit pro Jahr. Haben Sie jedoch einmal den 50. Planetologiegrad erreicht, dann produziert jeder Arbeiter zwei BC-Einheiten pro Jahr. Dieser zusätzliche Produktionsleistungsbonus ist besonders dann nützlich, wenn Sie neue Kolonien gründen wollen.

Mineralreiche Planeten verfügen über reiche Schwermetallvorkommen, die für die Bauindustrie von größter Wichtigkeit sind. Der Bau von Raumschiffen, Raketenstützpunkten und neuen Fabriken auf einem mineralreichen Planeten geht also doppelt so schnell, auf einem extrem mineralreichen Planeten dagegen sogar dreimal so schnell vorstatten. Ökologie- und Technologieinvestitionen sind davon jedoch nicht betroffen. Auf mineralarmen bzw. extrem mineralarmen Planeten ist demnach das Gegenteil der Fall.

Fabrikkosten: Der Bau jeder Fabrik kostet 10 BC-Einheiten. Bevor Ihre Siedler jedoch mehr als zwei Fabriken pro Mann bedienen können, müssen Sie zuerst Spezialkontrolleinrichtungen bauen, wodurch die Kosten für den Bau einer Fabrik sich drastisch erhöhen. Um neu entwickelte Automatisierungskontrollen (Robotic Controls) nutzen zu können, müssen Sie Ihre Fabriken nämlich zuerst neu ausstatten (REFIT). Die Kosten für die Neuausstattung alter Fabriken belaufen sich auf die Differenz zwischen den Baukosten einer herkömmlichen Fabrik und den Baukosten neuer Fabriken, die mit technisch höher entwickelten Automatisierungskontrollen ausgestattet sind.

Mit zunehmend besserer Bautechnologie sinken die Grundkosten allmählich bis auf nur 2 BC-Einheiten pro Fabrikbau. Allgemein gilt, daß es ohne Verbesserungen der Fabriken sehr teuer ist, automatisierte Fabriken zu bauen.



PUNISHER

DIPLOMATISCHE BEZIEHUNGEN

Diplomatische Beziehungen spiegeln die Toleranz und die Reaktion eines anderen Volkes auf Ihr Handeln wider. Je schlechter die Beziehungen sind, desto wahrscheinlicher ist es, daß Ihr Gegner angreifen wird. Je besser die Beziehungen sind, desto einfacher wird es sein, Bündnisse zu schließen und Technologien auszutauschen.

Inwiefern sich Ihre diplomatischen Beziehungen zu anderen Völkern verändern, hängt also von Ihrem Handeln ab. Angriffe verschlechtern die Beziehungen natürlich, während Handelsaktivitäten und Tributzahlungen die Beziehungen verbessern. Haben Sie bis zum Ende des Jahres hinsichtlich Ihrer Beziehungen zu anderen Völkern nichts unternommen, dann stellen sich die Werte beider Seiten auf die neutrale Position zurück.

Negative diplomatische Aktivitäten:

- Spionage
- Sabotage
- Übermäßige Truppenstationierung entlang einer Grenze
- Angriff einer Flotte
- Vernichtung planetarischer Völker
- Einsatz von biologischen Waffen, ganz gleich gegen welches Volk
- Besitz zu vieler Planeten
- Bündnisbruch

Positive diplomatische Aktivitäten:

- Tributzahlungen
- Handel
- Nichtangriffspakte und Bündnisse
- Angriff eines gemeinsamen Gegners

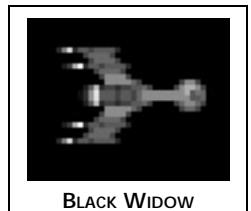
Ein versehentliches Zusammentreffen in einem noch unbewohnten Sternensystem hat einen negativen Einfluß auf Ihre Beziehungen, wogegen ein Angriff auf eine gegnerische Kolonie mit Sicherheit einen Krieg zur Folge hat. Haben Sie biologische Waffen eingesetzt, dann breitet sich unter allen Völkern ein Mißtrauen gegen Sie aus.

Feindliche Imperatoren werden sich Ihres Handelns erinnern. Jedesmal, wenn es zu einem Krieg kommt oder ein Bündnis gebrochen wurde, werden Sie bei allen künftigen Transaktionen dementsprechend weniger freundlich behandelt. Wenn Sie also weiterhin Bündnisse brechen und einen Gegner angreifen, dann wird er bald nicht mehr gewillt sein, neue Bündnisse mit Ihnen zu schließen und Handel nur mit Ihnen betreiben, wenn er einen größeren Vorteil als Sie daraus zieht.

Nichtangriffspakte und Bündnisse wirken sich nicht sofort sondern nach und nach auf Ihre diplomatischen Beziehungen aus, und das auch nur, solange der Vertrag aufrechterhalten bleibt. Handelsaktivitäten verbessern ebenfalls Ihre Beziehungen, jedoch nicht in dem Maß, wie ein Nichtangriffspakt oder Bündnis.



KLACKONARBEITER sind erstaunlich produktiv.

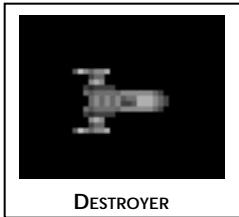


BLACK WIDOW

RELATIONS DIPLOMATIQUES

Schließlich wird es eines Tages dazu kommen, daß ein Volk seine Überlegenheit erkennt und versuchen wird, alle schwächeren Konkurrenten zu eliminieren, um das Spiel zu gewinnen. Ist dieser Fall eingetreten, dann werden Sie den Gegner auch mit Tributzahlungen nicht von einem Angriff abhalten können.

Kriegserklärung: Wurde ein Krieg erklärt, dann zieht der Gegner seine Botschafter zurück, wobei alle bestehenden Bündnisse und Handelsverträge gebrochen werden. Die Botschafter kehren erst dann wieder zurück, um Friedensverträge zu besprechen, wenn sich die Beziehungen stabilisiert haben. Sie können die Bereitschaft eines Gegners, um einen Friedensvertrag zu bitten, erhöhen, indem Sie seine Raumschiffe erfolgreich angreifen und seine Kolonien zerstören. Sollte jedoch Ihr Gegner die Oberhand gewinnen, dann wird er danach nicht begierig darauf sein, Frieden mit Ihnen zu schließen. Greift eine Weile lang keine der beiden Seiten an, dann stabilisieren sich die Beziehungen schließlich, und die Botschafter kehren zurück, um Friedensverhandlungen mit Ihnen abzuhalten.



DESTROYER

Einleitung diplomatischer Beziehungen: Zu Beginn des Spiels hat jedes Volk einen bestimmten Diplomatiewert, der das Mißtrauen und die Vorurteile gegenüber den anderen Völkern im Spiel widerspiegelt. Während sich diese Diplomatiewerte während des Spiels zwar verändern, werden sie trotzdem immer wieder zur anfänglichen Einstellung zurück tendieren. Möchten Sie also Ihr Bündnis mit einem anderen Volk aufrechterhalten, dann werden Sie fortlaufend positive diplomatische Maßnahmen treffen müssen. Die unten aufgeführte Tabelle zeigt die anfänglichen Diplomatiewerte für jedes Volk. Beachten Sie, daß die Menschen im allgemeinen am beliebtesten sind und die Darloks von allen Völkern gehaßt werden.

Völker	Alkaris	Mrrshans	Humans	Klackons	Meklars	Psilons	Darloks	Sakkra	Silicoids	Bulrathis
Alkaris	-----	Unruhig	Entspannt	Besorgt	Neutral	Neutral	Besorgt	Besorgt	Neutral	Neutral
Mrrshans	Unruhig	-----	Entspannt	Besorgt	Neutral	Neutral	Besorgt	Wachsam	Neutral	Besorgt
Humans	Entspannt	Entspannt	-----	Entspannt						
Klackons	Besorgt	Besorgt	Entspannt	-----	Neutral	Neutral	Besorgt	Besorgt	Besorgt	Neutral
Meklars	Neutral	Neutral	Entspannt	Neutral	-----	Neutral	Besorgt	Besorgt	Entspannt	Neutral
Psilons	Neutral	Neutral	Entspannt	Neutral	Neutral	-----	Besorgt	Neutral	Neutral	Neutral
Darloks	Besorgt	Besorgt	Entspannt	Besorgt	Besorgt	Besorgt	-----	Besorgt	Besorgt	Besorgt
Sakkra	Besorgt	Wachsam	Entspannt	Besorgt	Besorgt	Neutral	Besorgt	-----	Neutral	Neutral
Silicoids	Neutral	Neutral	Entspannt	Entspannt	Entspannt	Neutral	Besorgt	Neutral	-----	Neutral
Bulrathis	Neutral	Besorgt	Entspannt	Neutral	Neutral	Neutral	Besorgt	Neutral	Neutral	-----

Hinweis: Unruhig (Restless), Besorgt (Unease), Wachsam (Wary), Entspannt (Relaxed)

HANDEL UND TRIBUT

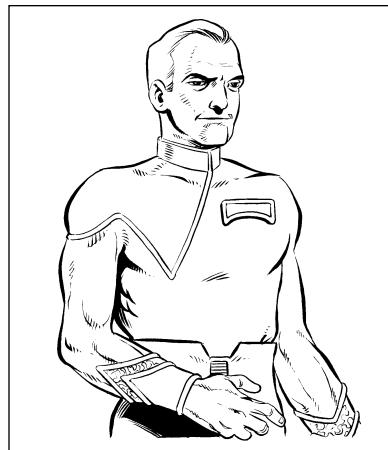
Handel: Durch Austausch von Handelsgütern mit Ihren Gegnern kommen Sie an wichtige Ressourcen, die Ihre Gesamteinkünfte erhöhen und gleichzeitig Ihre Beziehungen zu den Völkern verbessern, mit denen Sie Handel betreiben. Sie können mit jedem Volk Handel betreiben, sofern Sie sich gegenwärtig nicht im Kriegszustand befinden.

Durch Abschluß eines Handelsvertrages erklären Sie sich einverstanden, jedes Jahr einen bestimmten Anteil Ihrer Güter - bis zu 25% der Gesamtproduktionsleistung des schwächeren Spielers - zum Austausch anzubieten. Beide Spieler machen dabei eine prozentualen Umsatz, der darauf beruht, wie viele Jahre der Vertrag aufrechterhalten wurde.

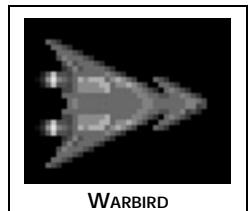
Da Sie bei der Aufnahme einer Handelsbeziehung Gelder investieren müssen, um patrouillierte Handelsrouten und Zölle zu etablieren, ist das Einkommen, das Sie aus einem Handelsvertrag beziehen, anfänglich auf -30% des Vertragswertes festgelegt. In jedem darauffolgenden Spielzug erhöht sich Ihr Einkommen um jeweils +0-5%, so daß Sie also erst nach ungefähr 10-12 Jahren einen Umsatz machen. Die Handelseinkünfte werden dann entsprechend des jeweiligen Produktionsleistungswertes unter Ihren Planeten aufgeteilt. Der prozentuale Anteil Ihrer Einkünfte steigt dabei allmählich bis auf maximal 100% des Vertragswertes an. Menschen erhalten auf alle Handelseinkünfte zusätzlich +25%.

Beispiel: Sie besitzen zwei Planeten, die eine Gesamtproduktionsleistung von 500 BC-Einheiten haben, während Ihr Nachbar drei Planeten mit einer Gesamtproduktionsleistung von nur 400 BC-Einheiten hat. In diesem Fall könnten Sie also mit maximal 100 BC-Einheiten pro Spielzug handeln (25% der Produktionsleistung Ihres Nachbars). Sie erklären sich dabei beide einverstanden, "maximalen Handel" zu betreiben. Nach zwanzig Spielzügen hat der prozentuale Umsatz dann 25% erreicht, d.h. Sie und Ihr Nachbar ziehen aus dieser Handelsbeziehung einen Gewinn von 25 BC-Einheiten pro Spielzug. Die Gewinne werden proportional unter Ihren Planeten aufgeteilt. Hatte einer Ihrer Planeten also eine Produktionsleistung von 200 BC-Einheiten pro Jahr und der andere 300 BC-Einheiten pro Jahr, dann erhält der erste einen Gewinn von 10 BC-Einheiten und der zweite 15 BC-Einheiten.

Ist ein schon bestehender Handelsvertrag in Kraft, dann ist der prozentuale Umsatz anfänglich auf den Durchschnittswert Ihrer gegenwärtigen Einkünfte und -30% gesetzt. Diese neue Umsatzrate bezieht sich dann auf den neuen Vertragswert - d.h. Sie hatten z.B. einen Handelsvertrag über 100 BC-Einheiten pro Jahr mit einer Umsatzrate von 50% und haben dann einen neuen Handelsvertrag über 200 BC-Einheiten pro Jahr abgeschlossen. Der prozentuale Umsatz beläuft sich daraufhin auf 10% (der Durchschnittswert von 50% und -30%) und gilt nun für den neuen Vertragswert von 200 BC-Einheiten mit einem Handelseinkommen von 20 BC-Einheiten pro Jahr. Wie zuvor erhöht sich Ihr Einkommen um jeweils +0-5% pro Spielzug, bis eine maximale Umsatzrate von 100% des neuen Vertragswertes erreicht wurde.



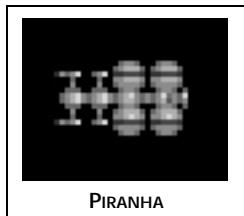
MENSCHEN sind
vertrauenswürdige Diplomaten
und gute Händler.



HANDEL UND TRIBUT

Brechen Sie einen Handelsvertrag, dann reduziert sich der Vertragswert auf Null, und die Umsatzrate sinkt auf -30% zurück. Möchten Sie Ihre Handelsbeziehungen daraufhin wieder aufnehmen, dann müssen Sie wieder ganz vorn mit der Organisierung Ihrer Handelsrouten anfangen. Sie sollten es sich daher also gut überlegen, bevor Sie einen profitablen Handelsvertrag mit einem anderen Spieler brechen.

Tributzahlungen: Droht ein Krieg auszubrechen, dann können Sie versuchen, Ihren Gegner zu besänftigen, indem Sie ihm anbieten, Tribut zu zahlen. Obwohl der Handel zur Verbesserungen Ihrer Beziehung zu Ihren Bündnispartnern kosteneffektiver ist, werden Gegner in diesem Fall sehr wahrscheinlich nicht gewillt sein, mit Ihnen zu handeln. Tributzahlungen könnten also den einzigen Ausweg darstellen, Ihre Beziehungen zu verbessern und einen Krieg abzuwenden. Sie können dabei Ihre gesamte planetarische Reserve als Tribut an den Gegner zahlen. Inwieweit sich Ihre Beziehungen daraufhin verbessern, hängt vom Prozentsatz Ihrer Tributzahlungen hinsichtlich der Ressourcen des Gegners ab. Normalerweise verbessert eine Tributzahlung von 10% der gegnerischen Produktionsleistung Ihre diplomatischen Beziehungen um einen halben Grad. Als Alternative könnten Sie eine für den Gegner wichtige Technologie als Tributzahlung anbieten. Eine derartige Handlung hat einen größeren Effekt auf Ihre Beziehungen zu Ihrem Gegner, besonders wenn es sich dabei um eine für ihn nützliche Technologie handelt. Befinden Sie sich in einer Lage, in der Sie von mehreren Gegnern gleichzeitig angegriffen werden, dann sollten Sie alles versuchen, einen Friedensvertrag mit mindestens einem von ihnen abzuschließen.



PIRANHA

SPIONAGE UND SABOTAGE

In "Master of Orion" können Sie sowohl Spionage- als auch Sabotageunternehmen finanzieren. Mit den dafür investierten Ressourcen etablieren Sie Spionagenetzwerke, doch ist dabei nicht zu vergessen, daß Ihr Gegner ebenfalls Ressourcen für die interne Sicherheit in seinem Reich investiert, um sich Ihrer Spione zu entledigen. Spione haben dabei die Aufgabe, aus den Laboren anderer Völker Technologien zu stehlen. Saboteure untergraben dagegen den Fortschritt einer bestimmten Kolonie, indem sie Raketenstützpunkte und Fabriken zerstören oder unter der Bevölkerung eine Rebellion anstiften.

Solange Sie in einem gegnerischen Imperium ein aktives Spionagenetz haben, sind Ihre Berichte über den gegenwärtigen Technologiestand diese Volkes (siehe Völkerbildschirm) aktuell.

Kosten: Das erste in einem gegnerischen Reich etablierte Spionagenetz kostet 25 BC-Einheiten plus 2 BC-Einheiten pro "Computertechnologiegrad". Zusätzliche im selben Reich stationierte Spione kosten doppelt soviel, wie das erste, d.h. der zweite Spion kostet den doppelten Grundpreis, der dritte viermal, der vierte achtmal soviel usw. Darlokspione kosten gegenüber anderen Völkern dagegen nur die Hälfte.

Interne Sicherheit: Mit Hilfe von Investitionen in die interne Sicherheit (Internal Security) werden Spionageaktivitäten im eigenen Imperium aufgedeckt, die Pläne des Gegners durchkreuzt und feindliche Spione eliminiert. Der Grundwert der internen Sicherheit Ihres Kaiserreiches hängt dabei von Ihrem gegenwärtigen Technologiestand ab. Sie können den Sicherheitsbonus pro 1% der Produktionsleistung Ihres Reiches, den Sie in die interne Sicherheit investieren, um 2% erhöhen.

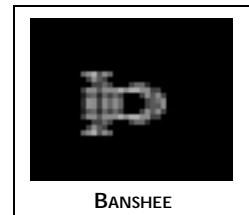
Gefangenennahme von Spionen: Jedes Jahr versuchen Ihre wachsamen Sicherheitskräfte, jeglichen Spionageaktivitäten in Ihrem Imperium ein Ende zu setzen. Für JEDES Spionagenetz in Ihrem Reich haben Ihre Sicherheitskräfte einen Wurf von 1-100 + Ihren "internen Sicherheitsbonus" (siehe Völkerbildschirm). Darloks erhalten zusätzlich zu ihrem Sicherheitsbonus +20. Ist Ihr Computertechnologiestand höher als der Ihres Gegners, dann wird diese Differenz ebenfalls Ihrem Wurf hinzugerechnet. Sind die gegnerischen Spione jedoch untergetaucht, dann reduziert sich der Wurf um 30.

Wurf Ergebnis

- | | |
|-------|--|
| 0 | Falsche Identität - ein anderes Volk wird möglicherweise anvisiert. |
| 1-30 | Spion nicht aufgedeckt. |
| 31-50 | Spion identifiziert, Infiltrationsversuche jedoch nicht aufgehalten. |
| 51-70 | Feindliche Infiltration aufgehalten, Spion ist jedoch entkommen. |
| 71-99 | Feindliche Infiltration aufgehalten und Spion eliminiert. |
| 100+ | Spion gesteht Identität, alle anderen Spionageaktivitäten abgebrochen. |



DARLOKS sind verstohlene Spione und Saboteure.



BANSHEE

SPIONAGE UND SABOTAGE

Gesteht ein Spion seine Identität nicht ein, dann dürfen die Spione, deren Infiltrationsversuche nicht aufgehalten wurden, EINMAL würfeln, um einen weiteren Infiltrationsversuch zu unternehmen. Haben die Spione einen höheren Computertechnologiestand als das Reich ihrer Spionageaktivitäten, dann wird diese Differenz ihrem Wurf hinzugerechnet. Darlokspione erhalten für ihren Wurf auch in diesem Fall einen zusätzlichen Bonus von +30.

Wurf Ergebnis

- | | |
|-------|--|
| 0-84 | Infiltration mißlungen. |
| 85-99 | Infiltration erfolgreich. |
| 100+ | Infiltration erfolgreich, ein anderes Volk wird ins Auge gefaßt. |

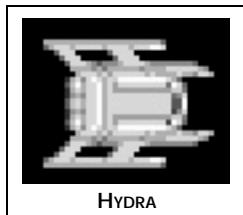
Waren Ihre Spione erfolgreich, dann führen sie die ihnen erteilten Aufträge aus.

Spionage (Espionage) - Sie können hierbei bestimmen, aus welchem Forschungsbereich Ihre Spione Technologien stehlen sollen. Jeder Spion, dem die Infiltration gelungen ist, hat daraufhin in dem zuvor gewählten Technologiebereich einen Wurf von 1 bis zum höchsten Technologiegrad des Gegners. Der Wurf bestimmt, wie fortschrittlich die Technologie ist, auf die der Spion auf seiner Suche gestoßen ist.

Sabotage von Raketenstützpunkten (Sabotage Missile Bases) - Beim Versuch, einen Raketenstützpunkt zu zerstören, hat jeder Spion eine Chance von 50% für jeden 10. Waffentechnologiestand, den Sie bis dahin erreicht haben. Sie sollten dabei am besten die Raketenstützpunkte eines Planeten sabotieren, den Sie in naher Zukunft angreifen wollen.

Sabotage von Fabriken (Sabotage Factories) - Jeder Spion zerstört für jeden 10. Waffentechnologiestand, den Sie bis dahin erreicht haben, 1-5 Fabriken.

Anstiftung einer Rebellion (Inciting Rebellion) - Jeder Spion kann bis zu 10% der Bevölkerung zu einer Rebellion anstiften. Haben Sie mehr als 50% der Bevölkerung zur Rebellion angestiftet, dann befindet sich die Kolonie im Aufstand.



DIE VÖLKER DER GALAXIS

Als Herrscher über ein bestimmtes Volk sollten Sie sich die Spezialfähigkeiten Ihrer Leute zunutze machen, denn sie könnten einen drastischen Effekt auf Ihre Entscheidungen haben. Was sich als siegreiche Strategie für das eine Volk erweisen mag, kann für ein anderes in einer raschen Niederlage enden.



Alkaris - Das Alkarivolk entstammt einer Familie großer Vögel und hat auch heute noch begrenzte Flugfähigkeiten. Die Alkaris lernen schon in ihren frühen Jahren, die Feinheiten des Fliegens und der dimensionalen Bewegung zu meistern. Folglich sind die Alkaris ausgezeichnete Piloten, d.h. ihre Raumschiffe bieten kein leichtes Ziel.

Vorausgesetzt, ihre Schiffe verfügen auch über ein gleichwertig hervorragendes Design, dann reagieren die Alkaris im Kampf schneller als alle anderen Völker (außer den Mrrshans). Alkaripiloten erhöhen den Verteidigungs- und den Initiativwert jedes unter ihrer Führung stehenden Raumschiffes um +3.

Um den Kampfbonus der Alkaris voll ausnutzen zu können, sollten Alkarispieler kleine und mittelgroße Raumschiffe bauen. Der Verteidigungsbonus hat eine drastische Reduzierung der bei einem Kampf möglichen Schäden zur Folge.



Bulrathis - Die Bulrathis sind wilde bärenähnliche Wesen, die über sagenhafte Kräfte und eine erstaunliche Kondition verfügen. Im Nahkampf kommt kein anderes Volk den Bulrathis gleich. Die Bulrathis haben damit bei allen Bodenangriffen einen Vorteil von +20.

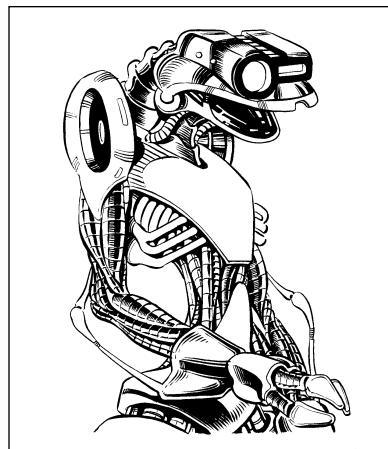
Bulrathis sollten also immer versuchen, Kolonien mit Bodentruppen zu erobern, auch wenn sie zahlenmäßig unterlegen sind.



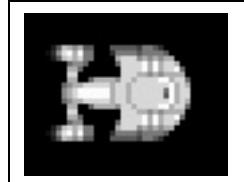
Darloks - Die Darloks bilden ein Volk skrupelloser "Formveränderer", die die Gestalt nahezu jedes Lebewesens annehmen können. Diese außergewöhnliche Fähigkeit der Gestaltveränderung macht Sie zu hervorragenden Spionen. Sie haben damit bei der Ausführung jeglicher Sabotage-, Spionage- und Sicherheitsfunktionen einen gewissen Vorteil.

Darlokspionagenetzwerke kosten gegenüber Spionen anderer Völker nur die Hälfte. Beim Spionageschicksalswurf haben die Darloks daher einen Vorteil von +30 und bei internen Sicherheitsfunktionen einen Vorteil von +20. Aus diesem Grund traut natürlich niemand den Darloks.

Um einen technologischen Vorsprung zu erzielen, sollten sich Darlokspieler demnach auf einen oder zwei Technologiebereiche konzentrieren und den Rest von gegnerischen Völkern einholen.



MEKLARS haben die Technologie der automatisierten Fabriken gemeistert.



CHEETAH

DIE VÖLKER DER GALAXIS



Menschen - Obwohl der Mensch körperlich schwächer als ein Großteil der anderen Völker ist, hat ihn sein Talent beim Handel und sein freundlicher Charakter zu einem der besten Diplomaten des Universums gemacht. Menschen machen beim Handel mit anderen Völkern einen zusätzlichen Gewinn von 25%, verdoppeln den Effekt positiver diplomatischer Aktivitäten und erhöhen den Diplomatiewert bei Angeboten von Bündnissen/Handelsverträgen sowie bei Verhandlungen mit dem "Hohen Rat" um +5.

Da sich der Vorteil der Menschen nur durch Interaktionen mit anderen Völkern nutzen lässt, sollten Menschenspieler sofort damit beginnen, Geschäfte mit anderen Völkern zu machen.



Klackons - Die Klackons sind große ameisenähnliche Wesen mit einer äußerst geordneten Gesellschaft. Jeder Klackon hat während seines Lebens nur eine Aufgabe, der er sich ohne Widerspruch widmet. Folglich werden die Klackons zu einer arbeitsamen Gesellschaft herangezogen, in der die Produktionsleistung jedes einzelnen gegenüber anderen Völkern doppelt so hoch ist. Der Klackonbonus wird den planetologischen Bonussen hinzugerechnet. Klackons zeichnen sich also dadurch aus, daß sie schneller als andere Völker produktive Kolonien aufbauen können.



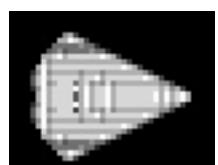
Meklars - Seit Jahrhunderten haben die Meklars Exoskelette entworfen und getragen, um ihre körperliche Schwäche auszugleichen. Folglich sind die Meklars anerkannte Meister der kybernetischen Schnittstellen und sind damit in der Lage, über der normalen Technologiegrenze zwei zusätzliche Fabriken pro Bevölkerungseinheit zu bedienen. Meklars brauchen bei der Automatisierung der Fabriken darüber hinaus auch keine zusätzlichen Gelder zu investieren.

Da die Meklars äußerst produktive Industrien aufbauen können, brauchen Sie sich dementsprechend auch nicht so schnell auszubreiten wie andere Völker.



Mrrshans - Die Mrrshans sind Abkömmlinge riesiger Raubkatzen, und obwohl sie im allgemeinen in der Lage sind, ihre Aggressivität unter Kontrolle zu halten, bleibt ihre scharfe Jägernatur erhalten. Aufgrund ihrer schieren Wildheit und natürlichen Instinkte sind die Mrrshans die besten Schützen des Universums. Raumschiffe der Mrrshans reagieren in den meisten Situationen daher immer zuerst und haben beim Angriffswurf einen Vorteil von +4. Mrrshan-Schiffe, die mit Schnellfeuerwaffen ausgerüstet sind, können sich als besonders gefährlich erweisen.

Wie die Alkaris sollten auch die Mrrshanspieler aus einer Angriffsstellung beginnen und ihre Gegner wenn möglich sofort angreifen.

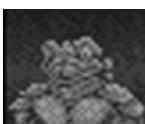


DREADSTAR



Psilons - Die Psilons gehören zu einem höchst intelligenten, emotionslosen Volk, das sich einzig und allein der Logik und seinen wissenschaftlichen Bestrebungen widmet. Aufgrund ihres überlegenen Verstands und ihrer hervorragenden Forschungsarbeiten erhalten die Psilons bei allen Forschungsbemühungen einen Bonus von +50. Im Gegensatz zu anderen Völkern haben sie darüber hinaus auch eine weitaus größere Auswahl von technischen Vorrichtungen, die sie erforschen können.

Psilonspieler sollten daher einen Großteil Ihrer Gelder in die Forschung investieren, ihre Erfindungen dann durch interne Hochsicherheitsmaßnahmen schützen und ihre technologischen Fortschritte so schnell wie möglich gegen primitivere Völker einsetzen.



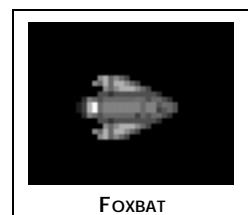
Sakkras - Die Sakkras sind kaltblütige Reptilien, die wie ihre Dinosaurievorfahren aus Eiern ausschlüpfen. Sakkras vermehren sich mit erstaunlicher Schnelligkeit und erhalten daher einen Bevölkerungszuwachsbonus von 50% zuzüglich jeglicher Bonusse fruchtbarer und Gaia-Umwelten sowie einen Klonbonus.

Sakkraspieler sollten also immer darauf achten, daß ihre Planeten nicht übervölkert sind. Der Vorteil der Sakkras ist ihre Wachstumsrate, demnach sollten sie sich fortwährend ausbreiten und neue Kolonien gründen.



Silicoids - Die Silicoids sind kristallartige Wesen, die gegen jegliche Umweltverschmutzung immun sind und ungeachtet der Umweltbeschaffenheit eines Planeten in jedem Sternensystem landen können. Silicoids ziehen jedoch keinen Nutzen aus fruchtbaren und Gaia-Umwelten. Aufgrund ihrer kristallartigen Natur pflanzen sich die Silicoids nur halb so schnell fort wie die anderen Völker.

Obwohl die Silicoids in der Planetologie schon große Fortschritte gemacht haben, kann der Silicoidspieler die Planetologie nicht völlig außer acht lassen. Ohne die nötigen Kenntnisse in der Planetologie können Sie ihre Planeten nämlich nicht ausdehnen, und der zusätzliche Produktionsbonus ist immer wichtig.



FOXBAT

DIE ANFÜHRER DER AUSSERIRDISCHEN



SILICOIDS sind in jeder Umwelt lebensfähig.

Persönlichkeiten und Ziele der Imperatoren: Die Persönlichkeit eines Imperators hat eine direkte Wirkung auf den Ausgang diplomatischer Situationen. Fremdenhasser (Xenophoben) reagieren immer sehr streng auf negative diplomatische Aktivitäten und vermindern dabei die Auswirkungen positiver Handlungen wie Tributzahlungen. Pazifisten sind nach Ausbruch eines Krieges dagegen schneller bereit, Frieden zu schließen.

Zu Beginn eines neuen Spiels erhalten die Anführer jedes Volkes bestimmte Persönlichkeitsmerkmale und Ziele, die einen Einfluß darauf haben, wie sie ihre Sternensysteme ausbauen, auf welche Technologiebereiche sie sich konzentrieren und wie sie auf bestimmte diplomatische Situationen reagieren. Jedes Volk zeigt hinsichtlich der Persönlichkeit ihres Anführers eine bestimmte Tendenz, wobei sich die Persönlichkeit des Anführers während des Spiels verändern kann.

Die Persönlichkeit des Anführers spiegelt seinen diplomatischen Standpunkt beim Umgang mit benachbarten Völkern wider:

- **Skrupellose Anführer (Ruthless)** greifen auch ohne Provokierung an und sind durchaus gewillt, eigene Raumschiffe und Leute zu opfern, um ihr Ziel zu erreichen.
- **Launenhafte Anführer (Erratic)** sind völlig unberechenbar. Ein Jahr lang mögen Sie vielleicht friedlich und gewaltlos wirken, während sie im nächsten unter dem geringsten Vorwand in den Krieg ziehen könnten.
- **Aggressive Anführer (Aggressive)** greifen immer an, wenn sie sich in einer vorteilhaften Situation befinden.
- **Pazifistische Anführer (Pacifistic)** sind immer darauf bedacht, friedliche Beziehungen zu erhalten, auch wenn Sie zuvor angegriffen wurden.
- **Ehrenhafte Anführer (Honorable)** greifen ein Volk, zu dem sie ein gutes Verhältnis haben, niemals an, doch reagieren sie auf unprovokierte Angriffe und Sabotageaktivitäten mit doppelter Härte.
- **Xenophobische Anführer (Xenophobic)** sind Fremdenhasser, wodurch der Effekt jeglicher positiven diplomatischen Aktionen halbiert und der Effekt jeglicher feindlicher diplomatischen Aktivitäten verdoppelt wird.

Die Ziele des Anführers bestimmen, wie er seine Ressourcen zuteilt und auf welchen Forschungsbereich er sich konzentriert.

- **Diplomaten (Diplomats)** konzentrieren ihre Ressourcen auf den Handel mit ihren Verbündeten und Spionageaktivitäten in den Reichen ihrer Gegner. Abgesehen davon versuchen sie, ein Gleichgewicht zwischen dem militärischen Aufbau, der ökologischen Erhaltung und der technologischen Forschung zu erzielen.
- **Militaristen (Militarist)** setzen sich die Entwicklung neuer und innovativer Waffentechnologien als Ziel. Sie bauen also eine große Raumschiff-Flotte auf und konzentrieren sich auf ihre Aufrechterhaltung.

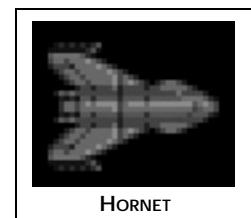
- Technologen (Technologist) nutzen ihre Ressourcen hauptsächlich für die Entwicklung neuer Technologien, wobei sie sich jedoch auf keinen bestimmten Bereich konzentrieren.
- Ökologen (Ecologist) setzen sich die Entwicklung und Erhaltung der Sternensysteme als Ziel, die die besten Umwelten für das Bevölkerungswachstum bieten. Sie konzentrieren sich dabei hauptsächlich auf die technologische Forschung im Bereich der Planetologie und der Bauindustrie.
- Industrielle (Industrialist) versuchen nicht nur, so viele Fabriken wie möglich zu bauen, sondern auch Technologien zu entwickeln, mit denen sie ihre Industrieproduktionsleistungen erhöhen und verbessern können.
- Expansionisten sind hauptsächlich daran interessiert, ihr Territorium zu erweitern. Sie investieren einen Großteil ihrer Ressourcen in die AntriebSENTwicklung und die planetologische Technologie. Expansionisten tendieren daher eher dazu, Transporter zur Besiedlung neuer Welten auszuschicken.

Tendenzen der Völker: Jedes Volk zeigt hinsichtlich seines Anführers eine gewisse Tendenz zu bestimmten Persönlichkeiten und Zielen. Obwohl die Persönlichkeiten und Ziele der Anführer von Spiel zu Spiel (und sogar während des Spiels) unterschiedlich sind, ist die ursprüngliche Tendenz des Anführers unter seinem Volk meist auffallend vertreten, wobei ein Anführer nur selten eine Persönlichkeit oder ein Ziel hat, das dieser Tendenz genau entgegengesetzt ist.

- Alkaris - Ehrenhafte Militaristen.
- Bulrathis - Aggressive Ökologen.
- Darloks - Aggressive Diplomaten.
- Menschen - Ehrenhafte Diplomaten.
- Klackons - Xenophobische Industrielle.
- Meklars - Unberechenbare Industrielle.
- Mrshans - Skrupellose Militaristen.
- Psilons - Pazifistische Technologen.
- Sakkras - Aggressive Expansionisten.
- Silicoids - Xenophobische Expansionisten.

Revolten: Von Zeit zu Zeit werden Imperatoren von ihrer eigenen Bevölkerung gestürzt und durch einen neuen ersetzt. Die Völker, die sich während eines Spiels in einer schlechten Lage befinden, tendieren eher zu Revolten. Der neue Anführer hat normalerweise eine andere Persönlichkeit und andere Ziele als sein Vorgänger, um dem Dilemma, in dem sich das Reich befindet, Abhilfe zu schaffen. Ist ein Volk z.B. technologisch zurückgeblieben, dann wird der gestürzte Imperator höchstwahrscheinlich durch einen Technologen ersetzt. Revolten wirken sich nicht nur schlecht auf die diplomatischen Beziehungen aus, sondern auch auf etablierte Handelsrouten. Ist in einem Imperium eine Revolte ausgebrochen, dann werden alle Handelsvereinbarungen und Bündnisse gebrochen, und die Beziehungen zu ihren damaligen Handels- und Bündnispartnern nehmen eine neutrale Stellung ein.

DIE ANFÜHRER DER AUSSERIRDISCHEN



HORNET

KRISEN UND KATASTROPHEN



Von Zeit zu Zeit muß sich jeder Anführer einer Katastrophe in seinem Sternensystem stellen. Die Wahrscheinlichkeit, daß es zu einer Katastrophe kommen könnte, steigt jedes Jahr und ist davon abhängig, wann sich die letzte zugetragen hat. Es folgt eine Liste der möglichen Krisen, denen Sie während eines Spiels gegenübergestellt werden könnten.

Uraltes Wrack (Ancient Derelict): Sie entdecken ein uraltes Raumschiffwrack, das über ein technisch höher entwickeltes Kraftfeld und eine bessere Waffentechnologie verfügt.

Klimaveränderung (Climate Change): Eine plötzliche Verschiebung der Planetenachse hat die Umwelt fruchtbare gemacht, woraufhin sich der Bevölkerungszuwachs um 50% erhöht.

Komet (Comet): Sie entdecken einen Kometen, der sich auf einem direkten Kollisionskurs mit einer Ihrer Kolonien befindet. Kommt es zu einem Zusammenstoß, dann haben Sie diese Kolonie verloren. Sie können mit Ihrer Raumschiff-Flotte also versuchen, den Kometen zu zerstören. Je mehr Schiffe Sie dafür einsetzen, desto schneller können Sie den Kometen vernichten.

Computervirus (Computer Virus): Ein höchst destruktiver Computervirus hat Ihre wichtigsten Forschungszentren befallen und Jahre der Forschung in einem bestimmten Technologiebereich zunichte gemacht. Obwohl Sie die Technologien, die Sie bis dahin vollständig entwickelt haben, dabei nicht verlieren, büßen Sie mehrere Fortschritte ein, die Sie in der Entwicklung einer neuen Technologie gemacht haben. Es bleibt Ihnen also nichts weiteres übrig, als wieder von vorn zu beginnen.

Diplomatischer Fehler (Diplomatic Blunder): Einer Ihrer Botschafter hat einen verheerenden Fehler begangen und Ihre Beziehungen zu einem Ihrer Gegner ernsthaft beeinträchtigt. In solchen Fällen kann ein solcher Fehler Sie sogar an den Rand eines Krieges führen.

Spende (Donation): Ein wohlhabender Kaufmann zeigt sich gewillt, Ihre Sache mit einer beträchtlichen Spende für Ihre planetarische Reserve zu unterstützen.

Erdbeben (Earthquake): Eine Ihrer Kolonien wurde von einem verheerenden Erdbeben heimgesucht, wobei viele Ihrer Siedler getötet und ihre Fabriken beschädigt wurden. Sie werden dieser Kolonie also zusätzliche Ressourcen zuteilen müssen, um die beschädigten Fabriken wieder instandzusetzen.

Industrieller Unfall (Industrial Accident): Ein verheerender Unfall hat eine Umweltverschmutzung der gesamten Kolonie durch radioaktive Industrieabfälle zur Folge, wobei der Industrieabfallwert dieses Planeten sein Maximum erreicht. Sie sollten also versuchen, die Industrieabfälle so schnell wie möglich zu beseitigen, da Ihre Siedler sonst sehr schnell sterben werden.



Entdeckung von Mineralvorkommen (Mineral Discovery): Ihre Bergarbeiter sind bei Schürfungen auf gewaltige, zuvor unentdeckte Neutroniumvorkommen gestoßen, wodurch der Planet plötzlich mineralreich geworden ist.

Erschöpfung der Mineralvorkommen (Mineral Depletion): Die Mineralvorkommen Ihres Planeten sind erschöpft, wodurch der Planet plötzlich mineralarm geworden ist.

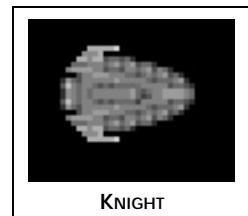
Piraterie (Piracy): Piraten überfallen Ihre Kolonien und behindern Ihre Handelsrouten. Solange keine Abhilfe geschaffen wird, sinken die Ressourcen, die Sie aus dem Handel mit anderen Völkern beziehen. Der Hauptstützpunkt der Piraten befindet sich innerhalb eines bestimmten Sternensystems. Sie können sich die Piraten vom Leib schaffen, indem Sie in diesem Sternensystem genügend Raumschiffe auf Patrouille schicken.

Seuche (Plague): Eine Ihrer Kolonien wurde von einem tödlichen Virus heimgesucht. Solange keine Heilung gefunden wird, erliegen Ihre Siedler nach und nach einem langsamem Tod. In diesem Fall werden alle Forschungsmittel der befallenen Kolonie automatisch dafür eingesetzt, so schnell wie möglich eine Heilung zu finden. Zusätzlich dazu wird die Kolonie unter Quarantäne gesetzt, d.h. Transporten ist es aufgrund der Verbreitungsgefahr nicht gestattet, die Kolonie zu verlassen.

Rebellion: Auf einem Ihrer Planeten ist eine Rebellion ausgebrochen, wobei jegliche Produktion auf diesem Planeten eingestellt wurde. Zu einer Rebellion kann es manchmal auf natürlichem Wege kommen, doch oft ist es das Ergebnis feindlicher Saboteure. Um der Rebellion ein Ende zu setzen, müssen Sie Siedler eines Ihrer anderen Planeten auf diese Kolonie übersetzen, um die Truppen der Rebellen zu bekämpfen. Solange der Rebellion kein Einhalt geboten wird, haben Sie keinen Einfluß auf die Entwicklung der Kolonie. Ihre Bevölkerung hat in diesem Fall in den Augen des Hohen Rates auch keine Wahlstimmen.

Weltraummonster (Space Monster): Ein gewaltiges Weltraummonster ist in die Galaxis eingefallen und droht, Ihre Kolonien zu zerstören. Wird diesem Monster kein Einhalt geboten, dann sucht es ein Sternensystem nach dem anderen heim und zerstört alle darin befindlichen Kolonien. Die Weltraummonster sind schreckliche Gegner und können daher nur mit einer großen Weltraumflotte besiegt werden.

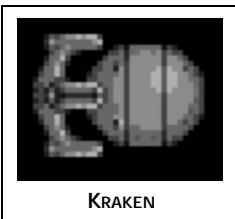
Supernova: Der Primärstern eines Ihrer Sternensysteme droht, sich in eine Supernova zu verwandeln. Sie müssen also so schnell wie möglich eine wissenschaftliche Lösung zu diesem Problem finden. Gelingt Ihnen das nicht, dann sterben nahezu alle Bewohner des Planeten, und ein Großteil Ihrer Industrie wird zerstört. Die Forschungspunkte des Sternensystems werden dabei automatisch dafür eingesetzt, eine Lösung zu diesem Problem zu finden.



RAUMSCHIFFDESIGNS



ALKARIS sind erfahrene Piloten, die feindlichem Feuer ausweichen können



KRAKEN

Die Technologie ist nicht der einzige Aspekt, der beim Design eines Raumschiffes zu beachten ist. Die Schiffsgröße bestimmt z.B., wie viele Vorrichtungen in ein Raumschiff eingebaut werden können, und die Kosten haben einen Einfluß darauf, wie schnell ein Raumschiff gebaut werden kann.

Kosten: Die Kosten eines Raumschiffes sind nicht nur von seiner Ausrüstung, d.h. seinen Vorrichtungen abhängig, sondern auch vom gegenwärtigen Technologiestand des Designers. Bei jedem 10. Technologiestand, den Sie bis dahin über dem Wert der entsprechenden Vorrichtung erreicht haben, halbieren sich die Baukosten dieser Vorrichtung. Laser mit einem Waffentechnologiestand von 1 kosten z.B. nur die Hälfte des Normalpreises, sobald Sie einen Waffentechnologiestand von 11 erreicht haben, bei einem Technologiestand von 21 dementsprechend nur ein Viertel, bei einem Technologiestand von 31 ein Achtel usw. Gleichermaßen sinken die Baukosten für Kampfcomputer nach weiteren Fortschritten, die Sie in der Computertechnologie gemacht haben. Sogar nach Vollendung des Schiffdesigns fallen mit zunehmenden technologischen Kenntnissen die Baukosten. Beim Entwurf eines Raumschiffes bezieht sich der hier aufgeführte Preis auch auf die für dieses Raumschiff benötigten Triebwerke und die für die Ausrüstung erforderlichen Räumlichkeiten.

Schiffsgröße: Die Größe eines Raumschiffs bestimmt, wie viele Vorrichtungen bzw. Geräte es mit sich führen kann und wie widerstandsfähig und manövrierfähig es im Kampf ist. Jeder Bautechnologiestand, den Sie bis dahin erreicht haben, vergrößert die verfügbaren Räumlichkeiten des Raumschiffs um 1%.

Beachten Sie, daß die unten aufgeführten Verteidigungsmodifikationen im Kampf sowohl der Strahlenverteidigung als auch der Raketenverteidigung hinzugerechnet wird.

Schiffsgröße	Räumlichkeit (in Tonnen)	Treffer	Verteidigung	Kosten (BC)
Klein	40	3	+ 2	6
Mittelgroß	200	18	+ 1	36
Groß	1000	100	+ 0	200
Gewaltig	5000	600	- 1	1200

Räumlichkeiten: Mit jeder zusätzlichen Vorrichtung reduzieren sich die Gesamträumlichkeiten eines Raumschiffes entsprechend der Größe der Vorrichtung und der für die Stromversorgung benötigten Triebwerke. Ein höherer Technologiestand reduziert die eigentliche Größe einer Vorrichtung (Miniaturisierung) dabei genauso, wie bei der Reduzierung der Kosten durch technologische Fortschritte. Bei jedem 10. Technologiestand, den Sie bis dahin über dem minimal erforderlichen Wert erreicht haben, verkleinert sich die entsprechende Vorrichtung um 25%. Waffen miniaturisieren sich bei jedem 10. Technologiestand, den Sie erreicht haben, dagegen um 50%.

Computer: Die Kampfcomputer steuern die Richtung, in der das Raumschiff feuert. Je fortgeschritten Ihr Kampfcomputer ist, desto größer ist demnach auch Ihre Chance, das feindliche Ziel zu treffen. Zusätzlich dazu bieten bessere Kampfcomputer eine schnellere Reaktionszeit und verbessern die Initiative des Raumschiffes - d.h. die Reihenfolge, in der

die Raumschiffe sich in Bewegung setzen und feuern. Für detaillierte Informationen über die Wirkungsbereiche der Kampfcomputer während des Kampfes siehe Abschnitt "Kämpfe im Weltraum".

Schilde: Kraftfelder sind für den Fortbestand eines Raumschiffes von großer Wichtigkeit. Die Schilde absorbieren dazu den Schaden aller feindlichen Angriffe um einen ihrer Klasse entsprechenden Wert. Beispiel: Schilde der Klasse V absorbieren 5 Schadenspunkte. Demnach kann ein besserer Schild ein Raumschiff gegen feindliche Angriffe nahezu immun machen.

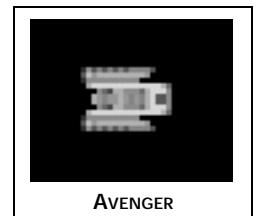
ECM-Generatoren: ECM-Einheiten (zur elektronischen Gegenmaßnahme) reduzieren die Wahrscheinlichkeit, dass eine feindliche Rakete das durch diese Vorrichtung geschützte Raumschiff trifft. Die Raketenverteidigungsstärke eines Schiffes ergibt sich aus dem Strahlenverteidigungswert des Schiffes und seinem ECM-Wert. Ohne einen leistungsstarken ECM-Generator werden fast alle fortschrittlichen Raketen nahezu immer ihr Ziel treffen.

Panzerung: Eine Panzerung schützt ein Raumschiff vor allen Angriffen, indem es die Gesamttrefferzahl, die das Schiff ertragen kann, erhöht. Es gibt für jedes Material zwei Arten von Panzerung: Standard- und Doppelrumpf (Standard & Double Hull). Der Standardrumpf benötigt immer die gleichen Räumlichkeiten, egal, um welches Material es sich handelt. Ein Doppelrumpf (als II dargestellt) nimmt dagegen den doppelten Platz in Anspruch und erhöht die Trefferzahl des Schiffes um zusätzliche 50%. Durch Weiterentwicklung des Designs (nach Erreichen eines höheren Technologiestandes) kann die Panzerung wie alle anderen Vorrichtungen miniaturisiert werden (50% für jeden 10. Technologiestand, den Sie erreicht haben).

Triebwerke: Die Triebwerke stellen nicht nur den Antrieb eines Raumschiffes dar, sondern dienen auch als Stromversorgung für die mitgeführten Vorrichtungen. Jedes Triebwerk erzeugt 10 Energieeinheiten x seines "Warp"-Wertes, d.h. ein Fusionsergietriebwerk erzeugt 40 Energieeinheiten. Auf der Galaxiskarte stellt jede Geschwindigkeitseinheit (in "Warp" angegeben) ein Parsek pro Jahr dar, d.h. ein Raumschiff mit Fusionsergietriebwerken (Warp 4) legt vier Parseks pro Zug zurück. Im Kampf erhöht die Manövriertfähigkeit eines Raumschiffes seine Verteidigungsstärke gegen Strahlenwaffen und Raketen.

Warum also nicht immer das beste, zur Zeit verfügbare "Warp"-Triebwerk wählen, wenn Sie sich dadurch schneller fortbewegen können und bei einem Kampf besser verteidigt sind? Die Antwort ist die Räumlichkeit. Da nahezu jede Vorrichtung eines Raumschiffes Energie benötigt, werden Sie mit einem miniaturisierten Triebwerk (niedrigerem Technologiestand) weitaus mehr Vorrichtungen in Ihr Raumschiff einbauen können.

Manövriertfähigkeit: Im Gegensatz zu Reisen auf der Galaxiskarte fordert die Bewegung während des Kampfes blitzschnelle Änderungen der Richtung und Geschwindigkeit. Auf der Galaxiskarte können sich die Raumschiffe bei der Beschleunigung in den Hyperraum Zeit lassen. Im Kampf benötigen die Raumschiffe dagegen eine höhere Schubkraft, um dem Trägheitsfaktor entgegenzuwirken und wenn nötig schnell den Kurs zu ändern. Um die erforderliche Schubkraft zu erzeugen, werden demnach also mehr Triebwerke benötigt. Je größer das Raumschiff, desto mehr Triebwerkeinheiten (d.h. Schubkraft) sind für die Bewegungen (1 Spielfeld pro Zug) im Kampf notwendig. Die rechts neben der Kampfgeschwindigkeit aufgeführten Triebwerkeinheiten stellen die Anzahl der Triebwerke dar, die für die Stromversorgung aller

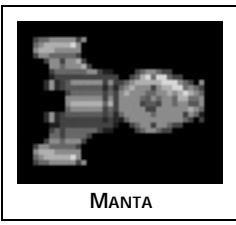


AVENGER

RAUMSCHIFFDESIGNS



MRRSHAN-Schützen
haben schnelle Reflexe
und eine überragende
Zielgenauigkeit.



Schiffssysteme und der Bewegung des Raumschiffes während des Kampfes benötigt wird. Ihre Kampfgeschwindigkeit erhöht sich um +1 für alle zwei Manövriergeschwindigkeitslevel.

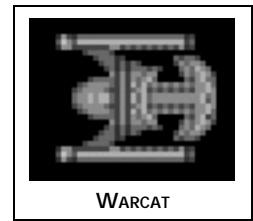
Waffentypen: Jedes Schiff kann bis zu vier verschiedene Typen eingebauter Waffen mit sich führen. Es folgt eine detaillierte Beschreibung aller Waffeneigenschaften.

- **Strahlenwaffen (Beam Weapons)** sind Direktfeuerwaffen, die ihr Ziel sofort treffen. Der Schaden wird anhand einer Leiste dargestellt, wobei der minimale Schadenswert erreicht wurde, wenn der Angreifer das Minimum für einen Treffer gewürfelt hat, und maximaler Schaden erzielt wurde, wenn der Angreifer den maximalen Wert würfelt (100). Sofern nicht anders angegeben, haben Strahlenwaffen eine Reichweite von 1.
- **Schwere Kanonen (Heavy Cannons)** sind größere Versionen desselben Waffentyps. Diese Kanonen fügen dem Gegner einen größeren Schaden zu und haben darüber hinaus auch eine größere Reichweite, benötigen aber erheblich mehr Energie und Platz.
- **Raketen (Missile Weapons)** sind schnelle, ferngesteuerte Flugkörper, die mit Sprengköpfen ausgerüstet sind. Im Gegensatz zu den Strahlenwaffen, erzielt eine Rakete beim Auftreffen ihren maximalen Schadenswert. Jede dieser Raketen ist außerdem mit einem Zielcomputer ausgerüstet, der die Chance eines Treffers erhöht (sein Wert wird dem Kampfcomputer des angreifenden Spielers hinzugerechnet). Gegnerische ECM-Störsender (zur elektronischen Gegenmaßnahme) reduzieren jedoch die Trefferchance der Rakete. Jedes Raketengestell hat eine begrenzte Anzahl an Raketen, die während eines Kampfes eingesetzt werden können. Die Schußanzahl ist in der Waffenbeschreibung aufgeführt.
- **Torpedos** sind energiebetriebene Raketen, die jede zweite Runde feuern und eine unbegrenzte Zahl an Schüssen haben. Da sie ernergiebetrieben sind und sich in der Atmosphäre zerstreuen, sind sie für planetarische Ziele weniger geeignet als die Raketen.
- **Bomben (Bombs)** benötigen keine Energie und lassen sich nur bei Angriffen auf Bodenziele effektiv einsetzen. Da Raketenstützpunkte neben ihrem Kraftfeld auch über planetarische Schilder verfügen, stellen Bomben vielleicht die einzige Möglichkeit dar, die Schilder des Gegners zu durchdringen.
- **Biologische Waffen (Biological Weapons)** vernichten die gesamte Bevölkerung eines Planeten und können die Bewohnbarkeit bis auf den maximalen Schadenswert reduzieren. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie biologische Waffen einsetzen, denn sie erzürnen mit einem derartigen Angriff auch die Anführer aller anderen Völker.
- **Automatische Waffen (Autofire Weapons)**, wie der Gatling-Laser, feuern während einer Kampfrunde mehrere Male. Die Schüsse können auf ein einzelnes Ziel oder auf mehrere Gegner gerichtet werden.
- **Dauerfeuerwaffen (Continuous Weapons)**, wie die Graviton-Strahlenwaffen (Graviton Beams), können ein Ziel gänzlich zerstören und mit ihrer übrigen Schadenskraft danach noch weitere Ziele beschädigen.
- **Projektilwaffen (Projectile Weapons)**, wie die Neutronkugelgeschütze (Neutron Pellet Guns) und Massentreiber (Mass Drivers), durchdringen Kraftfelder mit erhöhter Effektivität, wodurch die Klasse des gegnerischen Schildes halbiert wird.
- **Mantelwaffen (Enveloping Weapons)**, wie die Hellfire-Torpedos, umgeben die feindlichen Ziele mit einem Energiefeld, das von allen Seiten her feuert. Bei einem Volltreffer erleidet der Gegner den Schadenswert eines vierfachen Angriffs, wobei die Werte seiner Verteidigungsschilde bei jedem Angriff berücksichtigt werden.
- **Waffen mit vergrößerter Reichweite (Extended Range Weapons)** haben eine größere Reichweite als die normalen Direktfeuerwaffen (d.h. eine größere Reichweite als 1).

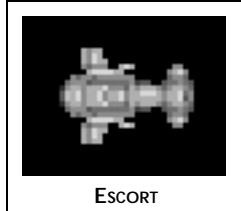
- Breitstrahlwaffen (Wide Beam Weapons), wie die Megastrahlkanonen (Megabolt Cannon), erhöhen die Trefferchance um +3.

Spezialvorrichtungen: Jedes Schiff kann bis zu drei Spezialvorrichtungen mit sich führen, jedoch nicht mehr als eine pro Typ, wobei nur die Vorrichtungen aufgelistet sind, für die das Raumschiff noch genügend Platz hat.

- Fortschrittliche Schadenskontrolleinheiten (Advanced Damage Control) reparieren automatisch alle Schiffe, die bei einem Kampf beschädigt jedoch nicht zerstört wurden. Dabei kann am Ende jeder Kampfrunde bis zu 50% des Trefferwertes eines Schiffes ergänzt werden.
- Anti-Geschoß-Raketen (Anti-Missile Rockets) zerstören 35% aller herannahenden feindlichen Raketen (um 1% pro Technologiestand der Rakete reduziert).
- Einheiten für die automatisierte Reparatur (Automated Repair) reparieren am Ende jedes Spielzuges automatisch alle beschädigten Raumschiffe. Wurde das Schiff beschädigt jedoch nicht zerstört, dann wird bis zu 25% seines Treffergesamtwertes repariert.
- Kampfscanners (Battle Scanners) decken alle technischen Spezifikationen eines feindlichen Raumschiffes auf. Zusätzlich dazu erhalten Raumschiffe, die mit Kampfscannern ausgerüstet sind, einen Initiativvorteil von +3, und die Trefferchance erhöht sich um +1.
- SL-Generatoren (Schwarzes Loch - Black Hole Generators) erzeugen ein Energiefeld, das jegliches Leben vernichtet. Dabei sterben 25-100% der Mannschaft aller feindlichen Raumschiffe, die sich innerhalb dieses Energiefeldes befinden. Deflektorschilde reduzieren die Sterberate um 2% pro Schildtechnologiestand.
- Tarnvorrichtungen (Cloaking Devices) machen Ihre Raumschiffe unsichtbar, so daß nicht einmal Scanner sie aufspüren können. Verhüllte Raumschiffe haben hinsichtlich ihrer Strahlen- und Raketenverteidigung einen Vorteil von +5, bis sie ihre Waffen abfeuern. Ungeachtet des Initiativwertes der am Kampf beteiligten Parteien, feuert ein Raumschiff, das seine Tarnung abschaltet, immer zuerst. Das Schiff muß dann einen Spielzug durchlaufen, ohne eine Waffe abzufeuern, bevor es die Tarnvorrichtung erneut aktivieren kann. Tarnvorrichtungen eignen sich besonders gut zum Durchdringen feindlicher Linien und zum Angriff schwer verteidigter planetarischer Ziele.
- Eine Koloniebasis (Colony Base) enthält die notwendige Überlebensausrüstung und die erforderliche Anzahl an Siedlern, um in einer unbewohnten Welt eine Koloniebasis errichten zu können. Um eine Kolonie zu gründen, müssen Sie ein Schiff mit dieser Spezialvorrichtung zu einem lebensfreundlichen, unbewohnten Planeten schicken. Sind Sie einmal angekommen, dann werden Sie gefragt, ob Sie eine Kolonie auf diesem Planeten gründen möchten. Haben Sie sich für die Gründung einer Kolonie entschieden, dann wird Ihr Raumschiff in Einzelteile zerlegt und die Materialien für den Bau der neuen Kolonie verwendet. Sie können daraufhin weitere Siedler hierher transportieren, um den Planeten zu bevölkern. Wollen Sie jedoch einen Planeten mit einer schon bestehenden gegnerischen Kolonie angreifen, dann benötigen Sie dazu kein Kolonieschiff.
- Hochenergiekonzentrationseinheiten (High Energy Focus) vergrößern die Schußreichweite aller Strahlenwaffen während des Kampfes um +3 (drei Felder). Diese Vorrichtung eignet sich am besten für die Schiffe, die hauptsächlich mit Strahlenwaffen ausgerüstet sind.
- Ionenstromprojektoren (Ion Stream Projector) betreffen alle Raumschiffe einer Gruppe und reduzieren ihren Panzerwert um 20% +1/2% für jedes angreifende Raumschiff (bis zu einem Maximum von 50%).



WARCAT



- Trägheitsnullabgleicher (Inertial Nullifiers) erzeugen ein Dämpfungsfeld, das jegliche Trägheitseinwirkung aufhebt, wodurch das Raumschiff manövrierfähiger ist. Der Manövrierfähigkeit des Raumschiffes wird hierbei +4 und der Kampfgeschwindigkeit +2 hinzugerechnet.
- Trägheitsstabilisatoren (Inertial Stabilizer) reduzieren die Trägheitseinwirkungen und rechnen der Manövierfähigkeit des Raumschiffes +2 und der Kampfgeschwindigkeit +1 hinzu.
- Blitzsilde (Lightning Shields) umgeben das Raumschiff mit einem verheerenden Energiefeld, das zu 100% aller herannahenden feindlichen Raketen zerstört (um 1% pro Technologiestand der Rakete reduziert).
- Neutronenstromprojektoren (Neutron Stream Projectors) treffen alle Raumschiffe einer Gruppe und reduzieren ihren gegenwärtigen Panzerwert um 40% +1 für jedes angreifende Raumschiff.
- Orakelschnittstellen (Oracle Interfaces) konzentrieren in einem Großangriff alle Strahlenwaffen Ihres Raumschiffes auf einen bestimmten Punkt des feindlichen Schiffes. Dabei werden die Schilder des gegnerischen Schiffes für alle Ihrer Strahlenwaffen halbiert.
- Pulsare (Pulsars) sind Energiewellen, die von speziell modifizierten Triebwerken erzeugt werden. Sie beschädigen alle in Ihrer Nähe befindlichen Schiffe. Der mit Strahlungspulsen maximal erreichbare Schaden beläuft sich auf 5 Punkte + 1 Punkt für alle zwei Raumschiffe, die Strahlungspulse abfeuern. Bei ionischen Pulsaren kann der Schaden bis zu 10 Punkten +1 für jedes angreifende Schiff betragen.
- Repulsionsstrahler (Repulsor Beams) schleudern den Feind pro Spielzug um ein Feld vom strahlenabfeuernden Raumschiff zurück.
- Reservetreibstofftanks (Reserve Fuel Tanks) erhöhen die Reichweite eines Raumschiffes um drei Parseks.
- Stauungsfelder (Stasis Fields) halten eine Gruppe von feindlichen Raumschiffen eine Kampfrunde lang in einem Zeitstrudel gefangen. Die gegnerischen Raumschiffe können in diesem Fall weder feuern noch angegriffen werden. Bei Schiffen, die mit Stauungsfeldern ausgerüstet sind, wird automatisch davon ausgegangen, daß sie ihre Stauungsfelder in jeder Runde gegen den ersten Gegner einsetzen, den Sie angreifen, es sei denn, Sie haben diese Funktion absichtlich deaktiviert.
- Subweltraumteleporter (Subspace Teleporters) teleportieren Raumschiffe auf ein Feld ihrer Wahl und geben ihnen ungeachtet des Initiativwertes des Gegners die Möglichkeit, zuerst zu feuern. Planeten mit einem Subweltraumblockierer (Subspace Interdictor) können Subweltraumteleporter jedoch außer Funktion setzen.
- Technologienullabgleicher (Technology Nullifiers) haben eine Überlastung der gegnerischen Computer und ECM-Generatoren zur Folge. Bei Zielen, die davon betroffen sind, reduziert sich der Kampfcomputer- und ECM-Wert vorübergehend um 1-3, wobei für jede Einheit einmal gewürfelt wird. Die Wirkung nimmt hierbei ständig zu, denn wenn das gegnerische Raumschiff mehrere Male getroffen wurde, dann sind seine Fähigkeiten anzugreifen ernsthaft beeinträchtigt. Überlebt das Raumschiff den Angriff, dann wird der Schaden automatisch nach Ende des Kampfes repariert.
- Warp-Umwandler (Warp Dissipators) behindern den normalen Betrieb der Triebwerke eines gegnerischen Raumschiffes, wobei die Kampfgeschwindigkeit des betroffenen Schiffes pro Schuß um 1 reduziert wird. Überlebt das Raumschiff den Angriff, dann wird die Funktion seiner Warp-Triebwerke nach Ende des Kampfes wiederhergestellt.
- Zistrosilde (Zyro Shields) umgeben das Raumschiff mit einem Energiefeld, das bis zu 75% aller herannahenden feindlichen Raketen zerstört (um 1% pro Technologiestand der Rakete reduziert).

KAMPFENTScheidung

Initiative: Die Reihenfolge, in der die Raumschiffe sich in Bewegung setzen und feuern, ist von ihren Initiativwerten abhängig. Die "Initiative" eines Schiffes beruht auf seiner Manövriertfähigkeit und dem Technologiestand seines Kampfcomputers. Raumschiffe, die darüber hinaus mit einem Kampfscanner ausgerüstet sind, erhalten zusätzlich zu ihrem Initiativwert +3. Schiffe mit einem höheren Initiativwert als der des Gegners machen den ersten Zug, wobei der Computer unentschiedene Kämpfe willkürlich entscheidet. Raumschiffe mit einem höheren Initiativwert dürfen darüber hinaus auch zuerst feuern, sofern sich ein feindliches Schiff in Reichweite begeben hat. Bei der Feuerreihenfolge gibt es jedoch eine Ausnahme. Schiffe, die zur Bewegung einen Subweltraumteleporter oder eine Tarnvorrichtung benutzen, um den Gegner zu überraschen, feuern zuerst, nachdem Sie sich in Bewegung gesetzt bzw. Ihre Tarnung ausgeschaltet haben.

Strahlenwaffenangriffe: Strahlenwaffen haben normalerweise eine Reichweite von 1 (ein Feld) und treffen das feindliche Ziel mit sofortiger Wirkung. Die Wahrscheinlichkeit, daß das Ziel getroffen wird, ist vom Angriffswert des Angreifers, dem Verteidigungswert des Verteidigers und der Schußreichweite abhängig. Der Angriffswert ist wiederum vom Typ des Kampfcomputers an Bord des angreifenden Raumschiffs abhängig. Verfügt das Schiff außerdem über einen Kampfscanner, dann wird dem Angriffswert +1 hinzugerechnet. Die Manövriertfähigkeit des Verteidigers liegt seinem Verteidigungswert zugrunde.

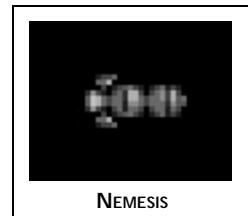
Die Größe des Raumschiffes hat ebenfalls einen Einfluß auf den Verteidigungswert und die Spezialvorrichtungen (z.B. Trägheitsstabilisatoren und Trägheitsnullabgleicher). Bei Waffen mit vergrößerter Reichweite wird dem Verteidigungswert des Verteidigers für jedes über einem hinausliegende Feld +1 hinzugerechnet. Verhüllte Raumschiffe, die ihre Waffen noch nicht abgefeuert haben, erhalten zusätzlich zu ihrem Verteidigungswert +5.

Jeder Angriff wird getrennt entschieden. Die folgende Tabelle zeigt die Trefferchance einer Waffe unter Berücksichtigung des Angriffswertes des Angreifers und des Verteidigungswertes des Verteidigers an. Dabei wird ein Wert zwischen 1-100 gewürfelt. Ergibt der Wurf eine Zahl, die der Trefferchance der Waffe auf der Tabelle gleicht oder darüber liegt, dann wurde das Ziel getroffen. Derselbe Wurf bestimmt auch den erzielten Schadenswert. Je höher die gewürfelte Zahl, desto größer ist der Schaden. Ein Wurf gleichen Wertes fügt dem gegnerischen Raumschiff den Mindestschaden zu, der für die entsprechende Waffe aufgeführt ist. Ein Wurf von 100 hat damit den maximal möglichen Schaden zur Folge. Der Schadenswert eines dazwischen liegenden Wurfergebnisses wird ebenfalls unter Berücksichtigung der oben aufgeführten Aspekte berechnet.

Beispiel: Ein Angreifer mit einem Angriffswert von 2 feuert einen Laser auf ein gegnerisches Raumschiff mit einem Verteidigungswert von 2 und hat damit eine Trefferchance von 50%. Ein Laser, der einen Schadenswert zwischen 1-3 hat, würfelt ein Ergebnis von 75 und liegt damit zwischen dem Mindestwert von 50% und dem maximal erreichbaren Wert von 100%. Der Laser hat sein Ziel getroffen und dem Gegner einen Schaden von 2 Punkten zugefügt.



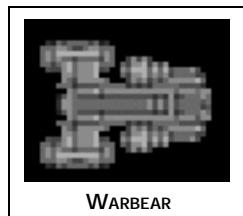
BULRATHIS sind bei Kämpfen auf festem Boden außerordentlich stark und widerstandsfähig.



KAMPFENTScheidung

Beachten Sie, daß Angriffe mit negativen Trefferchancen immer treffen, wobei der Wurf lediglich den Schaden bestimmt, den Sie dem feindlichen Raumschiff zufügen. Ein Angreifer mit einer Fusionsenergiestrahlenwaffe (10-25 Schadenspunkte) hat z.B. eine Trefferchance von -50 und würfelt einen Wert von 50. Die Fusionsenergiestrahlenwaffe hat dem Gegner damit einen Schaden von 20 Punkten zugefügt.

		WAFFENMINDESTPUNKTZahl FÜR EINEN TREFFER										
Angriffe		Verteidigungswert des Verteidigers										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	50	60	70	80	90	95	95	95	95	95	95	95
1	40	50	60	70	80	90	90	95	95	95	95	95
2	30	40	50	60	70	80	90	95	95	95	95	95
3	20	30	40	50	60	70	80	90	95	95	95	95
4	10	20	30	40	50	60	70	80	90	95	95	95
5	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	95	95
6	-10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	95
7	-20	-10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
8	-30	-20	-10	0	10	20	30	40	50	60	70	80
9	-40	-30	-20	-10	0	10	20	30	40	50	60	70
10	-50	-40	-30	-20	-10	0	10	20	30	40	50	60



Raketen- und Torpedoangriffe: Im Gegensatz zu den Strahlenwaffen können Raketen aus einer größeren Entfernung abgefeuert werden, doch müssen sich die Raketen dabei zuerst auf das Ziel aufschalten und dem Ziel folgen. Gelingt es der Rakete während eines Spielzugs nicht, das Ziel zu treffen, dann geht ihr nach einer Weile der Treibstoff aus, und sie explodiert.

Die Trefferchance der Raketen ist dieselbe wie bei den Strahlenwaffen, außer daß der Angreifer seinem Angriffswert den Zielwert der Rakete hinzurechnet, der Verteidiger seinem Verteidigungswert seinen ECM-Wert hinzufügt und der Reichweitenaspekt ignoriert wird. Hat die Rakete oder der Torpedo sein Ziel getroffen, dann wurde dem gegnerischen Schiff ungeachtet des Angriffswurfs maximaler Schaden zugefügt.

Ist Ihr Raumschiff in Bewegung, dann leuchten alle Raketen auf, die Ihr Gegner auf Sie abgefeuert hat. Die Raketen schließen sich daraufhin auf Ihr Schiff auf und folgen Ihnen.

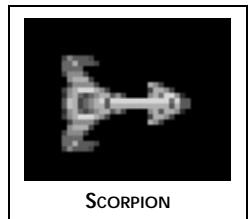
Deflektorschilde: Nachdem der Schaden berechnet wurde, aktiviert der Verteidiger sein Kraftfeld. Der Schildwert wird daraufhin dem Schadenswert der Waffe für jeden Angriff abgezogen. Beispiel: Ein Fusionsenergiestrahlenangriff, bei dem ein Schadenswert von 15 Punkten erzielt wurde, fügt einem gegnerischen Raumschiff, das über ein Schild der Klasse X verfügt, demnach nur 5 Schadenspunkte zu.

Zerstörung von Raumschiffen: Der Schadenswert jeder abgefeuerten Waffe wird getrennt berechnet. Liegt der Schadenswert dabei über dem Trefferwert des angegriffenen Raumschiffs, dann wurde es zerstört. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis der Schadenswert aller abgefeuerten Waffen berechnet wurde. Ein großes Raumschiff, das eine sehr leistungsstarke Waffe abfeuert, kann also immer nur einen Gegner zerstören, ganz gleich, ob es sich dabei um kleine Schiffe handelt. Dauerfeuerwaffen können die Schadenspunkte, die nach der Zerstörung eines Ziels noch übrig sind, dagegen für den Angriff auf neue Ziele innerhalb einer Gruppe einsetzen.

Angriff auf Planeten: Es sind 50 Treffer nötig, um einen Raketenstützpunkt zu zerstören. Raketenstützpunkte haben eine unbegrenzte Anzahl an Raketen und einen Verteidigungswert von 1. Sie nutzen zusätzlich zu ihren Kraftfeldern auch die planetarischen Verteidigungsschilde des Planeten, um den Schaden zu absorbieren. Die planetarischen Atmosphären sind darüber hinaus auch schwer zu durchdringen, wodurch der Schadenswert aller Strahlenwaffen und Torpedos halbiert wird. Bomben und Raketen sind daher meist Ihre einzige Möglichkeit, Raketenstützpunkte zu zerstören.

Eine Bombardierung wirkt sich natürlich auch auf die Siedler und die Industrie eines Planeten aus. Angriffe auf Raketenstützpunkte töten eine Million Siedler pro 400 Schadenspunkte, die Sie dabei erzielt haben, und zerstört eine Fabrik pro 100 Punkten. Sobald alle Raketenstützpunkte zerstört wurden, kann der Angriff auf die Bevölkerungszentren selbst gerichtet werden, wobei sich die Schadensrate sowohl für die Siedler als auch die Fabriken verdoppelt. Planetarische Verteidigungsschilde beschützen die Kolonien, ganz gleich, ob sich auf diesem Planeten Raketenstützpunkte befinden oder nicht.

Biologische Waffen eignen sich am besten für den Angriff auf Planeten, denn dabei wird nicht nur die gesamte Bevölkerung vernichtet, sondern auch die Bewohnbarkeit des Planeten beeinträchtigt. Doch werden Sie beim Einsatz einer biologischen Waffe den Zorn aller anderen Völker auf sich ziehen und Ihren diplomatischen Beziehungen ernsthaft schaden.

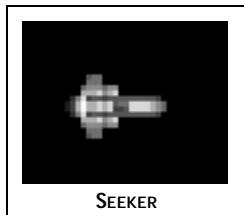


SCORPION

KAMPFENTScheidung

Angriff auf Kolonietransporter: Jeder Kolonietransporter hat einen Mindesttrefferwert von 15 (der entsprechend der besten, zur Verfügung stehenden Panzerung auch höher liegen kann), hat keine Schilde und bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von -1 der Ihnen bekannten Warp-Höchstgeschwindigkeit. Haben Sie z.B. Unterlichttriebwelke (Sub-Light Engines) entwickelt, mit Hilfe derer Ihre Raumschiffe eine Geschwindigkeit von Warp 3 (drei Parseks pro Spielzug) erreichen können, dann beträgt die Höchstgeschwindigkeit Ihrer Transporter Warp 2. Die Kampfgeschwindigkeit beträgt dabei die Hälfte ihrer Warp-Geschwindigkeit. Versucht ein Transporter auf einem feindlichen Planeten zu landen, dann wird er von allen zu diesem Zeitpunkt auf der Umlaufbahn befindlichen feindlichen Raumschiffen und allen Raketenstützpunkten des Planeten unter Beschuß genommen. Kämpfe, an denen Transporter beteiligt sind, werden automatisch entschieden, indem der Transporter versucht, den Planeten zu erreichen, bevor er zerstört wird. In diesem Fall ist die Kampfgeschwindigkeit sehr wichtig. Schnellere Transporter sind nicht nur schwerer zu treffen, sondern erreichen den Planeten auch schneller und setzen sich daher nur kurz dem gegnerischen Feuer aus. Transporter, die mit Kampftransportern ausgerüstet sind, haben eine Chance von 50%, ihre Truppen zu landen, bevor der Kampf überhaupt beginnt.

Bodenkämpfe: Bei einem Bodenkampf kommt es zu mehreren Angriffen, wobei der Kampf durch vollständige Eliminierung einer der beteiligten Parteien entschieden wird. Zu Beginn jedes Kampfes würfeln beide Seiten. Die Seite, die die höchste Punktzahl gewürfelt hat, tötet dabei eine Bevölkerungseinheit des Verlierers. Würfeln beide Seiten die gleiche Zahl, dann verlieren beide jeweils eine Einheit. Beim Angriff wird eine Zahl zwischen 1-100 gewürfelt und die besten Bodenkampftechnologiebonusse für Panzerung, Schilde und Waffen des jeweiligen Volkes hinzugerechnet. Bulrathis erhalten dabei einen zusätzlichen Vorteil von +20. Gibt es hinsichtlich der Bodenkampftechnologie bedeutende Unterschiede, dann hat die eine Partei einen großen Vorteil gegenüber der anderen. Ein Bonusunterschied von nur +10 ergibt einen Vorteil von 3 zu 2.



TECHNOLOGIE

Die Technologie spielt eine wichtige Rolle in Ihrem Bestreben, "Master of Orion" zu werden, denn auch wenn Sie eine mächtige Industrie aufgebaut haben, werden Sie ohne technologische Fortschritte nicht in der Lage sein, mit Ihren Rivalen zu konkurrieren. Es gibt sechs wissenschaftliche Bereiche im Spiel: die Computertechnologie, Bautechnologie, Kraftfeldtechnologie, Planetologie, Antriebstechnologie und Waffentechnologie. Dabei findet die eigentlich Erfindung neuer Vorrichtungen nur in den ersten 50 Technologieetappen statt. Ressourcen, die Sie über dem 50. Technologiegrad in einen Bereich investieren, werden für die Verbesserung und Miniaturisierung Ihrer bestehenden technologischen Vorrichtungen verwendet.

Erwerb neuer Technologien: Es gibt drei Möglichkeiten, Technologien zu erwerben: durch Investition von Ressourcenpunkten in die Forschung, durch Raub von Technologien anderer Völker oder indem Sie Technologieüberreste auf einem feindlichen Planeten finden, den Sie erobert haben.

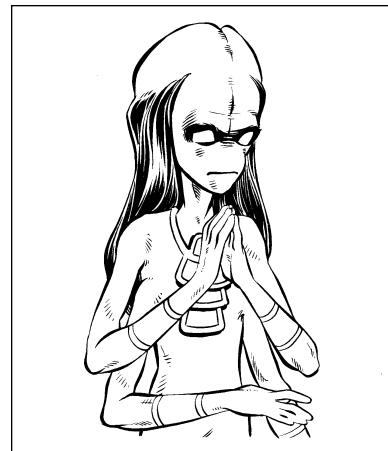
Um in einem der sechs wissenschaftlichen Bereiche eine neue Vorrichtung entwickeln zu können, müssen Sie zuerst genügend Forschungspunkte sammeln. Jede Kolonie wandelt Ressourcen, die Sie in die sechs Wissenschaftsbereiche investieren, in Forschungspunkte um. Die Punkte werden dann dem Forschungswert aller Ihrer anderen Planeten hinzugerechnet und entsprechend der Verteilungswerte, die Sie auf dem Technologiebildschirm festgelegt haben, in die sechs Wissenschaftsbereiche aufgeteilt.

Die Entwicklung jeder Vorrichtung hat einen bestimmten Grundpreis an Forschungspunkten, der zuerst in den entsprechenden Technologiebereich investiert werden muß, bevor Ihren Wissenschaftlern ein Durchbruch gelingen kann und sie die Vorrichtung "entdecken". Der Grundpreis für die Entwicklung einer Technologie ergibt sich aus dem quadrierten Technologiewert der Vorrichtung und wird mit einem Faktor multipliziert, der vom Schwierigkeitsgrad des Spiels abhängig ist.

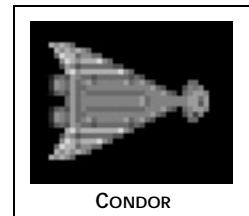
Jedes Jahr, in dem Sie Forschungspunkte in eine Vorrichtung investieren, erhalten Sie für den investierten Betrag "Zinsen". Die Zinsen belaufen sich entweder auf 15% Ihrer Gesamtinvestitionen oder eine der in diesem Jahr investierten Ressourcen gleichwertige Summe, je nachdem, welcher Betrag niedriger ist. Dabei wird gegenüber der Zahlung einer "Pauschalsumme" also eine gleichmäßige Investition gefordert.

Nach Investition der Grundkosten in den entsprechenden Forschungsbereich haben Ihre Wissenschaftler nun eine Chance auf einen technologischen Durchbruch, jedoch nur, wenn Sie weitere Ressourcen in diesen Forschungsbereich investieren. Ihre Chance auf einen Durchbruch erhöht sich um 1% für jede 2% der Grundkosten, die Sie zusätzlich investieren.

Beispiel: Belaufen sich die Grundkosten einer Vorrichtung auf 100 Ressourcenpunkte (RP), dann haben Sie erst nach Investition dieser Summe eine Chance auf einen Durchbruch. Haben Sie insgesamt 150 RP investiert, dann beträgt Ihre Chance auf einen Durchbruch 25% (100 für die Grundkosten; 50 zusätzliche RP geteilt durch 2 ergibt eine Chance von 25%).



PSILONS sind hervorragende Wissenschaftler, die sich voll und ganz der Forschung hingeben.



TECHNOLOGIE

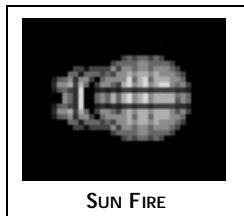
Sinken Ihre Investitionen in einem bestimmten Technologiebereich auf Null, dann haben Sie die Forschung für die gegenwärtig entwickelte Vorrichtung stillgelegt und damit während dieses Spielzuges keine Chance auf Entdeckungen. Zusätzlich dazu verlieren Sie bei jedem Spielzug 10% Ihrer schon investierten Ressourcen, bis Sie neue Gelder investieren.

Ihr Technologiestand in einem bestimmten Wissenschaftsbereich beruht auf 80% des Forschungsgrades Ihrer fortschrittlichsten Vorrichtung + die Gesamtanzahl der Vorrichtungen, die Sie in diesem Forschungsbereich entdeckt haben. Haben Sie z.B. 5 Waffen entdeckt, von denen die fortschrittlichste einen Technologiestand von 20 hat, dann beträgt Ihr Gesamtwaffentechnologiestand 21 (80% von 20 + 5 Vorrichtungen).

Artefaktplaneten und Orion: Planeten mit Artefakten haben einen außerordentlichen Einfluß auf die Forschung in den sechs Wissenschaftsbereichen, denn sie verdoppeln Ihre Forschungsbemühungen. Orion ist das Wunderland der Wissenschaftler, denn hier vervierfachen sich sogar Ihre Forschungsbemühungen.

Reduzierung der Kosten und Größe: Durch Fortschritte in der Technologie reduzieren Sie die Kosten für den Bau bestehende Raumschiffdesigns und Raketenstützpunkte. Bei jedem 10. Technologiestand, den Sie über dem minimal erforderlichen Wert erreicht haben, halbieren sich die Kosten der gegenwärtig gebauten Vorrichtung. Eine Partikelstrahlenwaffen (mit einem Waffentechnologiestand von 15) kosten z.B. zu Beginn ihrer Entwicklung 13 BC-Einheiten. Haben Sie einen Technologiestand von 20 erreicht, dann kostet die Waffe 9,75 BC-Einheiten, bei einem Technologiestand von 25 nur noch 6,5 BC-Einheiten. Obwohl die Entwicklung weiterer Neuerungen nach Erreichen des 50. Technologiegrades nicht mehr möglich ist, können Sie die Kosten bei der Produktion bestehender Vorrichtungen weiterhin reduzieren.

Doch können Sie mit einer fortschrittlichen Technologie nicht nur die Kosten sondern auch die Größe bestehender Vorrichtungen reduzieren und Ihre Raumschiffe auf diese Weise besser ausrüsten. Die Größe einer Vorrichtung wird dabei für jeden 10. Technologiestand, den Sie über dem minimal erforderlichen Wert erreicht haben, um 25% miniaturisiert. Waffen verkleinern sich dagegen um 50% pro erreichten 10. Technologiestand. Beispiel: Eine Partikelstrahlenwaffe nimmt normalerweise einen Platz von 20 Tonnen in Anspruch, nach Erreichen des 25. Technologiestandes jedoch nur noch 10 Tonnen, beim 35. nur noch 5 Tonnen. Sie können auf diese Weise Computer, ECM-Störsender, die Panzerung, Kraftfelder, Triebwerke, Waffen und die meisten Spezialvorrichtungen miniaturisieren.

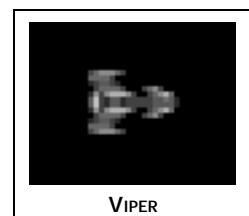


Unterschiede in der technologischen Entwicklung der Völker: Jedes Volk hat hinsichtlich der technologischen Entwicklung in den verschiedenen Wissenschaftsbereichen unterschiedliche Prioritäten. Folglich liegen die Grundkosten für die technologische Entwicklung in den Spezialbereichen einiger Völker niedriger, während die Forschung in den Technologiebereichen, in denen sie weniger Erfahrung haben, dementsprechend höher sind. Die unten aufgeführte Tabelle veranschaulicht die Stärken und Schwächen jedes Volkes in den sechs Wissenschaftsbereichen:

Volk	Computer	Bautechnologie	Kraftfelder	Planetologie	Antriebstechnologie	Waffen
Alkaris	—	—	Schlecht	—	Sehr gut	—
Bulrathis	Schlecht	Gut	—	—	—	Gut
Darlok s	Gut	—	—	—	—	—
Menschen	—	—	Sehr gut	Gut	Gut	—
Klackons	—	Sehr gut	—	—	Schlecht	—
Meklars	Sehr gut	—	—	Schlecht	—	—
Mrrshans	—	Schlecht	—	—	—	Sehr gut
Psilons	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Sakkras	—	—	—	Sehr gut	—	—
Silicoids	Gut	Schlecht	Schlecht	Schlecht	Schlecht	Schlecht

Die Grundkosten für die Entwicklung einer Vorrichtung werden mit dem Multiplizierungswert des entsprechenden Volkes multipliziert:

Schlecht = 125 % der normalen Grundkosten Gut = 80 % der normalen Grundkosten
 - = Normale Grundkosten Sehr gut = 60% der normalen Grundkosten



COMPUTERTECHNOLOGIE

Die Computertechnologie konzentriert sich auf die Entwicklung elektronischer Spezialvorrichtungen und Computersysteme. Aus der Computertechnologie gehen Vorrichtungen wie der Kampfcomputer, die ECM-Störsender, Automatisierungskontrollen, Weltraumscanners und die berüchtigten Technologienullabgleicher hervor.

- Die **Kampfcomputer** (Battle Computers) steuern die Richtung, in der das Raumschiff feuert. Der Technologiestand des Kampfcomputers bestimmt nicht nur den Angriffswert des Raumschiffes beim Abfeuern seiner Waffen, sondern wird auch der Manövriegsfähigkeit des Schiffes hinzugerechnet, um den Initiativwert zu ermitteln.
- **Kampfscanners** (Battle Scanners) bieten Ihren Raumschiffen detaillierte Informationen über feindliche Schiffe. Ist eines der Raumschiffe Ihrer Flotte mit einem Kampfscanner ausgerüstet, dann erhalten Sie Einblick in alle technischen Spezifikationen der gegnerischen Flotte. Zusätzlich dazu erhalten Raumschiffe, die mit Kampfscannern ausgerüstet sind, einen Initiativbonus von +3 und einen Angriffsbonus von +1. Beachten Sie, daß alle planetarischen Raketenstützpunkte automatisch mit Kampfscannern ausgerüstet werden.
- **ECM-Störsender** (ECM Jammers) haben die Aufgabe, herannahende Raketen zu verwirren, und vermindern damit die Trefferchance der Geschosse. Der Technologiestand des Störsenders wird dabei dem Verteidigungswert des entsprechenden Raumschiffes bei allen Raketenangriffen hinzugerechnet.
- Mit Hilfe der Hyperraum-Nachrichtensysteme (Hyperspace Communications) können Sie mit Raumschiffen in Kontakt zu treten, die sich gegenwärtig auf dem Weg zu einem bestimmten Ziel befinden, und ihre Zielbestimmung ändern.
- Mit verbesserten Automatisierungskontrollen (Improved Robotic Controls) können Ihre Siedler mehrere Fabriken gleichzeitig bedienen. Die nach der Bezeichnung aufgeführte Zahl bezieht sich auf die Anzahl der Fabriken, die pro Bevölkerungseinheit bedient werden kann. Automatisierungskontrollen sind teuer, wobei sich die Kosten für den Bau von Fabriken mit jedem Technologiestand über dem ersten um 50% erhöhen.
- **Orakelschnittstellen** (Oracle Interfaces) konzentrieren sich auf Simultanangriffe aller Strahlenwaffen Ihres Raumschiffes auf einen bestimmten Punkt des feindlichen Schiffes. Dabei werden die Schilde des gegnerischen Schiffes für jede abgefeuerte Strahlenwaffe halbiert.
- **Weltraumscanners** (Space Scanners) halten Ihre Kolonien über die Aktivitäten feindlicher Raumschiffe auf dem Laufenden. Zu Beginn des Spiels hat jede Ihrer Kolonien einen Weltraumscanner, der feindliche Raumschiffe im Hyperraum auf eine Entfernung von 3 Parseks identifizieren kann. Bei Tiefweltraumscannern (Deep Space Scanners) vergrößert sich die Reichweite auf 5 Parseks. Verbesserte Scanners (Improved Scanners) haben eine Reichweite von 7 Parseks und können sogar die Zielbestimmung eines Schiffes ermitteln. Fortschrittliche Scanners (Advanced Scanners) können planetarische Umweltbeschaffenheiten ermitteln und haben eine Reichweite von 9 Parseks, und vergrößern den Abtastbereich Ihrer Schiffe vom anfänglichen Nullwert auf 3 Parseks.

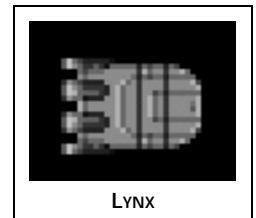


- **Technologienullabgleicher** (Technology Nullifier) haben eine Überlastung der gegnerischen Computer und ECM-Störsender zur Folge. Hierbei wird ein Kraftfeld erzeugt, das den Technologiestand der Kampfcomputer und ECM-Störsender des Gegners vorübergehend um 1-3 Stufen senkt (getrennt bestimmt). Technologienullabgleicher haben eine Reichweite von 4 Feldern.

BAUTECHNOLOGIE

Der Allgemeinbegriff "Bautechnologie" bezieht sich im wesentlichen auf den Maschinenbau und konzentriert sich auf fortschrittliche Konstruktionen und Materialien. Mit Hilfe der Bautechnologie können Sie fortschrittliche Panzerungen entwickeln, den Ausstoß industrieller Abfälle reduzieren und die Kosten für den Bau neuer Fabriken senken. Zusätzlich dazu werden die verfügbaren Räumlichkeiten eines Raumschiffes mit jedem Technologiestand, den Sie in der Bautechnologie erreicht haben, um 1% vergrößert.

- **Automatisierte Reparatureinheiten** (Automated Repair Units) reparieren am Ende jeder Kampfrunde automatisch alle beschädigten Raumschiffe. Automatisierte Reparatureinheiten können dabei pro Spielzug bis zu 25% des Schadens reparieren, fortschrittliche Einheiten sogar bis zu 50%.
- Bei einer verbesserten Industrietechnologie (Improved Industrial Tech) reduzieren sich die Kosten für den Bau neuer Fabriken. Die nach der Bezeichnung aufgeführte Zahl bezieht sich dabei auf die Kosten für den Bau neuer Fabriken in Milliarden von Krediten (BC-Einheiten). Da Fabriken, die die Bevölkerungszahl eines Planeten zahlenmäßig übertreffen, zusätzlich 50% pro Technologiestand in der Automatisierung kosten, kann sich eine verbesserte Industrietechnologie als sehr wichtig erweisen, wenn Sie mit den Ihnen zur Verfügung stehenden Siedlern eine umfangreiche Industrie aufrechterhalten möchten.
- **Energiepanzer** (Powered Armors) geben Ihren Truppen erstaunliche Kräfte und eine hervorragende Manövrierfähigkeit, indem sie ihre natürlichen Kräfte mechanisch verbessern. Kampfanzüge (Battle Suits) geben Ihren Truppen beim Bodenkampf einen Bonus von +10, gepanzerte Exoskelette (Armored Exoskeletons) +20 und Energiepanzer +30.
- Durch die Reduzierung von Industrieabfällen (Reduced Industrial Waste) vermindert sich der Abfallausstoß Ihrer Fabriken. Normalerweise erzeugt jede Fabrik 1 Abfalleinheit. Mit Hilfe der nötigen Technologie zur Reduzierung von Industrieabfällen kann die Abfallmenge auf den neben der Bezeichnung aufgeführten Betrag reduziert werden. Beispiel: "Reduced Industrial Waste 80%" (Reduzierte Industrieabfälle 80%) erzeugt für jeweils 10 Fabriken 8 Abfalleinheiten.
- **Reservetreibstofftanks** (Reserve Fuel Tanks) vergrößern die Reichweite eines Raumschiffes um 3 Parseks.
- **Raumschiffpanzerung** (Starship Armor) erhöht die Schadenskapazität Ihrer Raumschiffe und Transporter. Jeder Panzertechnologiestand erhöht den anfänglichen Trefferwert eines Raumschiffes dabei um 50%. Wie alle anderen Vorrichtungen kann auch eine Panzerung miniaturisiert werden - d.h. 25% Reduzierung für jeden 10. Technologiestand, den Sie in der Bautechnologie erreicht haben.



Lynx

KRAFTFELDTECHNOLOGIE

Die Kraftfeldwissenschaften konzentrieren sich auf die praktische Anwendung fortschrittlicher Kraftfeldtechnologien wie Deflektorschilde, Repulsionsstrahler, Stauungsfelder, Schadensschilde und den SL-Generator.

- **SL-Generatoren (Schwarzes Loch - Black Hole Generators)** erzeugen ein Energiefeld, das jegliches Leben vernichtet. Der Generator hat eine Reichweite von 1 Feld. Setzen Sie einen dieser Generatoren gegen den Feind ein, dabei sterben 25-100% der Mannschaft der betroffenen feindlichen Raumschiffe, die daraufhin aus dem Kampf eliminiert werden. Deflektorschilde reduzieren die Sterberate um 2% pro Schildtechnologiestand.
- **Tarnvorrichtungen (Cloaking Devices)** machen das Raumschiff für Scanners und Aufklärungsvorrichtungen unsichtbar. Solange das verhüllte Raumschiff nicht angreift, kann es seinem Verteidigungswert +5 hinzurechnen. Ungeachtet der Initiativwerte der am Kampf beteiligten Parteien, feuert ein Raumschiff, das seine Tarnung ausschaltet, immer zuerst. Das Schiff muß dann jedoch einen Spielzug durchlaufen, bevor es die Tarnvorrichtung erneut aktivieren kann.
- **Deflektorschilde (Deflector Shields)** reduzieren den Schadenswert aller feindlichen Angriffe um einen ihrer Klasse entsprechenden Wert, d.h. ein Deflektorschild der Klasse X reduziert alle Angriffe um 10 Treffer. In Sternensystemen, die sich in einem Nebelfleck befinden, funktionieren die Schilde jedoch nicht.
- **Blitzschilde (Lightning Shields)** umgeben das Raumschiff mit einem starken Energiefeld, das herannahende feindliche Raketen und Torpedos vorzeitig detoniert. Zuroschilde zerstören 75% aller Raketen während Blitzschilde eine Zerstörungsrate von 100% haben. Ihre Wirkung reduziert sich jedoch pro Technologiestand des feindlichen Geschosses um 1%.
- **Persönliche Schilde (Personal Shields)** umgeben einzelne Bodentruppen mit einem Kraftfeld und reduzieren damit die gegnerische Trefferchance. Bei einem "persönlichen Schild" wird dem Kampfbonus der entsprechenden Bodentruppen +10 hinzugerechnet, bei "persönlichen Absorbtionsschilden" (Personal Absorption Shields) +20 und bei "persönlichen Barriereschilden" (Personal Barrier Shields) +30.
- **Planetarische Verteidigungsschilde (Planetary Defense Shields)** funktionieren wie die Deflektorschilde, außer daß das Kraftfeld in diesem Fall Raketenstützpunkte, Siedler und Fabriken vor feindlichen Angriffen schützt. Planetarische Schilde werden automatisch gebaut, nachdem die dafür erforderlich Technologie entwickelt wurde, wobei die Ressourcen dem Verteidigungskapital des Planeten entnommen werden. Wie bei den Deflektorschilden funktionieren auch planetarische Verteidigungsschilde nicht in den Sternensystemen, die sich innerhalb eines Nebelflecks befinden. Der Bau planetarischer Schilde kostet 100 BC-Einheiten pro Klasse.
- **Repulsionsstrahler (Repulsor Beams)** schleudern benachbarte feindliche Raumschiffe ein Feld zurück.
- **Stauungsfeld-Generatoren (Stasis Field Generators)** halten eine Gruppe von feindlichen Raumschiffen in einem Zeitstrudel gefangen. Die gegnerischen Raumschiffe können in diesem Fall einen Spielzug lang weder feuern noch angegriffen werden. Der Stauungsfeld-Generator hat eine Reichweite von 1 Feld.

Die Planetologie beschäftigt sich mit der Analyse und Entwicklung fremder Welten. Mit Hilfe der Planetologie kann eine Technologie entwickelt werden, die für eine effektivere Abfallbeseitigung sorgt, das bewohnbare Gebiet des Planeten erweitert und es Siedlern ermöglicht, auf einem Planeten mit einer lebensfeindlichen Umwelt zu landen. Die Planetologie verbessert darüber hinaus auch die Produktivität der Siedler, wobei sich die Produktionsleistung pro Siedler nach Erreichen des 50. Technologiestandes von 1/2 BC-Einheit auf 2 BC-Einheiten erhöht. Die Planetologie ist außerdem für die Waffen verantwortlich, die die Ökologie des angegriffenen Planeten zerstört und Millionen von Siedlern tötet.

- **Atmosphärische Terraformung (Atmospheric Terraforming)** wandelt lebensfeindliche Umwelten in normale um und schafft dadurch eine normale Bevölkerungszuwachsrate. Die Umwandlung kostet 200 BC-Einheiten. Nach Entwicklung der dafür erforderlichen Technologie werden alle überschüssigen ökologischen Ressourcen des Planeten für die Terraformung der Atmosphäre verwendet.
- **Biologische Waffen (Biological Weapons)** vernichten ganze Völker und beeinträchtigen die Bewohnbarkeit eines Planeten. Der Schadenswert der biologischen Waffe bestimmt dabei die maximale Siedlerzahl, die bei jedem Angriff getötet wird, und gibt an, um wieviel sich die Gesamtbevölkerung des Planeten reduziert.
- **Biologische Waffengegenmittel (Biological Weapon Antidotes)** sind antibakterielle Breitspektrumchemikalien, die die Verluste bei Angriffen mit biologischen Waffen reduziert. Bio-Toxin-Gegenmittel (Bio-toxin Antidotes) können bei jedem Angriff eine Million Siedler vor dem Tod bewahren. Universalgegenmittel (Universal Antidotes) beschützen bei jedem Angriff dagegen zwei Millionen Siedler. Diese Gegenmittel reduzieren jedoch nur den Bevölkerungsverlust, sie haben keinen Einfluß auf die Bewohnbarkeit des Planeten.
- **Kontrollierte lebensfeindliche Umwelten (Controlled Hostile Environments)** ermöglichen es Siedlern, auf Planeten mit einer lebensfeindlichen Umwelt zu landen. Haben Sie eine bestimmte kontrollierte "Umweltlandung" (Controlled Landings) entwickelt, dann können Sie auch auf allen weniger lebensfreundlichen Planeten landen. Entwickeln Sie z.B. eine kontrollierte Infernolandung (Controlled Inferno Landing), dann können Sie Planeten mit einer Inferno-, Tundra-, toten und öden Umwelt besiedeln. Diese Technologie ist besonders wichtig, da lebensfeindliche Planeten meist mineralreich sind. Kontrollierte lebensfeindliche Umwelten sind darüber hinaus auch für die Eroberung gegnerischer Welten mit einer lebensfeindlichen Umwelt erforderlich.
- Für die Besiedlung eines Planeten muß ein Raumschiff zuerst mit einer Koloniebasis (Colony Base) ausgerüstet und dann in das unbewohnte Sternensystem eingeflogen werden, wo das Schiff dann zur Gründung einer neuen Kolonie in Einzelteile zerlegt wird.

TECHNOLOGIE

- **Ökologische Wiederherstellung (Ecological Restoration)** - reduziert den gegenwärtigen Umweltverschmutzungswert. Zu Beginn des Spiels können Sie pro BC-Einheit zwei Abfalleinheiten beseitigen. Eine verbesserte Methode zur Wiederherstellung der Ökologie (Improved Ecological Restoration) beseitigt 5 Abfalleinheiten pro BC, eine in diesem Bereich fortschrittlichere Technologie (Advanced Ecological Restoration) dagegen 10 Abfalleinheiten pro BC und eine Technologie für die vollständige ökologische Wiederherstellung (Complete Ecological Restoration) 20 Abfalleinheiten pro BC.
- **Bodenanreicherung (Soil Enrichment)** - wandelt normale Umwelten in fruchtbare um und erhöht die Bevölkerungszuwachsrate um +50%. Diese Umwandlungstechnologie kostet 150 BC-Einheiten und wird automatisch mit den nach der Beseitigung industrieller Abfälle übrigbleibenden Ressourcen entwickelt. Eine fortschrittlichere Bodenanreicherungstechnologie (Advanced Soil Enrichment) wandelt normale und fruchtbare Umwelten in Gaia-Welten um, verdoppelt die Bevölkerungszuwachsrate und kostet 300 BC-Einheiten.
- **Terraformung (Terraforming)** - vergrößert einen Planeten, indem die Bewohnbarkeit verbessert wird. Der neben der Bezeichnung aufgeführte Bonus zeigt die mögliche Vergrößerung des Planeten an. Die Terraformungstechnologie kostet 5 BC-Einheiten pro Vergrößerung des Planeten. Mit fortschrittlicher Terraformungstechnologie (Advanced Terraforming) erhöhen sich die Kosten allmählich auf 2 BC-Einheiten pro Vergrößerung.

ANTRIEBSTECHNOLOGIE

Die Antriebswissenschaften beschäftigen sich mit der Entwicklung neuer und leistungsstärkerer Raumschifftriebwerke, der Vergrößerung der Raumschiffreichweite und dem Bau von Spezialantriebssystemen wie die Trägheitsnullabgleicher, Subweltraumteleporter und Hochenergiekonzentrationseinheiten.

- **Kampftransporter (Combat Transporters)** ermöglichen auch aus großer Entfernung eine sofortige Teleportation von Bodentruppen auf die Oberfläche eines Planeten. Kolonietransporter, die mit diesen Teleportern ausgerüstet sind, haben damit eine Chance von 50%, ihre Truppen auf einem feindlichen Planeten zu landen, bevor sie auf der Umlaufbahn angegriffen werden.
- **Hochenergiekonzentrationseinheiten (High Energy Focuses)** vergrößern die Reichweite der Waffen eines Raumschiffes um drei Felder. Eine Fusionsenergiestrahlenwaffe hat normalerweise eine Reichweite von 1 Feld. Schiffe, die mit einer Hochenergiekonzentrationseinheit ausgerüstet sind, können mit ihren Fusionsergiestrahlenwaffen also aus einer Entfernung von 4 Feldern angreifen. Das Raumschiff erhält beim Feuern über eine Reichweite von 1 Feld jedoch Strafpunkte.
- **Vergrößerte Raumschiffreichweiten (Increased Ship Ranges)** ermöglichen es Ihren Raumschiffen, tiefer in die Galaxis vorzudringen. Zu Beginn des Spiels können sich Ihre Schiffe bis auf 3 Parseks von ihren Kolonieplaneten entfernen. Durch Verbesserung des Treibstoffs vergrößert sich die Reichweite Ihrer Schiffe, bis Sie schließlich über die gesamte Galaxiskarte reisen können.

- Trägheitsstabilisatoren und Nullabgleicher (Inertial Stabilizers/ Nullifiers) erzeugen ein Subweltraumfeld, das die Trägheitswirkung reduziert oder ganz aufhebt. Schiffe, die mit Trägheitsstabilisatoren ausgerüstet sind, erhalten einen Manövriertiefebonus von +2, Schiffe mit Trägheitsnullabgleichern +4.
- Pulsare (Pulsars) sind Energiewellen, die von speziell modifizierten Triebwerken erzeugt werden. Sie beschädigen dabei alle Raumschiffe, die sich auf benachbarten Feldern Ihrer Schiffe befinden. Der mit Energiepulsaren (Energy Pulsar) maximal erreichbare Schaden beträgt 5 Punkte + 1 Punkt für alle zwei Raumschiffe, die Energiestrahlen abfeuern. Bei ionischen Pulsaren (Ionic Pulsars) kann der Schaden bis zu 10 Punkten +1 für jedes angreifende Schiff betragen.
- Raumtore (Star Gates) machen eine sofortige Reise Ihrer Schiffe und Transporter zwischen zwei Sternensystemen möglich, die über ein Raumtor verfügen. Ungeachtet der Entfernung dauert jede Reise dabei nur ein Jahr. Ein Raumtor wird genauso gebaut wie ein Raumschiff. Der Bau kostet 2000 BC-Einheiten, die Wartung 100 BC-Einheiten pro Jahr.
- Raumschifftriebwerke (Starship Engines) steuern die Geschwindigkeit, mit der sich die Raumschiffe über die Galaxiskarte bewegen, und den anfänglichen Verteidigungswert der Raumschiffe während des Kampfes. Triebwerksgeschwindigkeiten werden in "Warp"-Einheiten gemessen, die ein Bewegungsparsek pro Jahr darstellen. Darüber hinaus erzeugt jeder "Warp"-Geschwindigkeitsgrad der Triebwerke 10 Ernergieeinheiten für die Versorgung anderer Systeme.
- Subweltraumblockierer (Sub Space Interdictors) umgeben Ihre Planeten mit einer starken Gravitationshülle, die automatisch dem Planetenverteidigungswert hinzugerechnet wird und feindliche Schiffe daran hindern, Subweltraumteleporter zu benutzen.
- Subweltraumteleporter (Subspace Teleporters) teleportieren Raumschiffe an einen beliebigen Ort auf der Weltraumkampfkarte. Zusätzlich dazu greifen die teleportierten Raumschiffe ungeachtet des Initiativwertes der anderen Schiffe immer zuerst an. Subweltraumteleporter können in der Nähe von Planeten, die mit einem Subweltraumblockierer ausgerüstet sind, jedoch nicht benutzt werden.
- Warp-Umwandler (Warp Dissipators) behindern den normalen Betrieb der Triebwerke eines gegnerischen Raumschiffes, wobei die Kampfgeschwindigkeit des betroffenen Schiffes pro Schuß um 1 reduziert wird. Die Waffe hat eine Reichweite von 3 Feldern. Die beschädigten Triebwerke werden nach dem Kampf automatisch repariert.

WAFFENTECHNOLOGIE

Die Waffentechnologie konzentriert sich ausschließlich auf die Entwicklung fortschrittlicher Waffensysteme. Die Waffen sind in vier Gruppen aufgeteilt: Strahlenwaffen, Raketen, Bomben und Handfeuerwaffen.

- **Anti-Geschoß-Raketen** (Anti-Missile Rockets) zerstören 35% aller herannahenden feindlichen Raketen (um 1% pro Technologiestand der Rakete reduziert).
- **Strahlenwaffen** (Beam Weapons) sind Direktfeuerwaffen, die ihr Ziel nahezu sofort treffen. Der Schadenswert einer Strahlenwaffe wird anhand einer Leiste dargestellt, wobei der minimale Schadenswert erreicht wurde, wenn der Angreifer das Minimum für einen Treffer gewürfelt hat, und maximaler Schaden erzielt wurde, wenn der Angreifer den maximalen Wert würfelt. Die Strahlenwaffen werden im Abschnitt "Weltraumkämpfe" detaillierter behandelt.
- **Handfeuerwaffen** (Hand Weapons) sind "persönliche Energiewaffen" (Personal Energy Weapons), die die Bodentruppen gegen feindliche Angreifer einsetzen können. Handlasers geben dem Benutzer der Waffe im Bodenkampf einen Bonus von +5, Ionengewehre (Ion Rifles) +10, Fusionsenergiegewehre (Fusion Rifles) +20, Handphasenwaffen (Hand Phasors) +25 und Plasmagewehre (Plasma Rifles) +30.
- **Bomben** (Bombs) können nur bei Angriffen auf Bodenziele eingesetzt werden. Sie haben extrem schwere Sprengköpfe und richten einen weitaus größeren Schaden an als die Strahlenwaffen und Raketen. Raumschiffe, die mit Bomben ausgerüstet sind, haben einen ausreichenden Vorrat für zehn Angriffe.
- **Raketen und Torpedos** (Missiles/Torpedoes) sind Suchgeschosse, die sich auf ein feindliches Raumschiff aufschalten, ihm folgen und beim Aufprall detonieren. Hat die Rakete oder der Torpedo sein Ziel getroffen, dann wird der maximal erreichbare Schaden des Sprengkopfes vom Verteidigungswert des betroffenen Raumschiffes abgezogen. Jede Rakete ist mit einem Zielcomputer ausgerüstet, der die Trefferchance erhöht. Der Computerwert wird dabei dem Wert des Kampfcomputers hinzugerechnet, um den Angriffswert der Rakete zu ermitteln. Raumschiffe, die mit Raketen ausgerüstet sind, haben einen begrenzten Vorrat an Geschossen, der beim Entwurf des Raumschiffes festgelegt wird. Der Raketenvorrat wird nach dem Kampf automatisch ergänzt. Torpedos haben dagegen eine unbegrenzte Feuerkraft, wobei die Abschußrampen jedoch nur alle zwei Spielzüge feuern. Raketen können effektiv gegen planetarische Ziele eingesetzt werden, wogegen der Schadenswert der Torpedos beim Durchdringen der Atmosphäre halbiert wird.
- **Stromprojektoren** (Stream Projectors) betreffen alle Raumschiffe einer Gruppe und reduzieren ihren Panzerwert. Ionenstromprojektoren (Ion Stream Projectors) reduzieren den Panzerwert um 20% + 1/2 für jedes angreifende Raumschiff (bis zu einem Maximum von 50%). Neutronenstromprojektoren (Neutron Stream Projectors) reduzieren den Panzerwert um 40% + 1 für jedes angreifende Raumschiff (bis zu einem Maximum von 75%).

COPYRIGHT-HINWEIS

Alle Rechte vorbehalten.

Copyright © 1993 von MicroProse Software, Inc.

Dieses Handbuch sowie die darin beschriebenen Computerprogramme und das Bild- und Tonmaterial auf den dazugehörigen Disketten sind urheberrechtlich geschützt und enthalten Informationen im Besitz von MicroProse Software, Inc. Niemand darf Exemplare dieses Handbuchs und der dazugehörigen Disketten oder Auflistungen der Programme auf den Disketten ohne vorherige schriftliche Genehmigung von MicroProse Software, Inc. an irgendwelche Einzelpersonen oder Institutionen weitergeben oder verkaufen. Ebenso darf niemand ohne vorherige schriftliche Genehmigung von MicroProse Software, Inc. dieses Handbuch ganz oder teilweise kopieren, photokopieren, reproduzieren, übersetzen oder es auf maschinenlesbare Form reduzieren. Jegliche Person oder Personen, die dieses Programm ganz oder teilweise in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen strafrechtlich verfolgt werden.



The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY, GB
Tel: +44 (0)454 329510

MP322171MANR