

# INHALTVERZEICHNIS

---

## Die Geschichte des Planetenkampfes

Die frühen Jahre

Das Zeitalter der Feuerkraft

Das Zeitalter der Verteidigung

Das Zeitalter der Disruptoren

Das Zeitalter des Schildes

## Vor dem Spiel

Inhalt der Spielpackung

Readme-Datei

Kopierschutz

Benutzen der Maus

Sichern und Laden des Spiels

## Schnellstart-Tutorial

Starten eines Gefechts

Weltraum- und Bodenrunden

## Spieltypen

Kämpfe

Schnellstart-Kriege

Expansionskriege

## Menüs und Bildschirme

Der Animationsbildschirm

Der Titelbildschirm

Der Kampfbildschirm

Der Konfliktbildschirm

Die Weltraum-Menüs

Die Bodenmenüs

Untermenüs und Optionsfelder

## INFOS ZUM SPIEL

Die Karten

Ressourcenpunkte

Technologie

Das Einheiten-Icon

Bewegung

Erfassung

Kampf

Eroberung eines Planeten

Landen und Beladen von Transportern

Nachschub

Instandsetzung und Ablösung

## Völker- und Einheitenstatistiken

DIE VÖLKER VON STAR GENERAL

Einheitenbeschreibungen

Einheitenstatistiken

Mitarbeiter



© 1996 Rom Watolsky

**D**er Leutnant startete in den Kubus. Darin war alles dokumentiert, was ein Flottenoffizier so wissen mußte. Es handelte sich dabei um zwei Dokumente: Allison's Gefechtsregeln und die Grundbefehle. Das war zumindest alles, was er zum Bestehen seiner Leutnantsprüfung und für das Offizierspatent brauchte.

Der junge Offizier betätigte ein paar Knöpfe am Kubus und begann den Text durchzulesen, der etwa in 30 cm Entfernung vor ihm in der Luft schwebte. Es handelte sich dabei um Auszüge aus der 500 Jahre alten Hinterlassenschaft von Admiral Allison, dem Held der Cluster-Kriege und Vater der modernen Flotte. . . .

# DIE GESCHICHTE DES PLANETENKAMPFES

## Die frühen Jahre

Als die 7 Weltraumvölker des Terran-Clusters einander wiederentdeckten, hatte es seit dem Niedergang des Imperiums kaum Veränderungen in der Waffentechnologie für den Bodenkampf gegeben. So gut wie alle Panzerfahrzeuge benutzten die unhandliche, ineffiziente Technologie der Magnetschwebekraft und konnten damit nur einige Zentimeter über dem Erdboden schweben. Demnach waren ihnen die gleichen Grenzen gesetzt wie den Kettenfahrzeugen. Die meisten Panzerfahrzeuge feuerten immer noch mit Sprengkörpern oder setzten konventionelle Geschosse ein, deren Feuerkraft auf Explosionen beruhte. Verteidigung stützte sich vor allem auf brutale Gewalt, wobei Masse und Größe der Geschosse ausschlaggebend waren. Das Waffenarsenal beschränkte sich auf Lasergewehre, Granatwerfer und Handwaffen, die so alt waren, daß ihre Verwendung in die Frühgeschichte zurückverfolgt werden kann.

## Das Zeitalter der Feuerkraft

Der wachsende Druck der Khalianer-Stoßtrupps auf den Bund, die von der Schleinel-Hegemonie unterstützt wurden, führte zur ersten revolutionären Entwicklung im Bodenkrieg seit zwei Jahrtausenden. In einer Blitzoffensive, in der sie mit ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit einen Überraschungssieg landeten, nahmen die Khalianer fast ein Drittel der Bundeswelt ein. Diese Niederlage bedeutete einen schweren Schlag für die plötzlich zahlenmäßig unterlegene Flotte, die zuvor in einer Welt mit nur geringer militärischer Konkurrenz ihren Einflußbereich stetig ausgedehnt hatte. Der Bund war jedoch ein Überbleibsel aus den Zeiten des Imperiums, eine Tatsache, die die Mitgliedsplaneten schon lange vergessen hatten. Die Bedrohung von seiten der Khalianer führte zur Intensivierung der Militärforschung. Man hoffte, in den umfangreichen Archiven der alten Hauptstadt der Erde Hinweise auf Waffen zu finden, mit deren Hilfe das Gleichgewicht in einem verlorenen Kampf wiederhergestellt werden konnte. Das Ergebnis dieser Suche war erstaunlich. Unter den Bodenkampfwaffen, die auf der Grundlage der Aufzeichnungen entwickelt bzw. verfeinert wurden, waren das Gaußsche Gewehr und die Gaußsche Kanone. Zusammen mit den Fortschritten auf den Gebieten Übertragungstechnik und Batterien verbesserten diese Entdeckungen die Feuerkraft und Reichweite aller Waffentypen. Die Innovationen wurden bis zur kompletten Neuausstattung einer Reihe von Einheiten geheimgehalten. Diese neuen Waffen bedeuteten einen entscheidenden Unterschied. Zum ersten Mal wurden sie auf Antares in einem Defensivgefecht von 3 Regimentern mit Gaußschen Waffen ausgerüsteter Flotten-Marines eingesetzt, die es mit einer viermal so starken Khalianertruppe zu tun hatten, sozusagen der geballten Kampfkraft des Reißzahn-Clans. Die Flotte schoß mit Unterstützung einer aktiven Miliz die Khalianer-Invasoren quasi in alle Einzelteile. Nur etwa 10% ihrer Bodentruppen und ein Viertel ihrer Landfahrzeuge konnten entkommen. Die Techniken wurden später vervollkommen. Die Gaußsche Kanone konnte nun anstatt mit Spreng- oder Festgeschossen mit Plasma-Geschossen bestückt werden. Diese Entwicklungen steigerten die Durchschlagskraft und den Radius dieser Waffen um das Doppelte. Mit dieser Feuerkraft gelang es den Flotten-Marines, auch durch den intensivierten Kriegsschiffbau gestärkt, in einer mächtigen Offensive einen Planeten nach dem anderen zurückzuerobern.

Die zweite Ära der Waffenentwicklung brachte auch die Einführung von Hover-Panzern und Jetpacks, die auf dem verbesserten Magnetantriebssystem beruhten. Die Entwicklung der Plasmabatterie hatte zur Folge, daß nun auf eine tragbare, wenn auch manchmal instabile Energiequelle zugegriffen werden konnte, die die enormen Energiemengen bereitstellen konnte, die zum kurzfristigen Schwebeflug eines Panzers benötigt wurden. Demzufolge wurde die Fortbewegung von Panzerfahrzeugen nur noch durch wirklich unwegsames Gelände behindert. Auch aufgrund der immer größeren Gaußschen Kanonen herrschten nun in den Gefechten mobile Waffeneinheiten und Artillerie vor.



© 1996 Ron Malinsky

## Das Zeitalter der Verteidigung

In der Geschichte der Waffenentwicklung werden Fortschritte in der Offensivkraft immer wieder durch Verbesserungen des Verteidigungspotentials ausgeglichen. In der Zeit der Alten wurde die Durchschlagskraft von Maschinengewehr und Langstreckenartillerie in weniger als 2 Jahrzehnten durch die Entwicklung von Panzerfahrzeugen kompensiert. Fast ein Jahrzehnt nach der Niederlage der Khalianer wurde in einem gemeinsamen Projekt der Cephianer mit Flottenwissenschaftlern die Sophistenpanzerung entwickelt. Sie besteht aus mehreren Schichten von Mega-Molekülen, die in Lagen von bis zu 5 Quadratmetern Größe angeordnet sind. Mit einer einzelnen Lage kann ein primitives Granatwerfergeschöß abgewehrt werden. 10 Lagen, die zusammen kaum 1 Zentimeter dick sind, schützen sogar gegen die meisten Lasergeschosse.

Zu diesem Zeitpunkt hatten schon alle benachbarten Völker die Gaußschen Waffen gestohlen, umgebaut oder selbst entwickelt. Leider verloren diese neuen Waffen mit der Erfindung der Sophistenpanzerung einen Großteil ihrer Wirkung. Vorübergehend wurden mit Sophistenpanzerung versehene Panzerfahrzeuge und gepanzerte Infanterie so effektiv, daß man mit dem Gedanken spielte, ein Vibrationsschwert zu entwickeln, das gegen Sophistenrüstungen eingesetzt werden sollte. Die Generäle gingen nämlich davon

aus, daß die modernen Soldaten die alte Kampfweise mit Bajonett und Schwert wiederentdecken würden. Dies traf zwar nicht ganz zu, da die Artillerie mit der Entwicklung Schritt halten konnte. Allerdings zeigen derartige Vermutungen, daß das Gleichgewicht Offensive/Defensive wieder völlig hergestellt war.

## Das Zeitalter der Disruptoren

Als es zum dritten Stammeskrieg zwischen der Schleinel-Hegemonie und den Hressan kam, hatten die Entwicklungen auf dem Gebiet der Universumstheorie und das begrenzte Feldmodell den Weg bereitet für die Entwicklung eines völlig neuen Waffentyps, der sogenannten Disruptoren. Diese Waffen wurden auf der Grundlage von Schwerkraft- und Schallstrahlen entwickelt, die die Molekülverbindungen ihres Opfers sozusagen auseinanderreißen. Die Dicke und Stärke der Panzerung sind ein entscheidender Faktor im Gefecht. Da zur Abwehr der Disruptoren schwere Panzerung nötig war, konnte die Schnelligkeit und Reichweite der Panzerfahrzeuge, selbst als die Hover-Technologie von der Schwerkraftlosigkeitstechnologie abgelöst wurde, nicht bedeutend erhöht werden. Ungepanzerte Ziele, die sich nicht in Deckung befanden, waren dieser neuen Generation von Offensivwaffen nahezu wehrlos ausgesetzt.

## Das Zeitalter des Schildes

Hierbei handelt es sich um ein Schild, das dem Beschuß durch Disruptoren standhalten kann. Die Entwicklung erforderte die Zusammenarbeit der klügsten Köpfe aller sieben Völker. Da zu Beginn der Verräterkriege die höchste Geheimhaltungsstufe galt, kann man nicht genau sagen, wem bei der Schildentwicklung zuerst der Durchbruch gelang. Allerdings ist davon auszugehen, daß die Flotteningenieure wohl zuerst bedeutende Fortschritte auf diesem Gebiet verzeichnen konnten. Innerhalb weniger Jahre verfügten die 7 wichtigsten Völker über eine Art von Schild, mit dem sie ihre Schlachtschiffe, Panzerfahrzeuge und schließlich dank der Fortschritte der Mikrotechnologie auch die gepanzerte Infanterie schützten.

Der Schild dient, kurz gesagt, zur Neutralisierung der Wirklichkeit. Wie es genau funktioniert, ist bis heute ein Rätsel. Die Wissenschaft geht aber davon aus, daß es sich dabei um eine Schicht eines anderen Universums handelt, bzw. um eine Schicht eines völlig neu geschaffenen Universums. Innerhalb dieser Schicht, die ihre Form beliebig verändern kann, gelten andere Gesetze der Physik. So sind Strahlenwaffen beispielsweise weniger effektiv, und Explosionen richten weniger Schaden an. Die zwei größten Nachteile jeden Schildes sind die Tatsache, daß Schilde gegen Raketen kaum Schutz bieten, da die Raketen sie praktisch ungehindert durchdringen und nach dem Durchdringen explodieren. Darüber hinaus kann man aus einem Schild heraus nicht auf Gegner feuern. Um letzteren Nachteil umgehen zu können, werden Schilde vorübergehend außer Kraft gesetzt. In diesen Sekundenbruchteilen kann das Schiff Geschosse und Raketen abfeuern.

Die Entwicklung immer stärkerer Schilde führt zur Schaffung von zahlreichen exotischen Mini-Galaxien und kompensiert die zunehmende Feuerkraft von Strahlen- und Raketenwaffen. Zur Zeit besteht zwischen beiden Faktoren ein Gleichgewicht... bis zur Entwicklung der nächsten Generation von Waffen und Verteidigungsmaßnahmen, die dann dieses Gleichgewicht wieder umschlagen lassen.



©1996 Ron Wainosky

## VOR DEM SPIEL

Wollen Sie sich sofort in den Kampf stürzen, sollten Sie sich im Abschnitt "Schnellstart-Tutorial" auf Seite 6 kurz informieren. Dort werden Sie durch das Tutorial-Szenario geführt, das Ihnen hilfreiche Tips zu den am häufigsten verwendeten Befehlen und Tasten gibt. Mehr Details zu STAR GENERAL finden Sie in den Kapiteln "Menüs" und "Infos zum Spiel" auf Seite 22 bzw. 51.

## Inhalt der Spielpackung

Die Spielpackung enthält dieses Handbuch, ein Datenblatt und eine CD-ROM. In diesem Handbuch erhalten Sie Informationen zum Gameplay, zu den Menüs, Szenarien, Einheitenklassen und zur Ausrüstung. Wollen Sie das Spiel starten, installieren Sie es gemäß den Anweisungen im Datenblatt.

## Readme-Datei

In der Datei README.TXT finden Sie Informationen, die nicht im Handbuch oder im Datenblatt enthalten sind.

## Kopierschutz

Ihre STAR GENERAL-CD-ROM ist nicht kopiergeschützt. Allerdings muß sich die CD im CD-Laufwerk befinden, damit das Spiel betrieben werden kann.

## Benutzen der Maus

Zum Spielen benötigen Sie eine Maus. STAR GENERAL enthält einen aktiven Mauszeiger; wird die Maus auf eine Einheit, eine Schaltfläche oder ein Karten-Hexagon gerichtet, erscheint in Zeilen am oberen und unteren Bildschirmrand eine Beschreibung des jeweiligen Gegenstands. Das garantiert schnelles und spielend leichtes Gameplay.

In diesem Handbuch bedeutet der Hinweis "anklicken" oder "links anklicken", daß Sie den Cursor auf eine beliebige Stelle ziehen und dann die linke Maustaste betätigen. "Rechts anklicken" bedeutet, daß der Mauszeiger auf eine Stelle des Bildschirms gerichtet und dann die rechte Maustaste betätigt wird.

"Ziehen" steht für das Ziehen des Cursors auf die gewünschte Position, wobei dann die linke Maustaste gedrückt ist, während der Mauszeiger auf eine andere Stelle gezogen wird. Bleibt die Taste gedrückt, wird der Gegenstand unter dem Cursor an die neue Position gezogen.

In STAR GENERAL werden mit der linken Maustaste alle Schaltflächen angeklickt und viele andere Spielfunktionen aktiviert. Mit der rechten Maustaste wird dagegen die Funktion deaktiviert oder die Wahl eines Schiffs bzw. einer Bodeneinheit beendet.

## Sichern und Laden des Spiels

Haben Sie ein Spiel gestartet, können Sie auf das Optionsmenü zugreifen, indem Sie die obere Schaltfläche im Hauptmenü anklicken. Mit der Schaltfläche Sichern/Laden/Beenden am Ende des Optionsmenüs können Sie zusätzliche Optionen aufrufen, z.B. das Sichern und Laden von Spielen. Entscheiden Sie sich für die Option Laden oder Sichern, erscheint ein Bildschirm. Wenn Sie die Schaltfläche links neben einem Speicherplatz anklicken, wird das aktuelle Spiel im entsprechenden Platz gespeichert oder von dort geladen. Beim Sichern werden auch Zeit und Datum registriert. Darüber hinaus kann mit der Tastenkombination **Alt-S** Ihr Spiel jederzeit im zuletzt gewählten Speicherplatz gesichert werden.

## SCHNELLSTART-TUTORIAL

---

Flottenkommando

Erde

Isaac Meier, Roter Admiral

An: Befehlshaber der Heimatflotte

---

Kommandant,

Ein Hressan-Stosstrupp ist auf einem kleinen Planeten namens Mond im Neuen Erdensystem gelandet. Übernehmen Sie die militärische Kontrolle über die Neue Erde, und erobern Sie den Planeten Mond für den Bund zurück.

Primärsieg: Erobern Sie die einzige Stadt auf dem Planeten, zerstören Sie das Hressan-Schiff im Orbit.

Sekundärsieg: Vernichten Sie die Zerstörer-Eskorte der Hressan.

Die Einheiten beginnen bei Erfahrungslevel 1 und Tech-Level 3.

Das Spiel kann sich bis zu über 10 Runden hinziehen.

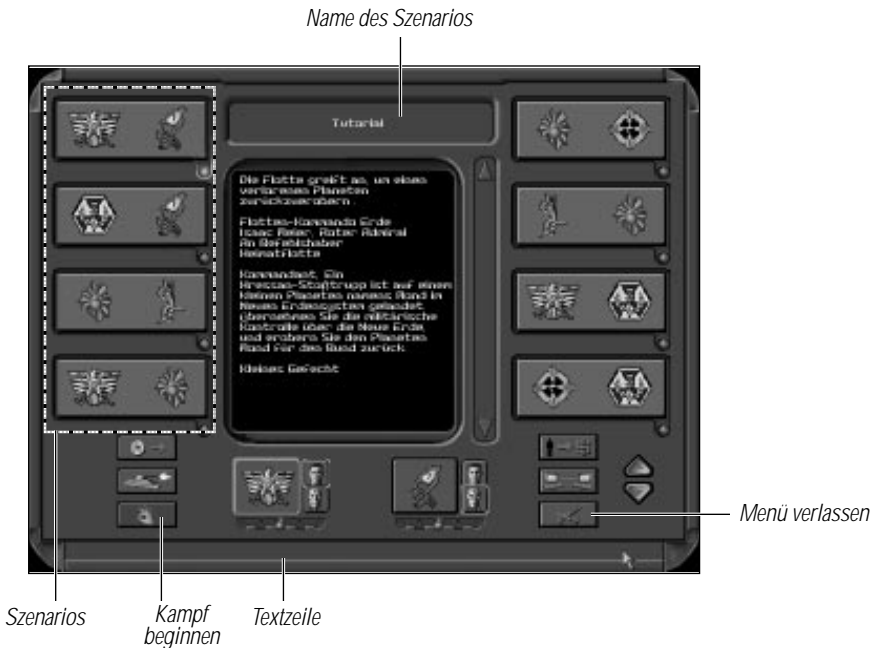
Produktionseinheiten auf den Planeten erzeugen keine RP.

Der Computer kann für die Hressan jede beliebige Einheit erstellen.

Die Flotte startet mit 850 Ressourcenpunkten.

Die Hressan beginnen mit 10 Ressourcenpunkten.

## Starten eines Gefechts



Um das Tutorial zu starten, klicken Sie auf dem STAR GENERAL-Titelbildschirm das grüne Häkchen an. Damit verlassen Sie den Animationsbildschirm und gelangen zum Titelbildschirm. Klicken Sie nun die Schaltfläche Spiel an (das grüne Häkchen links), um den Kampfbildschirm aufzurufen.

Auf dem Kampfbildschirm beginnen alle STAR GENERAL-Spiele. Es erscheinen 8 verschiedene Gefechte auf dem Bildschirm, deren Parteien durch die entsprechenden Völkerinsignien dargestellt werden. Der Name der einzelnen Kampfszenarios erscheint in der Textzeile am unteren Bildschirmrand, wenn Sie den Mauszeiger darauf richten. Ein grünes Licht erscheint rechts unten neben der Spalte des gerade gewählten Kampfes.

Durch Anklicken der Spalte rufen Sie eine kurze Beschreibung des entsprechenden Gefechts und die speziellen Bedingungen für den Sieg auf, die beide Seiten erfüllen müssen. Diese werden im Feld in der Bildschirmmitte angezeigt.

Am linken unteren Bildschirmrand des Kampfbildschirms stehen Ihnen mehrere Schaltflächen zur Verfügung: Gesicherten Kampf laden, Zum Konflikt-Setupbildschirm und Kampf beginnen.

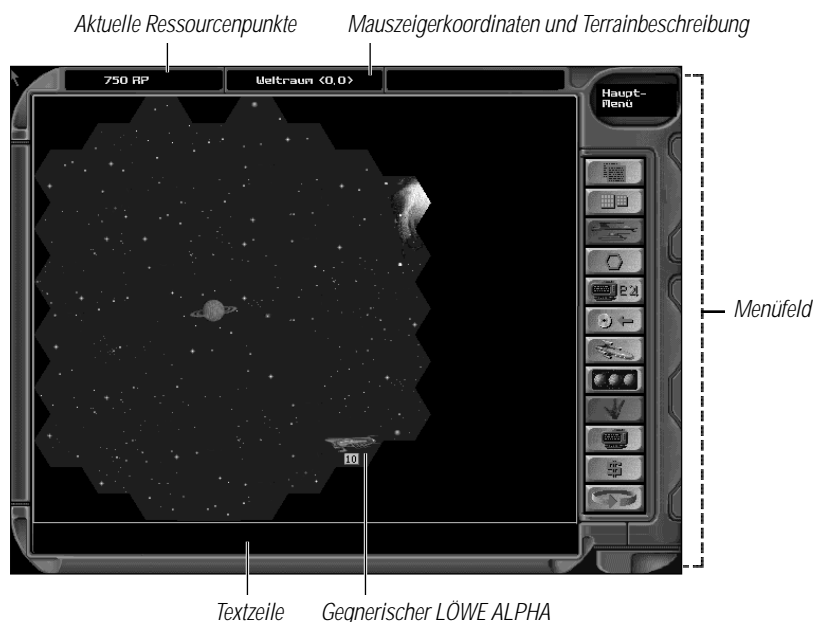
Unten in der Mitte sehen Sie zwei Felder, in denen Sie wählen können, ob beide Seiten vom Spieler oder vom Computer gesteuert werden. Außerdem wird hier die Stärke der Beteiligten festgelegt.



## WELTRAUMRUNDE 1

In dieser ersten Runde müssen Sie auf dem Planeten und im Weltraum Einheiten zusammenstellen, mit denen Sie die Hressan bekämpfen. Dazu sollten Sie sich zunächst die Menüs und Karten von *Star General* genau anschauen.

### Karten und Menüs



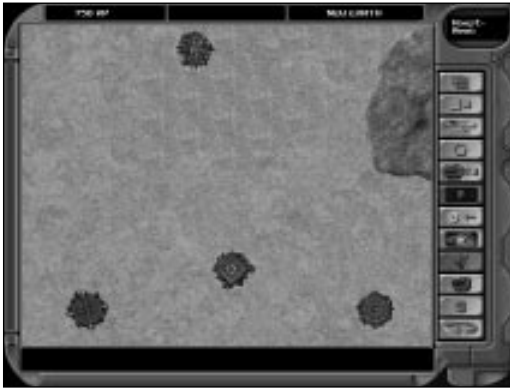
Die Weltraumkarte nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Es handelt sich dabei um ein Feld von Sternen, in dem Ihre Schiffe und die Besonderheiten und Hindernisse im Weltraum zu sehen sind. Rechts neben der Weltraumkarte sehen Sie ein Menüfeld. Im Moment ist dort das Weltraummenü angezeigt. Je nachdem, was Sie tun, erscheinen dort andere Menüs.

Richten Sie den Mauszeiger jetzt auf die Weltraumkarte. Wenn Sie die Maus in die Hexagone auf der Karte ziehen, wird jeweils der Terraintyp in der Textzeile am oberen Rand der Weltraumkarte angegeben. Positionieren Sie die äußere Ecke eines Nebels an den rechten oberen Rand und den Planeten in die Mitte der Karte auf (4,4). Richten Sie den Mauszeiger auf den Planeten, so erscheint sein Name, z.B. "Neue Erde", in der Leiste am unteren Bildschirmrand. Sie haben sicher schon bemerkt, daß der Großteil der Karte dunkel erscheint. Dies liegt daran, daß Sie keine Einheiten zum Erforschen der Außengebiete des Raums haben. Im Moment können Sie ein gegnerisches Schiff sehen, die Zerstörer-Eskorte der Hressan namens *Löwe Alpha*, die bei (7,7) am Rande des von Ihnen erfaßten Gebiets lauert. Dazu später mehr.

## Landung auf der Neuen Erde

Ziehen Sie den Mauszeiger über den Planeten, und betätigen Sie die linke Maustaste. Sie sehen nun die Oberfläche des Planeten Neue Erde. Rechts neben der Karte befindet sich das Menüfeld, in dem momentan das Boden-Hauptmenü zu sehen ist. In der Textzeile am oberen Rand der Bodenkarte sind Infos zum Terrain, z.B. auch über bestehende Städte angegeben. Mit der Maus können Sie über die Bodenkarte scrollen, bis Sie Ihre drei Städte gefunden haben. Jetzt ist es langsam an der Zeit, Ihre Truppen zusammenzustellen. Bevor Sie jedoch Streitkräfte aufbauen können, müssen Sie Ihre Rüstungsproduktion zum Laufen bringen.

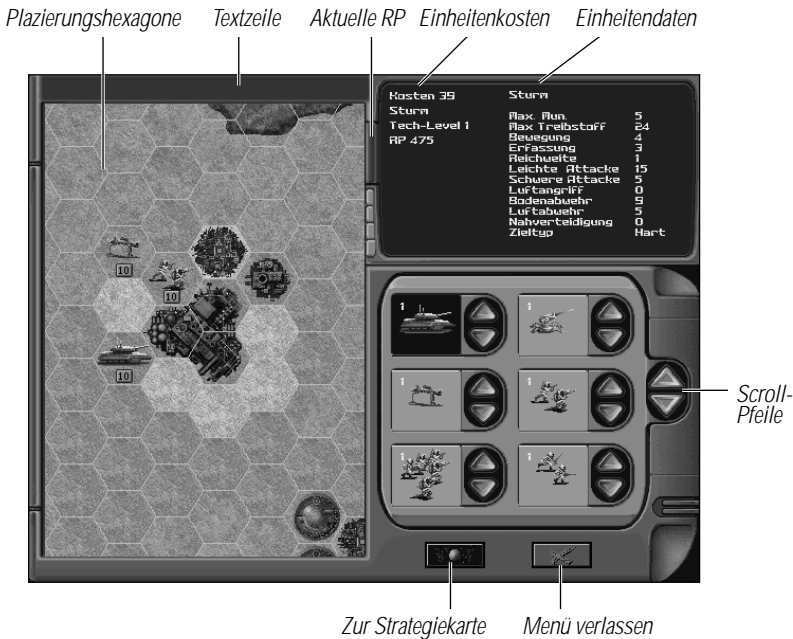
## Aufbau der Produktionseinheiten



Dazu benötigen Sie Produktionseinheiten. Um eine Einheit zu kaufen, klicken Sie die zweite Schaltfläche von unten im Bodenhauptmenü an, diejenige mit dem Dollarzeichen. Damit wird der Einheiten-Kaufbildschirm aufgerufen.

Die zum Verkauf stehenden Einheitentypen sind dort aufgelistet. Neben jeder Einheit erscheinen zwei Pfeile, mit deren Tech-Level bestimmen

Hilfe Sie den können (von 1 bis 4). Wenn Sie einen Einheitentypen anklicken, erscheinen oben im Kaufbildschirm statistische Angaben dazu. Am rechten Rand des Bildschirms sind weitere Pfeile zu sehen, mit denen Sie durch alle verfügbaren Bodeneinheiten scrollen können. Klicken Sie jetzt den nach unten gerichteten Pfeil an, bis der kreisförmige BioDom zu sehen ist. Es gibt 6 verschiedene Arten von Bodenproduktionseinheiten: BioDom, Minen, Fabriken, Anlagen, Militär-Komplexe und Technikzentren. Durch den Bau der ersten vier Einheiten können Ressourcenpunkte gewonnen werden. Wenn Sie in sie investieren, kann sich das äußerst positiv auf Ihren Erfolg in STAR GENERAL auswirken. Diese Ressourcenpunkte produzierenden Einheiten können in der Nähe jeder beliebigen Stadt errichtet werden. Allerdings kann jede Stadt nur zwei Produktionseinheiten tragen. Sie benötigen jeweils eine Einheit dieser vier Kategorien, um den fünften Einheitentypen zu bauen, den Militär-Komplex. Diese große Einheit produziert keine Ressourcenpunkte. Allerdings ermöglicht sie ihnen die Herstellung aller Arten von Bodenkampfeinheiten. Mit der Hilfe von Technikzentren können Sie technisch fortschrittliche Einheiten erstellen. Sie stehen Ihnen allerdings erst zur Verfügung, wenn alle anderen Arten von Produktionseinheiten schon bestehen.



Klicken Sie nun den grünen BioDom an. Nimmt die Schaltfläche hinter einem Bild eine schwarze Färbung an, bedeutet dies, daß das entsprechende Objekt gewählt wurde. Auf der links erscheinenden Bodenkarte sehen Sie hellgrün markierte Hexagone. Sie können den BioDom in jedem beliebigen dieser Hexagone plazieren. Klicken Sie einfach das Hexagon Ihrer Wahl an. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie einen BioDom, eine Mine, eine Anlage und eine Fabrik gebaut haben. Nun haben Sie die Möglichkeit, einen Militär-Komplex zu errichten, mit dessen Hilfe Sie eine Bodenkampfereinheit erstellen können.

Klicken Sie die Schaltfläche für den Militär-Komplex an und anschließend auf der Karte das farblich markierte Hexagon, in dem Sie den Komplex bauen wollen. Kampfereinheiten werden immer in der Nähe von Militär-Komplexen zusammengestellt. Da dies nur auf freien Flächen möglich ist, sollten alle Militär-Komplexe so plaziert werden, daß genügend freies Gelände in den angrenzenden Hexagonen zur Verfügung steht.

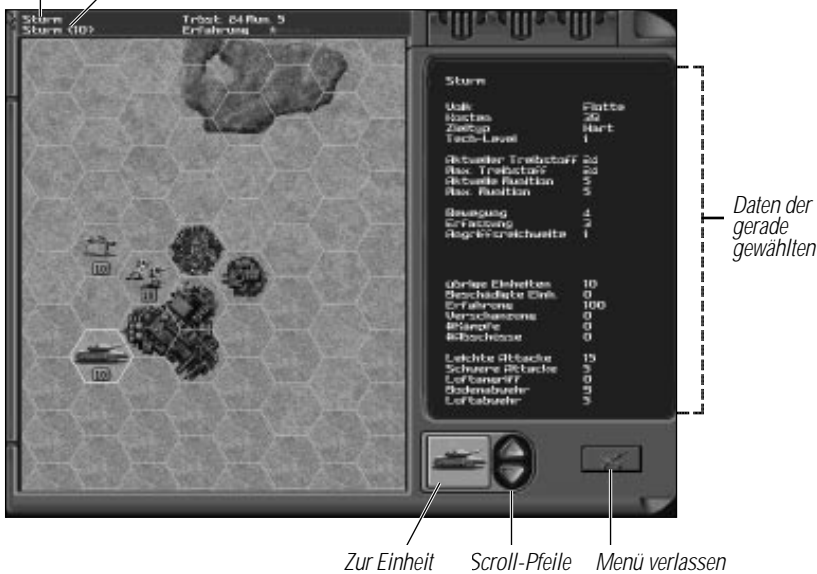
Haben Sie Ihren Militär-Komplex errichtet, können Sie mit dem Bau von Bodenkampfereinheiten beginnen. In diesem Tutorial werden nur drei solcher Einheiten erstellt, da Ihnen nur eine begrenzte Anzahl an Ressourcenpunkten zur Verfügung steht und Sie auch noch Weltraumeinheiten bauen müssen. In STAR GENERAL können Sie so viele Kampfereinheiten jeden Typs zusammenstellen, wie Sie wollen.

## Befehligen Ihrer Bodentruppen

Klicken Sie im Kaufmenü den nach oben zeigenden Pfeil an, bis Sie zum ersten Einheitentypen-Bildschirm kommen. Über den Produktionseinheiten sehen Sie alle Bodeneinheiten, die Sie kaufen können. Unterhalb der Produktionseinheiten erscheinen die zum Verkauf stehenden Blutschöpfer. In der ersten Spalte sind die Panzer aufgeführt. Klicken Sie diese Einheit und dann eines der hellgrünen Hexagone in der Nähe eines Militär-Komplexes an, um sie dort zu plazieren. Die Kosten für diese Einheit wird Ihnen dann allerdings von der Gesamtzahl Ihrer Ressourcenpunkte abgezogen. Haben Sie Einheiten plaziert, können Sie dies nicht mehr rückgängig machen. Sie haben nur die Möglichkeit, sie ganz aufzulösen. Klicken Sie nun das Sturmgeschütz unterhalb des Panzers an, und plazieren Sie es ebenfalls neben dem Militär-Komplex. Klicken Sie schließlich die Infanterie-Einheit in der Spalte unten rechts an, und positionieren Sie sie auf der Karte.

Damit haben Sie den Kauf von Bodenkampfeinheiten abgeschlossen. Klicken Sie nun das rote "X" unten rechts an, um den Kaufbildschirm zu verlassen.

Einheitenname Einheitentyp



Schauen Sie sich nun in aller Ruhe die Einheiten an, die Sie erstanden haben. Wenn Sie eine davon anklicken, nimmt das entsprechende Hexagon eine blaue Färbung an, und in dem Menüfeld rechts neben der Bodenkarte erscheinen mehrere Schaltflächen. Es handelt sich dabei um das Einheitenmenü. Klicken Sie mit der linken Maustaste die zweite Schaltfläche von unten namens Einheit untersuchen an, die mit einem Augen-Icon versehen ist. So rufen Sie die Einheiteninfo auf. In diesem Feld erscheinen statistische Angaben zu der zur Zeit gewählten Bodeneinheit. Mit den Pfeilen am unteren Rand scrollen Sie durch alle Ihre Bodeneinheiten. Wenn Sie das rote X mit der rechten Maustaste anklicken, kehren Sie zum Einheitenmenü zurück.

In diesem Menü stehen Ihnen viele Optionen zur Verfügung. Genaueres dazu im Kapitel "Die Bodenmenüs" ab Seite 34. Jetzt wird es aber langsam Zeit, wieder in den Weltraum zurückzukehren. Durch Anklicken der Schaltfläche **X** am unteren Rand des Einheitenmenüs kehren Sie zum Hauptmenü zurück. Klicken Sie dann die Schaltfläche Zurück zum Weltraum an (sie ist mit einer Galaxie gekennzeichnet) .

Dies bringt Sie wieder zur Weltraumkarte. Haben Sie auf Ihrem Planeten die Infrastruktur errichtet, können Sie nun den Bau eines Weltraumdocks ins Auge fassen, das Sie zum Bau von Raumschiffen brauchen. Der Bau von Weltraumeinheiten erfolgt auf ähnliche Weise wie der Bau von Bodeneinheiten.

## Aufbau einer Weltraumarmada

Klicken Sie zunächst die Schaltfläche mit dem Dollarzeichen (\$) an, um das Kaufmenü aufzurufen. Mit dem nach unten gerichteten Pfeil rechts außen scrollen Sie durch die Liste, bis Sie zur letzten zur Wahl stehenden Einheit kommen. Es handelt sich dabei um das Weltraumdock. Wenn Sie sich dafür entscheiden, füllt sich der Raum um den Planeten mit hellgrünen Hexagonen. Klicken Sie die Fläche direkt unterhalb des Planeten an, um das Weltraumdock dort zu platzieren.

Nun können Sie Schiffe erwerben. Mit den Pfeilen scrollen Sie im Kaufmenü zurück zum Einheitenabschnitt am Anfang der Liste. Klicken Sie nun die Schaltfläche oben rechts an, die für das Schlachtschiff Lexington steht. Richten Sie den Mauszeiger auf das Hexagon rechts unterhalb der Station, da dies der Ort ist, der sich am nächsten zu der Zerstörer-Eskorte der Hressan befindet. Betätigen Sie dann die Maustaste, um Ihre Schlachtschiff dort zu platzieren.

Klicken Sie den nach unten gerichteten Pfeil doppelt an, um einen Transporter der Matilda-Klasse in der Spalte links unten zu erwerben. Positionieren Sie dieses Schiff direkt oberhalb des Schlachtschiffs, damit es nicht zu weit von der Neuen Erde entfernt ist.



Da neugebaute Schiffe sich nicht bewegen oder feuern können, ist damit Ihre Runde beendet. Klicken nun die Schaltfläche Runde beenden unten im Weltraum-Hauptmenü an, und bestätigen Sie das Ende der Runde.

## Im Kampf bestehen

Die Zerstörer-Eskorte der Hressan greift wahrscheinlich den von Ihnen gerade gebauten Transporter oder das Weltraumdock an. Allerdings kann sie Sie nicht vollends außer Gefecht setzen, sondern nur einen Schaden zweiten Grades anrichten. Ein Transporter kann solange eine volle Ladung Truppen aufnehmen, bis er vollends zerstört ist. Dann sind allerdings alle Truppen verloren. Nach dem Ende der Hressan-Runde erscheint der Weltraumrunden-Infoschirm. Durch Anklicken des grünen Häkchens fahren Sie fort.

## WELTRAUMRUNDE 2

Nun haben Sie zwei Prioritäten: die Reparatur Ihres Transporters oder Weltraumdocks und die Vernichtung der restlichen Zerstörer-Eskorte *Löwe Alpha*. Um eine Einheit reparieren zu können, müssen Sie zunächst *Löwe Alpha* zerstören. Auf der Weltraumkarte ist über Ihren beiden Schiffen ein Fadenkreuzsymbol zu sehen. Das bedeutet, daß Sie in dieser Runde nicht gefeuert haben oder daß Sie mit Dingen beschäftigt waren, während der das Feuern nicht möglich ist, z.B. mit dem Laden von Truppen oder der Instandsetzung von Einheiten. Unterhalb der Schiffe erscheint ein blinkendes Feld, das den Stärkeparameter der Einheit angibt. Durch das Blinken wird angezeigt, daß der Einheit noch Bewegungspunkte verbleiben.

### Auf in den Kampf!

Klicken Sie Ihr Schlachtschiff an, und ziehen Sie die Maus auf den Löwen der Hressan. Der Mauszeiger nimmt dann die Form eines Fadenkreuzes an, d.h. das aktuell gewählte Schiff kann auf das Schiff unter dem Mauszeiger feuern. Zum Feuern klicken Sie einfach mit der linken Maustaste das Hexagon an, in dem sich das Hressan-Schiff befindet. Das müßte eigentlich eine Explosion und die völlige Zerstörung des Löwen zur Folge haben.

### Instandsetzung

Nun können Sie sich an die Reparatur Ihres Transporters machen. Wählen Sie zunächst den Transporter. Im Einheitenmenü stehen Ihnen drei Arten von Instandsetzung zur Verfügung: Ablösung, Elite-Ablösung und Einheit instandsetzen. Da sich der Transporter schon in unmittelbarer Nähe eines Weltraumdocks befindet, können in dieser Runde Ablösungen erfolgen. Auch ein Tender könnte dafür genutzt werden. Befinden sich allerdings weder ein Weltraumdock noch ein Tender in der Nähe, können nur beschädigte Schiffe repariert werden. Der Unterschied zwischen den Instandsetzungsoptionen wird im Abschnitt "Instandsetzung und Ablösung" ab Seite 74 erklärt.

Klicken Sie nun die Schaltfläche Elite-Ablösung an, im Einheitenmenü die vierte von oben (mit einem Raumschiff und einem goldenen Plus-Zeichen gekennzeichnet). Der unterhalb des Schiffes angegebene Wert steigt dann wieder auf 10 an, und in der Textzeile am unteren Bildschirmrand wird angezeigt, wie viele Ressourcenpunkte diese Elite-Ablösung kostet. Anschließend erscheint das Weltraum-Hauptmenü, und das Fadenkreuz sowie das blinkende Feld unterhalb der Einheit verschwinden. Die Instandsetzung oder Ablösung von Einheiten nimmt eine ganze Runde in Anspruch.

### Abpassen des rechten Augenblicks

Da Ihr Schlachtschiff gefeuert hat und Ihr Transporter repariert wurde, können Sie in dieser Runde nichts anderes mehr tun. Klicken Sie also die Schaltfläche Runde beenden an, und bestätigen Sie Ihre Wahl.

Nun läuft noch einmal die Hressanrunde ab; durch Anklicken des grünen Häkchens verlassen Sie den Weltraumrunden-Infoschirm.

*Hinweis: Wenn Ihr Transporter nicht beschädigt wurde, können Sie in dieser Runde auch Einheiten vom Planeten einladen.*

### WELTRAUMRUNDE 3

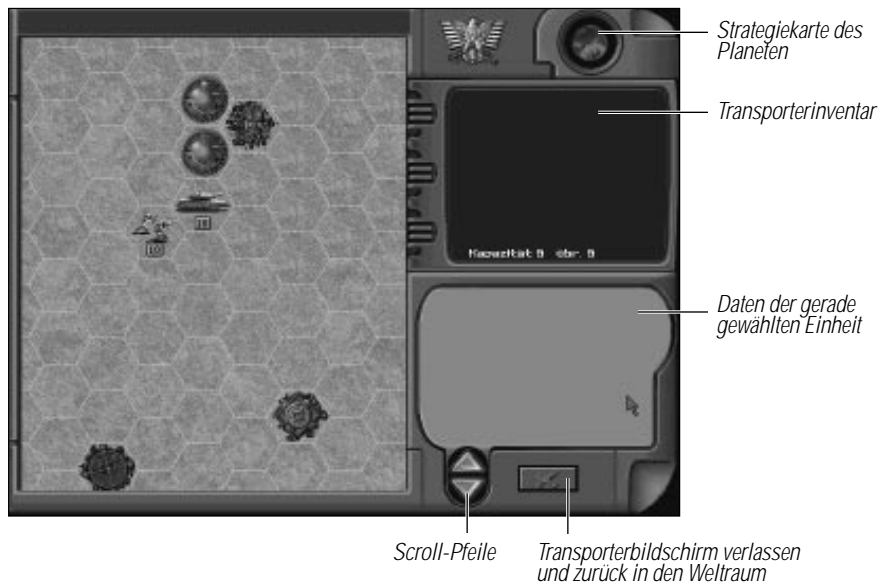
In dieser neuen Runde sollten Sie die vorher erstellten Bodeneinheiten auf den Transporter laden, um für einen Ansturm auf den Mond gerüstet zu sein.

#### Transport von Bodentruppen

Durch Wählen Ihres Transporters rufen Sie das Einheitenmenü auf. Gehen Sie mit dem Mauszeiger zur Schaltfläche Auf Planet landen, (gekennzeichnet mit einem Miniaturplaneten), und klicken Sie sie an. Befinden sich gegnerische Einheiten bei einem Planeten, kann der Transporter nicht landen.

Da sich in der Nähe der Neuen Erde keine gegnerischen Einheiten befinden, erscheint die Bodenkarte. Sie ist teilweise vom Transportermenü verdeckt.

Scrollen Sie mit der Maus über die Karte, bis Sie eine der Landezonen gefunden haben. Sie wird durch ein rautenförmiges blinkendes Symbol angezeigt. Auf einem umkämpften Planeten, wäre die Landezone der einzige Ort, an dem Sie landen bzw. Ihre Truppen laden können. Auf einem nicht umkämpften Planeten können Sie an jeder beliebigen Stelle landen oder beladen, indem Sie die Karte an einem Ort Ihrer Wahl doppelt anklicken. Außerdem ist es Ihnen möglich, von jeder Stelle Bodeneinheiten einzuladen (ausgenommen Miliz-Infanterie oder Miliz-Artillerie). Scrollen Sie über die Karte, um die vorher von Ihnen errichteten Einheiten zu finden.



## Bereit zum Transit!

Um eine Einheit auf einen Transporter zu laden, klicken Sie sie einfach an. Sie verschwindet dann von der Bodenkarte und erscheint im Transportermenü. Durch Betätigen der Maustaste nehmen Sie alle drei errichteten Einheiten auf. Sie müßten nun über dem Frachtfenster des Transportermenüs zu sehen sein. Um die Einheit zu einem verbündeten Planeten zurückzubringen, klicken Sie sie im Transportermenü an und wählen anschließend eine beliebige Stelle auf der Bodenkarte, die nicht von einer anderen Einheit besetzt ist. Die markierte Einheit im Transportermenü wird dann in diesem Hexagon abgesetzt. Ist dies erfolgt, bringen Sie die Einheit zum Transporter zurück, um erst einmal alle drei Einheiten einzuladen.

Verlassen Sie den Transporter-Bildschirm durch Anklicken von "X". So kehren Sie zur Weltraumkarte zurück. Vergessen Sie allerdings nicht, daß das Beladen eines Transporters eine ganze Runde in Anspruch nehmen kann. Dies bedeutet, daß das Beladen ohne Unterbrechung erfolgen muß.

Da sich keine weiteren gegnerischen Schiffe im Weltraum befinden und der Transporter seine Funktion erfüllt hat, können Sie nun auf dem Hauptbildschirm erneut die Schaltfläche Runde beenden anklicken und Ihre Wahl bestätigen.

## WELTRAUMRUNDE 4

Ihr Ziel ist nun, Ihre Bodeneinheiten auf den von den Hressan kontrollierten Mond zu bringen und sie in Vorbereitung auf einen Angriff zu landen. Unmittelbar nach dem Verlassen des Weltraumrunden-Infoschirms müssen Sie sicherstellen, daß in Ihrem Transporter auch alle Einheiten geladen sind. Wählen Sie den Transporter, und klicken Sie anschließend die Schaltfläche Einheit untersuchen an, d.h. im Einheitenmenü die zweite Option von unten. Dadurch rufen Sie das Feld mit den statistischen Angaben zu Ihrem Schiff auf. Wenn Sie den Transporter erneut anklicken, erscheint ein weiteres Feld, in dem Sie erkennen, was in ihm geladen ist. Klicken Sie die verschiedenen Einheiten im Transporter an, um sich über die Eigenschaften der jeweiligen Bodenkampfeinheiten zu informieren. Haben Sie sich vergewissert, daß Sie alle Bodentruppen geladen haben, können Sie sich mit Ihrem Transporter zum von den Hressan besetzten Mond begeben. Durch Anklicken des roten "X" verlassen Sie das Menü Einheit untersuchen.

## Bedienung der Weltraumkarte

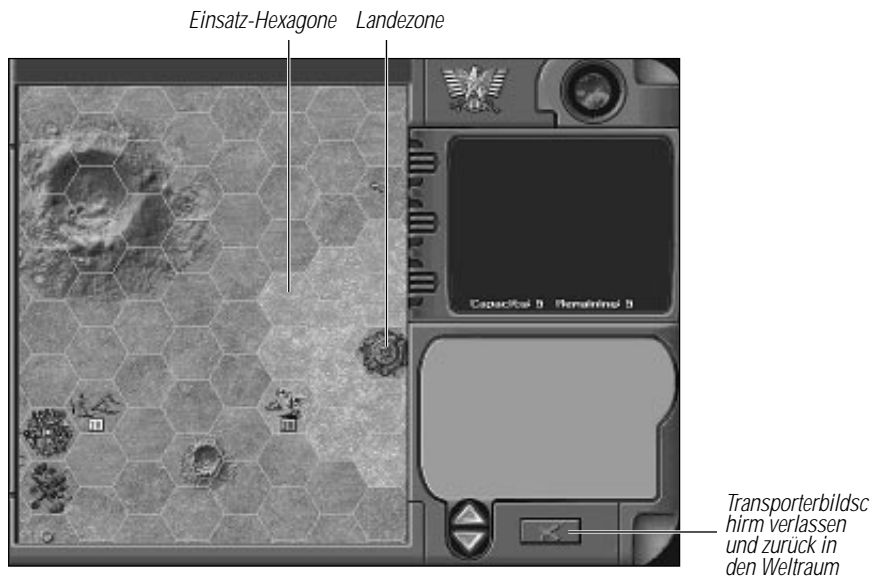
Wählen Sie den Transporter, indem Sie nochmals das Hexagon anklicken, in dem sich das Schiff befindet. Ein Teil der Karte erscheint in Blau. Dadurch wird der maximale Aktionsradius des Schiffes angezeigt. Steuern Sie das Schiff ein Hexagon weiter nach rechts unten, indem Sie einfach das entsprechende Hexagon anklicken, Koordinaten (6,5). Befindet sich der Transporter dann in diesem Hexagon, ist die verbleibende blau gefärbte Fläche kleiner. Sie können den Transporter zwei Hexagone weiter bewegen, indem Sie den Raum direkt oberhalb der Hressan-Welt anklicken, (8,6). Sie sollten allerdings wissen, daß dem Schiff immer noch ein Hexagon zum Bewegen verbleibt. Dies ermöglicht Ihnen, drei Einheiten vom Transporter auf den Planeten abzusetzen. Das ist in einer Weltraumrunde nur möglich, wenn noch ein Hexagon zum Agieren verbleibt. Wäre dies nicht der Fall, hätte die Landung bis zur nächsten Weltraumrunde warten müssen.

## Einsatz von Bodenkampftruppen

Klicken Sie die Schaltfläche Auf Planet landen an, während das Schiff noch gewählt ist. Anschließend erscheint derselbe Bildschirm, der angezeigt wurde, als Truppen geladen wurden. Um diese Einheiten zu landen, müssen Sie zunächst die Landezone auf der rechten Seite der Mondoberfläche ausmachen. Klicken Sie das Hexagon, in dem sich die Landezone befindet, doppelt an. Dadurch werden zwei angrenzende Hexagone markiert. Dies bedeutet, daß Sie dort die im Transporter geladenen Bodenkampfeinheiten einsetzen können.

Bevor Sie die Truppen absetzen, sollten Sie aber einige Geheimdienstinformationen einholen. Um mehr über den Planeten zu erfahren, den Sie einnehmen wollen, klicken Sie das Weltsymbol rechts oben im Transporterbildschirm an. So rufen Sie einen strategischen Überblick auf. Um zur Taktikkarte zurückzukehren, klicken Sie eine beliebige Stelle der Karte an. Klicken Sie nun die Landezone an, um zur zentrierten Bodenkarte dieser Zone zurückzukehren.

Klicken Sie zunächst die Kategorie Panzer an und anschließend das markierte Hexagon ganz links außen. Tun Sie dasselbe mit dem Sturmgeschütz und der Infanterie-Einheit, um Sie so weit links wie möglich zu plazieren.



Da nun keine weiteren Truppen gelandet werden können, verlassen Sie den Transporterbildschirm über die Schaltfläche "Abbrechen" am unteren Rand. Dadurch kehren Sie zur Weltraumkarte zurück, in deren Mitte der Hressan-Mond zu sehen ist. Nun wird es langsam Zeit, die von Ihnen gelandeten Einheiten zu bewegen. Klicken Sie zunächst den Mond und anschließend die Schaltfläche Zum Bodengefecht an.

Nun erscheint der Bodenrunden-Infoschirm. Darauf sind Ihre drei gerade abgesetzten Einheiten sowie die Hressan-Einheiten aufgeführt. Haben Sie sich dies in aller Ruhe angeschaut, verlassen Sie den Bildschirm durch Anklicken des grünen Häkchens.

**WELTRAUMRUNDE 4, BODENRUNDE 1**

Ihr Einsatzziel ist in diesem Tutorial die Einnahme des Planeten Mond. Um dies zu erreichen, müssen Sie zunächst die Infanterie-Einheiten der Hressan ausschalten, die die einzige Stadt auf dem Mond verteidigen.

**Unternehmen eines Bodenangriffs**

Ihr Panzerfahrzeug ist Ihre stärkste Einheit, allerdings erstreckt sich ihr Angriffsradius nur über ein Hexagon. Deshalb müssen Sie es in die Nähe der Hressan-Infanterie bringen. Um die Invasion zu starten, klicken Sie Ihr Panzerfahrzeug und dann das Hexagon neben der Infanterie an, (5,6), um Ihre Einheit in Angriffsposition zu bringen. Wenn Sie Ihre Maus über die Infanterie ziehen, erscheint ein Fadenkreuz. Achten Sie darauf, daß am unteren Bildschirmrand das erwartete Ergebnis dieses Angriffs erscheint. Allerdings weicht das tatsächliche Resultat aufgrund unvorhersehbarer Umstände davon ab. Die Prognose ist jedoch eine gute Richtlinie für die strategische Planung des Angriffs.

Um die Hressan-Infanterie anzugreifen, klicken Sie sie einmal an. Bewegen Sie nun das Sturmgeschütz in die Nähe der Hressan-Infanterie. Wiederholen Sie dies, indem Sie die Hressan-Einheit nochmals anklicken. Begeben Sie sich schließlich mit Ihrer Infanterie-Einheit in Richtung der Stadt.

Damit ist Ihre Bodenrunde beendet. Klicken Sie nun die Schaltfläche **Runde beenden** an, und bestätigen Sie Ihre Wahl. Nun ist der Hressan-Spieler an der Reihe. Wahrscheinlich wird er mit der ihm verbleibenden Infanterie einen Fluchtversuch unternehmen. In der nächsten Runde sollten Sie sich der Einheit auf die Fersen heften und sie vollends ausschalten.

**WELTRAUMRUNDE 4, BODENRUNDE 2****Verschärfung des Angriffs**

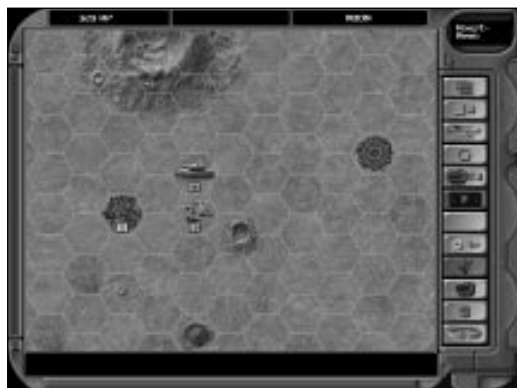
Verfolgen Sie die Hressan-Infanterie mit Ihrem Sturmgeschütz. Ist sie erst einmal vernichtet, können Sie den Panzer instandsetzen. Wählen Sie den Panzer, der in dieser Runde noch nicht in Bewegung gesetzt wurde. Sie können nur Einheiten ablösen, die noch nicht bewegt wurden und weit genug von gegnerischen Einheiten entfernt sind.

Um den gewählten Panzer zu reparieren, richten Sie im Einheitenmenü den Mauszeiger auf die Ablösung, den mit einem blauen "+"-Symbol gekennzeichneten Panzer. Wenn Sie nun die Maustaste betätigen, wird der Stärkewert des Panzerfahrzeugs wieder auf "10" angehoben.

Zum Abschluß dieser Bodenrunde sollten Sie Ihre Infanterie-Einheit näher an die einzige Stadt auf dem Mond heranbringen.

Klicken Sie anschließend **Runde beenden** an, und bestätigen Sie.

## WELTRAUMRUNDE 4, BODENRUNDE 3



In dieser Runde haben Sie die Möglichkeit, die einzige Hressan-Stadt auf dem Planeten Mond einzunehmen. Gelingt es Ihnen, alle Städte eines Planeten zu erobern, erhalten Sie die Kontrolle über diesen Planeten und die dort produzierten Ressourcenpunkte.

### Einnahme des Hressan-Mondes

Die Stadt wird von einer einzigen Hressan-Infanterie-Einheit gehalten. Um sie anzugreifen, müssen Sie Ihr Panzerfahrzeug erst in die Nähe der Stadt bringen und dann den Angriff auf die dort stationierte Hressan-Infanterie starten. Wiederholen Sie das ganze mit dem Sturmgeschütz und schließlich mit der Flotten-Infanterie.

Wenn die Hressaneinheit aus der Stadt abzieht oder zerstört ist, können Sie mit einer Einheit in die Stadt vorrücken. Sie erhalten dann sofort eine Meldung über die erfolgreiche Einnahme der Stadt. Vernichten Sie die Hressan-Infanterie bzw. besetzen Sie alle Städte auf dem Planeten, sind automatisch alle verbleibenden Verteidiger ausgeschaltet. Anschließend erhalten Sie eine Meldung über die erfolgte Einnahme des Planeten. Danach können Sie Ihre Einheit aus der Stadt abziehen. Das Feld in der Mitte der Stadt hat nun anstelle der für die Hressan stehenden gelben Färbung das Blau der Flotte angenommen.

Kehren Sie in den Weltraum zurück, und beenden Sie Ihre Weltraumrunde mit einem Primärsieg über die Hressan.

Glückwunsch, Sie haben Ihren Auftrag ausgeführt und die Schlacht gewonnen!



## SPIELTYPEN

In STAR GENERAL stehen Ihnen drei verschiedene Spieltypen zur Verfügung, auf einen greifen Sie vom Kampfbildschirm aus zu, die anderen beiden stehen Ihnen im Konflikt-Bildschirm zur Verfügung.

### Kämpfe

Bei Kämpfen bzw. Gefechten handelt es sich um Szenarien, bei denen zwei Seiten mit festgelegten Siegbedingungen gegeneinander antreten. An einem Kampf können bis zu zwei computergesteuerte oder menschliche Spieler teilnehmen. Einzelszenarien werden Kampf bzw. Gefecht genannt, wobei die Parteien und Kampfbedingungen schon festgelegt sind. Sie können entweder die vorher gewählten Truppen einsetzen oder Ressourcenpunkte zum Bau Ihrer individuellen Boden- und Weltraumeinheiten verwenden. Es kann sich hierbei um Auseinandersetzungen zwischen ein paar Schiffen oder heftige Gefechte zwischen großen Flotten und Bodentruppen handeln.

### Schnellstart-Kriege

Ein weiterer Spieltyp ist der Schnellstart-Krieg. Es handelt sich dabei um Kampagnenspiele, bei denen Sie die Rolle eines der sieben Völkern übernehmen. An diesem Krieg können zwischen zwei und sieben computergesteuerte oder menschliche Spieler teilnehmen. Sie wählen ein Universum und müssen versuchen, es zu erobern. Hier stehen Ihnen keine Standardeinheiten zur Verfügung. Jeder Spieler beginnt mit derselben Anzahl von Planeten. Ziel des ganzen ist die Eroberung entweder aller Planeten oder zumindest über die Hälfte davon (einen mehr als die Hälfte).

### Expansionskriege

Beim dritten Spieltypen handelt es sich um den Expansionskrieg. Er ähnelt insofern dem Schnellstart-Krieg, als Sie ein Volk wählen und versuchen, die Galaxie zu erobern. Dabei müssen Sie sich mit bis zu fünf computergesteuerten oder menschlichen Gegnern auseinandersetzen. Allerdings beginnt hier jeder Spieler mit nur einem Planeten und muß allmählich seine Truppen ausbauen, um immer mehr Planeten einzunehmen. Ziel ist wiederum die Eroberung des gesamten Universums oder zumindest von 51%.

## MENÜS UND BILDSCHIRME

Ein "Menü" besteht aus mehreren Optionen, mit deren Hilfe Sie auf die verschiedenen Funktionen des Spiels zugreifen können. Ein "Bildschirm" ist ein grafisches Interface, das den ganzen Monitor einnimmt und auf dem die "Menüs" erscheinen. Die meisten Menüs sind auf der rechten Seite des Bildschirms zu sehen und bestehen aus Schaltflächen, die auf zwei unterschiedliche Weisen dargestellt werden. Graue Schaltflächen können nicht aktiviert werden, während auf farbige zugegriffen werden kann. Durch Betätigen der linken Maustaste können Sie die Funktion einer Schaltfläche aktivieren oder ein anderes Menü aufrufen.



### Der Animationsbildschirm

Klicken Sie das grüne Häkchen am unteren Bildschirm an, um die Einführungsanimation zu überspringen und den Titelschirm aufzurufen.

### Der Titelschirm

Von diesem Bildschirm aus können Sie das Spiel beginnen, das Mitarbeiterverzeichnis aufrufen oder das Spiel abbrechen. Durch Anklicken der Schaltfläche MITARBEITER (mit dem schwarzen Catware-Logo) rufen Sie eine Liste aller Personen auf, die an der Entwicklung von STAR GENERAL beteiligt waren. Mit ABBRECHEN (dem roten "X") beenden Sie Ihr Spiel. Mit Spiel starten (dem grünen Häkchen) rufen Sie den Kampfbildschirm auf.





*Textfeld für Siegbedingungen*    *KI-Steuerung*    *Kampfparteien*    *Menschlicher Spieler/Computerspieler*

## Der Kampfbildschirm

Hier können Sie unter mehreren Gefechten Ihre Wahl treffen, ein gesichertes Spiel laden oder den Konfliktbildschirm aufrufen. Auf dem Bildschirm sehen Sie acht Kämpfe. Die darin verwickelten Völker sind durch ihre individuellen Insignien auf der Schaltfläche dargestellt. Klicken Sie einen der Kämpfe an, erscheinen eine kurze Beschreibung des betreffenden Gefechts und die besonderen Siegbedingungen für eine der Parteien in der Bildschirmmitte. Durch Anklicken der Volksinsignien am unteren Rand dieses Textfensters rufen Sie die für die andere Partei geltenden Bedingungen auf. Mit Hilfe der nach oben bzw. unten gerichteten Pfeile unten rechts scrollen Sie durch alle Kämpfe.

## Laden eines gesicherten Spiels



Hiermit rufen Sie den Spiel-Ladebildschirm auf.

## Zum Konflikt-Bildschirm



Damit gelangen Sie zum Konflikt-/Multiplayer-Bildschirm.

## Kampf starten



Durch Anklicken des "OK"-Symbols unten links wird der gewählte Kampf gestartet.

## Gefechtsbefehle und Menschlicher/KI-Spieler

In der Mitte des unteren Bildschirmrands stehen Ihnen zwei Optionen zur Verfügung. Hier können Sie entscheiden, ob beide Kampfparteien von einem menschlichen Spieler oder vom Computer gesteuert werden. Die Symbole für die verschiedenen Völker erscheinen in einem großen Feld auf dem Bildschirm. Durch Anklicken dieser Insignien markieren Sie das Volk Ihrer Wahl. Anschließend erscheinen die Siegbedingungen für dieses Volk in dem Textfenster darüber. Neben dem Symbolfeld befinden sich zwei Felder, in denen ein Mensch und ein Roboter zu sehen sind, wobei der Roboter für den computergesteuerten Kampf steht und der Mensch für Spieler. Klicken Sie einfach das Feld Ihrer Wahl an.

## KI-Steuerung

Wird eine Seite vom Computer gesteuert und die andere von einem Spieler, stehen Ihnen zwei verschiedene Einstellungen zur Verfügung, mit denen Sie die Stärke des Computergegners festlegen. Mit der Option links werden die Effektivität des Computergegners und der Schadensgrad bestimmt, den die computergesteuerten Waffen anrichten. Mit der anderen Option bestimmen Sie, wie die Ressourcenpunkte verteilt werden. In beiden Fällen haben Sie die Wahl zwischen 50%, 75%, Normal, 150% und 200%, d.h. Sie können das Gewinnen des Spiels leichter oder schwieriger machen.

Rechts neben den Pfeilen, mit denen Sie durch die Szenarien gehen, befinden sich drei weitere Schaltflächen.

## Nur mit RP starten



Die oberste mit einem Dollarzeichen versetzte Schaltfläche ermöglicht dem Spieler, anstelle von einer festgelegten Gefechtsordnung Ressourcenpunkte zu erhalten. Sie können also Ihre Truppen individuell zusammenstellen, wenn Sie das Spiel begonnen haben.

## Zum Netzwerk-Setupbildschirm



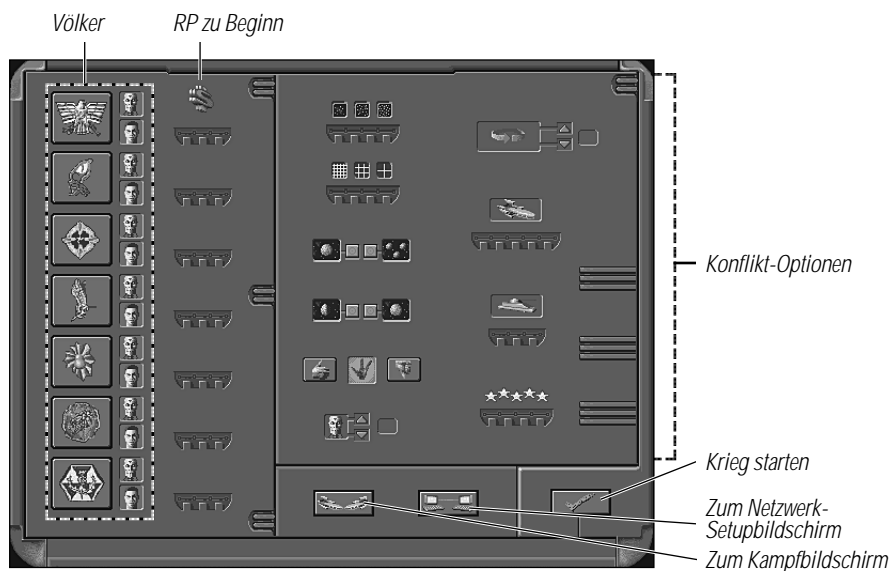
Mit der zweiten Schaltfläche gelangen Sie zum Netzwerksetup, wo Sie Spiele mit 2 oder mehr Computern einrichten können.

## Abbrechen



Diese Schaltfläche bringt Sie zum Titelschirm zurück.

## Der Konfliktbildschirm



Auf diesem Bildschirm sehen Sie mehrere Steuerungen, mit denen Sie Einzel- und Multiplayerspiele verschiedenen Umfangs einrichten können. Auch die Spiel- und Siegbedingungen werden hier festgelegt.

In der linken Spalte sehen Sie die Symbole für die sieben Völker. Jeder Spieler oder Computerspieler muß ein anderes Volk wählen. Schließlich kann sich nicht ein Volk selbst bekämpfen. Wird ein Volk angeklickt, kann es nicht mehr zufällig als Gegner bestimmt werden. Klicken Sie das Symbol für das Volk erneut an, um zur Standardeinstellung zurückzukehren.

Sie können alleine gegen bis zu sechs Computergegner antreten oder in einem Multiplayerspiel an einem einzigen Computer oder über ein Netzwerk gegen Ihre Freunde antreten.

Rechts neben den Völkerinsignien befinden sich die Schaltflächen für Spieler- und Computersteuerung. Entscheiden Sie sich für die Schaltfläche mit dem Roboter, wird das betreffende Volk vom Computer gesteuert. Durch Anklicken der anderen Schaltfläche wird das Volk vom Spieler gesteuert.

In der nächsten Spalte rechts wird für die verschiedenen Völker der Anfangslevel der Ressourcenpunkte festgelegt. Sie können also jedes Volk mit einem Vorsprung oder einem Handicap in den Kampf ziehen lassen. Es gibt 5 verschiedenen Einstellungen, von 1000 bis 10000 RP.

Die zwei Spalten rechts neben der für die Ressourcenpunkte enthält Optionen zum Festlegen von Kartengröße und -typ sowie der Spiel- und Siegbedingungen.

## Planetendichte



Hier bestimmen Sie die Anzahl an Planeten auf der Weltraumkarte. Je weiter Sie den Regler nach rechts schieben, desto höher die Dichte.

## Kartengröße



Damit legen Sie die Größe der Karte fest. Je weiter Sie den Regler nach rechts schieben, desto größer ist die Karte.

## Anfangsstatus



Ihnen stehen zwei Optionen zum Festlegen des Anfangsstatus zur Verfügung. Mit der linken Schaltfläche, einem einzelnen Planeten, entscheiden Sie sich für den Expansionskrieg, d.h. jeder Spieler beginnt mit nur einem Planeten. Auf der rechten Schaltfläche sind drei Planeten zu sehen, d.h. es handelt sich hier um die Schaltfläche für Standardkonflikte. Alle Spieler beginnen mit der gleichen Anzahl an Planeten und die Gesamtzahl an Planeten auf der Karte wird unter ihnen aufgeteilt.

## Siegbedingungen



Mit diesen Schaltflächen legen Sie die Bedingungen fest, die für einen Sieg erfüllt werden müssen. Die linke Schaltfläche, d.h. der teilweise verdunkelte Planet, bedeutet, daß für die Eroberung der Vormachtstellung 51% der Planeten eingenommen werden müssen. Auf der rechten Schaltfläche sehen Sie einen ganzen Planeten, d.h. für den Sieg müssen Sie 100% der Planeten einnehmen.

## Diplomatie



Ist diese Option eingeschaltet, können computergesteuerte Völker in individuellen Verhandlungen davon überzeugt werden, daß sie das ganze Spiel über neutral bleiben. Wird ohne diese Option gespielt, bekämpfen sich alle Völker gegenseitig.

### Willkürlich gewählte KI-Spieler



Mit den Pfeilen wählen Sie eine Zahl zwischen 0 und 6, höchstens also die Zahl der verfügbaren Völker. Grundsätzlich können so viele gewählt werden, wie noch nicht von einem menschlichen Spieler oder vom Computer gesteuert sind. Der Computer bestimmt dann willkürlich entsprechend viele Völker, die computergesteuert werden.

### Bodenrunden pro Weltraumrunde



Mit den Pfeilen legen Sie fest, wie viele Bodenrunden pro Weltraumrunde absolviert werden.

### Welraumtech-Level



Diese Zahl zwischen 1 und 6 zeigt an, welcher Tech-Level zu Beginn für die Schiffe aller Völker gilt.

### Bodentech-Level



Diese Zahl zwischen 1 und 4 gibt den Tech-Level an, mit dem die Bodentruppen aller Völker das Spiel beginnen.

### Erfahrungslevel zu Beginn



Diese Zahl zwischen 1 und 5 steht für den Erfahrungslevel der Einheiten aller Völker zu Beginn des Spiels.

Am unteren Bildschirmrand sehen Sie drei weitere Schaltflächen.

### Zum Kampfbildschirm



Hiermit gelangen Sie zum Kampfbildschirm

### Zum Netzwerk-Setupbildschirm



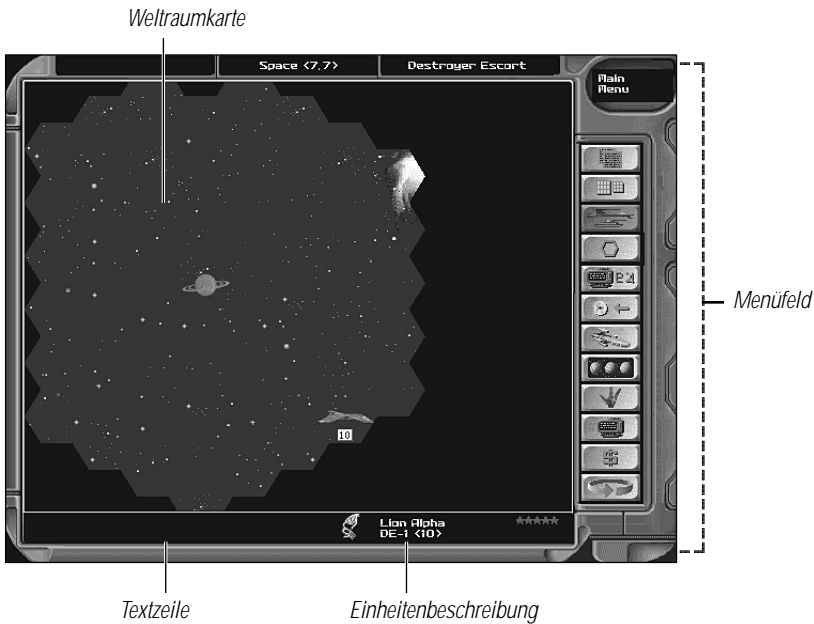
Damit rufen Sie den Netzwerk-Setupbildschirm auf. Mehr Informationen zum Netzwerkspiel entnehmen Sie dem Datenblatt.

### Krieg starten



So beginnen Sie ein Kriegsszenario mit den festgelegten Rahmenbedingungen.

## Die Weltraum-Menüs



### WELTRAUM-HAUPTMENÜ

Auf das Hauptmenü müssen Sie während des Spiels häufig zugreifen. Mit den dort verfügbaren Optionen wechseln Sie die Kampfperspektive und gelangen zu anderen Bildschirmen, wo Sie verschiedene Spielzüge vornehmen können. Klicken Sie die Optionen einfach mit der linken Maustaste an.

#### Zum Optionen-Menü



Damit rufen Sie das Optionen-Menü auf.

#### Strategiekarte zeigen



Diese Option gibt Ihnen einen Überblick über die gesamte Weltraumkarte und die Koordinaten aller Schiffe und Planeten, die Sie erfaßt haben. Durch erneutes Betätigen der Maustaste rufen Sie die Taktikkarte auf.

#### Hexagon Ein/Aus



Schalten Sie das Hexagonraster ein oder aus.

### Einheiteninventar



Auf dem Bildschirm mit dem Einheiteninventar erhalten Sie genaue Informationen zu allen Weltraum- und Bodeneinheiten.

### Schnellsichern



Mit dieser Option können Sie das Spiel sichern, ohne das Sicherungsmenü aufrufen zu müssen. Das Spiel wird in den letzten Speicherplatz gesichert.

### Schiffsinfo-Bildschirm



Hier können Sie sich über die Schiffe aller Völker informieren.

### Planeteninventar



Auf diesem Bildschirm sehen Sie alle Planeten, die Sie erfaßt haben.

### Diplomatie



Sehen Sie sich auf dem Diplomatiebildschirm den Stand der Dinge am Ende der letzten Weltraumrunde an.

### Völkerdaten



Informieren Sie sich auf dem Bildschirm über die Stärke und Verluste der Einheiten und die Produktionskapazitäten aller Spieler.

### Einheit kaufen



Mit dieser Option können Sie sich Verstärkung beschaffen.

### Runde beenden



Hiermit beenden Sie die Weltraumrunde und gehen zur nächsten Weltraumrunde des Gegners über. Dies muß allerdings bestätigt werden, bevor die Runde wirklich beendet wird.

## WELTRAUM-OPTIONSMENÜ

### Zum Hauptmenü



So rufen Sie das Hauptmenü auf.

### Schiffsinfo-Bildschirm



Auf diesem Bildschirm erhalten Sie Informationen zu allen Schiffen.

### Nachschub Ein/Aus



Schalten Sie die Nachschub mit so wichtigen Dingen wie Treibstoff und Munition ein oder aus.

### Musiklautstärke



Sie können die Hintergrundmusik ein- oder ausschalten und die Lautstärke regeln.

### Lautstärke der Soundeffekte



Schalten Sie mit dieser Option die Soundeffekte ein- oder aus. Auch die Lautstärke kann hier geregelt werden.

### Einheitenstärke Ein/Aus



Hier können Sie die Stärke der Einheiten ablesen.

### Computeraktion Ein/Aus



Entweder Sie können nur die Computeraktion überblicken, die in Sichtweite Ihres Planeten oder Ihrer Schiffe erfolgt, oder Sie schalten um zu einem Überblick über alle Aktionen, die in der Computerrunde vollzogen werden, einschließlich Infos über Terrain, Planeten und andere Schiffe in diesem Gebiet.

### Völkerdaten



Informieren Sie sich auf dem Bildschirm über die Stärke und Verluste der Einheiten und die Produktionskapazitäten aller Spieler.

## Sichern / Laden / Beenden



Rufen Sie das Funktionsmenü, mit dessen Hilfe Sie Spiele in beliebigen Speicherplätzen sichern, ein gesichertes Spiel laden oder Ihr Spiel beenden können. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, zum Kampf- oder Konfliktbildschirm zurückzukehren, um neu zu beginnen.

## WELTRAUM-FUNKTIONSMENÜ

### Zum Hauptmenü



Mit der ersten Option dieses Menüs kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

### Zum Optionen-Menü



Die zweite Schaltfläche bringt Sie zum Optionen-Menü.

### Spiel sichern



Rufen Sie hiermit den Sicherungsbildschirm auf. Hier können Sie Ihr Spiel in jedem beliebigen Speicherplatz sichern.

### Spiel laden



So rufen Sie den Ladebildschirm auf. Hier haben Sie die Möglichkeit jedes beliebige gesicherte Spiel wieder aufzunehmen.

### Konfliktbildschirm



Damit wird Ihr aktuelles Spiel beendet. Sie gelangen direkt zum Konfliktbildschirm. Sie werden vorher allerdings zur Bestätigung aufgefordert.

### Kampfbildschirm



Damit wird Ihr aktuelles Spiel beendet. Sie gelangen direkt zum Kampfbildschirm. Sie werden vorher allerdings zur Bestätigung aufgefordert.

### Spiel beenden



Mit dieser Option wird Ihr Spiel beendet. Sie werden vorher zur Bestätigung aufgefordert.

## WELTRAUM-EINHEITENMENÜ

### Langstrecken-Nav



Mit dieser Option rufen Sie die Strategiekarte auf. Wenn Sie eine beliebige Stelle darauf anklicken, erscheint ein Kurs, über den sich Ihre gewählte Einheit am Ende der Weltraumrunde zu diesen Koordinaten begibt.

### Einheiten-Optionsmenü



Gehen Sie vom Menüfeld zum Einheiten-Optionsmenü

### Ablösungen



Hier können Sie sich für alle erlittenen Verluste einer Einheit Ersatz durch frische Truppen beschaffen. Allerdings wird dadurch der Erfahrungslevel dieser Einheit gesenkt. Eine Ablösung kann allerdings nur erfolgen, wenn sich das betreffende Schiff bei einem Weltraumdock oder einem Tender befindet und sich der Gegner nicht in der Nähe aufhält. Darüber hinaus kostet dies Ressourcenpunkte.

### Elite-Ablösungen



Mit dieser Option werden alle Verluste durch hochqualifizierte Soldaten desselben Erfahrungslevels wie die abzulösenden ersetzt. Eine Elite-Ablösung kann allerdings nur erfolgen, wenn sich das betreffende Schiff bei einem Weltraumdock oder einem Tender befindet und sich der Gegner nicht in der Nähe aufhält. Darüber hinaus kostet dies mehr Ressourcenpunkte als die normale Ablösung.

### Einheit instandsetzen



Beschädigte Einheiten werden instandgesetzt und zurück in den Kampf geschickt. Dies kann jederzeit erfolgen, wenn das Schiff sich nicht in der Nähe eines gegnerischen Schiffs befindet. Auch dies kostet Sie Ressourcenpunkte.

### Einheit versorgen



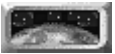
Mit dieser Option werden die Schiffe mit bis zu 50% der Maximalzuladung an Treibstoff und Munition versorgt.

### Asteroid erforschen



Wenn ein Aufklärer oder Transporter sich in der Nähe eines Asteroiden befindet, kann der Asteroid mit Hilfe dieser Schaltfläche erforscht werden. Dies kann für Sie von Vorteil sein, oder auch nicht!

### Planetenterrain anschauen



Befindet sich ein Aufklärer oder Transporter in der Nähe eines feindlichen Planeten, ermöglicht diese Option das Untersuchen der Oberfläche des Planeten.

**Hinweis:** Die Optionen *Asteroid erforschen* und *Planetenterrain anschauen* befinden sich im *Weltraum-Einheitenmenü* in derselben Spalte. Je nachdem, welches Raumterrain das Gebiet in der Nähe der gewählten Einheit prägt, ist eine der beiden Optionen aktiviert. Befindet sich weder ein Planet noch ein Asteroid in unmittelbarer Nähe, ist diese Schaltfläche grau gefärbt.

### Auf Planet landen



Hier haben Sie die Möglichkeit, Transporter auf einem Planeten zu landen und Truppen einzuladen oder abzusetzen. Handelt es sich bei dem gewählten Schiff nicht um einen Transporter oder ist kein Planet in Reichweite, ist diese Schaltfläche grau gefärbt.

### Nächste Einheit



Mit dieser Option wird das Schiff gewählt, das gleich nach der aktuell gewählten Einheit aufgeführt ist. Auf dem Bildschirm ist dann dieses Schiff in Nahaufnahme zu sehen.

### Vorherige Einheit



Mit dieser Option wird das Schiff gewählt, das gleich vor der aktuell gewählten Einheit aufgeführt ist. Auf dem Bildschirm ist dann dieses Schiff in Nahaufnahme zu sehen.

### Einheit untersuchen



Mit dieser Option rufen Sie die Einheiteninfo auf, die wichtige Angaben zum gewählten Schiff enthält. Sie können aber auch Informationen zu Ihren anderen Schiffen abrufen. Von diesem Bildschirm gelangen Sie zum Schiffsinfo-Bildschirm.

**Menü verlassen**

Verlassen Sie mit dieser Option das Weltraum-Einheitenmenü, um zum Weltraum-Hauptmenü zurückzukehren.

**WELTRAUMEINHEITEN-OPTIONSMENÜ****Menü verlassen**

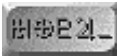
Zurück zum Einheitenmenü.

**Einheit aufwerten**

Mit Hilfe dieser Option können Sie den Tech-Level der gewählten Einheit aufwerten. Dies kostet einige Ressourcenpunkte, dafür behält die aufgewertete Einheit ihren vollen Erfahrungslevel.

**Einheit auflösen**

Wird eine Einheit aufgelöst, existiert sie nicht mehr. Durch das Auflösen einer Militäreinheit bekommen Sie Ressourcenpunkte zugeteilt. Durch das Auflösen einer Produktionseinheit erhöht sich der Stand der Ressourcenpunkte nicht.

**Name Unit**

Einheit benennen Sie können Ihre Einheiten mit beliebigen Namen Ihrer Wahl bezeichnen.

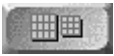
**Die Bodenmenüs****BODEN-HAUPTMENÜ**

Das Hauptmenü ist das Menü, das Sie während der Bodenrunden brauchen. Hier kann die Kampfperspektive verändert und auf andere Bildschirme zugegriffen werden, die zum Vornehmen von Kampfaktionen benötigt werden. Klicken Sie die Schaltflächen mit der linken Maustaste an, um sie zu aktivieren.

**Zum Optionen-Menü**

Hier gelangen Sie von Menüfeld zum Optionen-Menü.

### Strategiekarte anschauen



Schauen Sie die gesamte Strategiebodenkarte und alle Standorte der Einheiten sowie das Terrain des Planeten an. Aufgrund verbesserter Erfassungstechniken und der Anwesenheit von Schiffen im Orbit bleiben keine Einheiten auf Planeten unentdeckt. Durch erneutes Betätigen der Maustaste kehren Sie zur Taktikkarte zurück.

### Skimmers anschauen/Boden



Schalten Sie damit zwischen Skimmers und Bodeneinheiten um.

### Hexagon Ein/Aus



Die Hexagone auf der Bodenkarte sind sichtbar oder nicht.

### Einheiteninventar



Auf dem Bildschirm mit dem Einheiteninventar erhalten Sie genaue Informationen zu allen Weltraum- und Bodeneinheiten.

### Mehr Transporter landen



Diese Option ermöglicht das Landen von mehr Transportern auf der Planetenoberfläche und den Einsatz und das Laden von Truppen, ohne daß die aktuelle Runde beendet werden muß.

### Schnellsichern



Mit dieser Option können Sie das Spiel sichern, ohne das Sicherungsmenü aufrufen zu müssen. Das Spiel wird in den letzten Speicherplatz gesichert.

### Zurück zum Weltraum



Kehren Sie zur Weltraumkarte zurück. Sind Sie in einen Bodenkrieg verwickelt, kann nur der Spieler mit der aktiven Weltraumrunde auf diese Funktion zugreifen. Ist dies erfolgt, ist der Kampf beendet und wird erst in der Weltraumrunde des nächsten Spielers wieder aufgenommen.

### Diplomatie



Sehen Sie sich auf dem Diplomatiebildschirm den diplomatischen Stand der Dinge an.

### Völkerdaten



Informieren Sie sich auf dem Bildschirm über die Stärke und Verluste der Einheiten und die Produktionskapazitäten aller Spieler.

### Einheit kaufen



Mit dieser Option können Sie sich Verstärkung beschaffen.

### Runde beenden



Hiermit beenden Sie die Weltraumrunde und gehen über zur nächsten Weltraumrunde des Gegners. Dies muß allerdings bestätigt werden, bevor die Runde wirklich beendet wird. Nach einer festgelegten Zahl von Bodenrunden kehren Sie automatisch zur Weltraumkarte zurück.

## BODEN-OPTIONSMENÜ

### Zum Hauptmenü



Diese Option bringt Sie zum Hauptmenü.

### Nachschub Ein/Aus



Schalten Sie die Nachschub mit so wichtigen Dingen wie Treibstoff und Munition ein oder aus.

### Musiklautstärke



Sie können die Hintergrundmusik ein- oder ausschalten und die Lautstärke regeln.

### Lautstärke der Soundeffekte



Schalten Sie mit dieser Option die Soundeffekte ein- oder aus. Auch die Lautstärke kann hier geregelt werden.

### Einheitenstärke Ein/Aus



Hier können Sie die Stärkesymbole der Einheiten sichtbar machen.

### Computeraktion Ein/Aus



Aufgrund der verbesserten Erfassungstechniken und der Anwesenheit von Schiffen im Orbit bleiben Einheiten auf Planeten nicht mehr unentdeckt.

### Völkerdaten



Informieren Sie sich auf dem Bildschirm über die Stärke und Verluste der Einheiten und die Produktionskapazitäten aller Spieler.

### Sichern / Laden / Beenden



Rufen Sie das Funktionsmenü auf, mit dessen Hilfe Sie Spiele in beliebigen Speicherplätzen sichern, ein gesichertes Spiel laden oder Ihr Spiel beenden können. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, zum Kampf- oder Konfliktbildschirm zurückzukehren, um neu zu beginnen.

## BODEN-FUNKTIONSMENÜ

Dieses Menü stimmt mit dem Weltraum-Funktionsmenü überein. Ab Seite 31 dazu mehr.

## BODEN-EINHEITENMENÜ

### Langstrecken-Nav



Mit dieser Option rufen Sie die Strategiekarte auf. Wenn Sie eine beliebige Stelle darauf anklicken, erscheint ein Kurs, über den sich Ihre gewählte Einheit am Ende der Bodenrunde zu diesen Koordinaten begibt.

### Einheiten-Optionsmenü



Gehen Sie vom Menüfeld zum Einheiten-Optionsmenü

### Ablösungen



Hier können Sie sich für alle erlittenen Verluste einer Einheit Ersatz durch frische Truppen beschaffen. Allerdings wird dadurch der Erfahrungslevel dieser Einheit gesenkt. Eine Ablösung kann nur erfolgen, wenn sich die betreffende Einheit in der Nähe einer Stadt befindet und sich der Gegner nicht in der Nähe aufhält. Darüber hinaus kostet dies Ressourcenpunkte.

### Elite-Ablösungen



Mit dieser Option werden alle Verluste durch hochqualifizierte Soldaten desselben Erfahrungslevels wie die abzulösenden ersetzt. Eine Elite-Ablösung kann allerdings nur erfolgen, wenn sich die betreffende Einheit in der Nähe einer Stadt befindet und sich der Gegner nicht in der Nähe aufhält. Darüber hinaus kostet dies Ressourcenpunkte.

### Einheit versorgen



Mit dieser Option werden die Einheiten mit bis zu 50% der Maximalzuladung an Treibstoff und Munition versorgt.

### Nächste Einheit



Mit dieser Option wird die Einheit gewählt, die gleich nach der aktuell gewählten Einheit aufgeführt ist. Auf dem Bildschirm ist dann diese Einheit in der Mitte zu sehen.

### Vorherige Einheit



Mit dieser Option wird die Einheit gewählt, die gleich vor der aktuell gewählten Einheit aufgeführt ist. Auf dem Bildschirm ist dann diese Einheit in der Mitte zu sehen.

### Einheit untersuchen



Mit dieser Option rufen Sie die Einheiteninfo auf, die wichtige Angaben zur gewählten Einheit enthält.

### Menü verlassen



Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

**BODENEINHEITEN-OPTIONSMENÜ****Menü verlassen**

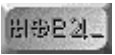
Hiermit gelangen Sie zum Einheitenmenü.

**Einheit aufwerten**

Mit Hilfe dieser Option können Sie den Tech-Level der gewählten Einheit aufwerten. Dies kostet einige Ressourcenpunkte, dafür behält die aufgewertete Einheit ihren vollen Erfahrungslevel.

**Einheit auflösen**

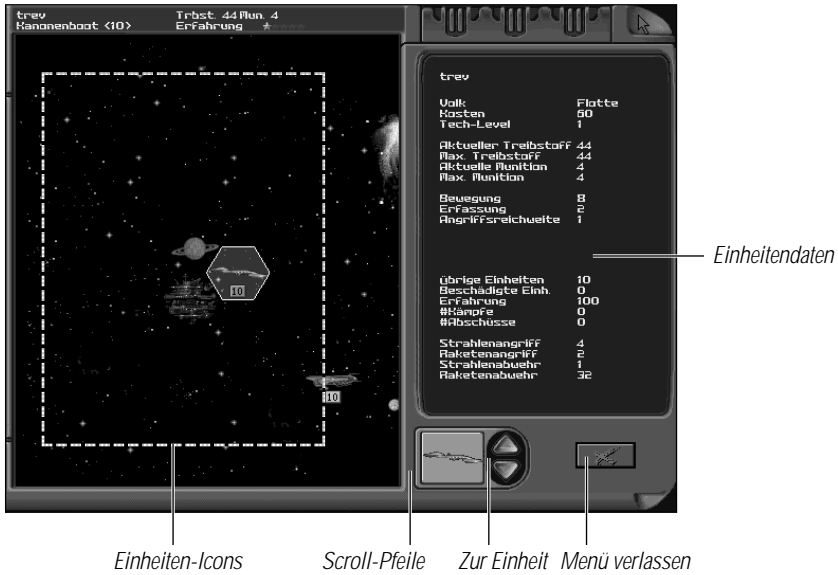
Wird eine Einheit aufgelöst, existiert sie nicht mehr. Durch das Auflösen einer Militäreinheit bekommen Sie Ressourcenpunkte zugeteilt. Durch das Auflösen einer Produktionseinheit erhöht sich der Stand der Ressourcenpunkte nicht.

**Einheit benennen**

Sie können jede Einheit mit einem Namen Ihrer Wahl bezeichnen. Die Nummer hinter dem Namen kann allerdings nicht geändert werden, da sie den Tech-Level der Einheiten angibt.

## Untermenüs und Optionsfelder

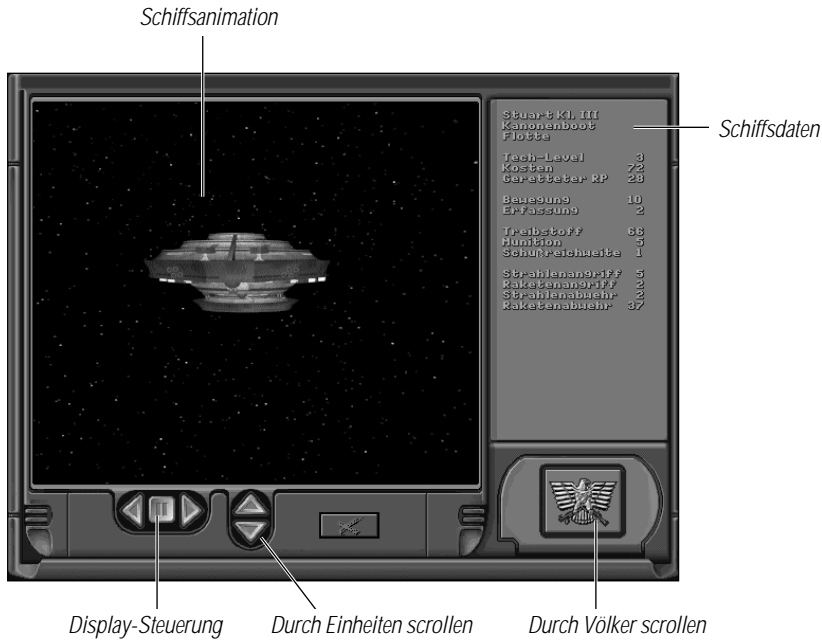
Auf diese Menüs und Optionen greifen Sie über die verschiedenen Schaltflächen in den Weltraum- und Bodenmenüs zu.



## Einheiteninventar

Auf diesem Bildschirm sehen Sie alle Ihre Einheiten im Weltraum oder auf den einzelnen Planeten. Links neben den Einheiten ist jeweils von oben nach unten der Tech-Level und die derzeitige Stärke der Einheit angegeben. Rechts daneben sehen Sie einen Statistikschild für die jeweils gewählte Einheit. Entscheiden Sie sich einfach für eine Einheit, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste die Schaltfläche "Zur Einheit" an (unter der Einheitenstatistik rechts). Befinden sich mehr Einheiten auf der Taktikkarte als auf dem Bildschirm, können Sie mit den nach oben und unten gerichteten Pfeilen durch alle verfügbaren Einheiten scrollen.

Um diesen Bildschirm zu verlassen, klicken Sie das "X" rechts unten mit der linken Maustaste an.



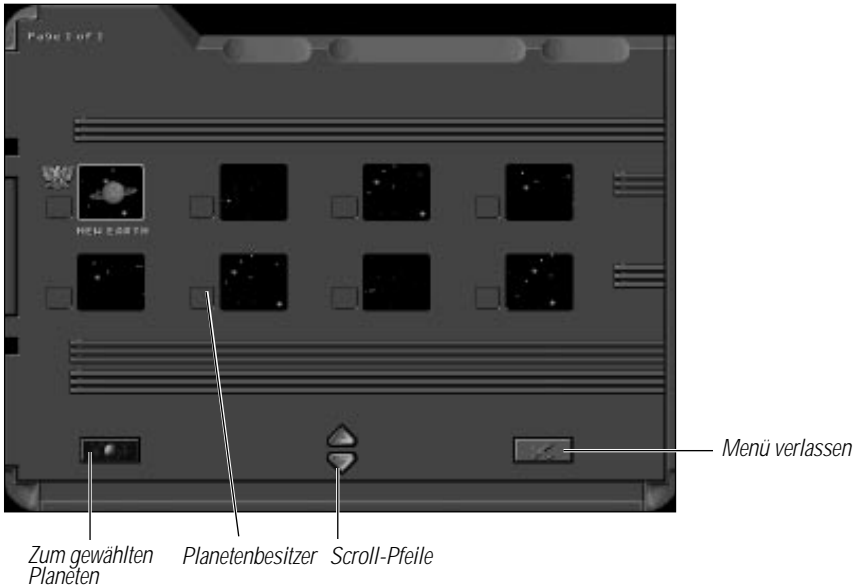
## Der Schiffsinfo-Bildschirm

Mit den nach links und rechts gerichteten Pfeilen links unter dem Schiffsinfo-Bildschirm scrollen Sie durch die Schiffe des Volkes, dessen Symbol gerade rechts auf dem Bildschirm zu sehen ist. Mit der Schaltfläche in der Mitte kann das aktuelle Schiff angehalten werden.

Die nach oben und unten zeigenden Pfeile informieren Sie über die sechs Tech-Levels jedes Schiffsmodells. Ab Seite 62 Einheiteninfo erhalten Sie weitere Informationen dazu.

Durch Anklicken der rechts auf dem Bildschirm erscheinenden Volksinsignien schalten Sie durch die Völker, deren Schiffe dann gezeigt werden.

Um zum vorigen Menü zurückzukehren, klicken Sie "Abbrechen" an.



## Planeteninventar-Bildschirm

Von diesem Bildschirm aus können Sie alle Planeten ansehen, die Sie entdeckt haben. Jeder Planet ist auf der Weltraumkarte unterschiedlich dargestellt. Rechts daneben wird durch die Völkerinsignien der Besitzer angezeigt, und ob der Planet umstritten ist (links unter dem Planeten erscheint dann das Bild eines explodierenden Planeten). Unter dem Planeten sehen Sie seinen Namen.

Wenn Sie einen Planeten mit der linken Maustaste anklicken und dann das Icon "Auf Weltraumkarte zum gewählten Planeten" am linken unteren Bildschirmrand, kehren Sie zur Weltraumkarte zurück. Haben Sie mehr Planeten gesehen als auf den Bildschirm passen, klicken Sie einfach die nach oben und unten zeigenden Pfeile in der Bildschirmmitte an, um durch alle Planeten zu scrollen.

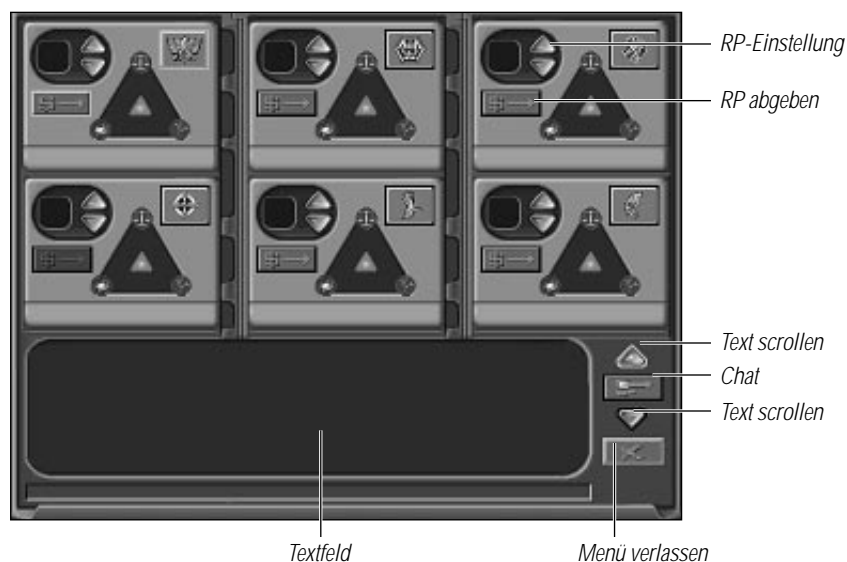
Um den Bildschirm zu verlassen, klicken Sie das rote "X" rechts unten an.

Niemand weiss, wie viele Chancen von Offizieren vergeben werden, die nicht auf diplomatische Initiativen reagieren können oder wollen. Solche Situationen sind unsicher und unkalkulierbar. Solche Aktionen sind schon oft erfolgreich bzw. mehr oder weniger verheerend verlaufen...

## Gefechtsregeln

41.45428D2.2

## Felddiplomatie



## Der Diplomatiebildschirm

Im Krieg stehen Ihnen diplomatische Mittel zur Verfügung. Auf diesem Bildschirm sehen Sie zwei Kategorien. Einerseits handelt es sich um die Besorgnis, mit der ein Volk Ihr Imperium sieht und andererseits um das Ansehen, das Sie in den Augen anderer genießen. Dieses Wertesystem ist in Form eines Dreiecks dargestellt. Je niedriger Ihr Symbol in dem Dreieck steht, desto größer die Besorgnis dieses Volkes über Ihr Handeln. Je weiter links es sich im Dreieck befindet, desto feindlicher ist dieses Volk Ihnen gesinnt. Ein Volk kann Ihnen neutral gegenüberstehen oder mit Ihnen verbündet sein. Im schlimmsten Fall erklärt es Ihnen den Krieg.

Die Haltung eines computergesteuerten Volkes kann durch die Übertragung von Ressourcenpunkten in der Diplomatiephase am Ende jeder Runde günstig beeinflusst werden. Mit Hilfe der Pfeile neben dem Dreieck des betreffenden Volkes können Sie die Summe der Ressourcenpunkte erhöhen oder verringern. Klicken Sie das Dollarzeichen an, um diese Ressourcenpunkte an das andere Volk zu übertragen. In der Textzeile darunter erscheint eine Meldung über die erfolgte Transaktion. Scrollen Sie mit den Pfeilen rechts neben dem Textfenster durch die Meldungen.

Die so erhaltenen Ressourcenpunkte können vom Empfänger ganz nach Belieben verwendet werden. Er hat sogar die Möglichkeit, sie wiederum an ein anderes Volk weiterzuleiten. Je größer die Besorgnis eines Volkes und das auf dem Spiel stehende Imperium, desto mehr Punkte sind zur positiven Beeinflussung des anderen Volkes nötig. Einmal übertragene Ressourcenpunkte können nicht zurückgefordert werden.

Rechts außen auf dem Bildschirm befindet sich die Schaltfläche `##Chat##` (mit einem Computer versehen). Damit können Sie im Netzwerkspiel auf die Chat-Funktionen zugreifen. Klicken Sie das rote "X" an, um den Bildschirm zu verlassen.

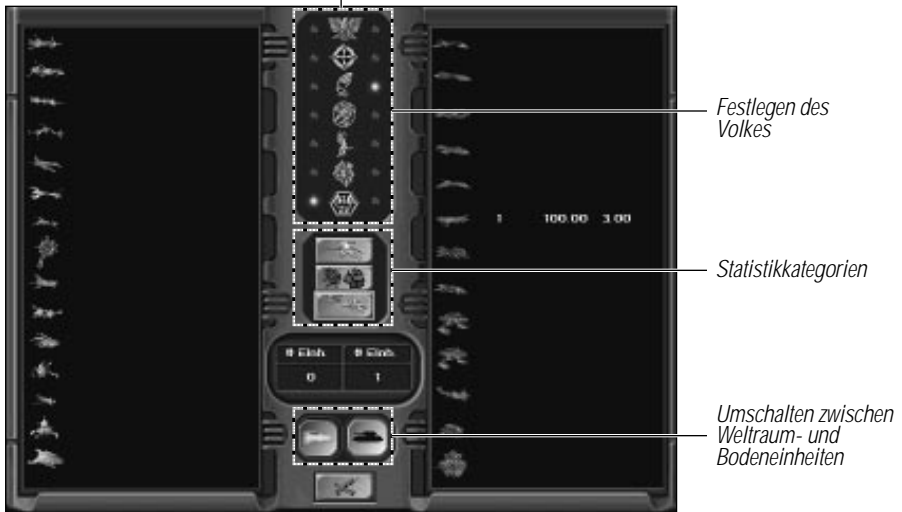
### **Völkerdatenbildschirm**

Auf diesem Bildschirm können Sie die bisherige Situation in Ihrem Kampf- oder Kriegsszenario analysieren. Sie erhalten hier unter anderem Informationen zu Weltraum- und Bodeneinheiten. Wenn Sie den Pfeil auf das Symbol einer Einheit in einer der Spalten ziehen, wird der Name des Schiffs oder der Bodenkampfeinheit angezeigt. Durch Anklicken der Anzeige rechts neben dem Völkersymbol rufen Sie statistische Angaben zu den im Spiel verfügbaren Völkern auf.

Auf diesem Bildschirm erscheinen drei Werte:

Die Kampfverluste

- ◆ Anzahl der Verluste
- ◆ Verlorene Einheiten in Ressourcenpunkten
- ◆ Erfahrungsgewinn des Gegners durch eigene Verluste



Anzahl der Wirtschaftseinheiten aller Kampfparteien

- ◆ Anzahl der Einheiten jeden Typs
- ◆ RP-Produktion aller Einheiten dieses Typs
- ◆ Anzahl der verlorenen Produktionseinheiten

Die Gesamtzahl der von Ihnen kontrollierten oder erfaßten Einheiten. Haben Sie sich dafür entschieden, alle Aktionen im Weltraum anzuzeigen, wird die Gesamtzahl der Schiffe genau angegeben. Ist das Gegenteil der Fall, zeigt der Wert nur die Anzahl der Einheiten an, die sich in Ihrer Sichtweite befinden.

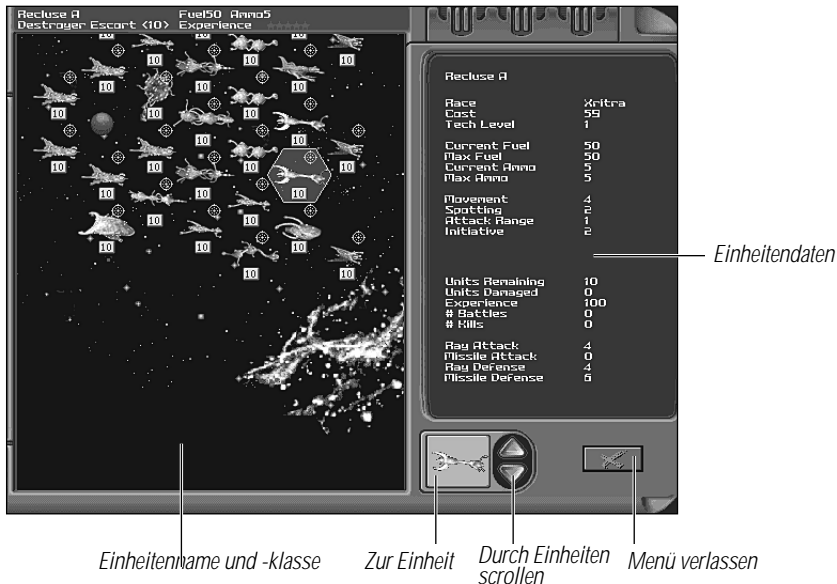
- ◆ Anzahl an Einheiten (gesamt oder erfaßt)
- ◆ Durchschnittserfahrung aller Einheiten dieses Typs
- ◆ Durchschnittlicher Tech-Level aller Einheiten dieses Typs

-----

"Oft geht es in einem Weltraumkampf einzig und allein um Zahlen. Wie in jedem anderen grossen Gefecht geht der Sieg an diejenigen, die mit zahlenmässig Überlegenen Truppen am besten gekämpft haben."

—Admiral "Dynamite" Duane, anlässlich des Sieges der Flotte gegen die Schleinel-Hegemonie über Khalia.

-----



## Einheiteninfo

Mit den nach oben und unten gerichteten Pfeilen scrollen Sie durch alle Einheiten der Boden- oder Weltraumtruppen, je nachdem, auf welcher Karte Sie sich gerade befinden. Die Statistiken für diese Einheit erscheinen in dem Textfenster in der rechten Bildschirmhälfte. Handelt es sich um eine Weltraumeinheit, rufen Sie durch Anklicken des Einheitenicons den Schiffsinfo-Bildschirm auf. Durch Anklicken des Transportericons mit der linken Maustaste werden alle auf dem Transporter geladenen Einheiten angezeigt.

### Erklärungen zur Einheitenstatistik

- ◆ **Volk** Das Volk, das die Einheit gebaut hat.
- ◆ **Kosten** Hier können Sie ablesen, wie viele Ressourcenpunkte zum Bau einer neuen Einheit dieses Typs und Tech-Levels ausgegeben werden müssen.
- ◆ **Tech-Level** Aktueller Tech-Level, den die Einheit erreicht hat.
- ◆ **Zieltyp** Es gibt drei verschiedene Arten von Zielen für Bodeneinheiten: Schwere, leichte und Luftziele. Für jede Einheit gelten unterschiedliche Angriffsbewertungen für die verschiedenen Zieltypen.
- ◆ **Aktueller Treibstoff** Gibt die Treibstoffmenge an, die der Einheit noch zur Verfügung steht.
- ◆ **Max. Treibstoff** Ist die Treibstoffmenge, die eine Einheit mit sich führen kann (Siehe auch Nachschub im Einheitenmenü).
- ◆ **Aktuelle Munition** Hier sehen Sie, wie oft die Einheit feuern kann, bis ihr die Munition ausgeht.
- ◆ **Max. Munition** Gibt an, wie oft eine Einheit feuern kann, bevor die gesamte mitgeführte Munition aufgebraucht ist (Siehe auch Nachschub im Einheitenmenü).

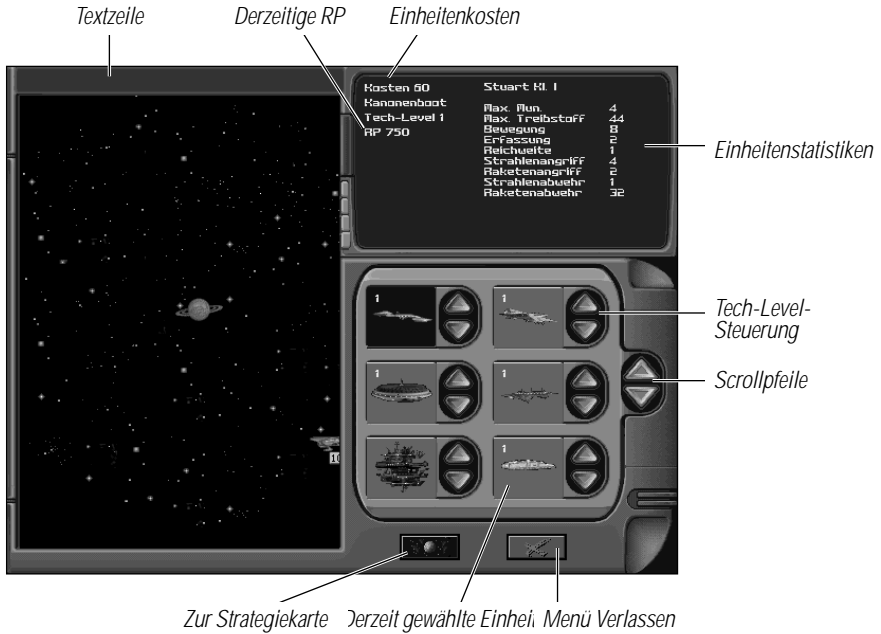
- ◆ **Bewegung** Die Anzahl an Hexagonen, über die sich eine Einheit pro Runde bewegen kann.
- ◆ **Erfassung** Dies ist die maximale Reichweite in Hexagonen, über die eine Einheit Ziele erfassen kann.
- ◆ **Reichweite** ist die Entfernung in Hexagonen, über die eine Einheit Ziele angreifen kann.
- ◆ **Übrige Einheiten** Derzeitige Gesamtkampfkraft der Einheit.
- ◆ **Beschädigte Einheiten** Einheiten, die vor einem Fortsetzen des Kampfes erst wieder instandgesetzt werden müssen.
- ◆ **Erfahrung** Ein Wert, der die Kampffähigkeit der Einheiten in früheren Gefechten anzeigt.
- ◆ **Kämpfe** Die Anzahl der Gefechte, an denen die Einheit bisher beteiligt war.
- ◆ **Abschüsse** Gibt die Anzahl der gegnerischen Einheiten an, die dieser Einheit bisher zum Opfer fielen.
- ◆ **Strahlenangriff** Dies ist ein Angriff, der mit Strahlenwaffen gegen eine Weltraumeinheit geführt wird. Hiermit können Sie mehr Schaden anrichten, als Verluste verursachen.
- ◆ **Raketenangriff** Ist ein Angriff mit Raketen gegen eine Weltraumeinheit, der eher Verluste als Schaden verursacht.
- ◆ **Strahlenabwehr** Dies sind die Verteidigungsmaßnahmen einer Weltraumeinheit gegen einen Angriff mit Strahlenwaffen.
- ◆ **Raketenabwehr** Hierbei handelt es sich um die Verteidigung einer Weltraumeinheit gegen Raketen.
- ◆ **Leichte Attacke** Dies ist ein Angriff gegen ungepanzerte Bodenziele. Es handelt sich dabei um Ziele, die kaum über physischen Schutz gegen Schaden verfügen. Ist die Angriffsbewertung einer Einheit in Klammern gesetzt, kann sie nur feuern, wenn sie angegriffen wird.
- ◆ **Schwere Attacke** Hierbei handelt es sich um einen Angriff auf schwer gepanzerte Bodenziele wie Panzerfahrzeuge. Ist die Angriffsbewertung einer Einheit in Klammern gesetzt, kann sie nur feuern, wenn sie angegriffen wird.
- ◆ **Luftangriff** Dies ist ein Angriff einer Bodeneinheit auf Skimmers. Ist die Angriffsbewertung einer Einheit in Klammern gesetzt, kann sie nur feuern, wenn sie angegriffen wird.
- ◆ **Bodenabwehr** Hierbei handelt es sich um die Abwehrmaßnahmen einer Bodeneinheit gegen einen Angriff durch eine andere Bodeneinheit.
- ◆ **Luftabwehr** Dies ist die Abwehr, die eine Bodeneinheit gegen angreifende Skimmers unternimmt.

## Das Kaufmenü

Das Kaufmenü ermöglicht Ihnen den Aufbau Ihrer Weltraum- und Bodentruppen. Sie können hier auch Unterstützungseinheiten und Produktionsanlagen zur Steigerung Ihrer Ressourcenpunkt-Produktion erwerben.

Das Kaufmenü erscheint auf der rechten Seite der Weltraum- oder Bodenkarte. Zum Kauf stehende Einheiten erscheinen in Sätzen zu jeweils sechs Icons, wobei neben jedem Icon zwei Pfeile erscheinen, mit denen Sie den Tech-Level der zu kaufenden Einheit wählen. Klicken Sie ein Icon an, um die entsprechende Einheit zu wählen. Daraufhin färbt sich der Hintergrund des Icons schwarz, und die Statistiken der Einheit erscheinen oben im Kaufmenü. Ein dunkelgrauer Icon-Hintergrund bedeutet, daß diese Einheit zur Zeit nicht zum Kauf steht.

Ganz rechts auf dem Kaufmenü sehen Sie weitere Pfeile; klicken Sie diese an, um durch sämtliche verfügbaren Einheitentypen zu scrollen. Sobald ein Einheitentyp markiert ist und Sie die entsprechende Einheit kaufen können, sehen Sie auf der Karte links einige markierte Hexagone. Sie können die gewählte Einheit in einem beliebigen dieser Hexagone plazieren, indem Sie es anklicken. Beachten Sie bitte, daß der Kaufpreis der Einheit von Ihren Ressourcenpunkten abgezogen wird, sobald Sie die Einheit plazieren. Der Kauf einer plazierten Einheit kann nicht rückgängig gemacht werden; Sie können sie höchstens auflösen.



Weitere Informationen zum Plazieren und Kaufen von Einheiten erscheinen in der Textzeile oben links, über der Karte. Um das Kaufmenü zu schließen, klicken Sie das rote "X" unten rechts an.

Bei STAR GENERAL wird die Anzahl der Einheiten, die Sie erwerben können, nur von der Menge Ihrer Ressourcenpunkte begrenzt. Zum Aufbau bestimmter Einheiten, oder in besonderen Situationen, können weitere Einschränkungen gelten. So kann der Angreifer auf einem umstrittenen Planeten beispielsweise keine Einheiten erwerben, und der Verteidiger kann lediglich während der ersten Bodenrunde weitere Einheiten kaufen.



## Der Bildschirm Sichern/Laden

Die Bildschirm zum Speichern und Laden sehen ähnlich aus. Vor dem Hintergrund einer Sternenlandschaft erscheint ein großes Menü mit vertikal angeordneten Schaltflächen links neben den Spalten für gesicherte Spiele. Klicken Sie eine der Schaltflächen an, um die entsprechende Spalte zu aktivieren. Unten auf dem Bildschirm sehen Sie die Schaltflächen Beenden (ein roter Kreis mit einem Querbalken), Sichern oder Laden.

Zum Sichern eines Spiels wählen Sie eine Spalte und geben den gewünschten Spielnamen ein. Drücken Sie anschließend die Eingabetaste, und klicken Sie die Schaltfläche Sichern unten links mit der linken Maustaste an. Sie erkennen diese Schaltfläche an einem Pfeil, der auf eine CD weist. Rechts neben dem Namen erscheinen daraufhin Datum und Uhrzeit. Falls Sie sich während des Sicherungsvorgangs umentschließen, drücken Sie "Esc", oder klicken Sie die Schaltfläche Abbrechen an.

Zum Laden eines Spiels wählen Sie die Schaltfläche links neben dem gewünschten Spiel, bevor Sie die Schaltfläche Laden unten links mit der linken Maustaste aktivieren. Sie erkennen diese Schaltfläche an dem Pfeil, der von der CD weg weist. Falls Sie sich umentschließen, drücken Sie "Esc" oder klicken Sie die Schaltfläche Abbrechen an, um diesen Bildschirm zu verlassen.



## INFOS ZUM SPIEL

---

„Der Weltraum ist riesig, und das ist eine masslose Untertreibung, aber eine bessere Beschreibung gibt es nicht. Das liegt daran, dass es für etwas, das der menschliche Verstand nicht erfassen kann, keine Worte gibt. Stellen Sie sich drei Gegenstände vor, beispielsweise rote Bälle. Dann fünf. Und jetzt sieben. Versuchen Sie es mal mit einer Million. Nicht die Zahl, sondern die Vorstellung von einer Million einzelner Bälle. Es gibt Millionen und Abermillionen von Planeten in der Milchstrasse unserer Galaxie, in der Bund und die Schleinel-Hegemonie beheimatet sind. Diese liegen bei höchster Reisegeschwindigkeit durchschnittlich eine Flugwoche voneinander entfernt. Ausserdem sind die Abstände unregelmässig. Einige Cluster umfassen Hunderte von Sternen. In den grossen Leeren hingegen könnte ein Schiff wochenlang kreuzen, ohne auf ein Planetensystem zu stossen.“

— Aufzeichnungen eines Offiziers

---

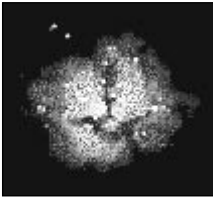
## Die Karten

In diesem Spiel gibt es zwei Arten von Karten, eine für den Weltraum und eine für die Planetenoberflächen. Sie beginnen das Spiel mit der Weltraumkarte, auf der Sie Ihre Zerstörer, Transporter und andere Unterstützungsschiffe bewegen. Zu den zahlreichen Elementen der Weltraumkarte zählen Sternensysteme, die durch die bewohnbaren Planeten im jeweiligen System dargestellt werden. Wenn Sie einen Planeten mit der linken Maustaste anklicken, erscheint die entsprechende Bodenkarte.

## Weltraumterrain

Es gibt verschiedene "Terraintypen" im Weltraum, die Bewegungsraten sowie Wirksamkeit der Waffen beeinflussen und sogar ein Schiff in ihrer Flotte völlig zerstören können.

## Nebel



Nebel sind Wolken aus Gas und mikroskopisch kleinen Teilchen. Dadurch werden die Wirksamkeit von Strahlenwaffen in großem und die Genauigkeit von Geschossen in geringerem Maß beeinträchtigt. Auch Sensoren sind im Nebel weniger effektiv. Somit verringert sich der Spärradius von Schiffen in oder in der Nähe von Nebeln. Auch die Geschwindigkeit wird durch die Staubwolken beeinträchtigt.

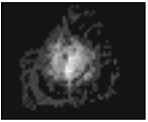
## Galaxiespalten



Galaxiespalten sind lange, schmale Felder unglaublich hoher Schwerkraft und stellten einst eine schwerwiegende Bedrohung für den Weltraumflug dar, bis man lernte, die Raumschiffbugs entsprechend zu verstärken. Dennoch beeinträchtigen die Galaxiespalten die Zielgenauigkeit von Raketen und in geringerem Maße auch von Strahlenwaffen. Raumschiffe müssen dermaßen viel Kraft aufwenden, um sich dem Sog der Schwerkraft zu widersetzen, daß sie beim Vordringen in ein Hexagon, in dem sich eine Galaxiespalte befindet, zum Stillstand kommen und sämtliche verbleibenden Bewegungspunkte verlieren. In der Regel können Raumschiffe in der folgenden Runde jedoch den Sog der Spalte überwinden. Aufgrund des technischen Fortschritts können Schiffe inzwischen auch unbeschadet über einer Galaxiespalte verharren.

## Schwarze Löcher

---

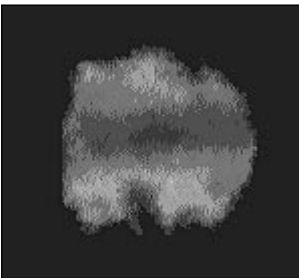


Schwarze Löcher ähneln Galaxiespalten mit noch größerer Sogkraft. Sobald Schiffe sich einem Schwarzen Loch nähern, erleben sie die Auswirkungen einer Galaxiespalte in verstärkter Form. Sie verlieren ihre verbleibenden Bewegungspunkte und den Treibstoff für die laufende

Runde, sobald sie sich einem Schwarzen Loch nähern. In folgenden Runden kann das Schiff versuchen, sich von dem Schwarzen Loch zu entfernen. Allerdings verbraucht ein Schiff in der Nähe eines Schwarzen Lochs 10 Treibstoffpunkte, um sich nur ein Hexagon weiter zu bewegen. Falls dies den Treibstoffvorrat des Schiffs übersteigt, wird es in das Schwarze Loch gezogen und zerstört. Schwarze Löcher können nicht von Waffen überwunden werden. Einem Schwarzen Loch benachbarte Schiffe können natürlich keinen Nachschub erhalten, es sei denn, sie befinden sich neben einem Tender der eigenen Seite.

## Ionenstürme

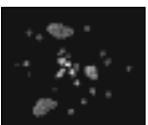
---



Diese Massen an elektrisch geladenen Atomen sind das galaktische Gegenstück zu schweren Gewitterstürmen auf der alten Erde. Stürme ziehen aus heiterem Himmel auf, umgehen dabei allerdings Planeten, in deren Umgebung die vernichtende Wirkung der elektrischen Felder nicht zum Tragen kommt. Die elektrischen Felder der Ionenstürme erstrecken sich über große Gebiete und vernichten wichtige Instrumente und Systeme der Raumschiffe. Schiffe, die weniger gut gepanzert sind oder einfach Pech haben, fallen somit einem natürlichen Phänomen zum Opfer, dessen Auswirkungen einem Angriff durch gegnerische Kampfstaffeln gleichkommen!

## Asteroiden

---



Viele Zivilisationen verdanken ihren Reichtum Asteroiden, auf denen oft wertvolle Mineralvorkommen verborgen liegen. Sie können diese Ressourcen abbauen, indem Sie einen Aufklärer oder Transporter neben dem Planeten positionieren und die Schaltfläche "Asteroiden erforschen" anklicken. Aber Vorsicht: Diese treibenden Gebilde aus Fels und Eis dienen seit Jahrtausenden als Unterschlupf für Piraten und Vorposten für Stoßtrupps und sind die Heimat jener sonderbaren Geschöpfe, die im Weltraum heimisch sind.

## Planetentypen



Es gibt vier Typen von Planeten, auf denen die vier konkurrierenden Völker in STAR GENERAL leben können. Manche sind bewohnbarer als andere, am besten sind allerdings die erde-ähnlichen Planeten. Die Kosten von Produktionseinheiten und die RP-Produktion in jeder Stadt auf einem Planeten spiegelt die relative Bewohnbarkeit des Planeten

wider. Im Abschnitt "Produktionseinheiten" ab Seite 55 erfahren Sie mehr darüber, wie die RP-Produktion vom Planetentypen beeinflusst wird.

### ◆ Erde

Diese Welten sind der Erde am ähnlichsten und am produktivsten. Auf ihnen gibt es in der Regel auch die meisten Städte. Die Taktikkarte eines solchen Planeten erscheint in Grün.

### ◆ Mars

Diese Welten ähneln dem Mars, sind also trocken und unwirtlich, aber reich an mineralischen Ressourcen. Welten vom Typen Venus und Mars sind gleichermaßen produktiv. Die Taktikkarte eines solchen Planeten erscheint in Rot.

### ◆ Venus

Diese Welten sind im allgemeinen feucht, häufig zum größten Teil von Meeren bedeckt und warm. Auf diesen Planeten gibt es unzählige Lebensformen, aber sie sind schwer zu besiedeln und eignen sich nicht unbedingt zur Produktion. Die Taktikkarte eines solchen Planeten erscheint in Blau.

### ◆ Eiswelten

Diese kalten Welten mit extrem dünner Atmosphäre ähneln dem Jupitermond Titan oder anderen Satellitenplaneten, die weit von der Wärme ihres Sterns entfernt sind. Solche Welten sind meistens klein, aber dafür sind ihre Ressourcen leicht abzubauen. Dies sind die am wenigsten produktiven Planeten. Die Taktikkarte eines solchen Planeten erscheint in Grau.

### ◆ Bodenterrain

Die meisten bewohnbaren Welten gleichen der Erde, daher entspricht auch das Terrain dem der Erde. Die größten Abweichungen gibt es auf Planeten vom Typ Mars und auf Eiswelten, wo tiefe Einschnitte in der Planetenoberfläche zu finden sind, die in etwa den Flüssen auf der Erde oder der Venus entsprechen. Außerdem sind Eiswelten natürlich nicht bewaldet. Die Auswirkungen bestimmter Terraintypen werden im folgenden Abschnitt erklärt.



GEBIRGE erfordern sämtliche Bewegungspunkte der Einheit zum Überqueren eines einzigen Hexagons.



Das Überqueren von FLÜSSEN und KANÄLEN kostet ebenfalls zusätzliche Bewegungspunkte. Sobald eine Einheit zu einem Fluß- oder Kanalufer bewegt wird, hält sie an, um sich auf die Überquerung vorzubereiten.



WÄLDER und KRATER beeinträchtigen die Sicht und Erfassung.

## Ressourcenpunkte

Die folgenden Aktivitäten kosten Ressourcenpunkte (RP):

- ◆ Instandsetzung einer Einheit
- ◆ Ablösen einer Einheit
- ◆ Erwerben neuer Einheiten oder weiterer Produktionseinheiten
- ◆ Aufwertung des Tech-Levels einer Einheit
- ◆ Bestechung anderer Völker (auf dem Diplomatiebildschirm)

Ressourcenpunkte (RP) erhalten Sie durch verschiedene Methoden. Jedes Mal, wenn Sie ein Schiff oder eine Bodeneinheit eines Gegners zerstören oder beschädigen, erhält Ihr Imperium Ressourcenpunkte. Diese spiegeln die Auswirkungen der gesteigerten Moral auf die Produktion und den Schrottwert der zerstörten Einheit wider. Weitere Ressourcenpunkte erhalten Sie jedesmal, wenn Sie einen Merkantilus zu einem Planeten schicken und wenn bestimmte Asteroiden erforscht werden. Ressourcenpunkte werden außerdem in jeder Runde von den Städten und Produktionseinheiten auf den Welten Ihres Imperiums produziert.

## Siegesressourcen-Produktion

Bei Beschädigung oder Zerstörung einer gegnerischen Einheit erhalten Sie je nach Einheitentyp unterschiedlich hohe prozentuale Anteile des Werts. Dies spiegelt den Wert des geborgenen Schrotts und den Moralauftrieb in den Produktionseinheiten nach einem Sieg wider.

## Schiffe vom Typ Merkantilus

In Kriegsszenarien kann der Großteil Ihres Einkommens an Ressourcenpunkten aus Ihrer Merkantilusflotte stammen. Diese Schiffe bewegen sich wie gewöhnliche Schiffe. Wenn Sie ihnen jedoch einen Langstreckenpfad vorgeben und dann die Schaltfläche ganz oben auf dem Einheitenbildschirm anklicken, fliegen sie ihre vorgegebene Strecke hin und her, bis sie zerstört werden oder neue Befehle erhalten. Bei diesen Schiffen handelt es sich in erster Linie um Roboterfrachter, die ihrem vorgegebenen Pfad blind folgen, solange sie keine ausdrücklichen anderweitigen Befehle erhalten, selbst wenn sie sich dabei in die Nähe eines gegnerischen Schiffes begeben. (Jeder Marineoffizier klagt über die Unmöglichkeit, Zivilschiffe zum Ausführen von Befehlen zu bringen, wenn sie sich nicht im Konvoi befinden.) Dennoch sind Sie für den Schutz dieser Schiffe verantwortlich.

Sie erwerben einen Merkantilus wie jedes andere Schiff oder bauen einen in Ihrem Weltraumdock. Für jeden Planeten in Ihrem Einflußbereich können Sie einen Merkantilus bauen (oder ablösen). Falls Sie einen Planeten verlieren oder er umkämpft ist, behalten Sie zwar jeden Merkantilus, den Sie bereits haben, können jedoch keine Ablösungen durchführen, bis Sie weniger Merkantili als Planeten haben. Jedes Mal, wenn ein Merkantilus sich in die Umlaufbahn eines Planeten begibt, erhalten Sie jeweils einen Ressourcenpunkt pro zwei Hexagone, die zwischen diesem und dem zuletzt besuchten Planeten liegen, und einen weiteren Ressourcenpunkt für jede Produktionseinheit auf dem neuen Planeten. Ein Merkantilus verdient allerdings keine weiteren Ressourcenpunkte, wenn er denselben Planeten zweimal hintereinander besucht. Für die Zerstörung eines gegnerischen Merkantilus erhalten Sie große Mengen an Ressourcenpunkten, aber kaum zusätzliche Erfahrung.

## Städte

Städte verfügen über eigene Produktion und produzieren RP, mit denen Sie Militär- oder Produktionseinheiten kaufen können. Diese Ressourcenpunkte werden Ihrem Imperium am Ende jeder Weltraumrunde gutgeschrieben. Städte auf Planeten vom Typen Erde sind am produktivsten, die auf Eiswelten am wenigsten produktiv. Sie erhalten die RP-Punkte einer Stadt nur dann, wenn sich keine gegnerischen Bodeneinheiten (außer Skimmern) in der Nähe irgendeiner Stadt auf demselben Planeten befinden und Sie alle Städte auf dem Planeten beherrschen (sie also als letzter besetzt oder sich direkt neben ihnen positioniert haben). Skimmers können keinen Standort besetzen, um dort die Produktion zu verhindern. Sämtliche Städte, die von den Planeten getragen werden können, sind bereits vorhanden, deshalb können Sie keine Städte bauen.



## Produktionseinheiten

In einigen Gefechten und allen Kriegsszenarien können Sie Produktionseinheiten auf Ihren Planeten errichten, um die Ressourcenpunkt-Produktion Ihrer Städte zu erhöhen. Alle Produktionseinheiten erzeugen in jeder Runde Ressourcenpunkte, deren Anzahl von Einheiten- und Planetentyp abhängt. Die Einheitentypen sind: BioDom, Mine, Fabrik und Anlage. Sobald Sie ein Exemplar jedes dieser Produktionszentren errichtet haben, können Sie einen Militär-Komplex, ein Technikzentrum und ein Weltraumdock bauen, in denen Sie Weltraum- und Bodeneinheiten mit verschiedenen Tech-Levels erstellen.

Produktionseinheiten sind dicht bebaute Komplexe, die von Bodeneinheiten weder überquert noch besetzt werden können. Skimmer können sich jedoch über sie hinwegbewegen oder über ihnen schweben. Wie die Städte bringen auch die Produktionseinheiten dem Spieler RP ein, der über den Planeten herrscht, daher erhält niemand Ressourcenpunkte, wenn der Planet umstritten ist. Wenn ein Planet von Armeen umkämpft ist, haben die Bewohner mehr Interesse an der Verteidigung ihrer Heimat als an der Arbeit in Fabriken und Anlagen.

Zum Bau eines Produktionszentrums verwenden Sie den Kaufbildschirm. Die Kosten der Einheiten hängen von der Art der Einheit und dem Planetentyp ab. Produktionseinheiten haben keine Bewegungs- oder Angriffswerte und müssen in der Nähe einer Stadt errichtet werden. Eine Stadt kann nicht mehr als zwei Produktionseinheiten tragen. Sie können zerstört werden, indem man sie wie andere Einheiten angreift (Produktionseinheiten verteidigen sich nicht). Für die Auflösung einer Produktionseinheit erhalten Sie keine Ressourcenpunkte, für die Zerstörung einer gegnerischen Produktionseinheit jedoch anderthalb mal soviel Ressourcenpunkte, wie der Bau gekostet hat.

## Die verschiedenen Produktionseinheiten

### BioDom

---



Eine Einrichtung zur intensiven Produktion von Nahrungsmitteln und Pflanzen. Diese Einheit ist Voraussetzung für den Bau eines Militär-Komplexes, Weltraumdocks oder Technikzentrums.

### Mine

---



Minen produzieren Metalle und verwandte Materialien. Sie benötigen eine Mine, um einen Militär-Komplex, ein Weltraumdock oder Technikzentrum zu errichten.

## Fabrik

---



Schmelzen, Walzen und andere Verfahren, die Rohstoffe in nutzbare Ressourcen umwandeln. Sie benötigen eine Fabrik, um einen Militär-Komplex, ein Weltraumdock oder Technikzentrum zu errichten.

## Anlage

---



Komplexe automatisierte Fertigungsanlagen, die Fertigprodukte herstellen. Sie benötigen eine Anlage, um einen Militär-Komplex, ein Weltraumdock oder Technikzentrum zu errichten.

## Militär-Komplex

---



Eine Einrichtung zur Erstellung und Ausbildung von Bodeneinheiten, die Ihnen allerdings keine Einnahmen bringt.

## Weltraumdock

---



Eine schwerelose Konstruktionsanlage, die auf der Weltraumkarte in der Umlaufbahn eines Planeten platziert wird und den Bau von Raumschiffen ermöglicht, jedoch keine Einnahmen erzielt.

## Technikzentrum

---



Eine Ansammlung von Büros und Laboratorien, in denen die Militärwissenschaftler Ihres Imperiums den nächsten Technologie-Level erforschen. Technikzentren produzieren keine Ressourcenpunkte. Im Abschnitt "Technologie" ab Seite 62 finden Sie weitere Informationen zu diesem Thema.



## Produktionseinheit Kaufpreis

PRODUKTIONSEINHEIT	ERDE	MARS	VENUS	EISWELT
BioDom	20	30	20	40
Mine	20	20	30	20
Fabrik	40	40	50	50
Anlage	30	30	30	40
Militär-Komplex	50	50	50	50
Weltraumdock	100	100	100	50
Technikzentrum	"Siehe Abschnitt "Technologie" ab Seite 62"			

## Ressourcenpunktproduktion der Einheiten

PRODUKTIONSEINHEIT	ERDE	MARS	VENUS	EISWELT
BioDom	4	4	7	3
Mine	5	5	4	6
Fabrik	9	10	8	6
Anlage	8	6	5	4
Stadt	10	8	7	5

Militär-Komplex, Weltraumdock und Technikzentrum produzieren keine RP.

-----

Technologie war schon immer ein zweischneidiges Schwert. Ihr eigentlicher Wert wird häufig durch die Abhängigkeit von seltenen oder exotischen Materialien eingeschränkt, so dass sie sich insgesamt eher negativ auf den Kampfverlauf auswirkt. . . . Noch besorgniserregender ist das historische Paradox der Entwicklung von Militärtechnologie. Krieg und Konflikt geben den Anstoss zur raschen Entwicklung neuer Technologien. Ein Kriegszustand ist jedoch die denkbar ungünstigste Situation zum Testen oder Einführen radikaler Neuerungen. Die Erkenntnis dieser Umstände wird häufig als Traditionalismus verkannt, ist jedoch eine der stärksten Seiten der Flotte. Früher dauerte es oft lange Zeit, neue Strategien zu entwickeln, und so wurden Kriege auf der Grundlage von Strategien ausgetragen, die aufgrund neuer Technologie längst veraltet waren. Die Flotte traf daher die Entscheidung, in jedem Gefecht nur solche Methoden und Strategien einzusetzen, die lang erprobt sind. Erst wenn eine neue Entwicklung bedeutend genug ist, um die vorhandenen Strategien nutzlos zu machen, werden Änderungen vorgenommen.

— Dav Su Allison, Admiral i.R.

Gefechtsregeln

25.546T/EB.2

Technologie

-----

## Technologie

Im Verlauf der Gefechte und Kriege kann sich der Tech-Level der zum Kauf stehenden Einheiten erhöhen. Um einen neuen Tech-Level zu erreichen oder zu erhalten, benötigen Sie ein Technikzentrum. Diese produzieren kein Einkommen, ermöglichen Ihnen jedoch den Bau von Schiffen und Truppen mit höherem Tech-Level. Die Kosten für ein Technikzentrum steigen mit jedem weiteren Zentrum. Auf jedem Planeten kann es nur ein Technikzentrum geben, und es muß zuvor bereits jeweils mindestens ein BioDom, eine Fabrik, eine Mine und eine Anlage sowie ein Weltraumdock vorhanden sein.

Der Tech-Level der von Ihnen gebauten Einheiten hängt von der Anzahl der Technikzentren unter Ihrer Kontrolle ab. Jedes weitere erworbene Zentrum ermöglicht Ihnen die Aufwertung oder den Kauf von Boden- und Weltraumeinheiten mit einem um eine Stufe höheren Tech-Level als bisher. Bodeneinheiten haben höchstens vier Tech-Levels, Weltraumeinheiten höchstens sechs. Sie benötigen also acht Technikzentren, um den höchsten Tech-Level zu erreichen, wenn all Ihre Einheiten zu Beginn den Tech-Level Eins haben. Sie können den Anfangs-Tech-Level für Weltraum- und Bodeneinheiten auf dem Konfliktbildschirm für Kriegsszenarien ändern. Selbst wenn Sie den Anfangslevel ändern, müssen Sie jedoch zunächst die erforderliche Anzahl an Technikzentren errichten, ehe Sie Ihren Technologie-Level weiter aufwerten können.

### Technikzentren: Produktionskosten und Level-Aufwertungen

ANZAHL DER ZENTREN	KOSTEN	ZULÄSSIGE TECH-LEVEL
0	—	Schiffs- und Bodenlevel 1
1	100	Schiffstech-Level 2
2	200	Bodeneinheiten-Tech-Level 2
3	400	Schiffstech-Level 3
4	600	Boden-Tech-Level 3
5	1000	Schiffstech-Level 4
6	1500	Boden-Tech-Level 4
7	2000	Schiffstech-Level 5
8	3000	Schiffstech-Level 6

## Einheiten aufwerten

Die Verfügbarkeit eines neuen Tech-Levels gibt Ihnen lediglich die OPTION zum entsprechenden Aufwerten Ihrer Weltraum- und Bodeneinheiten. Sie müssen für jede Einheit bestimmte Kosten aufbringen, um die Aufwertung tatsächlich durchzuführen. Diese Kosten entstehen aus der Ausrüstung einer Einheit mit neuer Technologie. Aufgewertete Einheiten behalten Ihren Erfahrungslevel.

Es ist immer dann ratsam, die Technologie aufzuwerten, wenn Ihr Gegner Ihnen um mehr als einen Level überlegen ist. Ein Gegner mit höherem Tech-Level hat nicht nur bessere Grundstatistiken, sondern eine Einheit mit höherem Tech-Level kann auch öfter und mit verheerenden Auswirkungen den Gegnern angreifen.

## Das Einheiten-Icon

### Anzeige der Einheitenstärke.

Unter jeder Einheit erscheint ein kleiner Kasten, in dem der Kampfwert der Einheit zu sehen ist. Diese Zahl zwischen 1 und 15 spiegelt die Kampfstärke der Einheit wider. Wenn eine Einheit Schaden nimmt oder teilweise zerstört wird, sinkt dieser Wert. Er steigt, wenn Sie Einheiten reparieren oder verlorene Einheiten ersetzen. Die Farbe des Kastens entspricht dem Volk, zu dem die Einheit gehört. Alle Einheiten beginnen mit einem Stärkewert von 10.

### Schadensmarkierung

Erscheint ein rotes Kreuz direkt rechts neben dem Kasten, so bedeutet dies, daß die Einheit Schaden erlitten hat, der ohne Tender oder Weltraumdock repariert werden kann.

### Fadenkreuz

Ein Fadenkreuz erscheint oberhalb einer Einheit, solange diese in der laufenden Runde noch keinen Schuß abgegeben hat, jedoch dazu in der Lage wäre. Es bedeutet nicht, daß sich ein Ziel in Reichweite befindet, sondern lediglich, daß die Einheit auf ein Ziel schießen könnte.

### Transport

An derselben Stelle wie bei anderen Schiffen Fadenkreuze erscheint bei den Transportern ein goldener Punkt, wenn das Schiff eine oder mehr Bodeneinheiten befördert. Die Anzahl der Punkte entspricht der Anzahl der beförderten Einheiten.

## Bewegung

Sämtliche Einheiten, denen Bewegungspunkte verbleiben, sind mit einem blinkenden Kampfstärkekasten gekennzeichnet. Sobald Sie eine Einheit wählen, wird der Bewegungsradius dieser Einheit durch blau markierte Hexagone angezeigt. Klicken Sie den gewünschten Zielort innerhalb dieser Markierung mit der linken Maustaste an, um die Einheit dorthin zu bewegen. Einheiten können verschiedene Bewegungen ausführen, solange Sie ihnen Zielorte innerhalb des Bewegungsspielraums vorgeben. Wenn nach einer Bewegung noch Bewegungspunkte verbleiben, wird der neue Bewegungsradius erneut blau markiert, und Sie können die Einheit durch Anklicken eines Zielorts innerhalb der Markierung erneut bewegen.

Falls eine Bewegung sich als unvorteilhaft herausstellt, können Sie sie abbrechen und die Einheit an ihre Ausgangsposition zurückschicken, sofern Sie die Einheit nicht neben eine gegnerische Einheit oder ein bedeutendes Terrainmerkmal (wie eine Galaxiespalte) bewegt haben. Beachten Sie bitte, daß Sie bei einer schrittweisen Bewegung der Einheiten nur den jeweils letzten Schritt rückgängig machen können.

Einheiten können sich in unerforschte Weltraumgebiete oder deren Erfassungsreichweite begeben. Beachten Sie dabei, daß Sie erst dann über Objekte in Erfassungsreichweite der Einheit informiert werden, wenn diese Einheit nicht mehr gewählt ist. Dadurch wird verhindert, daß Sie Bewegungen zur Erforschung des Weltraums ausführen und diese dann rückgängig machen können. Auf Planeten gibt es keine verdeckten Bewegungen, daher gilt dies nur im Weltraum.

Einheiten können sämtliche Bewegungspunkte nutzen und dann schießen, vor Beginn der Bewegung schießen oder sich bewegen, schießen und sich erneut bewegen, solange sie sich nicht als angreifende Einheit neben eine gegnerische Einheit bewegen. Falls eine angreifende Einheit sich neben eine gegnerische Einheit bewegt, verliert sie sämtliche verbleibenden Bewegungspunkte, kann jedoch immer noch auf den Gegner schießen.

Bewegungen enden immer dann, wenn eine Einheit sich neben eine gegnerische Einheit, ein Schwarzes Loch oder eine Galaxiespalte begibt. Schiffe können sich nie in ein Hexagon bewegen, in dem sich bereits ein anderes Schiff, ein Planet oder ein Schwarzes Loch befindet. Einheiten, deren Treibstoff auf Null gesunken ist, können sich nicht bewegen, denn jede Bewegung erfordert pro Hexagon eine Treibstoffeinheit. Die Ausnahme dabei sind die Umgebungen von Schwarzen Löchern und Galaxiespalten. Diese Terrainmerkmale erfordern zusätzlichen Treibstoff und haben weitreichende Auswirkungen auf die Bewegungsfähigkeit. Bewegungen auf der Bodenkarte entsprechen weitgehend den Bewegungen auf der Weltraumkarte. Bitte beachten Sie, daß Bodeneinheiten sich nicht in Hexagone mit Seen, Gebirgen oder anderen Bodeneinheiten (auch Produktionseinheiten) begeben können. Die einzige Ausnahme sind Skimmer, die sich in jedes beliebige Hexagon bewegen können, in dem sich noch kein anderer Skimmer befindet.

## Erfassung

Die Erfassungsreichweite Ihrer Einheiten im Weltraum wird durch ein purpurfarbenes Feld angezeigt. Auf den Planeten ist eine Erfassung nicht möglich, da technologische Fortschritte und die Anwesenheit anderer Schiffe in der Umlaufbahn sämtliche Einheiten und Geländemerkmale auf dem Boden sichtbar machen. Hinweis: Wird eine Einheit bewegt, erhalten Sie erst am Ende der Runde Informationen zur aktuell erfaßten Umgebung.

-----

Der Kadett fuhr den Scanner voll hoch. Bethesda war der einzige grosse Planet des Systems. Eine besondere Eigenheit der Evolution hatte die Planetenbildung ansonsten verhindert, so dass die Sonne stattdessen von sechs Asteroidengürteln umkreist wurde. Dies erschwerte den Zugang zum System, und die Scanner zweigten, dass selbst der vom Einsatztrupp gewählte Kurs von Hindernissen übersät war. Dies, beschloss der Fähnrich, war ein mieser Ort, um eine Karriere zu beenden, die noch nicht einmal richtig begonnen hatte. Seine Hand zitterte, als er die in seine Konsole programmierten Einheiten zum letzten Mal überprüfte. .

— Memoiren eines Offiziers

-----

## Kampf

Wenn Sie einer Einheit den Schußbefehl auf eine andere Einheit erteilen, kommt es zum Kampf. Mögliche Ziele für eine Einheit mit einer Reichweite von 1 oder mehr sehen Sie im Fadenkreuz, das über der Einheit erscheint, sobald Sie den Mauszeiger auf sie bewegen. Einheiten mit einer Reichweite von Null können nur Einheiten im selben Hexagon angreifen. Gefechte mit der Reichweite Null werden in der Regel von Skimmern und Bodeneinheiten ausgetragen.

Wenn Sie auf eine Einheit schießen und sich dabei innerhalb der Schußreichweite der angegriffenen Einheit befinden, erwidert sie automatisch das Feuer. Befinden Sie sich jedoch außerhalb der Reichweite oder ist der angegriffenen Einheit die Munition

ausgegangen, so schießt sie nicht zurück. Mehrere Faktoren, darunter beispielsweise Terrain, Erfahrung, Angriffs- und Verteidigungsstärke sowie ein Zufallswert, bestimmen ihre Kampfkraft.

## **Einflußgebiet**

Eine Einheit hat Einfluß auf einen Umkreis von sechs Hexagonen. Der Einflußbereich von Bodeneinheiten gilt dabei nur für andere Bodeneinheiten, der von Skimmern nur für andere Skimmer. Wenn Sie eine Einheit in den Einflußbereich einer gegnerischen Einheit bewegen, wird die Bewegung Ihrer Einheit beendet, und Sie müssen entweder angreifen oder die Runde dieser Einheit beenden.

## **Raketenschiffe und Artillerieunterstützung**

Raketenschiffe und Artillerie verfügen über Langstreckenraketen und andere Waffen zur Unterstützung angegriffener Einheiten. Wenn eine benachbarte Einheit eine verbündete Einheit in der Nähe des Raketenschiffs angreift, verteidigt dieses die Einheit mit Langstreckenbeschuß.

## **Strahlenwaffen und Raketen**

Weltraumeinheiten können zweimal angreifen, jeweils einmal mit Strahlenwaffen und mit Raketen. Strahlenwaffen müssen vor den Raketen abgefeuert werden und richten in der Regel eher Schaden am Ziel an, als es völlig zu zerstören. Im Gefecht feuern beide Seiten ihre Strahlenwaffen ab, bevor die erste Rakete abgefeuert werden kann. Von Strahlenwaffen beschädigte Einheiten werden unter Umständen zerstört, bevor sie ihre Raketen abfeuern können. Raketen sind zwar langsamer als Strahlenwaffen, zerstören ihr Ziel jedoch mit höherer Wahrscheinlichkeit. Sämtliche Weltraumeinheiten verfügen über getrennte Verteidigungswerte für die beiden Angriffsarten.

## **Bodenangriff und -verteidigung**

Bei Bodeneinheiten unterscheidet man zwischen schweren Zielen, leichten Zielen und Luftzielen. Schwere Ziele sind stark gepanzerte Einheiten, wie zum Beispiel Panzer, während leichte Ziele wie die Infanterie und manche Artillerieeinheiten kaum gepanzert sind. Skimmer sind natürlich immer Luftziele. Die Wirksamkeit der Einheiten gegen verschiedene Ziele ist unterschiedlich. Luftabwehreinheiten eignen sich beispielsweise nicht besonders zur Verteidigung gegen Bodeneinheiten, während andere Bodeneinheiten, zum Beispiel die Infanterie, den Skimmern nicht das Geringste anhaben können. Einige Einheiten können keinen Angriffe auf bestimmte Zieltypen durchführen, sich jedoch gegen diese verteidigen. Bei der Verteidigung gegen schwere und leichte Angriffe gilt der Wert der Einheit für die Bodenverteidigung; bei Angriffen aus der Luft kommt die Luftabwehr-Bewertung zum Tragen.

## **Munition**

Mit jedem Schuß verbraucht eine Einheit einen Munitionspunkt. Wenn sie sich daher gegen mehrere Angriffe verteidigen muß oder als Artillerie-Einheit mehrere Schüsse zur Unterstützung benachbarter Einheiten abgibt, verbraucht sie unter Umständen den größten Teil ihrer oder gar sämtliche Munition in nur einer Runde.



## Eroberung eines Planeten

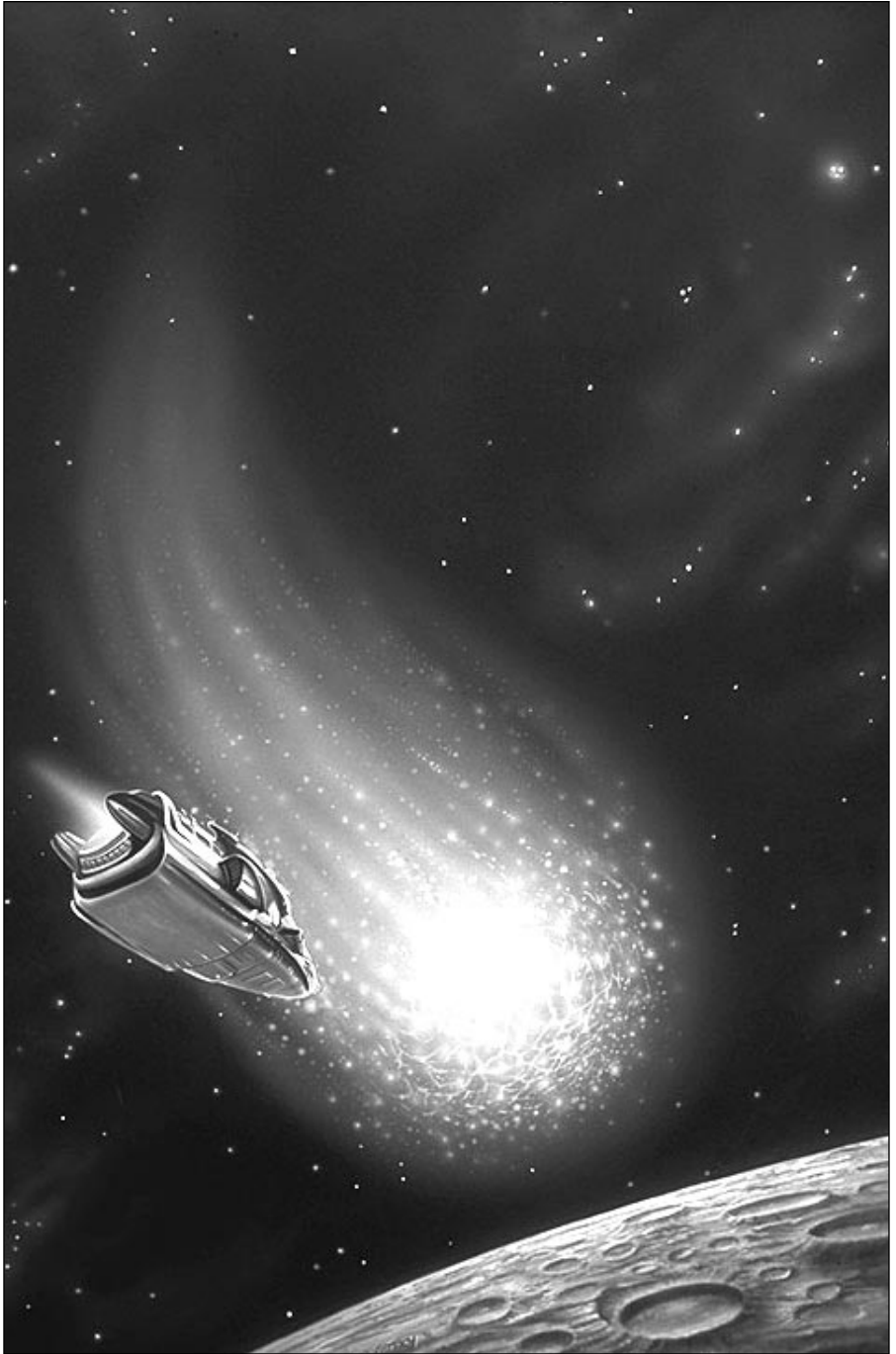
Der angreifende Spieler bewegt seine Einheiten zuerst. Die Bewegung von oder der Angriff mit Bodeneinheiten verhindert die Landung weiterer Einheiten während dieser Runde. Bodeneinheiten können nicht in derselben Runde bewegt werden, in der sie gelandet sind, können jedoch zu ihrer Verteidigung feuern. Zu Beginn der nächsten Bodenrunde können die neuen Einheiten ganz normal bewegt werden und angreifen.

Ab Beginn der Runde mit der ersten Landung stehen Angreifer und Verteidiger ein bestimmte Anzahl Runden zur Verfügung, fünf beim Kampf. Die Anzahl der Bodenrunden pro Weltraumrunde können Sie in den Kriegsszenarien auf dem Konfliktbildschirm ändern. Alle Bodenrunden müssen in einer bestimmten Reihenfolge absolviert werden. Wenn der Spieler, dessen Weltraumrunde es ist, die Bodenkarte nach der ersten Bodenrunde verläßt, enden für den Verlauf dieser Weltraumrunde sämtliche Bodengefechte auf diesem Planeten. Die Lage auf dem Planeten bleibt bis zur nächsten Weltraumrunde unverändert. Es ist durchaus möglich, daß zur Eroberung einer relativ großen und gut verteidigten Welt mehrere Weltraumrunden erforderlich sind. Wenn zwei Völker um einen Planeten kämpfen, kann kein drittes Volk auf ihm landen. Spieler können einen Planeten während einer Weltraumrunde nicht zweimal angreifen; ein Spieler kann also nicht sämtliche Invasionseinheiten verlieren oder abziehen und später in seiner Runde erneut angreifen.

Eine Welt gilt als erobert, wenn sämtliche Verteidigungseinheiten zerstört wurden oder alle Städte nach drei Bodenrunden in der Hand des Invasoren sind. Sobald eine Welt erobert ist, werden zu Beginn der nächsten Weltraumrunde des Eroberers sämtliche verbleibenden Verteidigungseinheiten auf dem Planeten eliminiert. Beachten Sie bitte, daß ihre Bodeneinheiten auf einem eroberten Planeten nach drei Weltraumrunden automatisch aus Mangel an Nachschub und Verstärkung zugrunde gehen, wenn Sie die Kontrolle über den Weltraum über dem Planeten verloren haben.

## Automatische Niederlage

Es gibt verschiedene Fälle, in denen die eine oder andere Seite im Gefecht eine automatische Niederlage erleidet. Falls eine Invasionsmacht drei Weltraumrunden (also 15 Bodenrunden) auf einem Planeten verbringt, ohne auch nur eine einzige Stadt zu erobern, fällt die Angriffstruppe dem Mangel an Unterstützung und Nachschub zum Opfer. Ein Planet ohne gegnerische Einheiten ist automatisch besiegt, sobald der Angreifer die erste Stadt erobert.



## Landen und Laden von Transportern

Um eine Einheit mit einem aktiven Transporter auf einem Planeten zu landen, klicken Sie die Schaltfläche Auf Planet landen an. Daraufhin erscheint der Transporterbildschirm, der die Hälfte Ihres Monitors einnimmt. Wenn Sie über den Planeten herrschen, klicken Sie ihn an einer beliebigen Stelle zweimal an. Ist der Planet jedoch umstritten, so müssen Sie eine Landezone zweimal anklicken. Einheiten können dann in einem Umkreis von zwei Hexagonen um die Landezone positioniert werden. Klicken Sie dazu zunächst eine der Bodeneinheiten im Laderaum und dann eins der markierten Hexagone an. So positionieren Sie die Einheit. Neu positionierte Truppen können in derselben Runde nicht bewegt werden. Jegliche Einheiten der angegriffenen Seite, die sich im Umkreis von zwei Hexagonen einer Landezone befinden, werden automatisch vernichtet, sobald die Landezone benutzt wird. Dies liegt an der Ionenstrahlung aus dem Auspuff der Landefahrzeuge und am Bombardement aus dem Weltraum. (Das bedeutet, daß Sie nicht einfach sämtliche Landezonen besetzen und so ihre Nutzung verhindern können.)

Sobald Sie mit der Landung von Truppen aus einem weiteren Transporter beginnen, können Sie nicht mehr zu Transportern zurückkehren, die bereits Einheiten gelandet haben. Sie sollten erst dann Bodeneinheiten auf einem umstrittenen Planeten bewegen, wenn Sie in dieser Runde alle gewünschten Einheiten gelandet haben. Sobald eine Einheit sich bewegt oder schießt, können keine weiteren Einheiten mehr auf dem Planeten gelandet werden.

Um Truppen von einem gegnerischen Planeten aufzunehmen, bewegen Sie die Einheit in eine Landezone und antworten "ja", wenn Sie gefragt werden, ob Sie die Einheit laden wollen. Ziehen Sie die Einheit anschließend zu einem freien Laderaum auf dem Transporterbildschirm. Bodeneinheiten benötigen keine Bewegungspunkte, um eingeladen werden zu können. Die Aufnahme von Bodentruppen verbraucht allerdings alle Bewegungspunkte des Transporters.

Truppen können auf einem gegnerischen Planeten landen oder von seiner Oberfläche aus eingeladen werden, solange sich ein Transporter direkt neben dem Hexagon des Planeten befindet und sich keine gegnerischen Weltraumeinheiten in direkter Nähe des Planeten aufhalten. Durch Umschalten zwischen den Weltraum- und Bodenbildschirmen können Sie in einer Runde mehrere Transporter beladen.

Auf einem eigenen, sicheren Planeten können Sie die Truppen überall landen oder einladen. Befolgen Sie dazu die oben beschriebenen Schritte.



---

## Gefechtsregeln

### 1b.45b.7L.1

#### Logistik/Frontdepots/Wartung

Ein Schiff ohne Nachschub ist im Kampf fast hilflos. Über Hunderte von Jahren haben wir gelernt, dass der Mangel selbst des unscheinbarsten und scheinbar nutzlosesten Gegenstandes während einer Konfrontation zur Katastrophe führen kann. Es ist daher von unschätzbbarer Bedeutung, dass sämtliche Einheiten der Flotte jederzeit auf Nachschub zurückgreifen können, und zwar so nahe an potentiellen Kampfgebieten wie nur möglich.

---

## Nachschub

Alle Einheiten benötigen Nachschub, wenn ihnen Treibstoff oder Munition ausgehen. Nachschub gibt den Einheiten die Hälfte ihrer ursprünglichen Treibstoff- und Munitionsmengen. Skimmer können nur dann Nachschub erhalten, wenn sie sich mindestens eine inaktive Bodenrunde lang in der Nähe einer verbündeten Stadt, Landzone oder eines Militär-Komplexes befinden. Alle anderen Einheiten erhalten automatisch Nachschub, wenn sie eine Runde lang keine Bewegungen ausführen und sich nicht in unmittelbarer Nähe einer gegnerischen Einheit befinden.

## Instandsetzung und Ablösung

Wann immer Ihre Schiffe und Bodentruppen einen Kampf aufnehmen, riskieren Sie Verluste und Schäden. Um Ihre Truppen in Höchstform zu halten und die Zerstörung wertvoller Einheiten zu vermeiden, müssen Sie wissen, wann Einheiten repariert und abgelöst werden sollten. Wenn die Stärke einer Weltraumeinheit sinkt, liegt das häufig an Schäden, die repariert werden können. Manchmal verlieren Sie jedoch auch Einheiten völlig und müssen diese dann ersetzen. Sie sehen den Unterschied, indem Sie zunächst die betroffene Einheit und dann die Schaltfläche Einheit untersuchen anklicken und so den Einheiteninfo-Bildschirm aufrufen. Dort erscheinen sowohl die verbleibende Kampfkraft der Weltraumeinheit als auch das Ausmaß an Schaden. Sie können alle Schäden an Weltraumeinheiten während Ihrer Runde reparieren, indem Sie die Schaltfläche Einheit instandsetzen anklicken, solange sich die Einheit nicht neben einer gegnerischen befindet. Wenn eine Bodeneinheit Verluste hinnehmen mußte, kann sie nur durch die Bereitstellung von Ablösungen wieder auf den vollwertigen Stand gebracht und nicht instandgesetzt werden. Haben Sie eine Einheit verloren, so müssen Sie eine Ablösung vornehmen. Der Einsatz von Ablösungen ist nur dann möglich, wenn keine gegnerischen Einheiten neben der betroffenen Einheit positioniert sind. Weltraumeinheiten müssen sich außerdem in der Nähe eines Weltraumdocks oder Tenders befinden. Wenn Sie einfach die Schaltfläche Ablösung verwenden, werden die Verluste der entsprechenden Einheit durch neue Rekruten wettgemacht. Dabei sinkt allerdings der Erfahrungslevel der Einheit. Neue Truppen sind einfach weniger gut als erfahrene Einheiten. Der Einsatz dieser Option ist jedoch billiger als Elite-Ablösung. Falls Sie die erforderlichen Ressourcenpunkte haben, kann es sich lohnen, die Verluste Ihrer Einheit durch frische, umfassend ausgebildete und erfahrene Truppen mit demselben Erfahrungslevel wie der Rest der Einheit auszugleichen.

### Skimmer-Ablösungen

Skimmer können nur dann Ablösungen erhalten oder repariert werden, wenn sie sich neben einer verbündeten Stadt, einem Militär-Komplex oder einer Landezone befinden. Dabei dürfen natürlich keine gegnerischen Einheiten in direkter Nähe sein. Reparaturen und Ablösungen erfolgen wie oben beschrieben über das Einheitenmenü.

### Zusätzliche Stärke

Eine Einheit mit einem Erfahrungslevel von einem Stern oder mehr kann für kurze Zeit zusätzliche Stärke erhalten, indem Sie Elite-Ablösungen vornehmen, wenn die Einheit bereits eine Kampfkraft von 10 Punkten oder mehr hat. Die aktuelle Kampfkraft einer Einheit kann jedoch nie mehr als 10 Punkte über den Sternen der Einheit liegen. Jedes Mal, wenn ein Spieler unter diesen Bedingungen Elite-Ablösungen einsetzt, steigt die Stärke der Einheit um einen Punkt. Die maximal mögliche Stärke einer Einheit beträgt 15, d.h. 10 plus 1 Punkt pro Erfahrungsstern, von denen es höchstens 5 gibt.

## VÖLKER- UND EINHEITENSTATISTIKEN

-----

Die Menschheit hat ihre Kampffähigkeiten weit über den Rahmen des Nötigen hinaus bewiesen. Wenige Spezies teilen oder verstehen unsere Bewunderung für Zerstörung. Alle, die uns verstehen, sind ausnahmslos die treuesten Verbündeten oder bittersten Feinde der Menschheit.

— Dav Su Allison, Admiral i.R.

-----

### Die Völker von STAR GENERAL

#### Die Flotte

---



Vor zweitausend Jahren war die Erde der Mittelpunkt eines Imperiums, das sich über dreitausend Sterne erstreckte. Aber im Laufe der Zeit wandelte das Imperium sich von einer Koalition der Völker in ein Instrument für einige wenige Menschen zur Unterwerfung der anderen Völker. Furcht und Macht allein reichten jedoch nicht, um eine dermaßen bösartige Struktur lange aufrechtzuerhalten, und das Imperium wurde in selbstzerstörerische Kriege gerissen. Dieses finstere Zeitalter währte beinahe tausend Jahre. Aus den Ruinen des Imperiums entstand der multikulturelle Bund der Welten. In Anbetracht der Räuber und Gegner auf allen Seiten gründete der Bund die Flotte. Seit mehr als tausend Jahren beschützt die Flotte nun schon die wachsende Anzahl der Bundesangehörigen.

## Die Cephianer

---



Die kleinwüchsigen Cephianer schätzen Arglist und Irreführung. Ihre Legenden kennen nur ein einziges Thema: die Überwindung eines anscheinend wesentlich stärkeren Gegners durch Täuschung und Betrug. Die Cephianer sind ausgezeichnete Techniker, und ihre Raumschiffe sind weder klein noch schwach. Während die Cephianer keinerlei Wert auf ästhetische Gesichtspunkte zu legen scheinen, strotzen ihre Schiffe schier vor Technologie, die Gegnern sehr gefährlich werden kann.

Die Cephianer setzen auf Technik anstatt Nahkampf und ziehen sich daher schnell zurück, um aus sicherer Entfernung Langstreckenangriffe auszuführen. Wann immer möglich, vernichten Sie als erstes das modernste gegnerische Raumschiff. Am Boden verschanzen sie sich und bündeln ihr Artilleriefeuer gegen die technologisch hochwertigeren Ziele. Antriebskraft der Cephianer ist ihre Gier. Sie nehmen immer die leichteste Beute mit dem geringsten Risiko. Vor starken Gegnern ziehen sie sich zurück und geben dabei sogar vorübergehend Planeten auf. Lassen Sie sich jedoch nicht täuschen - ihre Lieblingsstrategie ist es, sich zu einer stärkeren Truppe zurückzuziehen und die nachjagenden Verfolger überraschend zu zerschlagen. Ebenso können sie sich in der Hoffnung von einer Welt zurückzuziehen, daß sie später zurückkehren und großen Mengen an Bodeneinheiten auf dem Planeten den Nachschub abschneiden können.

## Die Xritra

---



Die insektoiden Xritra lassen ihre Raumschiffe heranwachsen. Ihre Kultur und Wissenschaft bedient sich der kontrollierten Mutation und Genmanipulation in einem Ausmaß, das andere Völker sich kaum vorstellen können. Ihr Wissen über sämtliche Lebensformen ermöglicht ihnen die Entwicklung von Waffen, die tödlich sind und kaum Verteidigungsmöglichkeiten lassen, selbst wenn sie rechtzeitig erkannt werden. Dank ihrer schnellen Fortpflanzungsrate ist die Infanterie ebenso zahlreich wie entbehrlich. Die Bodeneinheiten sind mächtig, und die Schiffe sind gefährlich, obwohl sie bizarr aussehen mögen.

Die Xritra neigen noch immer dazu, ihre Gegner in Schwärmen zu überfallen, und fallen wann immer möglich über bereits verwundete Opfer her. Die instinktive Reaktion dieser Insektoiden ist es, sich mit ganzer Kraft ins Gefecht zu stürzen. Wer ihre Bienenstock-Raumschiffe, Planeten oder Transporter bedroht, sollte auf ihre entschiedene Reaktion gefaßt sein. Wenn sie einmal gereizt wurden, kämpfen sie beharrlich, und es ist kaum möglich, einem Gefecht auszuweichen. Auch am Boden sind sie aggressiv und lassen sich selten die Gelegenheit zum Überfallen einer Landezone entgehen, selbst wenn sie dafür Städte ungeschützt zurücklassen müssen. Die Xritra rechtfertigen ihr Expansionsbestreben mit der Notwendigkeit, weitere Krieger und Arbeiter unterzubringen, die dann wiederum bei der weiteren Expansion helfen. In der Sprache der Xritra gibt es kein Wort für Frieden.

## Die Hressan

---



Die Hressan sind die ultimativen Samurai. Diese katzenartigen Wesen nehmen jede Herausforderung an und ziehen sich nie aus dem Kampf zurück. Ihre Entschlossenheit macht selbst ihre kleinsten Schiffe zu einem beachtlichen Gegner. Ihre Taktik beruht auf dem Angriff und der Zerstörung ihrer gefährlichsten Gegner, und dank ihrer Fähigkeiten als Piloten und Scharfschützen ist diese Strategie häufig von Erfolg gekrönt. Die katzenschnellen Reflexe der Hressan geben ihnen einen kaum meßbaren, aber entscheidenden Vorteil über ihre langsameren Gegner.

Im Weltraum zeigen die Hressan ihre Krallen. Ihre Hauptziele sind Einheiten, die eins ihrer Schiffe angreifen oder sich in direkter Nähe aufhalten. Am Boden suchen die Elite-Einheiten der Hressan den Kampf, um ihre Ehre zu beweisen, während die gewöhnliche Infanterie zum Schutz der Städte zurückgelassen wird. Auch Skimmerpiloten der Hressan verfolgen einen Konfrontationskurs, suchen nach Gegnern und verwickeln diese in Gefechte.

## Die Schleinel-Hegemonie

---



Außer dem Bund ist das einzige andere Imperium der Menschen in diesem Teil der Galaxie die Schleinel-Hegemonie. Dieser letzte Überrest der heuchlerischen humanistischen Liga, die bereits vor zwei Jahrtausenden bloßgestellt wurde, litt in der finsternen Zeit nach dem Zusammenbruch des Imperiums weniger als die meisten anderen. Die Hegemonie ist eine Oligarchie von zwölf Familien, die ihre Welten in gnadenloser Tyrannei regieren; nach zwei Jahrtausenden eines unerbittlichen Klassensystems ergeht es den Bauernmenschen wenig besser als den Aliensklaven der Regierungsfamilien. Die Schleinel haben ihre gotische Kultur über zwei Jahrtausende entwickelt. Nach Jahrhunderten der Inaktivität stellte die Hegemonie sich endlich der Bedrohung, die ihre Nachbarn darstellen.

Während den Cephianerschiffen jegliches Design abzugehen scheint, sind die Raumschiffe der Schleinel-Hegemonie fast zu schön, um tödlich zu sein. Sie enthalten Waffen und Sensoren, deren Kraft fast die der schon legendären Imperialen Weltraummarine erreicht, und nicht nur hochentwickelte Technologie, sondern auch enormen Luxus für die Offiziere an Bord. Die einzige Loyalität der Schleinel gilt ihrer Familie. Sie bevorzugen die Isolation, reagieren jedoch mit überwältigender Stärke auf jegliche Provokation. Ihr Hauptziel ist die Zerstörung von Transportern, selbst wenn sie dabei ein eigenes Schiff verlieren. Wann immer möglich, schicken Sie ihre Einheiten bis weit in gegnerisches Gebiet hinein.

## Die Khalianer

---



Niemand weiß, wie ein dermaßen barbarisches Volk wie die Khalianer die Geheimnisse des interstellaren Fluges meistern konnte. Man sagt, daß sie vor weniger als einem Jahrhundert noch eine nomadische Kultur waren, deren Entwicklungsstand dem der Erdenbewohner im 5. Jahrhundert vor Christus entsprach. Der Bund vermutet, daß die Schleinel die Khalianer ausrüsteten, um sie als Ablenkungsmanöver gegen die Bundes-Flotte einzusetzen. Wenn das wahr ist, hat die Hegemonie allen Grund, ihre Entscheidung zu bedauern. Die Krieger der Khalianer, und das ist der Großteil der erwachsenen Bevölkerung, werden von ihren Gegnern "Wiesel" genannt und bevorzugt Plündern statt Arbeit. Mut ist ihre wichtigste Tugend. Nach einem Überfall der Khalianer bleiben häufig nur Tote und Ruinen zurück.

Die Wiesel sind überaus aggressiv. Sie greifen jedes mögliche Ziel an, und zwar, wenn nötig, auf Kosten der eigenen Verteidigung. Da sie lebende Ziele vorziehen, greifen sie eher die Bevölkerung als mechanische Einheiten an. Ihre Schiffe sind die am wenigsten entwickelten und am schwersten bewaffneten aller Völker. Wenn eine Einheit geschwächt ist, stürzt sie sich mit letzter Kraft in den Kampf auf Leben und Tod. Ihre liebste Beute ist Hochtechnologie. Die Khalianer ziehen leicht zu tötende Ziele vor und widmen sich daher gnadenlos den kleineren oder angeschlagenen Schiffen in einer gegnerischen Flotte. Am Boden ziehen Sie es vor, Produktionseinheiten zu überfallen und die Technologie zu plündern. Starke Verteidigungsanlagen gehen sie aus dem Weg, solange sie keine klare zahlenmäßige Überlegenheit besitzen. Khalianische Zerstörer-Eskorten und Stoßtrupp-Infanterie operieren unabhängig voneinander und neigen dazu, ziellos umherzuziehen und eine Straße der Zerstörung im Gebiet des Gegners zu hinterlassen. Vor mächtigen Einheiten ergreifen sie die Flucht, daher sind sie kaum zu fassen.

## Die Dragonianer

---



Die reptilartigen Dragonianer sind paranoid, gehen nie ein unnötiges Risiko ein und sind fest davon überzeugt, daß ein Universum nur unter ihrer alleinigen Herrschaft sicher sein kann. Die Dragonianer sind eine uralte Kultur und verfügen über ein eindrucksvolles Arsenal hochentwickelter Waffen. Nur die Raumschiffe der Khalianer sind mit mehr Waffen beladen. Die Konstruktion der meisten Raumschiffe und Bodenfahrzeuge der Dragonianer beruht auf ausgehöhlten Asteroiden. Die Stärke dieser natürlichen Rumpfe bietet zusätzliche Panzerung und sagt den über zwei Meter großen Reptilien sehr zu.

Diese Echsen ziehen befestigte Verteidigungslinien vor und verschanzen sich schnell. Das Territorialbestreben der Dragonianer wird nur von ihrem Verteidigungswillen übertroffen. Jeglicher Angriff auf ihr Gebiet wird sofort geahndet. Dies bedeutet allerdings nicht, daß sie selbst nicht den Planeten eines anderen Volkes an sich reißen würden, sondern, daß sie diesen Planeten dann als ihren rechtmäßigen Besitz betrachten und gnadenlos verteidigen. Im Weltraum fliegen ihre Schiffe in Formation, durch die stark gepanzerte Schiffe den Großteil des gegnerischen Feuers abwehren, während die schwächeren Schiffe die Flanken verteidigen.



## Einheitenbeschreibungen

### WELTRAUMEINHEITEN

Manche Schiffe sind mit Strahlenwaffen ausgerüstet, andere mit Raketen. Bei der Auswahl der Schiffe, die Sie bauen, sollten Sie daran denken, daß Strahlenwaffen gegnerische Schiffe in der Regel beschädigen, so daß sie an Ort und Stelle repariert werden können, während Raketen ihr Ziel meistens zerstören, so daß zur Instandsetzung ein Tender oder Weltraumdock erforderlich ist. Strahlen erreichen ihr Ziel eher als Raketen, doch der Schaden tritt gleichzeitig auf.

#### Schlachtschiff (SC)

---



Dies sind die schlagkräftigsten Schiffe im Spiel, sie sind schwer bewaffnet und gepanzert. Schlachtschiffe sind mit Strahlenwaffen bestückt und verfügen über starke Antistrahlen-Panzerung, die sie vor Angriffen der Grenadiere schützt. Von Nachteil ist allerdings, daß ihre Größe und ihre Unfähigkeit, mehr als ein Ziel auf einmal aufs Korn zu nehmen, sie relativ anfällig gegenüber Raketen kleinerer Schiffe macht. Dieser Schiffstyp ist das Herz Ihrer Flotte. Im Zeitalter der Flottenkriege formierten sich Segelschiffe in einer Linie, um ihre gemeinsame Feuerkraft zu erhöhen und sich Seite an Seite mit eisernem Standvermögen allen Attacken des Gegners zu widersetzen. Das Schlachtschiff ist das moderne Modell dieses Schiffstyps. Diese Schiffe dienen vor allem zum Aufhalten des Gegners. Sie sind sehr teuer, und ihr Verlust wiegt schwer. Setzen Sie diese Langstrecken-Einheiten ein, um weniger kostspielige Einheiten zu unterstützen.

#### Schlachtkreuzer (SK)

---



Diese Hybriden sind fast so schwer bewaffnet wie die Schlachtschiffe. Auch sie verfügen ausschließlich über Strahlenwaffen. Allerdings sind sie nur leicht gepanzert und daher schneller. Schlachtkreuzer können Angriffe unternehmen oder als mobile Reserveeinheit eingesetzt werden. Aufgrund ihrer schwächeren Panzerung sind sie in keinem Fall als Ersatz für die Schlachtschiffe anzusehen, da sie deren massiver Feuerkraft unterlegen sind. Als "Minischlachtschiff" sind diese Schiffe stärker als alle anderen Kampfeinheiten, die sie attackieren könnten, und schnell genug, um Beschuß stärkerer Schiffe zu entkommen.

## Kreuzer (KR)

---



Die Kreuzer sind weniger stark bewaffnet und leichter gepanzert als die Schlachtschiffe. Aufgrund der starken Strahlenwaffen sind sie mächtige Angreifer. Viele Seeleute sehen die Kreuzer als das Rückgrat der Kriegsmarine mit massiven Strahlenwaffen und durchschnittlichem allgemeinem Verteidigungspotential. Diese Schiffe können zu mehreren sogar Schlachtschiffe zerstören und kleinere Schiffe stark beschädigen. Sie sind gleichermaßen mit Feuerkraft und Panzerung ausgestattet. Kreuzer kosten nur ein Drittel dessen, was ein Schlachtschiff kostet und verfügen über halb so starke Feuerkraft. Sie können einen Schußwechsel mit fast allen außer den größten Schiffen überstehen und sogar ein bis zwei Raketenangriffe verkraften. Ein Kreuzergeschwader kann einen großen Teil des Universums absichern und eignet sich deshalb hervorragend zum Aufklärungseinsatz in eigenem und gegnerischem Territorium, wo sie weniger starke Schiffe leicht ausschalten können.

## Leichte Kreuzer (LK)

---



Bei der Entwicklung der leichten Kreuzer wurde vor allem auf Geschwindigkeit und weniger auf Feuerkraft

Wert gelegt. Sie sind meistens mit Strahlenwaffen und kleinen Raketen bestückt. Ihr größter Vorteil liegt in ihrer Vielseitigkeit, dem relativ geringen Preis und dem hohen Strahlenangriffspotential. Leichte Kreuzer sind in der Lage, sich größeren Strahlenwaffenschiffen zu widersetzen und verfügen über anderthalb mal soviel Feuerkraft wie Zerstörer. In Gefechten mit diesen Schiffen können sie sich deshalb leicht einen Vorteil erkämpfen. Außerdem sind sie fast so schnell wie die kleineren Schiffe. Am besten eignen sich leichte Kreuzer eigentlich zur Unterstützung von Zerstörerstaffeln oder Zerstörer-Eskorten. Mit ihren Strahlen schalten sie Zerstörer auf Abfangeinsatz aus, ehe sie nahe genug für einen Raketenangriff sind. Sie sind auch für Geleitschutzeinsätze für Schlachtschiffe geeignet. Darüber hinaus sind sie selbst hervorragende Stoßtrupps, die schnell und groß genug sind, um Weltraumdocks, Transporter und Tender in die Luft zu jagen.

## Zerstörer (ZR)

---



Zerstörer sind sozusagen die Arbeitstiere jeder Marine. Die Besatzungen dieser Schiffe sprechen allerdings immer stolz davon, daß sie ersetzbar und daher besonders wertvoll sind. Zerstörer verfügen über genug Raketen, um Weltraumdocks in zwei Runden völlig auszuschalten. Und die Menge an Zerstörern stellt eine immense Bedrohung dar. Sechs bis acht Zerstörer können zum Preis eines Schlachtschiffs gebaut werden. Und wenn diese Anzahl gemeinsam einen Angriff startet, kann ein größeres Schiff locker in ein bis zwei Runden vernichtet werden, wenn keine Eskorte in der Nähe ist. Nach dem Ende eines solchen Kampfes bleiben oft zwei bis drei Zerstörer unversehrt, während das Schlachtschiff sich nach mehreren Raketenangriffen geschlagen geben mußte. Zerstörer sind eben aufgrund der höheren Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit schwer mit Raketen zu treffen. Die vielseitigen Zerstörer sind demnach das ideale Schiff für die Nachhut größerer Formationen, da sie schnell entkommen bzw. in ihrer Rolle als verschmerzbares Opfer Flankenangriffe abwehren können. Darüber hinaus eignen sie sich hervorragend zum Erledigen angeschlagener Kreuzer und Schiffe ähnlichen Typs, bei denen es sich nicht lohnt, mit großen Geschützen zuzuschlagen.

## Zerstörer-Eskorte (ZE)

---



Die Zerstörer-Eskorten sind gut genug bewaffnet, um sich vor Konvois zu schützen und gegnerische Zerstörer davon abzuhalten, größere, gegenüber ihren Raketenangriffen anfällige Schiffe zu attackieren. Sie sind vor allem mit Strahlenwaffen bestückt, die zum Ausschalten von Schiffen dienen, bevor diese mit ihren Raketen zuschlagen. Sie sind fast so vielseitig wie die Zerstörer, können aber leichter eliminiert werden. Außerdem ist die Zerstörer-Eskorte schneller als alle anderen Schiffe abgesehen vom Kanonenboot. In einem Wirtschaftskrieg, der sich auf die Zerstörung und Verteidigung von Merkantilus-Flotten konzentriert, eignen sich diese Schiffe ideal als Stoßtrupp und Verteidiger. Da sie schnell genug sind, weitreichendes Territorium abzudecken, können sie eine Runde gegen einen Zerstörer oder leichten Kreuzer problemlos überstehen. Das ist lange genug, um der Merkantilus-Flotte Zeit zur Flucht bzw. zum Warten auf Verstärkung zu geben. Ihr Verlust ist noch leichter zu verkraften als der von Zerstörern. Zerstörer-Eskorten werden vor allem dann gerne geopfert, wenn sie einige Merkantili mit sich nehmen. Sie sind so kostengünstig, daß sie sogar dann ein Plus verzeichnen können, wenn ein Angriff mit ihrer Zerstörung endet. Die durch diese Schiffe verursachte Bedrohung, vor allem in Verbindung mit einem leichten Kreuzer, kann stärkere und wertvollere Einheiten in ihre

Grenzen weisen. Während der Gegner sein gesamtes Imperium zu schützen versucht, können Sie sich in aller Ruhe überlegen, wo sie zuerst angreifen.

### Kanonenboot (KB)

---



Kanonenboote sind klein und haben wenig Standvermögen. Sie verfügen über so viele Waffen wie nur möglich und kaum Verteidigungsmaßnahmen.

Aufgrund der geringen Anschaffungskosten und hohen Geschwindigkeit sind sie die Top-Abfangjäger, wenn Zerstörer und bemannte Torpedos bekämpft werden müssen. Sie eignen sich ideal für Patrouillen und bewaffnete Späheinsätze, da sie schnell genug sind, sogar den mächtigsten Schiffen zu entkommen. Sie sind auch ein hervorragendes Mittel zum Bekämpfen gegnerischer Stoßtrupps in Ihrem Imperium. Kanonenboote sind die schnellsten Schiffe im ganzen Spiel.

### Bemannter Torpedo (BT)

---



Bemannte Torpedos sind mehr eine kulturelle als eine militärische Waffe. Sie stürzen sich sozusagen auf ihre Ziel und werden beim Angriff völlig zerstört. In diesem Spiel verfügen drei Völker über diesen

Schiffstyp. Die Xritra setzen ihn ein, weil ihnen ein einzelnes Leben wenig gilt und jedes Opfer recht ist (nach dem Motto: Zum Wohl der Allgemeinheit...). Das Schleinel-Imperium sieht seine Untertanen nicht als Menschen, sondern als Leibeigene, deren Verlust als wirtschaftlich günstige Möglichkeit zum Befördern des Sprengkopfes bewertet wird. Und die Cephianer-Wissenschaftler würden das ganze Universum in die Luft jagen, nur um den Knall zu hören. Ihre Torpedos sind mit Freiwilligen bemannt, deren Opferbereitschaft von niemandem nachvollzogen werden kann. Diese Schiffe werden am besten zum Ausschalten großer Schiffe und Zerstören ihrer Unterstützung eingesetzt.

### Merkantilus (ME)

---



Die Schiffe vom Typ Merkantilus produzieren Ressourcenpunkte und werden von Roboterpiloten gesteuert, die blind dem programmierten Kurs folgen. Sie können so viel Einkommen erzeugen wie ein gut entwickelter Planet und müssen deshalb geschützt werden. Außerdem stellen sie für diejenigen, die Piraterie als Nationalpolitik verfolgen, eine gute Einkommensquelle für Ressourcenpunkte dar. Schließlich hat das ja auch bei Elizabeth und ihren Seeleuten funktioniert. Genauereres zu diesem Schiffstyp im Abschnitt "Merkantili" auf Seite 56.

## Raketenschiff (RS)

---



Hierbei handelt es sich um riesige, fast leere Schiffe, die nur Raketen und Abschlußrampen enthalten. Raketenschiffe werden zur Unterstützung anderer Schiffe in den Kampf geschickt. Am besten eignen sie sich zum Verteidigen von Kreuzern und großen Schiffen. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, Raketenschiffe in der Nähe von Einheiten zu stationieren, die Sie beschützen wollen, z.B. einem Weltraumdock, Bienenstock oder Transporter. Wenn Sie auf ein Schiff feuern, das sich in der Nähe eines Raketenschiffs oder in dessen Reichweite befindet, reagiert es mit dem Abfeuern einer Ladung Torpedos. Deshalb ist es von Vorteil, wenn Sie diese zuerst ausschalten oder Gleiches mit Gleichem vergelten. Da der Rumpf der Raketenschiffe nur aus einer dünnen Stahlschicht besteht, sollten Sie Schiffe zu deren Schutz abstellen, damit der Gegner sie nicht gleich zu Spielbeginn angreift.

## Monitor (MN)

---



Manchmal benötigen Sie eine Menge Strahlenwaffen und nicht zu viel Geschwindigkeit. Es könnte sein, daß Sie mit möglichst wenig Verlust zwei naheliegende Systeme schützen oder eine

Invasionsroute zwischen zwei galaktischen Gebieten blockieren müssen. Dafür eignen sich die schwer gepanzerten und stark bewaffneten Schiffe vom Typ Monitor am besten. Für Verteidigungszwecke hervorragend geeignet, eignet sie sich aufgrund ihrer geringen Geschwindigkeit nicht gut für Angriffszwecke in einer großangelegten Kampagne. Durch die große Reichweite ihrer schweren Geschütze dienen sie hervorragend zur Abwehr von leichten Schiffen, die Docks oder Stationen bedrohen könnten.

## Weltraumstation(WS)

---



Weltraumstationen werden hauptsächlich zum Schutz von Schlüsselwelten und Weltraumdocks eingesetzt. Diese Einheiten sind nicht mobil und sollten in der Nähe von Weltraumdocks plaziert werden. Es handelt sich dabei um einfache riesige, schwer bewaffnete Plattformen ohne Motor.

## Aufklärungsschiffe (AS)

---



Aufklärungsschiffe erfüllen verschiedene, sehr wichtige Funktionen. Sie haben einen größeren Aktions- und

Erfassungsradius und sind auch schneller als andere Schiffe desselben Tech-Levels. Sie sind mit leichten Waffen und hochempfindlichen Sensoren ausgestattet. Darüber hinaus können Sie Subether-Schiffe in ihrem gesamten Erfassungsradius ausmachen. Deshalb ist es wichtig, diese Schiffe in der Nähe von Transportern und Kontrollpunkten zu stationieren, wenn die Cephianer oder die Flotte in den Kampf verwickelt sind. Außerdem sind die Aufklärer so billig, daß man sie zum Erforschen von Asteroiden einsetzen kann; einer lukrativen, aber nicht ungefährlichen Aufgabe.

## Subether-Schiff (SU)

---



Subether-Schiffe sind die U-Boote des Weltraums. Sie bewegen sich unentdeckt durch den Weltraum und werden von ihrem Ziel erst erfaßt, wenn sie in unmittelbarer Nähe sind. Nur ein Aufklärungsschiff kann das Universum durchdringen und die

Subether-Schiffe aus einiger Entfernung ausmachen. Die Cephianer-Marine setzt diese Schiffe als Torpedo-Transporter ein, um gegnerischen Einheiten aufzulauern. Da diese Schiffe zum Feuern bis in Erfassungsreichweite vordringen müssen, können sie sich hervorragend an Kriegsschiffen vorbeischnuggeln und Transporter und Bienenstöcke in die Luft jagen. Die Flotte verfügt über einen Subether-Späher, der unentdeckt große Gebiete gegnerischen Weltraums durchkämmen kann. Das ist vor allem in Multiplayerspielen sehr nützlich.

## Tender (TE)

---



Im Grunde genommen sind Tender mobile Wartungsdocks. Sie haben die Größe einer

Kleinstadt und enthalten alles, was man zur Aufwertung von Schiffen mit neuer Technologie oder zur Reparatur von im Kampf beschädigten Schiffen benötigt. Diese langsamen Riesenschiffe dienen auch zum Auftanken und Nachrüsten, so daß Sie Nachschub in Gefechten liefern können. Ein Tender kann Schiffe an jeder Stelle im Universum auftanken, sogar in der Nähe von Schwarzen Löchern.

Die Tender sind riesig und leicht bewaffnet und dienen als Ausgangspunkt für Langstreckenangriffe. Geht einer allerdings im Kampf verloren, kann eine ganze Flotte

aufgrund von Treibstoff- und Munitionsmangel auf dem Trockenen sitzen. Diese Schiffe sollten immer hinter den Verteidigungslinien bleiben und nur zur Unterstützung der größten in Not geratenen Schiffe herangezogen werden. Der Tender ist ein leichtes Angriffsziel und sollte deshalb von einer starken Eskorte geschützt werden oder sichere Position beziehen.

## Transporter(TR)

---



Transporter befördern BodenkampfEinheiten, die Invasionen in andere Welten unternehmen sollen. Sie sind das schwächste aller Schiffe, aber sehr wichtig für den Sieg. Siegen kann nur derjenige, der genug Grund und Boden erkämpft. Schützen Sie diese Schiffe gut, da ihr Verlust auch den Verlust der transportierten Einheiten bedeutet, die ja um einiges wertvoller sind als das Schiff selbst. Bieten sie leichtere Schiffe zum Geleitschutz auf, wenn sie nicht wollen, daß gegnerische Schiffe verheerenden Schaden anrichten.

## BODENEINHEITEN

### Panzer

---



Das Panzerfahrzeug ist das wichtigste Kampffahrzeug aller Völker. Mit ihnen steht und fällt jeder Angriff. Am besten eignen sie sich für den Angriff im offenen Gelände, von wo aus sie Städten und befestigten Stellungen schwere Verluste zufügen können. Diese Killer sind die teuerste und am flexibelsten einsetzbare Einheit. Allerdings stellen Panzerjäger und andere gepanzerte Jäger eine große Bedrohung für sie dar.

### Panzerjäger

---



Panzerjäger sind gepanzerte Rumpfe, die mit panzerdurchdringenden Plasma- oder Antriebsgeschützen bestückt sind. Sie haben keinen Gefechtsturm und sind leicht gepanzert. Sie eignen sich hervorragend für Hinterhalte und Gegenangriffe. Am besten setzt man mehrere gleichzeitig zum Ausschalten der teuren Panzer ein. Vor allem gegen Sturmgeschützformationen werden sie gerne mobilgemacht. Diese Einheiten eignen sich kaum zu Verteidigungszwecken, sind aber schneller und mit mehr Munition bestückt als die Panzerfahrzeuge.

## Sturmfahrzeug

---



Sturmfahrzeuge verfügen über großkalibrige, direkt feuernde Waffen, die vor allem gegen leichte Ziele eingesetzt werden. Sie sind so stark gepanzert, daß sie sogar Infanteriebeschuß und Nahkampf standhalten. Am effektivsten sind sie im Kampf gegen Infanterie und Artillerie. Ihre Sprengmunition durchdringt oft nicht die Rümpfe von Panzern und Jägern.

## Artillerie

---



Artillerie ist eine Unterstützungseinheit. Befindet sie sich in der Nähe einer angegriffenen Einheit, feuert sie zur Unterstützung. Damit wird oft ein Angriff beendet, bevor er sich richtig entfalten konnte. Diese Langstreckenwaffe eignet sich auch zum Schwächen von gegnerischen Einheiten, bevor Sie einen Angriff vorbereiten. Die Artillerie ist kaum gepanzert und deshalb ein leichtes Angriffsziel, das durch andere Einheiten vor Boden- und Luftangriffen geschützt werden muß.

## Miliz-Artillerie(MA)

---



Die Miliz-Artillerie ist eine etwas schwächere Version der regulären Artillerieeinheiten mit geringerer Reichweite. Sie hat dieselbe Funktion und ist sehr effektiv, wenn sie in einer Stadt hinter einer Einheit stationiert wird. Sie ist billiger als normale Artillerie und sehr loyal. Sie weigert sich, ihre Heimatwelt zu verlassen, und kann nicht zum Besteigen eines Transporters bewegt werden.

## Mobile Artillerie(MB)

---



Mobile Artillerie kann vorrückende Panzerfahrzeuge und Sturmgeschütze unterstützen, ist allerdings weniger wirkungsvoll als die befestigte Artillerie. Sie ist viel teurer, und ihre gepanzerten Rumpfe erhöhen ihre Überlebenschancen im Kampf. Allerdings ist ihre Reichweite begrenzt.

## Luftabweereinheit

---



Luftabwehr wird benötigt, wenn Einheiten von Skimmers bedroht werden. Dies ist besonders wichtig, wenn wichtige Einrichtungen wie Militär-Komplexe in Gefahr sind.

## Grenadiere

---



Grenadiere bewegen sich ziemlich langsam und sind mit Panzerabwehrwaffen bestückt, mit denen sie in einem von Panzern dominierten Kampf bestehen können. Wenn sie sich in einer Stadt verschanzen, können sie schwere Angriffe von allen möglichen Einheiten überstehen.

## Infanterie

---



Infanterie ist immer noch am kostengünstigsten, wenn es um die Einnahme von Gebiet und das Halten von eroberten Stellungen geht. Die Infanterie kann zusammen mit Artillerie und Panzern zum Sichern von eingenommenem Gebiet und zur Verteidigung der Flanken eingesetzt werden.

## Miliz-Infanterie(MI)

---



Miliz-Infanterie ist billig und kann überall stationiert werden. Sie können sich in jedem Gefecht gut schlagen. Diese Einheiten begeben sich nicht in Transporter und verteidigen ihre Heimatplaneten auf das Härteste. Wird eine Welt eingenommen, können diese preiswerten Einheiten dem Invasoren so lange standhalten, bis Verstärkung eintrifft. Wie alle anderen Infanterie-Einheiten sind sie vor allem dann effektiv, wenn sie sich verschanzen und von Artillerie unterstützt werden.

## SKIMMERS

### Luftunterstützung

---



Skimmers, die Luftunterstützung leisten, können keinen Angriff initiieren, obwohl sie sich selbst verteidigen können. Sie können aber den Angriff von Verbündeten verstärken. Plazieren Sie sie über den Einheiten, die Sie angreifen wollen, um die Maßnahmen Ihrer Bodeneinheiten zu unterstützen.

### Kampfschiffe

---



Kampfschiffe verteidigen andere Einheiten gegen die Angriffe des Gegners. Sie wenden dabei zwei verschiedene Strategien an. Sie zerstreuen sich und zerstören die Streitkräfte des Gegners, bevor diese die eigenen Skimmers angreifen können. Die andere Möglichkeit ist, diese Kampfschiffe in der Nähe der Bomber zu halten und die Skimmers bei Abfangmaßnahmen zu unterstützen.

### Flugspäher(FS)

---



Die Flugspäher sind Lufteinheiten, die der Bodenartillerie Informationen zu potentiellen Zielen übermitteln sollen. Befindet sich ein Flugspäher über einer Einheit, ist jeder von ihrer Artillerie auf diese Einheit gerichtete Beschuß noch effektiver. Flugspäher können keine Angriffe unternehmen, sind aber in der Lage, sich im Angriffsfall selbst zu verteidigen.

## Taktischer Bomber(TB)

---



Taktische Bomber werfen Bomben auf den Gegner ab. Sie zeigen unmittelbare Wirkung und richten großen Schaden bei Luftabwehreinheiten und sogar kleinen Waffenstellungen an. Setzen Sie sie zur Schwächung verschanzter Einheiten und zur völligen Zerstörung von dezimierten Einheiten ein, bevor sich diese erholen können.

## SPEZIALEINHEITEN

Spezialeinheiten sind für alle Völker verschieden. Sie verfügen alle individuelle Kampfeigenschaften, die von einem fähigen Kommandanten voll ausgeschöpft werden können.

### AWAC (Flotte)

---



AWAC- und Geheimdienst-Skimmers erhöhen die Fähigkeit aller Einheiten innerhalb eines Radius von einem Hexagon. Deshalb eignen sich diese teuren Skimmers vor allem zur Unterstützung von großen Formationen.

### Blutschöpfer (Xritra)

---



Der spezielle Blutschöpfer setzt biologische und chemische Waffen ein, die vor allem gegen Infanterie-Einheiten eingesetzt werden können.

### Minenfeld (Cephianer)

---



Das Minenfeld der Cephianer ist eigentlich eine Reihe von Bunkern und automatischen Kanonen, die zum Schutz vor Gegnern getarnt sind. Befindet sich der Gegner dann in ihrer Nähe, schlagen sie mit allen Mitteln zu. Sie sind kaum stark genug, eine ganze Einheit zu zerstören, können aber Panzer in einem Überraschungsangriff vollkommen ausschalten, bevor diese das Feuer eröffnen können. Beim Plazieren dieser befestigten Einheiten sollte man aber vorsichtig sein. Ein paar Minenfelder können einen gut geplanten Angriff vollends zerschlagen und wichtige Runden für den Aufbau einer Verteidigung einbringen.

### Pioniere (Dragonianer)

---



Pioniere sind die Experten, was Verschanzung und Verteidigung angeht. Sie legen mit Hilfe aller möglichen Materialien Unterstände und Bunker an. Diese Einheiten machen die Infanterie der listigen Reptilien noch effektiver. Agieren sie in einer Runde nicht, fügen die in der Nähe befindlichen Einheiten zusätzliche Verschanzungslevel hinzu.

## Der Bienenstock (Xritra)

---



Der Bienenstock ist Tender und Transporter in einem. Dazu hat er die Feuerkraft eines Kreuzers. Er ist mächtig, in nahezu jeder Situation hilfreich und normalerweise das vorrangige Ziel des Gegners. Er ist zu allem fähig und relativ teuer. Er muß deshalb von Zerstörern und Kanonenbooten verteidigt werden. Er ist das einzige gut bewaffnete Schiff, das Einheiten in eine gegnerische Welt transportieren und dann den Weltraum darüber sichern kann. Er dient in einer großen Flotte als Tender und Feuerkraftreserve. Darüber hinaus kann er genug Truppen transportieren, um einen kleineren Planeten zu bedrohen. Setzen Sie ihn als Herz der Xritra-Flotte ein. Seien Sie aber vorsichtig, da ein Verlust des Bienenstocks und einiger Bodeneinheiten Sie einiges kostet.

## Jäger (Hressan)

---



Dies sind stark gepanzerte, mechanisierte Panzerjäger. Die Hressan-Jäger sind vor allem mit handgesteuerten Panzerabwehrwaffen bestückt. Sie spüren rücksichtslos Panzerfahrzeuge verschiedener Typen auf und greifen sie an. Am besten sollte man mehrere Hressan-Jäger auf einmal auf die Panzer hetzen, die sie mit ihrer wahnsinnigen Schnelligkeit und starken Munition locker erlegen.

## Todesblüte (Schleinel)

---



Die Todesblüte ist über weite Entfernungen einsetzbar. Es handelt sich dabei um langsame Artillerie, deren Hauptaufgabe die Abwehr sich nähernder Einheiten und die komplette Zerstörung schon beschädigter Streitkräfte ist. Die elegante Todesblüte leistet mehr als die durchschnittliche Artillerie und bietet der Schleinel-Hegemonie eine tödliche Kombination aus Form und Funktion.

## Stoßtrupps (Khalianer)

---



Die Khalianer-Stoßtrupps sind eine schnelle, leicht bewaffnete Infanterie-Einheit, die jeden Kontakt mit anderen Kampfeinheiten meidet und auf die Zerstörung von Produktionseinheiten spezialisiert ist.

## Vortex-Plattform (Dragonianer)

---



Vortex-Plattformen sind offene, leicht gepanzerte aber stark bewaffnete Asteroiden. Sie verfügen über die Feuerkraft eines Schlachtschiffes, sind aber weniger stark gepanzert. Sie sind so langsam wie das Schiff vom Typ Monitor und relativ billig. Die Dragonianer können eine Plattform für wenig mehr bauen, als ein Kreuzer kostet. Sie haben weniger Standvermögen als der Monitor, erfüllen jedoch dieselben Funktionen. Auch im Kampf gegen mehrere Schlachtschiffe beweisen sie ihren Nutzen.

# EINHEITENSTATISTIKEN

## Weltraumeinheiten

### Weltraumeinheiten der Cephianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
SC	Schlachtschiff	JDY3245F	1	3	3	40	9	3	13	0	0	32	12
SC	Schlachtschiff	JDY 3478L	2	4	3	50	10	3	14	0	0	34	13
SC	Schlachtschiff	JDY 3654M	3	4	4	55	10	4	16	0	0	35	15
SC	Schlachtschiff	JDY 3821N	4	5	4	55	10	4	17	0	0	38	16
SC	Schlachtschiff	JDY 3978Q	5	5	5	60	10	5	19	0	0	40	18
SC	Schlachtschiff	JDY4038Y	6	7	6	70	10	6	22	0	0	44	19
KR	Kreuzer	NYE 21G	1	5	2	36	9	2	9	0	0	16	12
KR	Kreuzer	NYE 24H	2	6	2	45	10	2	10	0	0	18	14
KR	Kreuzer	NYE25U	3	7	3	50	10	3	11	0	0	20	16
KR	Kreuzer	NYE26J	4	8	3	60	9	3	14	0	0	22	18
KR	Kreuzer	NYE28D	5	9	4	70	9	4	15	0	0	24	20
KR	Kreuzer	NYE29Y	6	9	4	70	11	4	16	0	0	25	21
ZR	Zerstörer	SD 1354A	1	7	1	42	7	1	3	6	0	13	12
ZR	Zerstörer	SD1498B	2	8	2	44	8	1	4	7	0	13	14
ZR	Zerstörer	SD1589C	3	8	2	50	8	2	5	8	0	14	15
ZR	Zerstörer	SD1743D	4	9	2	50	8	2	5	9	0	15	17
ZR	Zerstörer	SD1852E	5	10	3	60	8	2	6	10	0	16	19
ZR	Zerstörer	SD1934F	6	11	3	60	8	3	6	11	0	17	20
TR	Transporter	AJK1	1	4	1	35	2	1	2	0	5	3	2
TR	Transporter	AJK2	2	5	1	40	2	1	2	0	6	3	3
TR	Transporter	AJK3	3	6	1	45	2	1	3	0	7	4	4
TR	Transporter	AJK4	4	7	1	56	2	1	3	0	8	4	4
TR	Transporter	AJK5	5	8	1	56	3	1	3	0	8	4	4
TR	Transporter	AJK6	6	9	1	56	4	1	3	0	9	4	4
RS	Raketenschiff	SM 234J	1	4	3	32	8	2	2	6	0	3	8
RS	Raketenschiff	SM 251C	2	4	3	36	8	3	2	7	0	4	9
RS	Raketenschiff	SM 256G	3	4	4	36	8	4	3	8	0	5	10

## Weltraumeinheiten der Cephianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
RS	Raketenschiff	SM 257H	4	5	4	42	8	4	3	9	0	6	11
RS	Raketenschiff	SM 258K	5	5	5	44	8	5	4	10	0	7	12
RS	Raketenschiff	SM 267N	6	7	6	60	8	5	4	11	0	8	13
BT	Bemannter Torpedo	Furcht 1	1	4	1	24	1	1	8	0	0	7	8
BT	Bemannter Torpedo	Furcht 2	2	5	1	28	1	1	9	0	0	8	8
BT	Bemannter Torpedo	Furcht 3	3	6	1	30	1	1	10	0	0	9	8
BT	Bemannter Torpedo	Furcht 4	4	6	1	30	1	1	11	0	0	10	8
BT	Bemannter Torpedo	Furcht 5	5	7	1	40	1	1	13	0	0	12	8
BT	Bemannter Torpedo	Furcht 6	6	8	1	45	1	1	14	0	0	15	8
AUF	Aufklärer	GC 201A	1	7	4	99	2	1	2	0	0	2	24
AUF	Aufklärer	GC 202B	2	7	5	99	2	1	2	0	0	2	26
AUF	Aufklärer	GC 204G	3	7	5	99	2	1	2	0	0	2	28
AUF	Aufklärer	GC 206L	4	8	6	99	2	1	2	0	0	3	30
AUF	Aufklärer	GC 207S	5	9	6	99	2	1	2	0	0	3	32
AUF	Aufklärer	GC 211T	6	10	7	99	2	1	3	0	0	3	34
SE	Subether-Schiff	Lautloser Dolch	1	5	2	56	6	1	0	7	0	2	10
SE	Subether-Schiff	Lautloser Dolch 2	2	5	2	60	7	1	0	8	0	2	11
SE	Subether-Schiff	Lautloser Dolch 3	3	5	2	66	8	1	0	9	0	2	12
SE	Subether-Schiff	Lautloser Dolch 4	4	6	2	72	10	1	0	10	0	3	13
SE	Subether-Schiff	Lautloser Dolch 5	5	6	2	76	10	1	0	11	0	3	14
SE	Subether-Schiff	Lautloser Dolch 6	6	6	2	84	12	1	0	12	0	3	14
TE	Tender	ARC2	1	4	1	40	2	1	0	2	0	15	11
TE	Tender	ASG3	2	4	1	50	2	1	0	2	0	16	15
TE	Tender	BCT5	3	5	1	55	2	1	0	3	0	17	16
TE	Tender	EDR4	4	5	1	60	2	1	0	4	0	18	17
TE	Tender	JMk7	5	5	1	66	2	1	0	5	0	19	18
TE	Tender	LNP9	6	5	1	72	2	1	0	5	0	19	19

## Weltraumeinheiten der Dragonianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.-ANG.	RAKT.-ANG.	TRANS	STRAHL.-ABW.	RAKT.-ABW.
SC	Schlachtschiff	Anakonda	1	3	3	40	7	3	12	0	0	36	13
SC	Schlachtschiff	Anakonda-Auge	2	3	3	45	8	3	14	0	0	38	14
SC	Schlachtschiff	Anakondaherz	3	4	4	54	8	4	16	0	0	42	15
SC	Schlachtschiff	Anakondagiftzahn	4	4	4	56	8	4	18	0	0	44	17
SC	Schlachtschiff	Anakondagift	5	5	5	60	9	5	20	0	0	46	18
SC	Schlachtschiff	Anakondabiß	6	6	6	66	8	6	22	0	0	50	19
KR	Kreuzer	Python	1	4	2	36	6	2	9	0	0	19	15
KR	Kreuzer	Pythonauge	2	5	2	42	6	2	10	0	0	21	17
KR	Kreuzer	Pythonherz	3	6	3	46	6	3	12	0	0	23	18
KR	Kreuzer	Pythongiftzahn	4	7	3	50	6	3	13	0	0	24	20
KR	Kreuzer	Pythongift	5	8	4	65	9	4	14	0	0	25	21
KR	Kreuzer	Pythontöter	6	9	4	72	9	4	15	0	0	27	22
LK	Leichter Kreuzer	Kobraohr	1	5	2	44	8	2	7	2	0	16	8
LK	Leichter Kreuzer	Kobragiftzahn	2	6	2	54	8	2	8	2	0	18	9
LK	Leichter Kreuzer	Kobra-Auge	3	7	2	56	8	2	9	2	0	19	10
LK	Leichter Kreuzer	Kobrazahn	4	8	2	64	9	2	9	2	0	21	10
LK	Leichter Kreuzer	Kobraherz	5	9	2	66	10	2	10	3	0	22	11
LK	Leichter Kreuzer	Kobragift	6	11	2	72	10	2	10	3	0	23	12
ZR	Zerstörer	Leguan	1	6	2	52	5	1	2	6	0	13	13
ZR	Zerstörer	Leguan 2	2	6	2	58	6	1	2	7	0	13	15
ZR	Zerstörer	Leguan 3	3	7	2	66	6	2	2	8	0	14	17
ZR	Zerstörer	Leguan 4	4	8	2	76	6	2	2	9	0	15	19
ZR	Zerstörer	Leguan 5	5	9	3	80	7	2	3	10	0	16	21
ZR	Zerstörer	Leguan 6	6	9	2	72	7	2	3	11	0	17	26
ZR	Zerstörer	Klapperschlangen-Ohr	1	6	2	48	6	1	1	6	0	13	18
ZR	Zerstörer	Klapperschlangen-Auge	2	7	2	52	6	1	1	7	0	14	19
ZR	Zerstörer	Klapperschlangen-Giftzahn3	8	2	60	6	2	2	8	0	15	20	
ZR	Zerstörer	Klapperschlangen-Schwanz	4	9	2	60	6	2	2	9	0	16	21
ZR	Zerstörer	Klapperschlangen-Zahn	5	10	3	66	7	2	3	10	0	17	22
ZR	Zerstörer	Klapperschlangen-Gift	6	11	3	72	8	3	3	11	0	18	24
ZE	Zerstörer-Eskorte	Viper	1	7	2	66	5	1	5	1	0	3	28
ZE	Zerstörer-Eskorte	Viper 2	2	8	2	72	6	1	5	1	0	4	30

## Weltraumeinheiten der Dragonianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL. ANG.	RAKT. ANG.	TRANS	STRAHL. ABW.	RAKT. ABW.
ZE	Zerstörer-Eskorte	Viper 3	3	9	2	80	7	1	6	2	0	4	32
ZE	Zerstörer-Eskorte	Viper 4	4	9	2	80	8	1	6	2	0	5	34
ZE	Zerstörer-Eskorte	Viper 5	5	10	2	88	9	1	7	2	0	5	36
ZE	Zerstörer-Eskorte	Viper 6	6	11	2	99	9	1	8	2	0	6	38
KB	Kanonenboot	Natter	1	7	2	30	4	1	4	1	0	2	30
KB	Kanonenboot	Natter 2	2	7	2	40	4	1	4	2	0	2	32
KB	Kanonenboot	Natter 3	3	8	2	50	5	1	5	2	0	2	34
KB	Kanonenboot	Natter 4	4	9	2	60	5	1	5	2	0	2	36
KB	Kanonenboot	Natter 5	5	10	3	70	5	1	6	2	0	2	39
KB	Kanonenboot	Natter 6	6	11	3	72	5	1	6	3	0	2	42
TR	Transporter	Molch	1	4	1	36	2	1	3	0	6	4	3
TR	Transporter	Molch 2	2	5	1	44	2	1	3	0	7	4	3
TR	Transporter	Molch 3	3	5	1	50	3	1	3	0	7	5	4
TR	Transporter	Molch 4	4	6	1	55	3	1	4	0	8	5	4
TR	Transporter	Molch 5	5	7	1	60	3	1	5	0	8	6	5
TR	Transporter	Molch 6	6	7	1	60	3	1	5	0	10	6	5
RS	Raketenschiff	Raptor 1	1	4	3	32	8	2	2	6	0	6	6
RS	Raketenschiff	Raptor 2	2	4	3	36	8	3	2	7	0	7	7
RS	Raketenschiff	Raptor 3	3	4	4	42	8	4	3	7	0	8	8
RS	Raketenschiff	Raptor 4	4	4	4	46	8	4	3	8	0	9	9
RS	Raketenschiff	Raptor 5	5	5	5	50	8	5	3	9	0	10	9
RS	Raketenschiff	Raptor 6	6	6	6	55	9	5	4	10	0	11	9
MN	Monitor	Bronto 1	1	2	2	20	10	2	10	0	0	12	9
MN	Monitor	Bronto 2	2	2	3	24	10	3	11	0	0	12	9
MN	Monitor	Bronto 3	3	2	3	30	12	3	12	0	0	12	10
MN	Monitor	Bronto 4	4	3	3	32	12	3	15	0	0	12	12
MN	Monitor	Bronto 5	5	3	4	36	12	4	16	0	0	13	13
MN	Monitor	Bronto 6	6	4	4	40	16	4	18	0	0	15	15
OS	Orbitalstation	Tyranno 1	1	0	4	0	14	2	10	1	0	20	15
OS	Orbitalstation	Tyranno 2	2	0	4	0	14	2	10	2	0	20	17
OS	Orbitalstation	Tyranno 3	3	0	4	0	14	2	10	3	0	20	18
OS	Orbitalstation	Tyranno 4	4	0	4	0	16	2	10	7	0	20	18
OS	Orbitalstation	Tyranno 5	5	0	4	0	20	2	10	7	0	20	19

## Weltraumeinheiten der Dragonianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
OS	Orbitalstation	Tyranno 6	6	0	4	0	20	3	12	10	0	20	20
TE	Tender	Nest 1	1	3	1	36	2	1	3	0	0	15	15
TE	Tender	Nest 2	2	3	1	40	2	1	3	0	0	16	17
TE	Tender	Nest 3	3	3	1	44	4	1	4	0	0	17	18
TE	Tender	Nest 4	4	4	1	49	4	1	4	0	0	19	19
TE	Tender	Nest 5	5	5	2	55	4	1	5	0	0	20	20
TE	Tender	Nest 6	6	6	2	60	4	1	5	3	0	21	21
VX	Vortex-Schiff	Vortex-Schiff 1	1	4	2	40	8	2	7	7	0	6	4
VX	Vortex-Schiff	Vortex-Schiff 2	2	4	2	55	12	2	8	7	0	7	4
VX	Vortex-Schiff	Vortex-Schiff 3	3	5	3	64	12	3	9	9	0	8	5
VX	Vortex-Schiff	Vortex-Schiff 4	4	6	4	70	15	3	9	11	0	8	5
VX	Vortex-Schiff	Vortex-Schiff 5	5	7	4	75	18	4	11	13	0	9	6
VX	Vortex-Schiff	Vortex-Schiff 6	6	8	5	80	20	5	13	14	0	10	8
AUF	Aufklärer	Chamäleon 1	1	5	5	99	3	1	1	0	0	3	30
AUF	Aufklärer	Chamäleon 2	2	6	5	99	4	1	2	0	0	3	32
AUF	Aufklärer	Chamäleon 3	3	7	5	99	5	1	3	0	0	4	34
AUF	Aufklärer	Chamäleon 4	4	8	6	99	5	1	4	0	0	5	36
AUF	Aufklärer	Chamäleon 5	5	9	6	99	5	1	4	0	0	5	38
AUF	Aufklärer	Chamäleon 6	6	10	7	99	6	1	5	0	0	5	40

## Weltraumeinheiten der Flotte

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
SC	Schlachtschiff	Enterprise A	3	5	4	80	11	4	18	0	0	34	14
SC	Schlachtschiff	Enterprise B	4	6	4	82	12	4	20	0	0	38	16
SC	Schlachtschiff	Enterprise C	5	7	5	88	18	5	23	0	0	44	18
SC	Schlachtschiff	Enterprise D	6	8	6	99	14	6	25	0	0	48	20
SC	Schlachtschiff	Lexington KI I	1	3	3	50	8	3	12	0	0	30	12
SC	Schlachtschiff	Lexington KI II	2	4	3	60	9	3	14	0	0	32	13
SC	Schlachtschiff	Lexington KL III	3	5	4	66	10	4	16	0	0	34	14
SC	Schlachtschiff	Lexington KL IV	4	6	4	70	9	4	19	0	0	36	15
SC	Schlachtschiff	Lexington KI V	5	8	5	72	12	5	20	0	0	38	16
SC	Schlachtschiff	Lexington KI VI	6	9	5	80	15	5	23	0	0	42	18

## Weltraumeinheiten der Flotte

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
SC	Schlachtschiff	Essex KI I	1	3	3	48	7	3	11	0	0	30	12
SC	Schlachtschiff	Essex KI II	2	4	3	55	7	3	13	0	0	33	14
SC	Schlachtschiff	Essex KI III	3	5	4	65	7	4	15	0	0	35	16
SC	Schlachtschiff	Essex KI IV	4	6	4	66	8	4	17	0	0	37	18
SC	Schlachtschiff	Essex KI V	5	7	5	70	9	5	19	0	0	40	19
SC	Schlachtschiff	Essex KI VI	6	8	6	72	12	6	21	0	0	42	20
SK	Schlachtkreuzer	Delos KI I	1	5	2	44	6	2	11	0	0	16	10
SK	Schlachtkreuzer	Delos KI II	2	6	3	48	6	3	12	0	0	18	12
SK	Schlachtkreuzer	Delos KI III	3	6	3	55	6	3	13	0	0	20	13
SK	Schlachtkreuzer	Delos KI IV	4	7	4	60	7	4	14	0	0	22	14
SK	Schlachtkreuzer	Delos KI V	5	8	5	66	9	5	15	0	0	26	15
SK	Schlachtkreuzer	Delos KI VI	6	9	5	72	12	5	16	0	0	28	17
KR	Kreuzer	Europolis KI I	1	5	2	42	8	2	9	0	0	16	10
KR	Kreuzer	Europolis KI II	2	6	3	44	8	3	10	0	0	17	11
KR	Kreuzer	Europolis KI III	3	7	3	50	8	3	11	0	0	19	11
KR	Kreuzer	Europolis KI IV	4	8	4	54	9	4	12	0	0	20	11
KR	Kreuzer	Europolis KI V	5	9	4	60	9	4	13	0	0	21	14
KR	Kreuzer	Europolis KI VI	6	10	5	66	12	5	14	0	0	22	15
KR	Kreuzer	Jai Kai KI I	1	5	2	32	5	2	8	0	0	17	14
KR	Kreuzer	Jai Kai KI II	2	6	2	36	6	2	9	0	0	18	15
KR	Kreuzer	Jai Kai KI III	3	7	3	40	6	3	10	0	0	18	16
KR	Kreuzer	Jai Kai KI IV	4	8	3	44	7	3	11	0	0	21	17
KR	Kreuzer	Jai Kia KI V	5	9	4	54	7	4	12	0	0	22	18
KR	Kreuzer	Jai Kia KI VI	6	10	5	64	7	5	13	0	0	24	19
KR	Kreuzer	Luna City KI I	1	6	2	36	7	2	7	1	0	18	12
KR	Kreuzer	Luna City KI II	2	7	3	42	7	3	8	1	0	19	13
KR	Kreuzer	Luna City KI III	3	8	3	48	8	3	9	1	0	20	15
KR	Kreuzer	Luna City KI IV	4	9	4	54	8	4	10	2	0	21	16
KR	Kreuzer	Luna City KI V	5	10	4	66	9	4	11	2	0	22	17
KR	Kreuzer	Luna City KI VI	6	11	5	70	9	5	12	2	0	24	19
LK	Leichter Kreuzer	Marsopolis KI I	1	7	2	48	6	2	6	1	0	14	8
LK	Leichter Kreuzer	Marsopolis KI II	2	8	2	54	6	2	7	1	0	15	10
LK	Leichter Kreuzer	Marsopolis KI III	3	8	2	60	8	2	8	2	0	16	10

## Weltraumeinheiten der Flotte

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
LK	Leichter Kreuzer	Marsopolis KI IV	4	9	3	66	8	2	9	2	0	17	10
LK	Leichter Kreuzer	Marsopolis KI V	5	11	3	72	8	2	10	2	0	18	11
LK	Leichter Kreuzer	Marsopolis KI VI	6	12	4	84	8	3	11	2	0	19	12
ZR	Zerstörer	Blücher KI I	1	7	2	48	8	1	2	6	0	13	12
ZR	Zerstörer	Blücher KI II	2	7	2	56	8	1	2	7	0	13	14
ZR	Zerstörer	Blücher KI III	3	8	2	66	8	2	3	8	0	14	16
ZR	Zerstörer	Blücher KI IV	4	9	2	72	8	2	3	9	0	15	18
ZR	Zerstörer	Blücher KI V	5	10	2	78	8	2	4	10	0	16	19
ZR	Zerstörer	Blücher KI VI	6	11	2	80	8	2	5	11	0	17	20
ZE	Zerstörer-Eskorte	Lee KI I	1	7	2	50	4	1	5	1	0	3	20
ZE	Zerstörer-Eskorte	Lee KI II	2	8	2	55	5	1	6	2	0	5	32
ZE	Zerstörer-Eskorte	Lee KI III	3	9	2	60	6	1	7	2	0	5	34
ZE	Zerstörer-Eskorte	Lee KI IV	4	10	2	65	6	1	8	1	0	5	36
ZE	Zerstörer-Eskorte	Lee KL V	5	11	2	75	7	1	9	2	0	6	38
ZE	Zerstörer-Eskorte	Lee KI VI	6	12	3	80	8	1	9	3	0	8	40
KB	Kanonboot	Stuart KI I	1	8	2	44	4	1	4	2	0	1	32
KB	Kanonboot	Stuart KI II	2	9	2	55	5	1	4	2	0	2	35
KB	Kanonboot	Stuart KI III	3	10	2	66	5	1	5	2	0	2	37
KB	Kanonboot	Stuart KI IV	4	11	2	77	5	1	5	3	0	3	40
KB	Kanonboot	Stuart KI V	5	12	2	88	6	1	6	2	0	3	42
KB	Kanonboot	Stuart KI VI	6	13	2	99	6	1	7	3	0	3	45
TR	Transporter	Matilda KI I	1	4	1	60	2	1	2	0	6	5	2
TR	Transporter	Matilda KI II	2	5	1	60	2	1	2	0	7	5	5
TR	Transporter	Matilda KI III	3	6	1	64	2	1	2	0	8	5	5
TR	Transporter	Matilda KI IV	4	7	1	68	2	1	2	0	9	6	5
TR	Transporter	Matilda KI V	5	9	2	75	2	1	3	0	10	8	5
TR	Transporter	Matilda KI VI	6	10	2	80	2	1	3	0	12	8	6
TR	Transporter	Spee KI I	1	6	1	50	2	1	1	1	4	1	1
TR	Transporter	Spee KI II	2	7	1	60	2	1	1	1	4	1	1
TR	Transporter	Spee KI III	3	8	2	60	2	1	1	1	5	1	1
TR	Transporter	Spee KI IV	4	9	2	70	2	1	1	1	5	2	2
TR	Transporter	Spee KI V	5	10	2	70	2	1	1	1	6	2	2
TR	Transporter	Spee KI VI	6	11	2	70	4	1	1	1	7	2	2
RS	Raketenschiff	Kavalier KI I	1	4	3	36	7	2	1	6	0	8	8
RS	Raketenschiff	Kavalier KI II	2	4	3	40	8	3	1	7	0	8	8
RS	Raketenschiff	Kavalier KI III	3	5	4	44	9	4	1	9	0	8	8
RS	Raketenschiff	Kavalier KI IV	4	5	4	48	10	4	2	10	0	8	8
RS	Raketenschiff	Kavalier KI V	5	5	5	60	10	5	2	11	0	8	8
RS	Raketenschiff	Kavalier KI VI	6	7	6	70	12	5	3	12	0	8	8

## Weltraumeinheiten der Flotte

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.-ANG.	RAKT.-ANG.	TRANS	STRAHL.-ABW.	RAKT.-ABW.
MN	Monitor	Bastogne KI I	1	2	2	30	10	2	12	0	0	14	10
MN	Monitor	Bastogne KI II	2	3	3	36	14	3	14	0	0	15	10
MN	Monitor	Bastogne KI III	3	3	3	42	12	3	14	0	0	14	12
MN	Monitor	Bastogne KI IV	4	3	4	48	12	4	16	0	0	14	14
MN	Monitor	Bastogne KI V	5	4	4	50	14	4	17	0	0	14	14
MN	Monitor	Bastogne KI VI	6	5	5	54	15	5	18	0	0	14	14
OS	Orbitalstation	Alamo KI I	1	0	4	0	10	2	10	0	0	16	14
OS	Orbitalstation	Alamo KI II	2	0	4	0	12	2	12	0	0	19	16
OS	Orbitalstation	Alamo KI III	3	0	4	0	12	2	14	0	0	20	18
OS	Orbitalstation	Alamo KI IV	4	0	4	0	10	2	4	12	0	21	19
OS	Orbitalstation	Alamo KI V	5	0	4	0	10	3	6	12	0	23	22
OS	Orbitalstation	Alamo KI VI	6	0	4	0	10	3	12	12	0	22	21
AUF	Aufklärer	Amsel KI I	1	6	5	99	3	1	2	0	0	1	34
AUF	Aufklärer	Amsel KI II	2	7	5	99	4	1	2	0	0	2	36
AUF	Aufklärer	Amsel KI III	3	6	5	99	5	1	3	0	0	3	38
AUF	Aufklärer	Amsel KI IV	4	8	5	99	5	1	5	0	0	4	42
AUF	Aufklärer	Amsel KI V	5	9	6	99	5	1	5	0	0	4	44
AUF	Aufklärer	Amsel KI VI	6	10	6	99	6	1	6	0	0	4	46
AUF	Aufklärer	Carson KI I	1	7	4	99	1	1	1	0	0	2	32
AUF	Aufklärer	Carson KI II	2	8	4	99	1	1	1	0	0	2	34
AUF	Aufklärer	Carson KI III	3	9	5	99	1	1	1	0	0	2	36
AUF	Aufklärer	Carson KI IV	4	10	5	99	1	1	1	0	0	2	38
AUF	Aufklärer	Carson KI V	5	11	6	99	1	1	1	0	0	2	40
AUF	Aufklärer	Carson KI VI	6	12	6	99	1	1	1	0	0	2	42
SE	Subether-Schiff	Kepper Jack KI I	1	5	3	60	1	1	1	0	0	8	8
SE	Subether-Schiff	Kepper Jack KI II	2	6	3	65	1	1	1	0	0	8	8
SE	Subether-Schiff	Kepper Jack KI III	3	6	3	70	1	1	1	0	0	8	8
SE	Subether-Schiff	Kepper Jack KI IV	4	7	4	75	2	1	1	0	0	8	8
SE	Subether-Schiff	Kepper Jack KI V	5	7	4	80	2	1	2	0	0	8	8
SE	Subether-Schiff	Kepper Jack KI VI	6	8	4	88	2	1	3	0	0	8	8
TE	Tender	Guderian KI I	1	4	2	44	2	1	1	0	0	12	12
TE	Tender	Guderian KI II	2	4	2	48	2	1	2	0	0	13	13
TE	Tender	Guderian KI III	3	5	2	50	2	1	2	0	0	14	14
TE	Tender	Guderian KI IV	4	5	2	60	2	1	3	0	0	15	15
TE	Tender	Guderian KI V	5	6	2	60	2	1	4	0	0	17	16
TE	Tender	Guderian KI VI	6	9	2	60	2	1	5	0	0	18	17

## Weltraumeinheiten der Hressan

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
SC	Schlachtschiff	Tiger	1	3	3	60	9	3	13	0	0	25	12
SC	Schlachtschiff	Tiger Beta	2	4	3	66	10	3	14	0	0	28	13
SC	Schlachtschiff	Tiger Gamma	3	5	4	72	10	4	15	0	0	32	15
SC	Schlachtschiff	Tiger Delta	4	6	4	72	11	4	17	0	0	38	17
SC	Schlachtschiff	Tiger Epsilon	5	7	5	72	11	5	18	0	0	40	18
SC	Schlachtschiff	Tiger Omega	6	9	6	80	11	6	21	0	0	44	19
KR	Kreuzer	Leopard	1	5	2	45	6	2	9	0	0	14	14
KR	Kreuzer	Leopard Beta	2	6	3	50	8	3	10	0	0	15	16
KR	Kreuzer	Leopard Gamma	3	7	3	55	8	3	11	0	0	16	18
KR	Kreuzer	Leopard Delta	4	8	4	60	9	4	12	0	0	17	20
KR	Kreuzer	Leopard Epsilon	5	9	4	66	9	4	13	0	0	18	22
KR	Kreuzer	Leopard Omega	6	10	5	72	10	5	14	0	0	19	24
LK	Leichter Kreuzer	Gepard Alpha	1	6	2	40	7	2	8	2	0	16	12
LK	Leichter Kreuzer	Gepard Beta	2	7	3	42	7	3	9	2	0	17	13
LK	Leichter Kreuzer	Gepard Gamma	3	8	3	48	8	3	10	2	0	18	14
LK	Leichter Kreuzer	Gepard Delta	4	9	3	54	8	3	11	2	0	19	16
LK	Leichter Kreuzer	Gepard Epsilon	5	10	3	60	8	3	12	2	0	20	17
LK	Leichter Kreuzer	Gepard Omega	6	11	4	74	9	4	13	3	0	21	18
ZR	Zerstörer	Puma	1	7	2	70	5	1	2	6	0	13	12
ZR	Zerstörer	Puma Beta	2	8	2	72	6	1	2	7	0	13	13
ZR	Zerstörer	Puma Omega	3	9	2	76	6	2	3	8	0	14	15
ZR	Zerstörer	Puma Delta	4	10	2	78	7	2	3	9	0	15	17
ZR	Zerstörer	Puma Epsilon	5	11	2	80	7	2	3	10	0	16	19
ZR	Zerstörer	Puma Gamma	6	12	2	84	8	2	4	11	0	17	20
ZE	Zerstörer-Eskorte	Löwe Alpha	1	6	2	55	7	1	1	3	0	3	28
ZE	Zerstörer-Eskorte	Löwe Beta	2	7	2	60	7	1	2	3	0	3	30
ZE	Zerstörer-Eskorte	Löwe Gamma	3	8	2	65	7	1	1	4	0	3	32
ZE	Zerstörer-Eskorte	Löwe Delta	4	9	2	70	8	1	2	4	0	4	34
ZE	Zerstörer-Eskorte	Löwe Epsilon	5	10	3	75	8	2	2	5	0	6	36
ZE	Zerstörer-Eskorte	Löwe Omega	6	11	3	80	8	2	3	5	0	6	38
KB	Kanonenboot	Panther	1	8	2	72	5	1	4	2	0	1	32
KB	Kanonenboot	Panther Beta	2	9	2	70	5	1	5	2	0	1	34
KB	Kanonenboot	Panther Gamma	3	10	2	70	5	1	5	2	0	1	36
KB	Kanonenboot	Panther Delta	4	11	2	72	5	2	6	2	0	1	38
KB	Kanonenboot	Panther Epsilon	5	12	2	72	5	2	6	2	0	1	40
KB	Kanonenboot	Panther Omega	6	14	2	72	5	2	7	3	0	1	42

## Weltraumeinheiten der Hressan

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
TR	Transporter	Hyäne	1	5	1	50	2	1	1	0	6	6	4
TR	Transporter	Hyäne Beta	2	5	1	55	2	1	2	0	6	7	5
TR	Transporter	Hyäne Gamma	3	6	1	60	2	1	2	0	7	8	6
TR	Transporter	Hyäne Delta	4	7	1	70	2	1	3	0	8	9	6
TR	Transporter	Hyäne Epsilon	5	8	1	72	2	1	3	0	9	9	7
TR	Transporter	Hyäne Omega	6	9	1	80	2	1	3	0	11	10	8
RS	Raketenschiff	Schattenkatze Alpha	1	5	3	32	6	3	3	4	0	4	12
RS	Raketenschiff	Schattenkatze Beta	2	5	3	38	7	3	3	5	0	12	4
RS	Raketenschiff	Schattenkatze Gamma	3	6	4	42	7	4	4	6	0	5	12
RS	Raketenschiff	Schattenkatze Delta	4	6	5	44	8	5	4	7	0	12	5
RS	Raketenschiff	Schattenkatze Epsilon	5	6	5	48	9	5	5	8	0	6	14
RS	Raketenschiff	Schattenkatze Omega	6	6	5	54	9	5	5	9	0	15	6
OS	Orbitalstation	Säbelzahniger Alpha	1	0	4	0	10	3	9	0	0	15	14
OS	Orbitalstation	Säbelzahniger Beta	2	0	4	0	12	3	11	0	0	16	15
OS	Orbitalstation	Säbelzahniger Gamma	3	0	4	0	12	3	13	0	0	16	16
OS	Orbitalstation	Säbelzahniger Delta	4	0	4	0	12	4	15	0	0	17	17
OS	Orbitalstation	Säbelzahniger Epsilon	5	0	4	0	12	4	17	0	0	18	18
OS	Orbitalstation	Säbelzahniger Omega	6	0	4	0	12	4	20	0	0	19	19
AUF	Aufklärer	Wildkatze Alpha	1	6	5	99	1	1	0	1	0	1	24
AUF	Aufklärer	Wildkatze Beta	2	7	5	99	2	1	0	1	0	1	26
AUF	Aufklärer	Wildkatze Gamma	3	8	5	99	2	1	0	1	0	2	28
AUF	Aufklärer	Wildkatze Delta	4	8	6	99	2	1	0	2	0	2	30
AUF	Aufklärer	Wildkatze Epsilon	5	9	6	99	2	1	0	2	0	3	32
AUF	Aufklärer	Wildkatze Omega	6	10	7	99	2	1	0	3	0	4	34
TE	Tender	Löwin	1	4	1	44	2	1	2	0	0	12	12
TE	Tender	Löwin Beta	2	4	1	50	2	1	2	0	0	14	14
TE	Tender	Löwin Gamma	3	5	1	50	2	1	2	0	0	16	15
TE	Tender	Löwin Delta	4	5	1	54	2	1	2	0	0	17	17
TE	Tender	Löwin Epsilon	5	6	1	60	2	1	3	0	0	19	18
TE	Tender	Löwin Omega	6	7	1	72	2	1	4	0	0	20	19

## Weltraumeinheiten der Khalianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
SC	Schlachtschiff	Wiesel 1	1	4	3	40	12	3	13	0	0	28	12
SC	Schlachtschiff	Wiesel 2	2	4	3	44	12	3	15	0	0	29	14
SC	Schlachtschiff	Wiesel 3	3	5	4	48	12	4	16	0	0	32	15
SC	Schlachtschiff	Wiesel 4	4	5	4	54	12	4	18	0	0	35	17
SC	Schlachtschiff	Wiesel 5	5	5	5	60	12	5	21	0	0	38	18
SC	Schlachtschiff	Wiesel 6	6	7	6	66	12	6	23	0	0	40	19
KR	Kreuzer	Biest 1	1	3	3	42	10	3	9	0	0	14	13
KR	Kreuzer	Biest 2	2	4	3	46	10	3	10	0	0	15	14
KR	Kreuzer	Biest 3	3	5	3	50	10	3	11	0	0	16	15
KR	Kreuzer	Biest 4	4	5	4	56	10	3	12	0	0	17	16
KR	Kreuzer	Biest 5	5	6	4	60	10	4	13	0	0	20	18
KR	Kreuzer	Biest 6	6	7	4	66	10	4	14	2	0	21	20
LK	Leichter Kreuzer	Frettchen 1	1	4	3	44	8	2	7	0	0	14	7
LK	Leichter Kreuzer	Frettchen 2	2	5	3	48	8	2	8	0	0	15	8
LK	Leichter Kreuzer	Frettchen 3	3	5	3	56	8	2	9	0	0	16	9
LK	Leichter Kreuzer	Frettchen 4	4	6	3	64	8	2	10	0	0	17	11
LK	Leichter Kreuzer	Frettchen 5	5	7	4	70	8	3	10	0	0	18	12
LK	Leichter Kreuzer	Frettchen 6	6	9	4	74	8	3	11	0	0	19	14
ZR	Zerstörer	Ratte 1	1	7	2	48	8	1	2	6	0	13	12
ZR	Zerstörer	Ratte 2	2	8	2	54	8	1	2	7	0	13	13
ZR	Zerstörer	Ratte 3	3	8	2	58	8	2	2	8	0	14	15
ZR	Zerstörer	Ratte 4	4	9	2	64	8	2	3	9	0	15	17
ZR	Zerstörer	Ratte 5	5	10	2	70	8	2	3	10	0	16	18
ZR	Zerstörer	Ratte 6	6	10	2	77	8	2	3	11	0	17	20
ZE	Zerstörer-Eskorte	Maus 1	1	6	2	48	5	1	3	2	0	3	22
ZE	Zerstörer-Eskorte	Maus 2	2	6	2	48	5	1	5	1	0	3	24
ZE	Zerstörer-Eskorte	Maus 3	3	7	2	50	5	1	6	2	0	3	26
ZE	Zerstörer-Eskorte	Maus 4	4	8	2	65	5	1	7	1	0	4	28
ZE	Zerstörer-Eskorte	Maus 5	5	9	2	64	6	1	7	2	0	4	30
ZE	Zerstörer-Eskorte	Maus 6	6	11	2	68	6	1	8	2	0	5	33

## Weltraumeinheiten der Khalianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
TR	Transporter	Fleischfresser 1	1	4	1	60	4	1	2	0	5	4	4
TR	Transporter	Fleischfresser 2	2	5	1	60	4	1	3	0	5	4	4
TR	Transporter	Fleischfresser 3	3	5	1	65	5	1	4	0	6	4	4
TR	Transporter	Fleischfresser 4	4	6	2	65	5	1	5	0	8	4	4
TR	Transporter	Fleischfresser 5	5	7	3	65	5	1	6	0	9	4	4
TR	Transporter	Fleischfresser 6	6	9	3	65	5	1	7	0	10	4	4
RS	Raketenschiff	Stinktier 1	1	4	3	36	8	2	2	6	0	5	8
RS	Raketenschiff	Stinktier 2	2	4	3	40	8	3	2	7	0	5	8
RS	Raketenschiff	Stinktier 3	3	5	4	42	8	4	2	8	0	5	8
RS	Raketenschiff	Stinktier 4	4	5	4	44	8	4	3	9	0	5	8
RS	Raketenschiff	Stinktier 5	5	6	5	50	8	5	3	10	0	5	8
RS	Raketenschiff	Stinktier 6	6	6	5	54	8	5	4	12	0	5	8
AUF	Aufklärer	Nachtauge 1	1	6	5	99	1	1	2	0	0	2	28
AUF	Aufklärer	Nachtauge 2	2	7	5	99	2	1	3	0	0	2	30
AUF	Aufklärer	Nachtauge 3	3	7	5	99	2	1	3	0	0	2	32
AUF	Aufklärer	Nachtauge 4	4	8	6	99	2	1	3	0	0	2	3
AUF	Aufklärer	Nachtauge 5	5	9	6	99	2	1	3	0	0	2	36
AUF	Aufklärer	Nachtauge 6	6	10	7	99	3	1	4	0	0	3	38
TE	Tender	Waschbär 1	1	4	1	44	3	1	3	0	0	10	10
TE	Tender	Waschbär 2	2	5	1	44	4	1	3	0	0	10	11
TE	Tender	Waschbär 3	3	6	1	48	4	1	3	0	0	11	12
TE	Tender	Waschbär 4	4	6	1	54	5	1	4	0	0	12	13
TE	Tender	Waschbär 5	5	7	1	54	5	1	5	0	0	13	14
TE	Tender	Waschbär 6	6	8	1	64	6	1	6	0	0	14	15

## Weltraumeinheiten der Schleinel

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
SC	Schlachtschiff	Bec Corbin 1	1	3	3	50	8	3	13	0	0	29	12
SC	Schlachtschiff	Bec Corbin 2	2	4	3	55	8	3	15	0	0	32	13
SC	Schlachtschiff	Bec Corbin 3	3	5	4	60	9	4	17	0	0	35	15
SC	Schlachtschiff	Bec Corbin 4	4	5	4	65	9	4	19	0	0	40	17
SC	Schlachtschiff	Bec Corbin 5	5	6	5	70	10	5	21	0	0	42	18
SC	Schlachtschiff	Bec Corbin 6	6	8	6	80	12	6	22	0	0	45	19
BT	Bemannter Torpedo	Wind	1	5	1	28	1	1	0	8	0	12	16
BT	Bemannter Torpedo	Tornado	2	6	1	32	1	1	0	9	0	13	18
BT	Bemannter Torpedo	Sturm	3	7	1	36	1	1	0	10	0	14	20
BT	Bemannter Torpedo	Wirbelsturm	4	8	1	40	1	1	0	11	0	15	22
BT	Bemannter Torpedo	Taifun	5	8	1	45	1	1	0	12	0	16	24
BT	Bemannter Torpedo	Hurrikan	6	9	1	50	1	1	0	14	0	17	26
KR	Kreuzer	Schwert	1	4	3	50	5	2	8	0	0	18	13
KR	Kreuzer	Krummschwert	2	4	3	54	5	3	9	0	0	22	15
KR	Kreuzer	Claymore	3	5	3	64	6	3	11	0	0	26	18
KR	Kreuzer	Säbel	4	5	3	60	7	3	10	0	0	24	16
KR	Kreuzer	Degen	5	6	4	66	8	4	12	0	0	28	20
KR	Kreuzer	Rapier	6	8	4	72	10	4	13	0	0	34	35
KR	Kreuzer	Wolf	1	4	3	48	7	2	9	1	0	15	12
KR	Kreuzer	Wolf B	2	4	3	54	7	3	10	1	0	16	18
KR	Kreuzer	Wolf C	3	4	3	58	7	3	11	2	0	19	14
KR	Kreuzer	Wolf E	4	5	3	66	7	3	12	2	0	21	15
KR	Kreuzer	Wolf F	5	5	4	70	7	4	13	2	0	24	16
KR	Kreuzer	Wolf G	6	8	4	76	7	4	13	2	0	26	18
ZR	Zerstörer	Keule	1	6	2	55	6	1	2	6	0	12	12
ZR	Zerstörer	Keule 2	2	7	2	60	6	1	3	7	0	13	13
ZR	Zerstörer	Keule 3	3	8	2	64	6	2	3	8	0	14	15
ZR	Zerstörer	Keule 4	4	9	2	70	6	2	3	9	0	15	17
ZR	Zerstörer	Keule 5	5	9	3	76	7	2	3	10	0	16	19
ZR	Zerstörer	Keule 6	6	10	3	80	7	2	3	11	0	17	20

## Weltraumeinheiten der Schleinel

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
ZE	Zerstörer-Eskorte	Armbrust	1	7	2	60	5	1	5	1	0	3	28
ZE	Zerstörer-Eskorte	Armbrust 2	2	8	2	66	5	1	6	1	0	4	30
ZE	Zerstörer-Eskorte	Armbrust 3	3	9	2	72	5	1	6	1	0	5	32
ZE	Zerstörer-Eskorte	Armbrust 4	4	9	2	80	6	1	7	1	0	4	34
ZE	Zerstörer-Eskorte	Armbrust 5	5	10	2	99	6	1	8	1	0	8	36
ZE	Zerstörer-Eskorte	Armbrust 6	6	11	2	99	6	1	9	1	0	9	38
TR	Transporter	Lord Brom	1	5	1	50	2	1	2	0	5	2	2
TR	Transporter	Lord Mare	2	6	1	60	2	1	2	0	6	2	1
TR	Transporter	Lord Nye	3	6	1	72	2	1	3	0	7	3	3
TR	Transporter	Lord Tain	4	7	1	77	3	1	3	0	8	3	3
TR	Transporter	Lord Pose	5	8	1	88	3	1	4	0	9	3	3
TR	Transporter	Lord Leit	6	9	1	90	3	1	4	0	10	4	4
RS	Raketenschiff	Alexander	1	4	3	30	6	2	2	6	0	6	8
RS	Raketenschiff	Casar	2	4	3	32	6	3	2	7	0	6	8
RS	Raketenschiff	Frederick	3	4	4	36	7	4	2	8	0	6	8
RS	Raketenschiff	Grant	4	5	4	40	8	4	3	9	0	6	8
RS	Raketenschiff	Patton	5	6	5	44	8	5	3	10	0	6	8
RS	Raketenschiff	Powell	6	7	6	49	9	5	4	12	0	6	8
AUF	Aufklärer	Dolch 1	1	7	5	99	2	1	1	0	0	2	28
AUF	Aufklärer	Dolch 2	2	7	5	99	2	1	1	0	0	2	30
AUF	Aufklärer	Dolch 3	3	8	6	99	2	1	1	0	0	2	33
AUF	Aufklärer	Dolch 4	4	8	6	99	2	1	2	0	0	2	35
AUF	Aufklärer	Dolch 5	5	9	6	99	2	1	2	0	0	2	38
AUF	Aufklärer	Dolch 6	6	11	7	99	4	1	3	0	0	2	40
TE	Tender	Adjutant	1	4	1	50	1	1	1	0	0	14	12
TE	Tender	Samariter	2	5	1	50	1	1	1	0	0	15	14
TE	Tender	Empathie	3	5	1	60	2	1	1	0	0	16	15
TE	Tender	Hoffnung	4	6	1	60	2	1	1	0	0	17	16
TE	Tender	Gnade	5	6	1	66	2	1	2	0	0	19	17
TE	Tender	Beistand	6	7	1	77	2	1	3	0	0	20	18

## Weltraumeinheiten der Xritra

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.-ANG.	RAKT.-ANG.	TRANS	STRAHL.-ABW.	RAKT.-ABW.
SC	Schlachtschiff	Tarantel	1	3	3	55	9	3	13	0	0	30	12
SC	Schlachtschiff	Tarantel B	2	4	3	60	10	3	15	0	0	32	13
SC	Schlachtschiff	Tarantel C	3	5	4	55	9	4	16	0	0	36	14
SC	Schlachtschiff	Tarantel D	4	6	4	55	9	4	18	0	0	38	16
SC	Schlachtschiff	Tarantel E	5	7	5	64	10	5	20	0	0	42	17
SC	Schlachtschiff	Tarantel F	6	8	6	70	10	6	22	0	0	44	18
SK	Schlachtkreuzer	Spinne A	1	4	3	55	10	3	10	0	0	13	13
SK	Schlachtkreuzer	Spinne B	2	5	3	65	10	3	11	0	0	14	14
SK	Schlachtkreuzer	Spinne C	3	6	4	68	12	4	13	0	0	16	15
SK	Schlachtkreuzer	Spinne D	4	7	4	70	15	4	14	0	0	19	16
SK	Schlachtkreuzer	Spinne E	5	8	4	74	15	4	15	0	0	21	17
SK	Schlachtkreuzer	Spinne F	6	9	5	80	18	5	16	0	0	23	18
KR	Kreuzer	Käfer A	1	5	3	48	7	2	8	0	0	12	11
KR	Kreuzer	Käfer B	2	6	3	50	7	3	9	0	0	15	12
KR	Kreuzer	Käfer C	3	7	3	54	7	3	10	0	0	18	14
KR	Kreuzer	Käfer D	4	8	3	60	7	3	11	0	0	20	15
KR	Kreuzer	Käfer F	5	9	4	66	8	4	12	0	0	21	16
KR	Kreuzer	Käfer G	6	10	4	70	8	4	13	0	0	21	18
LK	Leichter Kreuzer	Skorpion A	1	6	2	44	8	2	7	1	0	8	9
LK	Leichter Kreuzer	Skorpion B	2	7	2	48	8	2	8	2	0	9	10
LK	Leichter Kreuzer	Skorpion C	3	8	2	50	8	2	9	1	0	10	10
LK	Leichter Kreuzer	Skorpion D	4	9	3	55	8	2	9	2	0	12	11
LK	Leichter Kreuzer	Skorpion E	5	10	3	60	9	3	10	2	0	13	11
LK	Leichter Kreuzer	Skorpion F	6	12	3	66	12	3	11	2	0	15	12
ZR	Zerstörer	Schwarze Witwe A	1	6	2	50	8	1	2	6	0	13	11
ZR	Zerstörer	Schwarze Witwe B	2	7	2	54	8	1	2	7	0	13	13
ZR	Zerstörer	Schwarze Witwe C	3	8	2	59	8	2	3	8	0	14	14
ZR	Zerstörer	Schwarze Witwe D	4	9	2	65	8	2	3	9	0	15	16
ZR	Zerstörer	Schwarze Witwe E	5	9	2	68	8	2	4	10	0	16	18
ZR	Zerstörer	Schwarze Witwe F	6	10	3	72	9	2	4	11	0	17	19
ZE	Zerstörer-Eskorte	Einsiedler A	1	7	2	50	5	1	5	0	0	4	26
ZE	Zerstörer-Eskorte	Einsiedler B	2	8	2	55	5	1	6	1	0	3	28
ZE	Zerstörer-Eskorte	Einsiedler C	3	9	2	62	5	1	7	0	0	3	31
ZE	Zerstörer-Eskorte	Einsiedler D	4	9	2	68	5	1	7	0	0	4	34
ZE	Zerstörer-Eskorte	Einsiedler E	5	10	2	72	5	1	8	1	0	4	37
ZE	Zerstörer-Eskorte	Einsiedler F	6	11	2	80	6	1	9	1	0	5	39

## Weltraumeinheiten der Xritra

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
KB	Kanonenboot	Insekt A	1	7	2	40	4	1	4	1	0	3	30
KB	Kanonenboot	Insekt B	2	8	2	48	4	1	4	2	0	4	32
KB	Kanonenboot	Insekt C	3	9	2	54	5	1	5	3	0	3	34
KB	Kanonenboot	Insekt D	4	10	2	66	5	1	5	3	0	4	36
KB	Kanonenboot	Insekt E	5	10	2	72	5	1	6	3	0	4	38
KB	Kanonenboot	Insekt F	6	12	2	78	6	1	6	4	0	3	40
BS	Bienenstock	Bienenstock 1	1	3	3	80	24	3	9	3	12	12	11
BS	Bienenstock	Bienenstock 2	2	4	3	90	24	3	12	4	12	12	12
BS	Bienenstock	Bienenstock 3	3	4	4	90	24	4	12	4	12	12	12
BS	Bienenstock	Bienenstock 4	4	5	4	90	28	4	12	5	12	13	13
BS	Bienenstock	Bienenstock 5	5	6	5	99	28	5	13	6	14	15	15
BS	Bienenstock	Bienenstock 6	6	6	5	99	30	5	14	6	14	16	16
TR	Transporter	Weber 1	1	4	1	36	1	1	1	0	7	1	1
TR	Transporter	Weber 2	2	5	1	40	1	1	1	0	8	1	1
TR	Transporter	Weber 3	3	6	1	50	2	1	1	0	9	2	1
TR	Transporter	Weber 4	4	7	1	54	2	1	1	0	10	2	1
TR	Transporter	Weber 5	5	8	1	66	3	1	3	0	11	2	2
TR	Transporter	Weber 6	6	8	1	70	3	1	4	0	12	2	2
RS	Raketenschiff	Stachel 1	1	4	3	28	5	3	2	6	0	7	8
RS	Raketenschiff	Stachel 2	2	4	3	32	7	3	2	7	0	7	8
RS	Raketenschiff	Stachel 3	3	4	4	36	8	4	3	8	0	7	8
RS	Raketenschiff	Stachel 4	4	5	4	40	9	4	3	9	0	7	8
RS	Raketenschiff	Stachel 5	5	6	5	44	9	5	4	11	0	7	8
RS	Raketenschiff	Stachel 6	6	8	5	48	10	5	4	12	0	7	8
BT	Bemannter Torpedo Biene 1		1	6	1	24	1	1	0	9	0	12	14
BT	Bemannter Torpedo Biene 2		2	7	1	28	1	1	0	11	0	13	16
BT	Bemannter Torpedo Biene 3		3	7	1	32	1	1	0	10	0	14	18
BT	Bemannter Torpedo Biene 4		4	8	1	36	1	1	0	12	0	15	21
BT	Bemannter Torpedo Biene 5		5	9	1	40	1	1	0	13	0	16	23
BT	Bemannter Torpedo Biene 6		6	10	1	44	1	1	0	15	0	17	27
OS	Orbitalstation	Nest 1	1	0	3	0	10	3	8	0	0	11	10
OS	Orbitalstation	Nest 2	2	0	4	0	12	3	11	0	0	12	10
OS	Orbitalstation	Nest 3	3	0	4	0	12	4	13	0	0	12	10
OS	Orbitalstation	Nest 4	4	0	4	0	14	4	11	0	0	12	12
OS	Orbitalstation	Nest 5	5	0	4	0	15	4	14	0	0	12	12
OS	Orbitalstation	Nest 6	6	0	4	0	16	4	15	0	0	14	14

## Weltraumeinheiten der Xritra

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
AUF	Aufklärer	Tsetsefliege 1	1	7	5	99	2	1	0	1	0	1	30
AUF	Aufklärer	Tsetsefliege 2	2	8	5	99	2	1	0	1	0	1	32
AUF	Aufklärer	Tsetsefliege 3	3	9	5	99	2	1	0	2	0	1	34
AUF	Aufklärer	Tsetsefliege 4	4	10	6	99	2	1	0	2	0	2	36
AUF	Aufklärer	Tsetsefliege 5	5	11	6	99	2	1	0	3	0	3	38
AUF	Aufklärer	Tsetsefliege 6	6	12	6	99	2	1	0	4	0	4	40
TE	Tender	Gottesanbeterin 1	1	3	1	36	1	1	0	2	0	12	11
TE	Tender	Gottesanbeterin 2	2	3	1	40	1	1	0	2	0	14	13
TE	Tender	Gottesanbeterin 3	3	4	1	44	1	1	0	2	0	15	15
TE	Tender	Gottesanbeterin 4	4	4	1	48	1	1	0	3	0	16	16
TE	Tender	Gottesanbeterin 5	5	5	1	54	1	1	0	4	0	17	18
TE	Tender	Gottesanbeterin 6	6	5	1	60	1	1	0	4	0	18	20
MN	Monitor	Witwe 1	1	2	3	24	12	2	6	5	0	12	10
MN	Monitor	Witwe 2	2	3	3	36	12	3	7	6	0	14	12
MN	Monitor	Witwe 3	3	3	3	32	12	3	8	6	0	13	11
MN	Monitor	Witwe 4	4	4	4	38	12	4	8	8	0	16	13
MN	Monitor	Witwe 5	5	5	4	40	12	4	8	8	0	18	14
MN	Monitor	Witwe 6	6	6	4	42	14	4	9	9	0	20	15

## Bodeneinheiten

## Bodeneinheiten der Cephianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL. ANG.	RAKT. ANG.	TRANS	STRAHL. ABW.	RAKT. ABW.
PZ	PANZER	PANZER	1	7	44	7	1	H	4	10	0	9	15
PZ	PANZER	PANZER	2	8	48	7	1	H	5	12	0	9	16
PZ	PANZER	PANZER	3	9	53	7	1	H	6	15	0	10	17
PZ	PANZER	PANZER	4	10	56	8	1	H	7	18	0	10	18
JG	Jäger	Jäger	1	8	52	9	1	H	2	10	0	1	10
JG	Jäger	Jäger	2	9	56	9	1	H	2	12	0	2	11
JG	Jäger	Jäger	3	10	58	9	1	H	3	14	0	2	12
JG	Jäger	Jäger	4	11	60	9	1	H	3	16	0	2	13
SG	Sturm	Sturm	1	5	21	5	1	H	16	5	0	6	9
SG	Sturm	Sturm	2	6	25	5	1	H	17	6	0	6	10
SG	Sturm	Sturm	3	6	35	5	1	H	19	7	0	6	10
SG	Sturm	Sturm	4	7	35	6	1	H	20	8	0	7	11
AT	Artillerie	Artillerie	1	3	18	7	3	S	10	6	0	2	2
AT	Artillerie	Artillerie	2	3	20	7	3	S	11	6	0	3	2
AT	Artillerie	Artillerie	3	4	22	7	4	S	12	7	0	4	2
AT	Artillerie	Artillerie	4	4	24	7	4	S	14	8	0	4	3
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	1	3	18	5	2	S	6	3	0	1	2
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	2	3	20	5	2	S	7	3	0	3	2
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	3	3	24	5	2	S	8	3	0	4	4
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	4	3	28	6	2	S	9	6	0	4	4
IN	Infanterie	Infanterie	1	5	60	6	1	S	7	2	0	6	6
IN	Infanterie	Infanterie	2	6	60	6	1	S	8	3	0	6	6
IN	Infanterie	Infanterie	3	6	60	7	1	S	9	3	0	6	7
IN	Infanterie	Infanterie	4	7	60	7	1	S	10	4	0	7	7
GR	Grenadiere	Grenadiere	1	5	60	7	1	S	5	7	0	6	7
GR	Grenadiere	Grenadiere	2	6	60	7	1	S	6	8	0	6	8
GR	Grenadiere	Grenadiere	3	6	60	7	1	S	7	9	0	7	8
GR	Grenadiere	Grenadiere	4	7	60	7	1	S	7	10	0	8	8
MF	Minenfeld	Minenfeld	1	0	0	1	1	S	3	3	0	1	1
MF	Minenfeld	Minenfeld	2	0	0	1	1	S	4	4	0	1	1
MF	Minenfeld	Minenfeld	3	0	0	1	1	S	5	4	0	1	1
MF	Minenfeld	Minenfeld	4	0	0	1	1	S	5	5	0	1	1

## Bodeneinheiten der Cephianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	1	2	15	7	1	S	2	1	0	3	3
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	2	3	25	7	1	S	3	1	0	5	4
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	3	3	24	7	1	S	4	1	0	7	4
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	4	4	30	7	1	S	5	1	0	7	5
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	1	4	24	7	2	S	5	3	8	4	3
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	2	5	24	7	2	S	4	4	9	4	4
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	3	6	30	7	3	S	5	5	10	4	5
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	4	7	35	7	3	S	5	6	11	4	6

## Bodeneinheiten der Dragonianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
PZ	PANZER	PANZER	1	6	42	7	1	H	5	10	0	10	14
PZ	PANZER	PANZER	2	7	45	7	1	H	6	12	0	10	15
PZ	PANZER	PANZER	3	8	48	7	1	H	7	15	0	11	17
PZ	PANZER	PANZER	4	9	50	7	1	H	8	17	0	11	19
JG	Jäger	Jäger	1	8	60	9	1	H	5	7	0	2	11
JG	Jäger	Jäger	2	9	72	9	1	H	7	9	0	4	12
JG	Jäger	Jäger	3	10	77	9	1	H	9	10	0	4	13
JG	Jäger	Jäger	4	11	77	10	1	H	9	12	0	5	14
SG	Sturm	Sturm	1	4	24	6	1	H	16	6	0	6	11
SG	Sturm	Sturm	2	5	28	6	1	H	18	7	0	7	12
SG	Sturm	Sturm	3	5	32	6	1	H	20	8	0	8	13
SG	Sturm	Sturm	4	6	36	7	1	H	22	8	0	8	14
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	1	3	21	9	2	S	2	4	9	6	5
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	2	4	21	9	2	S	2	4	10	6	6
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	3	5	25	9	3	S	2	4	11	7	7
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	4	6	25	10	3	S	2	5	12	8	8
AT	Artillerie	Artillerie	1	2	15	8	3	S	10	6	0	4	4
AT	Artillerie	Artillerie	2	3	18	8	3	S	11	7	0	5	5
AT	Artillerie	Artillerie	3	4	20	8	3	S	12	8	0	5	5
AT	Artillerie	Artillerie	4	4	24	8	4	S	13	9	0	6	6

## Bodeneinheiten der Dragonianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	1	2	12	6	1	S	2	1	0	4	4
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	2	3	15	6	1	S	3	1	0	6	7
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	3	3	20	8	1	S	4	1	0	7	8
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	4	4	25	8	1	S	5	1	0	7	10
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	1	2	8	9	2	S	6	4	0	5	5
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	2	2	12	9	3	S	7	5	0	7	7
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	3	3	14	10	3	S	8	6	0	7	8
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	4	3	16	10	3	S	9	7	0	7	9
IN	Infanterie	Infanterie	1	5	60	8	1	S	7	2	0	7	8
IN	Infanterie	Infanterie	2	6	60	8	1	S	8	2	0	7	8
IN	Infanterie	Infanterie	3	6	60	8	1	S	9	2	0	8	8
IN	Infanterie	Infanterie	4	7	60	8	1	S	10	3	0	8	9
GR	Grenadiere	Grenadiere	1	4	60	7	1	S	5	7	0	7	7
GR	Grenadiere	Grenadiere	2	5	60	7	1	S	5	8	0	8	8
GR	Grenadiere	Grenadiere	3	5	60	7	1	S	6	8	0	9	9
GR	Grenadiere	Grenadiere	4	6	60	7	1	S	7	9	0	10	10
PI	Pioniere	Pioniere	1	8	40	3	1	S	4	4	0	4	5
PI	Pioniere	Pioniere	2	9	45	3	1	S	4	4	0	4	6
PI	Pioniere	Pioniere	3	10	50	3	1	S	4	5	0	4	6
PI	Pioniere	Pioniere	4	12	54	3	1	S	4	5	0	4	7

## Bodeneinheiten der Flotte

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
PZ	PANZER	PANZER	1	7	54	7	1	H	4	10	0	9	15
PZ	PANZER	PANZER	2	8	56	7	1	H	5	13	0	9	16
PZ	PANZER	PANZER	3	9	63	8	1	H	6	16	0	10	17
PZ	PANZER	PANZER	4	10	77	8	1	H	7	20	0	10	18
JG	Jäger	Jäger	1	8	63	9	1	H	2	9	0	2	11
JG	Jäger	Jäger	2	9	63	9	1	H	3	11	0	2	12
JG	Jäger	Jäger	3	10	65	10	1	H	4	14	0	2	13
JG	Jäger	Jäger	4	11	70	10	1	H	4	15	0	3	14
SG	Sturm	Sturm	1	4	24	5	1	H	15	5	0	5	9
SG	Sturm	Sturm	2	5	28	5	1	H	18	6	0	5	10
SG	Sturm	Sturm	3	5	30	5	1	H	20	7	0	5	11
SG	Sturm	Sturm	4	6	40	6	1	H	24	9	0	6	12
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	1	4	20	8	2	S	2	5	9	6	3
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	2	4	28	8	2	S	2	5	10	7	4
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	3	5	28	8	3	S	3	6	13	7	4
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	4	6	36	8	3	S	4	6	14	7	5
AT	Artillerie	Artillerie	1	3	15	6	3	S	10	7	0	3	2
AT	Artillerie	Artillerie	2	4	18	7	3	S	11	7	0	3	3
AT	Artillerie	Artillerie	3	5	25	7	3	S	13	8	0	3	3
AT	Artillerie	Artillerie	4	5	25	7	3	S	14	9	0	4	4
IN	Infanterie	Infanterie	1	5	60	8	1	S	7	2	0	6	6
IN	Infanterie	Infanterie	2	6	60	8	1	S	8	2	0	6	6
IN	Infanterie	Infanterie	3	6	60	8	1	S	9	3	0	7	8
IN	Infanterie	Infanterie	4	7	60	8	1	S	10	3	0	7	8
GR	Grenadiere	Grenadiere	1	5	60	6	1	S	6	7	0	6	6
GR	Grenadiere	Grenadiere	2	6	60	6	1	S	7	8	0	6	7
GR	Grenadiere	Grenadiere	3	6	60	6	1	S	7	9	0	7	8
GR	Grenadiere	Grenadiere	4	7	60	6	1	S	7	10	0	8	8

## Bodeneinheiten der Flotte

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	1	2	9	4	2	S	6	5	0	3	3
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	2	3	12	5	2	S	7	6	0	6	7
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	3	4	12	5	3	S	8	7	0	7	8
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	4	4	15	5	3	S	9	8	0	8	9
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	1	2	15	4	1	S	2	1	0	3	6
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	2	3	18	5	1	S	3	1	0	4	6
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	3	3	20	6	1	S	4	1	0	4	6
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	4	4	25	8	1	S	5	1	0	5	7
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	1	6	28	4	3	H	9	9	0	5	5
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	2	6	36	4	3	H	10	10	0	6	7
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	3	7	36	5	3	H	11	10	0	7	8
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	4	7	40	5	3	H	12	11	0	8	10

## Bodeneinheiten der Hressan

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
PZ	PANZER	PANZER	1	8	60	7	1	H	5	11	0	9	14
PZ	PANZER	PANZER	2	9	60	7	1	H	5	13	0	9	15
PZ	PANZER	PANZER	3	10	60	7	1	H	6	16	0	9	16
PZ	PANZER	PANZER	4	11	66	7	1	H	7	18	0	9	17
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	1	5	20	6	2	S	4	5	8	3	4
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	2	5	20	6	2	S	4	6	9	5	5
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	3	6	28	6	3	S	4	6	10	5	6
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	4	6	28	6	3	S	5	6	12	6	6
AT	Artillerie	Artillerie	1	3	18	5	3	S	10	6	0	2	2
AT	Artillerie	Artillerie	2	4	25	5	3	S	11	6	0	3	3
AT	Artillerie	Artillerie	3	5	25	6	4	S	12	7	0	3	3
AT	Artillerie	Artillerie	4	5	30	7	4	S	14	8	0	3	4
IN	Infanterie	Infanterie	1	5	60	5	1	S	6	1	0	6	6

## Bodeneinheiten der Hressan

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
IN	Infanterie	Infanterie	2	6	60	5	1	S	7	2	0	6	6
IN	Infanterie	Infanterie	3	6	60	5	1	S	7	2	0	6	7
IN	Infanterie	Infanterie	4	7	60	5	1	S	8	3	0	6	8
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	1	6	25	5	2	H	9	8	0	5	8
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	2	7	30	5	2	H	10	8	0	6	9
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	3	8	35	5	2	H	11	8	0	6	11
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	4	9	45	5	3	H	12	9	0	6	11
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	1	2	12	5	2	S	6	3	0	2	2
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	2	3	16	5	3	S	7	4	0	4	4
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	3	4	15	5	3	S	8	5	0	4	4
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	4	4	18	5	3	S	9	6	0	4	4
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	1	3	22	4	1	S	2	1	0	4	4
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	2	4	30	4	1	S	3	1	0	5	5
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	3	5	36	5	1	S	4	1	0	5	5
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	4	5	36	5	1	S	5	1	0	5	5
SG	Sturm	Sturm	1	5	24	4	1	H	12	5	0	5	8
SG	Sturm	Sturm	2	5	28	5	1	H	13	6	0	5	9
SG	Sturm	Sturm	3	6	32	5	1	H	15	7	0	6	9
SG	Sturm	Sturm	4	6	36	5	1	H	17	8	0	6	10
GR	Grenadiere	Grenadiere	1	5	60	7	1	S	5	7	0	6	5
GR	Grenadiere	Grenadiere	2	6	60	7	1	S	6	8	0	6	6
GR	Grenadiere	Grenadiere	3	6	60	7	1	S	7	8	0	6	6
GR	Grenadiere	Grenadiere	4	7	60	7	1	S	7	9	0	6	7
SP	Jäger	Jäger	1	8	36	3	1	S	3	7	0	1	2
SP	Jäger	Jäger	2	9	38	3	1	S	4	8	0	1	2
SP	Jäger	Jäger	3	10	42	3	1	S	5	9	0	1	2
SP	Jäger	Jäger	4	11	48	4	1	S	5	10	0	1	2

## Bodeneinheiten der Khalianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
PZ	PANZER	PANZER	1	7	60	7	1	H	5	9	0	7	14
PZ	PANZER	PANZER	2	8	64	7	1	H	6	11	0	7	15
PZ	PANZER	PANZER	3	9	70	7	1	H	7	13	0	8	16
PZ	PANZER	PANZER	4	9	72	7	1	H	9	16	0	9	16
SG	Sturm	Sturm	1	6	26	6	1	H	12	5	0	5	10
SG	Sturm	Sturm	2	6	35	6	1	H	14	6	0	5	11
SG	Sturm	Sturm	3	7	36	7	1	H	16	6	0	5	12
SG	Sturm	Sturm	4	7	42	7	1	H	18	8	0	5	13
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	1	4	24	8	2	S	2	7	8	3	3
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	2	4	24	8	2	S	4	7	9	3	4
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	3	5	30	8	3	S	4	7	10	3	5
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	3	5	30	8	3	S	5	8	11	5	5
AT	Artillerie	Artillerie	1	4	16	6	2	S	10	7	0	2	2
AT	Artillerie	Artillerie	2	4	16	6	3	S	11	8	0	2	4
AT	Artillerie	Artillerie	3	5	18	5	3	S	12	8	0	3	4
AT	Artillerie	Artillerie	4	5	22	5	3	S	13	9	0	4	4
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	1	2	12	5	2	S	6	4	0	2	2
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	2	3	14	6	3	S	7	5	0	2	5
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	3	4	16	6	3	S	8	5	0	4	6
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	4	4	20	6	3	S	9	6	0	4	6
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	1	2	18	5	1	S	2	1	0	5	4
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	2	3	20	5	1	S	3	1	0	5	4
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	3	3	25	5	1	S	4	1	0	7	6
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	4	4	25	5	1	S	5	1	0	7	6
IN	Infanterie	Infanterie	1	5	60	8	1	S	7	2	0	4	5
IN	Infanterie	Infanterie	2	6	60	8	1	S	8	2	0	4	5
IN	Infanterie	Infanterie	3	6	60	8	1	S	8	2	0	4	6
IN	Infanterie	Infanterie	4	7	60	8	1	S	9	3	0	4	6
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	1	5	22	5	2	H	9	8	0	5	5
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	2	5	24	5	2	H	10	9	0	6	6
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	3	6	36	5	3	H	11	9	0	6	6
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	4	8	40	6	3	H	11	10	0	6	7

## Bodeneinheiten der Khalianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
IN	Grenadiere	Grenadiere	1	5	60	3	1	S	5	7	0	2	2
IN	Grenadiere	Grenadiere	2	6	60	4	1	S	5	8	0	3	3
IN	Grenadiere	Grenadiere	3	6	60	5	1	S	6	8	0	4	3
IN	Grenadiere	Grenadiere	4	7	60	5	1	S	6	9	0	5	3
SP	Stoßtrupps	Stoßtrupps	1	9	48	3	1	S	5	2	0	1	1
SP	Stoßtrupps	Stoßtrupps	2	10	60	3	1	S	5	3	0	1	1
SP	Stoßtrupps	Stoßtrupps	3	11	66	3	1	S	6	4	0	1	1
SP	Stoßtrupps	Stoßtrupps	4	12	72	3	1	S	6	5	0	1	1

## Bodeneinheiten der Schleinel

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
PZ	PANZER	PANZER	1	7	52	7	1	H	5	9	0	9	14
PZ	PANZER	PANZER	2	8	56	7	1	H	6	11	0	9	15
PZ	PANZER	PANZER	3	9	60	7	1	H	7	14	0	10	16
PZ	PANZER	PANZER	4	10	64	7	1	H	8	18	0	10	18
JG	Jäger	Jäger	1	8	64	9	1	H	3	9	0	2	10
JG	Jäger	Jäger	2	9	64	9	1	H	3	11	0	3	11
JG	Jäger	Jäger	3	10	72	9	1	H	3	13	0	4	12
JG	Jäger	Jäger	4	11	72	9	1	H	4	15	0	5	13
SG	Sturm	Sturm	1	5	24	4	1	H	15	5	0	5	8
SG	Sturm	Sturm	2	5	28	5	1	H	16	6	0	6	9
SG	Sturm	Sturm	3	6	32	5	1	H	16	8	0	7	9
SG	Sturm	Sturm	4	7	40	6	1	H	17	8	0	8	10
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	1	4	24	7	2	S	3	4	9	4	4
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	2	6	30	7	2	S	3	4	10	6	5
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	3	6	30	7	3	S	4	4	11	6	6
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	4	7	32	7	3	S	4	4	12	6	6
AT	Artillerie	Artillerie	1	3	16	7	3	S	10	7	0	2	3
AT	Artillerie	Artillerie	2	4	20	7	3	S	11	8	0	3	4
AT	Artillerie	Artillerie	3	4	22	7	3	S	13	8	0	4	4
AT	Artillerie	Artillerie	4	5	24	7	4	S	15	9	0	4	5

## Bodeneinheiten der Schleiuel

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	1	2	12	6	2	S	6	3	0	2	2
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	2	3	21	6	3	S	7	3	0	4	4
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	3	4	24	6	3	S	8	3	0	4	4
MA	Miliz-Artillerie	Miliz-Artillerie	4	4	28	7	3	S	9	5	0	4	4
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	1	2	12	4	1	S	2	1	0	5	5
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	2	3	15	5	1	S	3	1	0	5	7
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	3	3	20	5	1	S	4	1	0	5	7
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	4	4	24	6	1	S	5	1	0	7	7
IN	Infanterie	Infanterie	1	5	60	7	1	S	6	3	0	6	6
IN	Infanterie	Infanterie	2	6	60	8	1	S	7	3	0	6	7
IN	Infanterie	Infanterie	3	6	60	8	1	S	8	3	0	6	7
IN	Infanterie	Infanterie	4	7	60	8	1	S	9	3	0	7	7
GR	Grenadiere	Grenadiere	1	5	60	5	1	S	5	7	0	7	6
GR	Grenadiere	Grenadiere	2	6	60	5	1	S	6	7	0	8	6
GR	Grenadiere	Grenadiere	3	6	60	5	1	S	6	8	0	9	7
GR	Grenadiere	Grenadiere	4	7	60	5	1	S	7	9	0	9	8
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	1	5	24	4	2	H	9	9	0	5	5
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	2	6	26	4	3	H	10	10	0	6	6
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	3	6	36	4	3	H	11	11	0	6	8
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	4	7	38	4	3	H	11	12	0	7	9
SP	Todesblüte	Todesblüte	1	1	18	4	6	S	5	5	0	2	1
SP	Todesblüte	Todesblüte	2	1	20	4	6	S	6	5	0	2	1
SP	Todesblüte	Todesblüte	3	1	22	4	6	S	6	6	0	2	1
SP	Todesblüte	Todesblüte	4	1	24	4	6	S	6	7	0	3	1

## BODENEINHEITEN DER XRITRA

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
JG	Jäger	Jäger	1	8	60	9	1	H	3	9	0	2	11
JG	Jäger	Jäger	2	9	66	9	1	H	4	10	0	2	12
JG	Jäger	Jäger	3	10	72	9	1	H	4	11	0	2	13
JG	Jäger	Jäger	4	11	72	9	1	H	5	13	0	2	13
SG	Sturm	Sturm	1	5	32	4	1	H	14	5	0	5	8
SG	Sturm	Sturm	2	5	36	5	1	H	16	5	0	5	9
SG	Sturm	Sturm	3	6	40	5	1	H	18	6	0	5	10
SG	Sturm	Sturm	4	7	44	5	1	H	20	7	0	6	10
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	1	5	32	5	2	S	2	3	9	4	3
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	2	7	32	5	2	S	2	3	11	5	4
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	3	8	48	5	3	S	2	4	12	6	4
LA	Luftabwehr	Luftabwehr	4	8	54	5	3	S	4	4	13	7	4
IN	Infanterie	Infanterie	1	6	60	6	1	S	6	1	0	6	6
IN	Infanterie	Infanterie	2	7	60	6	1	S	7	2	0	6	7
IN	Infanterie	Infanterie	3	7	60	6	1	S	8	2	0	6	7
IN	Infanterie	Infanterie	4	8	60	7	1	S	9	3	0	6	7
GR	Grenadiere	Grenadiere	1	5	60	6	1	S	4	7	0	4	5
GR	Grenadiere	Grenadiere	2	6	60	6	1	S	5	7	0	5	5
GR	Grenadiere	Grenadiere	3	6	60	6	1	S	5	8	0	5	5
GR	Grenadiere	Grenadiere	4	7	60	7	1	S	5	9	0	6	6
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	1	6	25	4	2	H	9	7	0	5	4
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	2	6	26	4	4	H	10	8	0	6	6
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	3	7	30	5	4	H	11	9	0	7	6
RS	Mobile Artillerie	Mobile Artillerie	4	8	45	5	4	H	12	9	0	7	8
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	1	3	15	5	1	S	3	1	0	3	3
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	2	4	30	7	1	S	4	1	0	6	6
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	3	4	35	7	1	S	5	1	0	6	7
MI	Miliz-Infanterie	Miliz-Infanterie	4	5	30	7	1	S	6	1	0	6	7
PZ	PANZER	PANZER	1	7	63	7	1	H	4	11	0	8	13
PZ	PANZER	PANZER	2	8	64	7	1	H	5	12	0	10	14
PZ	PANZER	PANZER	3	9	70	7	1	H	6	13	0	10	15
PZ	PANZER	PANZER	4	10	72	7	1	H	7	14	0	12	16
AT	Artillerie	Artillerie	1	5	36	4	3	H	10	5	0	5	2
AT	Artillerie	Artillerie	2	6	48	4	3	H	11	6	0	5	2
AT	Artillerie	Artillerie	3	7	54	5	3	H	12	6	0	5	3
AT	Artillerie	Artillerie	4	8	66	5	3	H	14	7	0	5	4

## Skimmereinheiten

## SKIMMEREINHEITEN DER CEPHIANER

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
FS	Flugspäher	Späher 1	1	9	56	3	0	A	0	0	0	2	8
FS	Flugspäher	Späher 2	2	9	56	3	0	A	0	0	0	2	8
FS	Flugspäher	Späher 3	3	10	70	3	0	A	0	0	0	3	8
FS	Flugspäher	Späher 4	4	13	84	3	0	A	0	0	0	3	8
LU	Luftunterstützung	Strafer 1	1	9	81	5	0	A	0	0	0	3	10
LU	Luftunterstützung	Strafer 2	2	10	90	6	0	A	0	0	0	4	10
LU	Luftunterstützung	Strafer 3	3	12	96	6	0	A	0	0	0	4	10
LU	Luftunterstützung	Strafer 4	4	14	99	7	0	A	0	0	0	5	12
KS	Kampfschiff	Gizmo 1	1	12	72	7	1	A	2	2	18	15	7
KS	Kampfschiff	Gizmo 2	2	16	78	7	1	A	3	2	19	16	7
KS	Kampfschiff	Gizmo 3	3	17	84	7	1	A	5	4	24	18	9
KS	Kampfschiff	Gizmo 4	4	19	96	7	1	A	5	5	32	20	10
KS	Kampfschiff	Widget 1	1	17	50	4	1	A	1	1	14	13	4
KS	Kampfschiff	Widget 2	2	17	64	5	1	A	1	2	18	15	5
KS	Kampfschiff	Widget 3	3	19	70	5	1	A	3	3	22	17	7
KS	Kampfschiff	Widget 4	4	24	76	9	1	A	2	3	26	19	9
TB	Taktischer Bomber	Tac 1	1	12	54	6	0	A	6	6	0	18	15
TB	Taktischer Bomber	Tac 2	2	14	64	6	0	A	7	7	0	19	16
TB	Taktischer Bomber	Tac 3	3	14	72	7	0	A	8	8	0	20	17
TB	Taktischer Bomber	Tac 4	4	15	76	7	0	A	9	9	0	21	18

## Skimmereinheiten der Dragonianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
FS	Flugspäher	Allo 1	1	8	50	3	0	A	0	0	0	4	8
FS	Flugspäher	Allo 2	2	9	60	3	0	A	0	0	0	4	9
FS	Flugspäher	Allo 3	3	9	60	4	0	A	0	0	0	5	10
FS	Flugspäher	Allo 4	4	10	66	5	0	A	0	0	0	6	11
LU	Luftunterstützung	Spitter 1	1	8	80	6	0	A	0	0	0	4	12
LU	Luftunterstützung	Spitter 2	2	9	90	6	0	A	0	0	0	6	14
LU	Luftunterstützung	Spitter 3	3	10	99	8	0	A	0	0	0	7	15
LU	Luftunterstützung	Spitter 4	4	12	99	8	0	A	0	0	0	8	15
KS	Kampfschiff	Drache 1	1	10	64	8	1	A	4	4	16	14	10
KS	Kampfschiff	Drache 2	2	12	84	9	1	A	4	4	20	15	11
KS	Kampfschiff	Drache 3	3	13	88	9	1	A	5	5	25	17	11
KS	Kampfschiff	Drache 4	4	16	90	9	1	A	6	6	30	19	13
KS	Kampfschiff	Pterdactyl 1	1	13	45	8	1	A	3	3	13	15	10
KS	Kampfschiff	Pterdactyl 2	2	15	54	9	1	A	4	4	17	17	11
KS	Kampfschiff	Pterdactyl 3	3	17	60	10	1	A	4	4	20	20	12
KS	Kampfschiff	Pterdactyl 4	4	19	66	12	1	A	5	5	22	24	14
TB	Taktischer Bomber	Raptor 1	1	11	54	7	0	A	6	6	0	19	13
TB	Taktischer Bomber	Raptor 2	2	13	60	7	0	A	6	7	0	20	14
TB	Taktischer Bomber	Raptor 3	3	15	64	7	0	A	6	7	0	21	15
TB	Taktischer Bomber	Raptor 4	4	16	68	8	0	A	9	9	0	22	16

## Skimmereinheiten der Flotte

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
FS	Flugspäher	Boone 1	1	8	48	3	0	A	0	0	0	2	7
FS	Flugspäher	Boone 2	2	9	64	3	0	A	0	0	0	2	8
FS	Flugspäher	Boone 3	3	10	70	3	0	A	0	0	0	2	8
FS	Flugspäher	Boone 4	4	12	70	3	0	A	0	0	0	4	8
LU	Luftunterstützung	Rommel 1	1	9	81	5	0	A	0	0	0	5	10
LU	Luftunterstützung	Rommel 2	2	10	80	6	0	A	0	0	0	5	11
LU	Luftunterstützung	Rommel 3	3	12	88	7	0	A	0	0	0	5	11
LU	Luftunterstützung	Rommel 4	4	15	99	8	0	A	0	0	0	7	12
AWAC	Awac	AWAC 1	1	10	55	2	0	A	0	0	0	4	6
AWAC	Awac	AWAC 2	2	11	60	2	0	A	0	0	0	5	6
AWAC	Awac	AWAC 3	3	12	66	2	0	A	0	0	0	6	6
AWAC	Awac	AWAC 4	4	13	72	2	0	A	0	0	0	6	6
KS	Kampfschiff	Adler	1	13	68	7	1	A	2	2	12	12	10
KS	Kampfschiff	Adler 2	2	14	76	7	1	A	2	2	15	14	11
KS	Kampfschiff	Adler 3	3	16	86	8	1	A	3	3	18	16	12
KS	Kampfschiff	Adler 4	4	18	90	8	1	A	4	3	24	17	13
KS	Kampfschiff	Falke 1	1	17	48	5	1	A	2	1	15	14	11
KS	Kampfschiff	Falke 2	2	19	54	5	1	A	2	1	18	15	12
KS	Kampfschiff	Falke 3	3	21	60	5	1	A	2	1	24	16	13
KS	Kampfschiff	Falke 4	4	23	64	5	1	A	3	1	30	18	14
TB	Taktischer Bomber	Taucher 1	1	12	48	6	0	A	6	6	0	18	15
TB	Taktischer Bomber	Taucher 2	2	14	60	6	0	A	7	8	0	19	16
TB	Taktischer Bomber	Taucher 3	3	15	75	6	0	A	9	9	0	20	17
TB	Taktischer Bomber	Taucher 4	4	16	80	7	0	A	10	12	0	21	18

## Skimmereinheiten der Hressan

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
FS	Flugspäher	Sprecher 1	1	8	48	3	0	A	0	0	0	2	7
FS	Flugspäher	Sprecher 2	2	9	64	3	0	A	0	0	0	2	7
FS	Flugspäher	Sprecher 3	3	10	72	3	0	A	0	0	0	2	7
FS	Flugspäher	Sprecher 4	4	11	84	4	0	A	0	0	0	2	7
LU	Luftunterstützung	Reißer 1	1	9	76	5	0	A	0	0	0	5	8
LU	Luftunterstützung	Reißer 2	2	11	88	6	0	A	0	0	0	5	9
LU	Luftunterstützung	Reißer 3	3	13	99	6	0	A	0	0	0	5	9
LU	Luftunterstützung	Reißer 4	4	14	99	6	0	A	0	0	0	5	10
KS	Kampfschiff	Luchs 1	1	14	56	6	1	A	4	1	19	13	10
KS	Kampfschiff	Luchs 2	2	16	62	6	1	A	4	1	23	14	10
KS	Kampfschiff	Luchs 3	3	18	72	6	1	A	5	1	26	15	11
KS	Kampfschiff	Luchs 4	4	20	80	6	1	A	6	2	30	16	12
KS	Kampfschiff	Säbel 1	1	13	64	6	1	A	2	2	15	12	9
KS	Kampfschiff	Säbel 2	2	15	78	6	1	A	2	2	19	13	10
KS	Kampfschiff	Säbel 3	3	16	88	6	1	A	3	2	23	14	11
KS	Kampfschiff	Säbel 4	4	18	90	7	1	A	3	3	28	15	12
TB	Taktischer Bomber	Hiss 1	1	12	46	6	0	A	7	7	0	17	14
TB	Taktischer Bomber	Hiss 2	2	14	56	6	0	A	8	8	0	18	15
TB	Taktischer Bomber	Hiss 3	3	15	66	7	0	A	10	10	0	19	16
TB	Taktischer Bomber	Hiss 4	4	17	66	7	0	A	13	11	0	20	17

## Skimmereinheiten der Khalianer

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
FS	Flugspäher	Tattler 1	1	8	54	4	0	A	0	0	0	2	7
FS	Flugspäher	Tattler 2	2	9	64	4	0	A	0	0	0	2	8
FS	Flugspäher	Tattler 3	3	10	84	4	0	A	0	0	0	2	8
FS	Flugspäher	Tattler 4	4	11	88	5	0	A	0	0	0	2	9
LU	Luftunterstützung	Scharfschütze 1	1	8	80	6	0	A	5	0	0	5	10
LU	Luftunterstützung	Scharfschütze 2	2	10	80	6	0	A	6	0	0	5	10
LU	Luftunterstützung	Scharfschütze 3	3	11	99	7	0	A	7	0	0	5	11
LU	Luftunterstützung	Scharfschütze 4	4	12	99	8	0	A	8	0	0	5	12
KS	Kampfschiff	Fledermaus 1	1	12	50	8	1	A	1	2	18	15	9
KS	Kampfschiff	Fledermaus 2	2	14	54	8	1	A	1	3	24	16	10
KS	Kampfschiff	Fledermaus 3	3	17	56	8	1	A	1	3	29	17	11
KS	Kampfschiff	Fledermaus 4	4	19	60	8	1	A	2	3	33	18	12
KS	Kampfschiff	Vampir 1	1	12	76	9	1	A	3	3	13	12	9
KS	Kampfschiff	Vampir 2	2	14	80	9	1	A	5	4	15	13	10
KS	Kampfschiff	Vampir 3	3	15	84	9	1	A	6	5	19	14	11
KS	Kampfschiff	Vampir 4	4	17	90	9	1	A	7	6	23	16	11
TB	Taktischer Bomber	Kralle 1	1	12	48	8	0	A	8	4	0	18	11
TB	Taktischer Bomber	Kralle 2	2	13	54	8	0	A	9	5	0	19	12
TB	Taktischer Bomber	Kralle 3	3	15	60	8	0	A	10	6	0	20	13
TB	Taktischer Bomber	Kralle 4	4	16	68	8	0	A	12	8	0	21	13

## Skimmereinheiten der Schleinel

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
FS	Flugspäher	Helm 1	1	8	70	3	0	A	0	0	0	2	7
FS	Flugspäher	Helm 2	2	9	80	3	0	A	0	0	0	3	7
FS	Flugspäher	Helm 3	3	10	90	4	0	A	0	0	0	3	7
FS	Flugspäher	Helm 4	4	11	99	4	0	A	0	0	0	3	8
KS	Kampfschiff	Pfeil 1	1	13	50	6	1	A	3	3	15	12	9
KS	Kampfschiff	Pfeil 2	2	15	56	7	1	A	3	4	18	13	9
KS	Kampfschiff	Pfeil 3	3	17	64	8	1	A	4	4	24	15	10
KS	Kampfschiff	Pfeil 4	4	19	72	8	1	A	5	5	30	16	11
KS	Kampfschiff	Blitz 1	1	11	64	9	1	A	4	4	12	15	10
KS	Kampfschiff	Blitz 2	2	12	72	9	1	A	4	4	14	17	11
KS	Kampfschiff	Blitz 3	3	14	86	9	1	A	5	4	18	21	12
KS	Kampfschiff	Blitz 4	4	16	90	9	1	A	5	5	20	24	14
TB	Taktischer Bomber	Rächer 1	1	13	50	5	0	A	4	8	0	12	14
TB	Taktischer Bomber	Rächer 2	2	14	55	5	0	A	5	9	0	13	15
TB	Taktischer Bomber	Rächer 3	3	15	60	6	0	A	6	10	0	14	16
TB	Taktischer Bomber	Rächer 4	4	16	65	8	0	A	8	12	0	15	17

## Skimmereinheiten der Xritra

KLASSE	X-KLASSE	EINHEIT	TECH	BEW.	ERFASSUNG	TREIBST.	MUNITION	REICHW.	STRAHL.ANG.	RAKT.ANG.	TRANS	STRAHL.ABW.	RAKT.ABW.
FS	Flugspäher	Hummel 1	1	9	63	3	0	A	0	0	0	2	7
FS	Flugspäher	Hummel 2	2	10	80	3	0	A	0	0	0	2	8
FS	Flugspäher	Hummel 3	3	13	99	3	0	A	0	0	0	2	9
FS	Flugspäher	Hummel 4	4	16	99	3	0	A	0	0	0	2	12
LU	Luftunterstützung	Mücke 1	1	9	90	3	0	A	0	0	0	5	10
LU	Luftunterstützung	Mücke 2	2	11	99	3	0	A	0	0	0	5	10
LU	Luftunterstützung	Mücke 3	3	12	99	3	0	A	0	0	0	5	11
LU	Luftunterstützung	Mücke 4	4	13	99	3	0	A	0	0	0	5	12
SP	Blutschöpfer	Blut 1	1	11	48	1	0	A	10	0	0	2	9
SP	Blutschöpfer	Blut 2	2	12	60	1	0	A	11	0	0	2	9
SP	Blutschöpfer	Blut 3	3	12	60	1	0	A	12	0	0	3	9
SP	Blutschöpfer	Blut 4	4	13	72	1	0	A	13	0	0	4	10
KS	Kampfschiff	Biene 1	1	17	54	5	1	A	1	1	15	12	9
KS	Kampfschiff	Biene 2	2	19	66	5	1	A	1	1	18	13	9
KS	Kampfschiff	Biene 3	3	21	72	5	1	A	1	1	22	14	10
KS	Kampfschiff	Biene 4	4	22	80	5	1	A	1	1	28	15	10
KS	Kampfschiff	Wespe 1	1	14	72	6	1	A	2	2	12	13	8
KS	Kampfschiff	Wespe 2	2	15	78	6	1	A	2	3	14	15	9
KS	Kampfschiff	Wespe 3	3	17	84	7	1	A	3	3	18	16	10
KS	Kampfschiff	Wespe 4	4	19	90	7	1	A	3	3	22	18	10
TB	Taktischer Bomber	Hornisse 1	1	13	50	6	0	A	6	6	0	17	14
TB	Taktischer Bomber	Hornisse 2	2	15	66	6	0	A	7	7	0	18	15
TB	Taktischer Bomber	Hornisse 3	3	16	76	7	0	A	8	8	0	18	16
TB	Taktischer Bomber	Hornisse 4	4	17	76	7	0	A	9	9	0	19	17

---

# MITARBEITER

## Catware

---

Basiert auf "Fleet Anthologies" von David Drake und Bill Fawcett, herausgegeben von Ace Science Fiction

Programmierung . . . . .	Matthew Fausey David Potter
KI-Programmierung . . . . .	Frank Rinaldo
DOS-Programmierung . . . . .	Mike Isley
Produktion und Design . . . . .	Bill Fawcett
Handbuch . . . . .	Bill Fawcett
Audioprogrammierung . . . . .	Matt Fausey
Grafik & Modelle . . . . .	Electric Paintbrush
Rendering . . . . .	Virtual Engineered Technologies, David Potter
Idee . . . . .	Scott Cuthbertson
Handbuchgrafiken . . . . .	Ron Walotsky © 1996



Zusätzliche Handbuchttexte und Story: "The Fleet Anthologies" von Bill Fawcett und Auszüge "The Fleet" Vol. 1-6, bearbeitet von David Drake und Bill Fawcett, verwendet mit Genehmigung. © 1996 Bill Fawcett and Associates

## SSI

---

Produktionsleitung . . . . .	Brett Berry
Produktion . . . . .	Scott Evans
Produktionsassistentz . . . . .	Joshua Cloud
Handbuchbearbeitung . . . . .	Anathea Lopez, Mark Whisler
Zusätzliche Grafiken . . . . .	Dan Burke, Gennady Krakovsky, Ben Rush, Steven Tang
Audio-Programmierung . . . . .	Ralph Thomas
Soundeffekte . . . . .	Ron Caljone, Maurice Jackson
Musik komponiert und gespielt von . . . . .	Rick Rhodes und Danny Pelfrey
Saxophon-Solo . . . . .	Danny Pelfrey
Installer-Programmierung . . . . .	Ben Cooley
QA-Leitung . . . . .	Jason Ray
Spieltestleitung . . . . .	Forrest Elam
Spieltests . . . . .	Jesse Anacleto, Jason Bredice, Dion Burgoyne, Kelly Calabro, Jeremy Ding, Garret Graham, Cyrus Harris, Jason Moore, Steven Peterson, Daniel Rivera, Osiris Roman, Chris Smith, Richard Wagenet
Besonderen Dank an: . . . . .	Russ Brown, Steve Burke, Chris Carr, Mike Coustier, Lee Crawford, Scott Cuthbertson, Jason Dawdy, Annette Grove, Chris Lanka, Whitney Laucher, Dave Merrick, Paul Murray, John Ross, Rick White.

## STRATEGIC SIMULATIONS, INC. GARANTIEBESCHRÄNKUNG

Die beiliegende Software und das Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Das Handbuch darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung von SSI weder ganz noch teilweise kopiert, fotografiert, wiedergegeben, übersetzt oder auf ein elektisches Medium bzw. in maschinenlesbare Form übertragen werden. Das zu diesem Handbuch gehörende Programm kann vom ursprünglichen Käufer nur soweit für das Betreiben auf dem vorgesehenen Computer nötig kopiert werden.

Jede Reproduktion von Teilen des Handbuchs auf einem Medium, egal aus welchen Gründen, stellt eine Urheberrechtsverletzung dar und kann zivil- bzw. strafrechtliche Konsequenzen haben. Dies liegt im Ermessen (des)/der Urheberrechtsinhaber(s).

© 1996 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Unter Verwendung der Smacker Video Technology. © 1994 Invisible, Inc. unter dem Namen RAD Software

Unter Verwendung von Miles Sound System. © 1991 - 1996 RAD Game Tools, Inc.

## FEHLERHAFTHEIT CD ODER DISKETTE

Jedes unserer Spiele wird vor der Veröffentlichung umfassenden Tests unterzogen, um jegliche Programmierfehler zu entdecken und zu beheben. Da die Simulationen so umfassend sind, kann es vorkommen, daß einige Fehler erst nach der Veröffentlichung entdeckt werden. Daher übernehmen wir keinerlei Haftung für auftretende Fehler. Zu diesen Fehlern kommen manchmal Probleme mit dem Aufnahme- und Abgabemedium selbst. Eine Fehlerrate von 1 bis 2% ist bei der Vervielfältigung von Discs normal. Bevor Sie von einem fehlerhaften Medium ausgehen, sollten Sie Ihr Laufwerk überprüfen. Fast 95% der zurückgesandten Media laufen auf unseren Computern ohne Probleme. Oft muß einfach nur das Laufwerk überprüft und eventuell gereinigt werden.

## TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Falls bei dieser Software technische Probleme, wie z. B. Funktionsstörungen auftreten, setzen Sie sich bitte mit unserem Kundendienst in Verbindung:

Adresse: Mindscape GmbH,  
Zeppelinstraße 321,  
45470 Mülheim a.d. Ruhr, Deutschland.

Telefon: 0208 9924114

Fax: 0208 9924129

U.K. Website: <http://www.mindscapeuk.com>

Geschäftsstunden: Mo, Mi, Fr, von 15.00 bis 18.00 Uhr.

Der Kundendienst ist nur für technische Probleme eingerichtet. Bitte haben Sie Verständnis, daß wir Ihnen keine Hinweise und Spieletips geben können.



MINDSCAPE®



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®