

INSTALLATION VON STAR TREK: ARMADA II

INSTALLATIONSHINWEISE

Vor der Installation beenden Sie bitte alle anderen Anwendungen. Achten Sie darauf, dass der virtuelle Speicher aktiviert ist. (Sie finden die Einstellungen dazu in der Systemsteuerung.) Achten Sie darauf, mindestens 1,3 GB freien Speicher auf der Festplatte zu haben.

Legen Sie die Star Trek: Armada II-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und warten einen kurzen Moment, bis der Star Trek: Armada II-Titelbildschirm erscheint. Klicken Sie **Installieren** an und folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn AutoPlay nicht aktiviert ist, klicken Sie doppelt auf das Symbol **Arbeitsplatz** auf Ihrem Desktop. Doppelklicken Sie jetzt auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie doppelt auf das Setup-Symbol von Star Trek: Armada II und klicken Sie **Installieren** an, wenn der Startbildschirm erscheint.

Ist die Installation von Star Trek: Armada II abgeschlossen, wird automatisch die Installation von Microsoft DirectX 8.0a gestartet, falls dieses bisher noch nicht auf Ihrem System installiert ist. Nach Abschluss der DirectX-8.0a-Installation müssen Sie Ihren Computer neu starten, damit die neuen Treiber verwendet werden.

Jetzt können Sie Star Trek: Armada II starten, indem Sie Programme/Star Trek Armada II/Star Trek Armada II im Startmenü wählen oder auf den Button **Spielen** im Titelbildschirm der CD oder auf die Armada II-Verknüpfung auf dem Desktop klicken.

Bitte registrieren Sie Ihre Version von Star Trek: Armada II. Hierzu senden Sie uns bitte die dem Produkt beiliegende Registrierkarte ein.

FUNKTIONEN DER BUTTONS IM TITELBILDSCHEIN

Installieren - Installation des Spiels. Sobald das Spiel installiert wurde, wechselt dieser Button zu **Spielen**.

Erneut installieren - Über diese Funktion können Sie das Spiel erneut installieren, wenn die Spieldateien beschädigt sind und das Spiel nicht mehr startet.

Spielen - Wurde das Spiel bereits installiert, klicken Sie auf diesen Button, um Star Trek: Armada II zu spielen.

Deinstallieren - Klicken Sie auf diesen Button, um alle Star Trek: Armada II-Dateien von Ihrem Rechner zu entfernen. Eventuell zurückgebliebene Dateien wie Spielstände werden Ihnen am Ende aufgelistet.

Hilfe/Kundendienst - Klicken Sie auf diesen Button, um Informationen zu erhalten, wie Sie die Activision-Hotline erreichen können. Zusätzlich finden Sie hier das Readme, die technische Hilfedatei sowie Hinweise zur Installation von DirectX, dem Adobe® Acrobat Reader® und dem Lesen des elektronischen Handbuchs.

Extras - Hier können Sie Earthlink und Gamespy installieren und erhalten zusätzliche Informationen zu weiteren Star Trek-Titeln von Activision.

FEHLERHINWEISE

Links - Über den Button **Links** gelangen Sie zu den Websites von *Star Trek* und Activision sowie anderen interessanten Seiten.

Verlassen - Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie den Titelbildschirm von *Star Trek: Armada II* wieder schließen möchten.

FEHLERHINWEISE

Wir haben dem Spiel eine technische Hilfe beigefügt, die Ihnen Lösungsvorschläge bei eventuellen Problemen bietet. Es gibt zwei Möglichkeiten, auf diese Datei zuzugreifen:

1. Klicken Sie im Titelbildschirm auf den Button **Hilfe/Kundendienst** und dann auf **Hilfedatei**.
2. Nach der Installation wählen Sie im Startmenü Programme/*Star Trek Armada II/* *Armada II - Hilfe/Armada II - Hilfedokumente*.

AUTOPLAY

Erscheint der *Star Trek: Armada II*-Titelbildschirm nicht automatisch, versuchen Sie bitte, die folgenden Schritte durchzuführen:

1. Klicken Sie doppelt auf das Icon **Arbeitsplatz** (oder mit der rechten Maustaste und wählen dann die Option **Öffnen**).
2. Wählen Sie die Option **Aktualisieren**, die Sie im Menü Ansicht finden.
3. Klicken Sie im Fenster doppelt auf das *Star Trek: Armada II*-CD-Icon (oder mit der rechten Maustaste und wählen dann die Option **AutoPlay**).
4. Erscheint der *Star Trek: Armada II*-Titelbildschirm, klicken Sie auf den Button **Spielen/Installieren**.

Wenn die AutoPlay-Funktion nicht starten sollte, gehen Sie wie folgt vor:

- A. Überprüfen Sie, ob die CD-Oberfläche frei von Staub und Kratzern ist und die CD korrekt in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt wurde.
- B. Achten Sie darauf, dass Ihr CD-ROM-Treiber für den Gebrauch mit Windows95/98/Me/2000 optimiert ist. Hierzu ...
 - a. Öffnen Sie die Windows95/98/Me/2000-Systemsteuerung und klicken doppelt auf das System-Icon.
 - b. Wählen Sie die Registerkarte Leistungsmerkmale. Sollten Ihre Hardware-Treiber nicht für den Einsatz mit Windows95/98/Me/2000 optimiert sein, werden sie hier mit einer kurzen Problembeschreibung aufgeführt. Sie können der Auflistung ebenfalls Hinweise zur Fehlerbehebung entnehmen.

II

III

FEHLERHINWEISE

DIRECTX 8.0A

Nach Abschluss der *Star Trek: Armada II*-Installation wird das Installationsprogramm feststellen, ob Microsoft DirectX 8.0a installiert werden muss oder nicht. Ist dies der Fall, werden die entsprechenden Dateien automatisch installiert.

F. Was ist DirectX 8.0a und wozu benötige ich es?

A. Microsoft DirectX 8.0a ist ein Set von Funktionen, die die Windows95/98/Me/2000-Leistungsfähigkeit für Spiele und andere Anwendungen verbessert. Indem wir auf diese Funktionen zurückgreifen, können wir deutlich verbesserte Leistungen bei Netzwerken, Grafiken, Sounds und den Eingabegeräten erzielen. *Star Trek: Armada II* nutzt die DirectX-8.0a-Funktionen Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectInput.

F. Wenn ich kein DirectX 8.0a habe, wird es von *Star Trek: Armada II* installiert?

A. Ja. Falls das Installationsprogramm auf Ihrem System DirectX 8.0a nicht entdeckt, wird DirectX 8.0a installiert, sofern Sie dies wünschen. Nachdem die Installation abgeschlossen ist, müssen Sie Ihren Computer neu starten, damit DirectX 8.0a aktiviert wird.

F. Ich habe bereits andere Windows-Spiele installiert. Wird der Microsoft-DirectX-Installer meine DirectX-Datei verändern?

A. Haben Sie bereits andere Windows-Spiele installiert, kann es sein, dass ältere Versionen von DirectX installiert sind. In diesem Fall wird der Microsoft-Installer diese älteren Versionen mit DirectX 8.0a überschreiben. Sie müssen nach der Installation Ihren Computer neu starten, damit DirectX 8.0a aktiviert wird.

*Haben Sie bereits DirectX 8.0a auf Ihrem Rechner installiert, erkennt dies der Microsoft-DirectX-8.0a-Installer und ersetzt keine DirectX-8.0a-Dateien. Sie müssen dann auch nicht den Rechner neu starten, um nach der Installation *Star Trek: Armada II* starten zu können.*

PROBLEMLÖSUNGEN

Das Intro und die Videos werden nicht korrekt dargestellt.

- Achten Sie darauf, dass Ihr System und insbesondere Ihr CD-ROM-Laufwerk die Mindestanforderungen für das Programm erfüllt. Das Programm benötigt ein CD-ROM-Laufwerk mit einer Transferrate von mindestens 600K/s (4x CD-ROM).
- Sie haben eventuell nicht genügend Hauptspeicher, um die Videos abspielen zu können. Überprüfen Sie den vorhandenen Hauptspeicher, um sicherzustellen, dass Sie genügend Speicher für dieses Produkt besitzen. Sie benötigen 64 MB.
- Es laufen zu viele andere Anwendungen. Schließen Sie andere Anwendungen (besonders DOS-Fenster und Modem-Programme) und versuchen es erneut. Wir empfehlen Ihnen sehr, dass Sie keine anderen Programme gestartet haben, wenn Sie *Star Trek: Armada II* starten.

Das Spiel bleibt einfach stehen

- Überprüfen Sie, ob Ihr Computer mindestens 64 MB Arbeitsspeicher hat.
- Achten Sie darauf, dass Ihr Windows die neuesten 32Bit-Treiber für alle Peripheriegeräte verwendet.

Kein Sound, nur unvollständiger Sound oder keine Sprachausgabe/Soundeffekte

- Überprüfen Sie, ob Sie eine 100% DirectX8.0a-kompatible Soundkarte in Ihrem Computer installiert haben.
- Überprüfen Sie, ob Ihre Lautsprecher korrekt angeschlossen sind und die Lautstärke nicht zu leise eingestellt ist.
- Achten Sie darauf, dass Sie die neuesten 32Bit-Treiber für Ihre Soundkarte benutzen.
- Achten Sie darauf, dass Ihre Soundkarte korrekt installiert ist und auch die richtigen Treiber eingerichtet wurden. Überprüfen Sie bitte die Installation der Soundkarte und der entsprechenden Treiber in Windows 95/98/Me/2000. Für weitere Informationen zu diesem Thema lesen Sie bitte das Handbuch Ihrer Soundkarte oder das von Windows 95/98/Me/2000.
- Sie sollten die Einstellungen in Ihrer Systemsteuerung überprüfen.

Das Spiel ist zu langsam

- Achten Sie darauf, *Star Trek: Armada II* nur auf Rechnern mit mindestens einem Pentium 300 MHz-Prozessor oder höher mit 64 MB RAM zu verwenden. Auf langsameren Systemen wird *Star Trek: Armada II* nicht richtig funktionieren.
- Schalten Sie ein paar der Optionen in den Grafikeinstellungen aus oder verringern Sie die Grafikdetails.
- Achten Sie darauf, dass keine anderen Anwendungen im Hintergrund aktiv sind.
- Achten Sie darauf, dass die Grafikauflösung des Spiels so niedrig wie möglich eingestellt ist.
- Es ist wahrscheinlich, dass das Spiel langsam läuft, wenn Sie nur wenig Hauptspeicher besitzen. Erhöhen Sie Ihren Speicher auf 128 MB, damit das Spiel flüssiger läuft.

Vorgeschichte	3
Optionsmenü	4
Interface	6
Crew	8
Optionsbuttons	9
Filmfenster	11
Minikarte	11
Warpgeschwindigkeit	12
Schiffsanzeige	13
Befehlsmenü	14
Formationsmenü	17
KI-Menü	18
Flotten	19
Schiffe, Spezialwaffen und Stationen	20
Rassen	20
Die Vereinigte Föderation der Planeten	20
Die Föderationsflotte	21
Zivile Schiffe	21
Kampfschiffe	22
Die Stationen der Föderation	28
Das klingonische Reich	31
Die klingonische Flotte	31
Zivile Schiffe	31
Kampfschiffe	32
Die klingonischen Stationen	36
Das Borgkollektiv	39
Die Borg-Flotte	39
Zivile Schiffe	39
Kampfschiffe	40
Die Borg-Stationen	44
Das Sternenimperium der Romulaner	47
Die romulanische Flotte	47
Zivile Schiffe	47
Kampfschiffe	48
Die romulanischen Stationen	52
Die cardassianische Union	55
Die cardassianische Flotte	55
Zivile Schiffe	55
Kampfschiffe	56
Die cardassianischen Stationen	60

INHALTSVERZEICHNIS

Spezies 8472	63
Organismen der Spezies 8472	63
Aktive Einheiten	64
Passive Einheiten	68
Die Ferengi-Allianz	70
Transport der Crews	70
Kartenobjekte	71
Handel	75
Mehrspieler/Soforteinsatz	76
Star Trek: Armada II unter GameSpy™ Arcade	80
Optionsmenüs	81
Logbuch	83
Credits	85
Kundendienst	88
Software-Lizenzvereinbarung	89

Hinweis: Informationen zur Installation des Spiels finden Sie in der Hilfdatei der Spiel-CD.

VORGESCHICHTE

VORGESCHICHTE

STERNZEIT 54500,3

Es liegt sechs Monate zurück, dass die Föderation und ihre Verbündeten den Vorstoß der Borg in den Alpha-Quadranten abgewendet haben. Sie retteten damals das Omega-Partikel aus den Fängen des Kollektivs und vertrieben die Borg aus dem Föderationsraum. Während sich der Quadrant noch von der Verwüstung durch die Invasion erholt, wurde die Sternenflotte auf einer Krisensitzung des Föderationsrats damit beauftragt herauszufinden, wie es den Borg gelingen konnte, in den Alpha-Quadranten vorzudringen.

Nachdem dies geschafft war, erhielten die Flotten der Föderation erstmalig den Befehl, eine Offensive gegen die Borg zu starten - eine strategische Operation ins Herz des Delta-Quadranten, um der Bedrohung durch die Borg ein für alle Mal ein Ende zu setzen.

Solch eine Operation birgt natürlich Risiken, die nur bedingt vorhersehbar sind.

Da die Föderation ihre gesamte Aufmerksamkeit auf den Delta-Quadranten richtet, halten diverse Mächte im Alpha-Quadranten den Zeitpunkt für günstig, um die Herrschaft über den Quadranten zu übernehmen. Den Klingonen, die nur widerwillig die Rolle der Ordnungshüter im Alpha-Quadranten übernommen haben, wird schnell klar, dass sie all ihre Kampfkraft und Flotten aufbieten müssen, um ihrer Aufgabe gerecht zu werden.

Im Delta-Quadranten ist es nicht minder spannend, denn hier werden die Borg nicht nur von der Föderation bedroht, sondern auch noch von Angreifern aus dem Flüssigraum - der Spezies 8472.

OPTIONSMENÜ

OPTIONSMENÜ**EINZELSPIELER**

Über das **Optionsmenü** gelangen Sie in die Einzelspieler- und Mehrspieler-Spiele von Star Trek: Armada II. Sie haben hier die folgenden Auswahlmöglichkeiten: **Einzelspieler**, **Soforteinsatz**, **Mehrspieler**, **Optionen**, **Intro** und **Credits**. Sie können ebenfalls auf Ende klicken, um das Spiel zu verlassen.

Um als Einzelspieler zu spielen, klicken Sie im Hauptmenü auf **Einzelspieler** - hierdurch gelangen Sie in das Einzelspieler-Menü. Hier finden Sie das Tutorial und die Föderationskampagne.

Um zu starten, klicken Sie auf das Bild oben links im Bildschirm. Hierdurch wird das Tutorial gestartet. Es erscheint ein Untermenü mit einer Auflistung der Trainingsmissionen. Sobald Sie eine Mission abgeschlossen haben, kann die nächste Mission gewählt werden.

Das Tutorial zu absolvieren ist keine Voraussetzung für das Spiel, dies ist aber dennoch empfehlenswert. Aufgrund der Geschichte, die vom Erfolg in den Missionen abhängt, sollten diese in Reihenfolge gespielt werden. Sie beginnen mit der Föderationskampagne und gelangen dann über die Kampagne der Klingonen zur Borg-Kampagne.

Hinweis: Alle Missionen, die Sie einmal absolviert haben, können danach jederzeit in beliebiger Reihenfolge wiederholt werden.

FILMSEQUENZEN IM SPIEL

Jede Mission beginnt mit einer Filmsequenz. Diese teilen Ihnen die Ziele Ihrer Mission in filmischer Form mit. Wenn Sie die Filmsequenz bereits gesehen haben und direkt in die Mission gelangen möchten, drücken Sie die Leertaste, um die Sequenz zu überspringen.

MISSIONSZIEL-FENSTER

Wenn die Filmsequenz beendet ist, erscheint ein Dialogfeld in der Mitte des Bildschirms, das die Missionsziele wiederholt. Klicken Sie auf **OK**, es verschwindet dann und die Mission beginnt. Um die Missionsziele während der Mission anzeigen zu lassen, klicken Sie auf den Button **Ziele anzeigen** oben rechts im Interface.

4

5

SPEICHERN/LADEN

Um ein Spiel während des Spiels zu speichern, klicken Sie auf den **Button Zusätzliche Buttons an/aus** oben rechts im Interface und wählen das Optionsmenü. Klicken Sie dort auf Spiel speichern, wodurch Sie in das gleichnamige Menü gelangen. Geben Sie eine Beschreibung des gespeicherten Spiels ein oder akzeptieren Sie die Standardbeschreibung (Missionstitel und Zeitangabe).

Um ein gespeichertes Spiel vom Optionsmenü aus zu laden, klicken Sie im Einzelspielermenü auf die Option **Spiel laden**. Klicken Sie das Spiel an, das Sie laden möchten, und klicken Sie dann auf den Button **Spiel laden**. Um ein Spiel während einer Mission zu laden, drücken Sie Esc oder klicken Sie im Interface auf den Button **Zusätzliche Buttons an/aus** und anschließend auf **OPTIONSMENÜ**. Wählen Sie dort Spiel laden, um zum entsprechenden Bildschirm zu gelangen. Klicken Sie das Spiel an, das Sie laden möchten, und klicken Sie dann auf den Button **Spiel laden**.

MAUSTASTEN-EINSTELLUNG

Mit Ihrer Maus können Sie in *Star Trek: Armada II* fast jede Handlung durchführen.

Klicken Sie mit links, um ein Objekt zu wählen. Klicken Sie mit rechts, um Standardbefehle zu erteilen. Fortgeschrittene Benutzer können alternativ auch die rechte Maustaste drücken und halten, um das kontextsensitive Befehlsmenü aufzurufen. Um diese Option zu aktivieren, klicken Sie zunächst auf den Button **Zusätzliche Buttons an/aus** oben rechts. Klicken Sie dann auf **Befehle an/aus**. Wenn Sie nun ein Objekt wählen, erscheint dessen Befehlsmenü erst, wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten.

INTERFACE

INTERFACE



RESSOURCEN

Oben links im Spielbildschirm finden Sie die Ressourcen. Von links nach rechts sind dies: Dilithium, Metall, Latinum, Crew und Offiziere.



Dilithium

Dilithium ist eine kristalline Substanz, die für Warpantriebssysteme auf Raumschiffen benötigt und von Monden abgebaut wird. Dilithium reguliert die Materie/Antimaterie-Reaktionen, die die notwendige Energie für Wargeschwindigkeiten und Reisen schneller als Lichtgeschwindigkeit liefern.

Die Größe und maximale Geschwindigkeit eines Schiffes spiegelt ebenfalls die Menge an Dilithium wider, die für den Bau benötigt wird - größere Raumschiffe erfordern auch größere Mengen dieser Ressource. Während stationäre Einrichtungen (wie beispielsweise eine Werft) normalerweise weniger Energie benötigen, erfordert ihr Bau dennoch eine gewisse Menge an Dilithium.

Wenn der Befehl zum Bau einer Einheit erteilt wurde, wird das benötigte Dilithium aus Ihrem Dilithiumvorrat entnommen. Wenn Sie den Bau abbrechen oder ein Schiff oder eine Station demontieren lassen, wird das Dilithium Ihrem Pool wieder hinzugefügt.

Um Dilithium zu sammeln, muss eine Minenstation gebaut werden - möglichst in der Nähe eines Dilithium-Mondes. Nachdem diese gebaut wurde, wird ein Frachter Dilithium vom nächstgelegenen Dilithium-Mond abbauen. Es können mehr Frachter gebaut werden, um die Abbaurate des Dilithiums zu erhöhen. Es kann zwar nur ein Frachter zu einem Zeitpunkt auf einem Mond arbeiten, jedoch kann ein Frachter seine Ladung zur Minenstation transportieren, während der andere Frachter mit dem Abbau beginnt.

Manche Monde enthalten einen unbegrenzten Vorrat an Dilithium. Diese Monde haben einen purpurfarbenen Ton, ihre Größe verändert sich nicht beim Abbau der Ressourcen.

Hinweis: Spezies 8472 hat keine Verwendungsmöglichkeit für Dilithium, diese Ressource erscheint also nicht auf dem Bildschirm, wenn Sie als Spezies 8472 spielen. Es kann jedoch in Biomasse verwandelt werden, das von Spezies 8472 zur Entwicklung von Embryonen eingesetzt wird.

6



INTERFACE



Metall

Diese Ressource stellt die unterschiedlichen Metallarten und Materialien dar, die für den Bau von Raumschiffen und militärischen Einrichtungen benötigt werden. Metall wird von Planeten abgebaut.

Metalle werden primär zum Bau von Stationen eingesetzt. Die Größe einer Einheit spiegelt die Menge des erforderlichen Metalls wider - für größere Einrichtungen wird mehr Metall benötigt.

Wenn Sie ein Schiff oder eine Station demontieren, gelangt das Metall zurück in Ihren Pool.

Um Metall zu sammeln, müssen Sie eine orbitale Fördereinrichtung in der Nähe eines Planeten bauen. Sobald Sie dies getan haben, beginnt die Einrichtung mit dem Abbau von Metall von dem Planeten.



Latinum

Diese wertvollen Barren werden vor allem außerhalb des Föderationsgebiets als Handelsmedium eingesetzt. Latinum ist bei Zimmertemperatur flüssig und wird daher in Goldbarren aufbewahrt, die es zur Vereinfachung des Handels in Standardgrößen gibt.

Latinum wird primär zum Handeln und während der Erforschung und Entwicklung neuer Technologien benötigt.

Latinum wird von Minenfrachtern aus Latinum-Nebeln abgebaut. Dies geschieht, indem ein Minenfrachter in einen reichhaltigen Latinum-Nebel geschickt wird und ihm der Abbau befohlen wird. Sobald der Lagerraum des Schiffes gefüllt ist, begibt es sich zu einer Sternenbasis, um das Latinum abzuladen, bevor es in den Nebel zurückkehrt. Volle Latinumfrachter sind sehr empfindlich, wenn sie diese flüchtigen Metalle an Bord haben. Sie sind dann durch die Gasspur, die sie hinterlassen, zu erkennen.

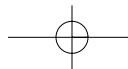
Hinweis: Die Borg haben keine Verwendung für Latinum, diese Ressource erscheint also nicht auf dem Bildschirm, wenn Sie diese Rasse gewählt haben.



Biomasse

Aus einer einzigartigen Aufspaltung von Materie, die nur von Spezies 8472 angewandt wird, entsteht Biomasse, die einzige Ressource, die diese Rasse benötigt. Über ihren Kollektor und den Wandler (siehe Organismen der Spezies 8472) ist Spezies 8472 in der Lage, Biomasse durch die Konvertierung von Standardressourcen (wie Dilithium oder Metall) zu gewinnen oder sie direkt den Schiffen und Stationen anderer Rassen zu entnehmen.

7



CREW

CREW

4247

Für den Bau von Schiffen und den meisten Stationen benötigen Sie eine bestimmte Anzahl an Crewmitgliedern. Diese werden sich Ihnen kontinuierlich anschließen, wenn Sie eine Sternenbasis besitzen. Die Geschwindigkeit, mit der die Anzahl der Crewmitglieder eines Spielers steigt, hängt von der Anzahl der gebauten Sternenbasen ab. Wenn Sie keine Sternenbasis besitzen, bekommen Sie keine weiteren Crewmitglieder. Sie erlangen ebenfalls Crew durch die Kolonisierung von Planeten.

Wenn der Befehl zum Bau einer Einheit erteilt wurde, wird die erforderliche Crew aus Ihrem Pool dem Bau zugeordnet. Wird der Bau einer Einheit abgebrochen, erhöht sich die Zahl der verfügbaren Crewmitglieder wieder. Wenn ein Schiff oder eine Station demontiert wird, steht Ihnen die Crew ebenfalls wieder zur Verfügung. Spezies 8472 hat keine Crew und kann daher keine Planeten kolonisieren.

115/600

OFFIZIERE

Die Anzahl der Offiziere beschränkt die Anzahl der Schiffe und Stationen, die Sie zu einem gegebenen Zeitpunkt besitzen können. Für jedes Schiff und jede Station wird eine bestimmte Anzahl an Offizieren benötigt.

Hinweis: Die Anzahl Ihrer Offiziere ist auf 600 beschränkt.

Piloten

(nur Spezies 8472)

18/600

Wie bei den Offizieren anderer Rassen beschränkt die maximale Anzahl der Piloten die Anzahl der Organismen, die erstellt werden können. Jeder Organismus erfordert eine bestimmte Anzahl an Piloten, die Schiffe der Spezies 8472 zum Beispiel benötigen jeweils einen einzigen Piloten.

8

OPTIONSBUTTONS

OPTIONSBUTTONS

Oben rechts im Einzelspielermenü finden Sie die Optionsbuttons. Von links nach rechts sind dies: **Untätigtes Schiff**, **Ansicht wechseln**, **Ziele anzeigen** und **Zusätzliche Buttons an/aus**.

**Untätigtes Schiff**

Fokussiert das nächste Schiff, das momentan keine Aufträge hat.

**Ansicht wechseln**

Wechselt zwischen der strategischen und taktischen Ansicht.

**Ziele anzeigen**

Zeigt die momentanen Missionsziele an.

**Komm-Menü**

Hier wird das Mehrspieler-Optionsmenü geöffnet, in dem Sie Allianzen wechseln, Chateinstellungen ändern und anderen Spielern Ressourcen oder Einheiten geben.

**Zusätzliche Buttons an/aus**

Hierdurch werden die folgenden Optionsbuttons aufgerufen: **Befehle an/aus**, **Beschreibungen an/aus** und **Optionsmenü**.

**Befehle an/aus**

Hierdurch wird der Ort des Befehlsmenüs angegeben. Durch die erste (Standard-) Einstellung wird das Befehlsmenü bestimmter Objekte in einer horizontalen Leiste an der rechten Seite der Minikarte angeordnet. Die zweite Einstellung ruft das Befehlsmenü eines gewählten Schiffes auf, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Schiff klicken und die Taste einen Moment gedrückt halten. Sie können alternativ die X-Taste drücken, um das Befehlsmenü anzuzeigen. Wenn Sie mit rechts auf ein anderes Objekt klicken, während Sie ein Schiff gewählt haben, wird entweder das Symbol für die Standardaktion aufgerufen (Abbau von Ressourcen von einem Mond, Handel bei einer Handelsstation betreiben, etc.), oder ein Menü mit kontextabhängigen möglichen Befehlen erscheint.

9

OPTIONSBUTTONS

**Beschreibungen an/aus**

Hierdurch können Sie nützliche Hinweise anzeigen lassen. In der Standardeinstellung wird ein kleines Beschreibungsfenster aufgerufen, wenn Sie den Cursor über ein beliebiges Steuerungselement bewegen. Wenn der Cursor über dem gleichen Element für einen weiteren Moment bleibt, erscheint eine längere Beschreibung, der Sie mehr Informationen entnehmen können. Klicken Sie einmal auf **Beschreibungen an/aus**, um ein festes Fenster mit der längeren Beschreibung zu erhalten, das oberhalb der Minikarte geöffnet bleibt und aktiv wird, wenn Sie den Cursor über ein beliebiges Element bewegen. Durch die dritte Einstellung werden gar keine Beschreibungen angezeigt.

**Optionsmenü**

Im Optionsmenü sind die folgenden Optionen möglich: Spiel speichern, Spiel laden, Grafikeinstellungen, Soundedeinstellungen, Spieleinstellungen, Mission abbrechen, Zum Spiel zurückkehren, Logbuch einsehen, Technologiebaum, Zurück zu Windows und Mission neu starten. (Für detailliertere Beschreibungen siehe die Abschnitte Speichern/Laden, Optionsmenüs und Logbuch.)

FILMFENSTER

FILMFENSTER

In der unteren rechten Ecke des Bildschirms sehen Sie das Filmfenster. Hier werden Ereignisse in anderen Bereichen der Karte angezeigt, sortiert nach ihrer Bedeutung. Wenn Sie auf das Fenster klicken, gelangen Sie direkt zu diesem Ereignis. Durch einen Doppelklick auf dieses Fenster schalten Sie Ihre Ansicht zwischen dem strategischen und taktischen Modus um.

MINIKARTE

In der unteren linken Ecke finden Sie die Minikarte. Sie zeigt an, wo Sie bereits gewesen sind, sowie alles, was Sie momentan sehen können. Alle Weltraumobjekte, die im Spiel permanent fixiert sind, werden ebenfalls angezeigt, sobald sie entdeckt werden. Dasselbe gilt für feindliche Stationen: die Anzeige wird jedoch nur deren letzte bekannte Position angeben. Alle Schiffe und Stationen werden in der Farbe des entsprechenden Teams dargestellt.

ABDECKUNG UND KRIEGSNEBEL

Unerforschte Bereiche der Karte erscheinen sowohl auf der Minikarte als auch in der taktischen und strategischen Ansicht im Haupt-Anzeigefenster mit einer undurchsichtigen grauen Abdeckung. Erforschte Regionen, die sich nicht mehr in Sichtweite Ihrer Schiffe oder Stationen befinden, werden mit einem 'Kriegsnebel' bedeckt. Das Gelände und Stationen in diesem nebligen Bereich erscheinen so, wie sie von einem freundlich gesinnten Schiff/Station zuletzt gesichtet wurden. Die Ansicht wird erneuert, wenn ein Schiff/eine Station wieder in Ihre Sichtweite gelangt.

FILTER

In der Minikarte kann die Anzeige von Schiffen und Stationen nach verschiedenen Gesichtspunkten über die Buttons unten in der Minikarte gefiltert werden: Verbündete, Feinde, Neutrale, alle.

WARPGESCHWINDIGKEIT

WARPGESCHWINDIGKEIT

Um lange Distanzen schnell zurückzulegen, können Sie auf Warpgeschwindigkeit gehen. Dazu wählen Sie ein Schiff oder eine Gruppe von Schiffen, die zur Warpgeschwindigkeit geeignet sind (Minenfräser, Konstruktionschiffe und Frachtschiffe können nicht auf Warpgeschwindigkeit gehen), und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Stelle der Minikarte, an die diese sich begeben sollen. Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten und mit rechts auf eine Stelle in der Hauptansicht klicken, werden sich Ihre Schiffe ebenfalls mit Warpgeschwindigkeit zur Position des Cursors begeben.

Schiffe gehen in der Nähe von Planeten, Monden, Asteroiden, Schwarzen Löchern und Nebeln automatisch unter Warp. Sobald sie den Gravitationsradius eines Objekts verlassen haben, gehen sie wieder auf Warpgeschwindigkeit.

Der purpurfarbene durchsichtige Kreis um ein Objekt auf der Minikarte stellt den Gravitationsradius dar.

Ein Schiff kann bei Warpgeschwindigkeit seine Waffensysteme nicht abfeuern und ist Angriffen gegenüber empfindlicher, da die Schilder bei Warpgeschwindigkeit heruntergefahren sein müssen. Die Sensorenstärke ist ebenfalls reduziert, daher ist der aufgedeckte Bereich der Karte bei Warpgeschwindigkeit wesentlich kleiner als bei Impulsgeschwindigkeit.

Ein Befehl in der Hauptansicht wird automatisch mit Impulsgeschwindigkeit durchgeführt. Ein Befehl, der durch einen Rechtsklick auf die Minikarte erteilt wurde, wird automatisch mit Warpgeschwindigkeit durchgeführt.

Durch Drücken der Alt-Taste mit gleichzeitigem Rechtsklick schalten Sie in der Hauptansicht auf Warpgeschwindigkeit und in der Minikarte auf Impulsgeschwindigkeit um.

SCHIFFSANZEIGE

SCHIFFSANZEIGE



Zwischen der Minikarte und dem Filmfenster sehen Sie die Schiffsanzeige. Wenn ein Schiff im Hauptbildschirm gewählt wird, erscheinen seine wichtigsten Angaben in der Schiffsanzeige. Bei der schematischen Darstellung des Schiffs befindet sich eine genauere Beschreibung des Schiffsstatus. Die Symbole links (in absteigender Reihenfolge) stehen für: Sensoren, Schildgenerator, Waffen, Antrieb. Rechts davon befinden sich: Lebenserhaltungssysteme, Crew, benötigte Offiziere und Spezialenergie (für Spezialwaffen).

Jeglicher Schaden, den die Schilder nicht sofort abfangen, kann diese Systeme beschädigen. Je mehr Crew sich an Bord eines Schiffes befindet, desto schneller wird die Reparatur abgewickelt. Die Farbe des Symbols und eine Prozentzahl geben den Zustand dieses Systems an: grün ist optimal, gelb bedeutet, dass dieses System beschädigt ist, rot steht für eine schwere Beschädigung des Systems. Wenn ein System komplett ausfällt, kann es auf diesem Schiff nicht mehr eingesetzt werden (wenn beispielsweise die Lebenserhaltungssysteme ausfallen, beginnt die Crew zu sterben).

Beschädigungen eines Systems werden am Bild des Schiffs angezeigt, indem die entsprechende Stelle in der Schiffsanzeige rot dargestellt wird. Unter dem Bild befindet sich ebenfalls eine Leiste, die den Zustand des Schiffs anzeigt. Die Länge und Farbe der Leiste entsprechen dem Schaden.

Wenn mehrere Schiffe gewählt sind (bis zu 16 Schiffe können auf einmal gewählt werden), erscheinen deren Bilder in der Schiffsanzeige. Beschädigungen verschiedener Systeme werden dadurch angezeigt, dass Abschnitte des Bildes rot dargestellt werden. Der Zustand des Schiffs wird durch die Leiste darunter angezeigt.

CURSOR ÜBER SCHIFFEN

Wenn Sie im Hauptbildschirm von *Star Trek: Armada II* mit dem Cursor auf ein Schiff deuten, erscheint ein Statusbericht dieses Schiffs.

Direkt über der Schiffsanzeige erscheint der Name des Schiffs und dessen Klasse. Unter dem Namen stehen vier Symbole für die Stärke der folgenden Systeme (als Prozentsatz): Zustand, Schilder, Crew und Waffen.

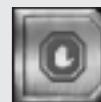
BEFEHLSMENÜ

BEFEHLSMENÜ



Im Befehlsmenü sind die unterschiedlichen Befehlsbuttons für Schiffe und Einrichtungen enthalten. Dazu gehören die folgenden Befehle: Anhalten, Befehle, Transport, Formationen, KI und Spezialwaffen. Durch einen Klick auf die Buttons Befehle, Formationen und KI werden Untermenüs geöffnet. Die Buttons dieser Menüs werden im Folgenden erläutert.

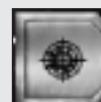
SCHIFFSBEFEHLE

**Anhalten**

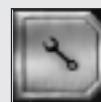
Hierdurch stellt dieses Schiff seine momentanen Aktionen ein.

**Befehle**

Alle Schiffe haben einen Befehlsbutton. Wenn Sie darauf klicken, gelangen Sie in das Befehlsmenü, in dem sich normalerweise die folgenden Buttons befinden:

**Angreifen**

Befiehlt dem Schiff, ein Ziel anzugreifen oder sich an einen bestimmten Ort zu bewegen und Gegner dort anzugreifen.

**Reparieren und neu bemannen**

Schickt das Schiff in die nächste Werft, um schneller repariert und aus dem Crew-Pool neu bemannt zu werden.

**Vollständige Reparatur**

Hierdurch ignoriert das Schiff alle weiteren Befehle, bis es repariert ist.

**Patrouillieren**

Das Schiff patrouilliert in einem Bereich zwischen seiner momentanen Position und dem Patrouillenpunkt. Um komplexere Patrouillenrouten festzulegen, können Sie Wegpunkte setzen, indem Sie die Tabulatortaste gedrückt halten und mit rechts klicken.

BEFEHLSMENÜ

**Erkunden**

Das Schiff sucht unerforschte Bereiche der Karte auf.

**Suchen und zerstören**

Das Schiff sucht nach feindlichen Schiffen und Stationen und zerstört diese.

**Bewachen**

Das Schiff bleibt bei einem bestimmten Schiff oder einer Station und beschützt sie.

**Demontage**

Ein Schiff oder eine Station wird demontiert und dessen Ressourcen zurücklangt. Schiffe müssen in eine Werft gebracht werden, damit sie demontiert werden können. (Gilt nicht für Spezies 8472.)

**Handelsmenü**

Gehen Sie in das Handelsmenü, um dort Ressourcen zu tauschen.

**Sammelpunkt festlegen**

Wählen Sie einen Ort, an dem sich Schiffe nach dem Verlassen der Station versammeln.

**KI-Menü**

Gehen Sie in das KI-Menü, um den Grad der Autonomie der gewählten Schiffe oder Stationen einzustellen.

**Entwickeln**

Gehen Sie in das Menü Entwickeln, um Ihren Embryo in eine andere Form entwickeln zu lassen (nur Spezies 8472).

**Bauen**

Gehen Sie in das Baumenü, um Schiffe und Stationen zum Bau festzulegen.

BEFEHLSMENÜ

**Traktorstrahl**

Erfassen Sie ein herrenloses Schiff oder ein Schiff mit deaktiviertem Antrieb und ziehen Sie es.

**Neu bemannen**

Verstärken Sie die Crew der Station mit Besatzung aus dem des Crew-Pool. Sie können die Besatzung nicht aufstocken, während Sie angegriffen werden.

**Forschen**

Gehen Sie in das Menü Forschen, um Kapseln zu bauen, die Ihnen den Einsatz der Spezialwaffen ermöglichen.

**Zurück**

Zurück zum vorherigen Menü.

**Transport**

Eine Entertruppe wird auf ein anderes Schiff geschickt. Auf dem gegnerischen Schiff kämpft die Entertruppe gegen die Besatzung und übernimmt das Schiff, wenn dessen Besatzung dezimiert wurde. Bei verbündeten Schiffen verstärkt die Entertruppe die Besatzung.

Hinweis: Sie können Entertruppen lediglich auf feindliche Schiffe transportieren, wenn sich deren Schilder auf 0% reduziert haben.

**Beamen und Entern**

Dieser Befehl ist bei Angriffsschiffen zu finden. Hierdurch wird das Zielschiff mit normalen Waffen angegriffen, bis seine Schilder vernichtet wurden. Dann wird eine Entertruppe speziell trainierter Einheiten auf das andere Schiff gebeamt.

**Selbstzerstörung**

Startet die Selbstzerstörungssequenz, zerstört das Schiff und beschädigt alles in seiner unmittelbaren Nähe.

FORMATIOMENÜ

FORMATIOMENÜ



Alle Schiffe haben einen Formationsbutton. Wenn Sie darauf klicken, gelangen Sie in das Formationsmenü, in dem sich auch die folgenden Buttons befinden:

**Angriffswall**

Offensiv - Kampfschiffe werden in den vorderen Reihen, Fregatten in der Mitte und Artillerie hinten platziert.

**Linie**

Reiseformation - Schiffe werden in einer Linie formiert, hierbei sind sie für Sensoren schlechter zu erfassen.

**X-Formation**

Blockade - Kampfschiffe werden weit verteilt, um Kartenbereiche zu bewachen.

**Fächer**

Ordnet Schiffe auf einer 2D-Ebene an. Sensorenscans werden maximiert.

**Kleeblatt**

Angriff in einer Kleeblatt-Formation. Diese Formation kann nur für Angriffe eingesetzt werden.

**Kreis**

Angriff durch Umkreisen des Ziels. Diese Formation kann nur für Angriffe eingesetzt werden.

**Pfeil**

Angriff durch Bewegung nach vorne und hinten. Diese Formation kann nur für Angriffe eingesetzt werden.

Wenn eine Gruppe von Schiffen gewählt ist, können Sie eine Formation wählen. Die Schiffe strukturieren sich in der Formation, die Sie wählen, und verbleiben beim Angriff und unterwegs auch in dieser Anordnung.

KI-MENÜ

KI-MENÜ



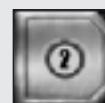
Über den Button KI-Menü rufen Sie das KI-Menü auf, das die nachfolgenden Buttons enthält.

Hinweis für fortgeschrittene Benutzer: Ein Schiff erhält den KI-Status des Schiffes oder der Station, in der es gebaut wurde.



Stufe Grün

Hiermit stellen Sie eine Einheit auf Stufe Grün. In diesem Status feuert die Einheit nicht, bis sie den Befehl erhält. Sie wird weder andere Einheiten verfolgen noch angreifen.



Alarmstufe Gelb

Hiermit stellen Sie eine Einheit auf Alarmstufe Gelb. Das bedeutet, dass das Schiff nur auf andere feuern wird, wenn es selbst angegriffen wird. Es wird den Angreifer innerhalb eines kleinen, definierbaren Radius von seiner Position aus verfolgen, dann den Angriff abbrechen und zu seiner Position zurückkehren.



Alarmstufe Rot

(Standard)

Stellt eine Einheit auf Alarmstufe Rot. Bei dieser Einstellung feuert das Schiff auf jede feindliche Einheit, die es sieht. Es verfolgt diese Einheit dann innerhalb eines kleinen definierbaren Radius von seiner Position aus.

Hinweis: Wenn das Schiff getarnt ist, ist die Standardeinstellung Alarmstufe Gelb. Die Alarmstufe bezieht sich vor allem auf Schiffe, die nicht mit anderen Aktivitäten beschäftigt sind. Wenn beispielsweise ein Frachter beim Dilithiumabbau angegriffen wird, setzt er den Abbau fort, wenn er angegriffen wird, unabhängig von seiner Alarmstufe.



Niedrige Bewegungsautonomie

Das Schiff entfernt sich nicht von der angegebenen Stelle, bis Sie es ihm befehlen.



Mittlere Bewegungsautonomie

Das Schiff hält seine Position in der Formation und bewegt sich mit ihr wie erforderlich.



Hohe Bewegungsautonomie

Das Schiff verlässt seinen Standort, um einen gesichteten Gegner zu verfolgen, bis dieser entweder zerstört wurde oder außer Reichweite ist.



Keine Spezialwaffenautonomie

Das Schiff setzt beim Angriff eines Gegners nur konventionelle Waffen ein.



Mittlere Spezialwaffenautonomie

Das Schiff darf sowohl konventionelle als auch Spezialwaffen beim Angriff eines Gegners einsetzen, bis die Energie der Spezialwaffen unter 50% sinkt. Dann setzt es nur konventionelle Waffen ein.



Hohe Spezialwaffenautonomie

Das Schiff setzt beim Angriff eines Gegners unabhängig von der verbleibenden Waffenergie sowohl konventionelle als auch Spezialwaffen ein.

FLETTEN

In *Star Trek: Armada II* können Schiffe zu Flotten gruppiert werden, die dann als Gruppe auf die Befehle reagieren, die Sie ihnen erteilen. Um eine Flotte zu erstellen, ziehen Sie mit links einen Auswahlrahmen um die Einheiten oder wählen Sie eine Anzahl an Einheiten mit gedrückter Umschalttaste (bis zu 16), die Sie in Ihrer Flotte haben möchten. Sobald Sie dies getan haben, drücken Sie Strg+(Ziffer) (die Taste Strg gleichzeitig mit einer Ziffernaste oben auf der Tastatur). Diese Einheiten gehören nun zu einer Flotte mit der entsprechenden Ziffer, und die Ziffer der Flotte erscheint über einem Schiff, wenn es gewählt wird. Um die Flotte zu wählen, drücken Sie einfach die entsprechende Ziffernaste.

Ein Schiff kann einer Flotte hinzugefügt werden, indem Sie es wählen, die Strg- und die Umschalttaste gleichzeitig gedrückt halten und dann die Ziffer der Flotte wählen. Um eine Einheit aus einer Flotte zu entfernen, wählen Sie die Einheit und drücken gleichzeitig Strg und die ß-Taste (oben rechts auf der Tastatur).

Um an den Standort einer Flotte zu gelangen, drücken Sie doppelt auf die Ziffer der Flotte.

Einige kurze Hinweise zu Flotten:

- Schiffe können immer nur einer Flotte angehören.
- Eine konstruierende Einrichtung kann zu einer Flotte gehören. Jedes Schiff, dass von dieser Einrichtung produziert wird, schließt sich automatisch dieser Flotte an (bis sie 16 Einheiten enthält).
- Wenn eine Flotte gewählt ist, werden erteilte KI-Befehle zur Standardeinstellung dieser Flotte. Das Verändern der KI-Befehle betrifft die gesamte Flotte.

SCHIFFE, SPEZIALWAFFEN UND STATIONEN

Jede der sechs spielbaren Rassen in *Star Trek: Armada II* hat ihre eigenen Schiffe, Spezialwaffen und Stationen. Der Bau von Schiffen und Stationen sowie der gezielte Umgang mit den Spezialwaffen ist eine unabdingbare Voraussetzung für den Sieg. Im Folgenden finden Sie eine Auflistung der Flotte (also Schiffstypen samt Spezialwaffen) und Stationen jeder Rasse.

Die meisten Spezialwaffen verbrauchen beim Einsatz eine bestimmte Menge an Energie. Sie werden in Forschungs- und Wissenschaftsstationen gefertigt. Ist der Bau abgeschlossen, erscheint eine Kapsel mit der jeweiligen Spezialwaffe an der Station. Wird die Kapsel zerstört, verlieren Sie die Spezialwaffe.

Spezialwaffen werden auf zweierlei Arten eingesetzt: Die meisten können Sie einfach aktivieren, indem Sie auf das entsprechende Symbol im Befehlsmenü klicken. Für den Einsatz einiger Waffen ist jedoch ein Ziel erforderlich, sei es ein Ort oder ein anderes Objekt. Wenn Sie diese Waffen einsetzen wollen, müssen Sie erst auf das Symbol im Befehlsmenü und dann auf das Ziel klicken.

RASSEN

DIE VEREINIGTE FÖDERATION DER PLANETEN

Die Vereinigte Föderation der Planeten ist eine interstellare Allianz planetarischer Regierungen und Kolonien, die 2161 gegründet wurde. Die Föderation hat mehr als 150 Mitglieder, deren Territorien sich über 8.000 Lichtjahre erstrecken. An der Spitze der VFP steht der Föderationsrat, der sich aus Repräsentanten der verschiedenen Planeten zusammensetzt und sich in San Francisco befindet. Das ausführende Organ für Weltraumforschung, wissenschaftliche Recherchen und militärische Handlungen der Föderation ist als Sternenflotte bekannt. Die Sternenflotte garantiert mit ihrer riesigen Flotte an Raumschiffen die Sicherheit und Verteidigung aller Kolonien der Föderation. Das Flaggschiff der Föderation und der Stolz der Sternenflotte ist die *USS Enterprise-E*, die unter dem Befehl von Captain Jean-Luc Picard steht.

DIE FÖDERATIONSFLOTTE

ZIVILE SCHIFFE



Frachter

Der Föderationsfrachter ist mit einer verstärkten Hülle ausgestattet und in der Lage, große Mengen unverarbeitetes Dilithium oder Latinum zu transportieren. Frachter haben keine Waffen, obwohl ihre starken Schilde dafür sorgen, dass sie während eines Kampfes schweren Angriffen standhalten können.



Konstruktionsschiff

Das Konstruktionsschiff der Föderation ist in seinem Frachtbereich mit einem Team von Arbeitsdrohnen bestückt. Wenn eine Station gebaut wird, setzt man diese Ein-Mann-Ingenieur-Shuttles vom Konstruktionsschiff aus ein. Wenn das Konstruktionsschiff Rohstoffe transportiert, versammeln sich die Arbeitsdrohnen mit Laserschweißgeräten in den jeweiligen Gebieten. Konstruktionsschiffe sind wie Frachter nicht bewaffnet, aber mit einem Traktorstrahl ausgerüstet, mit dem sie Wracks und Schiffe mit Maschinenschäden abschleppen können.



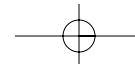
Reparaturschiff

Das Reparaturschiff der Föderation ist in der Lage, Schiffe und Stationen mobil zu reparieren. Sie sind zwar nicht bewaffnet, dafür aber um so stärker gepanzert, so dass sie ihre Reparaturarbeiten auch in Kampfsituationen durchführen können.



Frachtschiff

Die Frachtschiffe der Föderation verkehren regelmäßig zwischen den Handelsstationen, die sich in der Nähe der Welten innerhalb und außerhalb des Föderationsraums befinden. Sie verfügen über exzellente Schilde, sind jedoch nicht bewaffnet. Um Angriffen aus dem Weg zu gehen, verlassen sie sich auf ihre Manövriertfähigkeit.

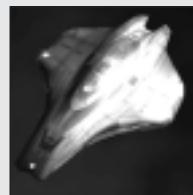


DIE FÖDERATIONSFLOTTE

**Kolonieschiff**

Die Föderation hält immerzu nach neuen Planeten Ausschau, die kolonisiert werden können. Das Kolonieschiff ist in der Lage, genügend Kolonisten und Versorgung zu transportieren, um eine neue Kolonie zu gründen. Wenn die Kolonie errichtet ist, begibt sich das Kolonieschiff an die Oberfläche des Planeten.

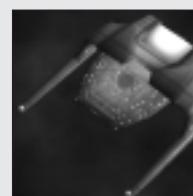
Hinweis: *Nicht alle Planeten können kolonisiert werden.*

KAMPFSCHIFFE**Aufklärer der Venture-Klasse**

Diese leicht gepanzerten, hoch manövrierfähigen Aufklärungsschiffe können zur Erkundung des Weltraums eingesetzt werden. Der Platz an Bord von Schiffen der *Venture*-Klasse ist begrenzt, was die Anzahl der Crewmitglieder stark einschränkt. Diese Schiffe wurden primär zu Aufklärungszwecken und zur Erforschung auf kurze Distanz entworfen, sind jedoch auch mit einem vorwärts gerichteten Pulsphaser ausgestattet, falls sie in einen Kampf geraten sollten. Diese Schiffe sind ideal, um unbekannte Bereiche des Weltraums zu erkunden.

Spezialwaffe: *Tachyon-Detektionsgitter*

Die Sensorenphalanx von Raumschiffen der *Venture*-Klasse kann so modifiziert werden, dass sie ein Tachyon-Detektionsgitter verwendet, um getarnte Schiffe innerhalb ihrer Sensorenreichweite aufzuspüren.

**Iwo Jima-Klasse**

Einer der Neuzugänge in der Föderationsflotte ist das Angriffsschiff der *Iwo Jima*-Klasse, das 2375 in Produktion ging. Es hat Kompanien von Marines der Föderation an Bord und ist darauf ausgerichtet, seine Fracht schnell und effizient auf Ziele (Schiffe oder Einrichtungen) zu befördern und sie in kürzester Zeit zu übernehmen. Marines der Föderation gehören vielen verschiedenen Rassen der Föderation an und gelten als hartgesotten und kampferprob. Die *Iwo Jima*-Klasse ist mit einem Pulsphaser und einem Traktorstrahl ausgerüstet, mit dem sie ihr Ziel bewegungsunfähig machen kann.

Hinweis: *Marines können nur auf ein Schiff transportiert werden, dessen Schilde heruntergefahren sind. Auch die Angriffsschiffe müssen während des Transports ihre Schilde herunterfahren und sich somit dem gegnerischen Feuer aussetzen. Durch den Befehl Beamen und Entern feuert ein Schiff auf einen Gegner, bis dessen Schilde vernichtet sind und beginnt dann, Marines an Bord zu beamen.*

DIE FÖDERATIONSFLOTTE

**Aegan-Klasse**

Die erst kürzlich in die Sternenflotte aufgenommene Fregatte der *Aegan*-Klasse ist ein äußerst schnelles Schiff, das eine mächtige Batterie an Photontorpedos und Phasen mit sich führt. Schiffe dieser Klasse dienen dem Schutz einer Flotte.

Spezialwaffe: *Schildverbesserer*

Die Fregatte der *Aegan*-Klasse kann modifiziert werden, um einen Schildverbesserer zu verwenden. Wenn die Spezialwaffe aktiviert ist, werden die Schilde aller verbündeten Schiffe innerhalb einer bestimmten Entfernung zur Fregatte verstärkt. Ist die Spezialenergie verbraucht, lässt der Effekt nach.

**Defiant-Klasse**

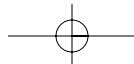
2366 begann die Entwicklung der Schiffe der *Defiant*-Klasse als Begleitschiffe zur Verteidigung der Föderation gegen die Borg. Diese Schiffe haben seit ihrer Produktion schnell die Ränge der Föderationsflotte gefüllt und gehören nun zu den geläufigsten Raumschiffen der Föderation. Schiffe der *Defiant*-Klasse sind am Bug mit zwei nach vorn ausgerichteten Pulsphasern ausgestattet, so dass sie ihre Gegner mit geballtem Phaserfeuer attackieren können.

Spezialwaffe: *Antimaterie-Minen*

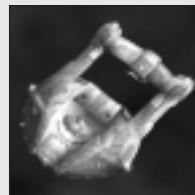
Jedes Schiff der *Defiant*-Klasse kann man so modifizieren, dass es eine Ladung Antimaterie-Minen transportiert. Diese Minen verbleiben unbeweglich im Weltraum, bis sie die Warp-Signaturen eines feindlichen Schiffs in der Nähe entdecken, wodurch sie dieses Ziel anpeilen und explodieren.

**Sabre-Klasse**

Die *Sabre*-Klasse ist ein weiterer Neuzugang der Sternenflotte, der für kritische Kampfsituationen entwickelt wurde. Die ersten Prototypen wurden zur Verteidigung gegen die Borg produziert, um der Abwehr der Sternenflotte eine schnelle Eingreiftruppe hinzuzufügen. Die *Sabre*-Klasse ist mit Pulsphasern und Photontorpedos bewaffnet.



DIE FÖDERATIONSFLOTTE

**Steamrunner-Klasse**

Die Produktion der *Steamrunner*-Klasse begann 2371, als die Sternenflotte eine neue Möglichkeit benötigte, sich gegen die großen Jem'Hadar-Flotten zu verteidigen. Daher sind die Schiffe der *Steamrunner*-Klasse mit Tri-Kobalt-Torpedos ausgestattet. Diese Torpedos können auf große Entfernung abgefeuert werden und verursachen erheblichen Schaden. Da zum Feuern ihrer Waffen eine riesige Energiemenge vonnöten ist, ist die *Steamrunner*-Klasse langsamer und hat schwächere Schilde als ihre Gegner, was sie für ihre Feinde auf kurze Distanz zum leichten Ziel macht.

Spezialwaffe: Antriebsüberlastung

Die Schiffe der *Steamrunner*-Klasse können mit einer Antriebsüberlastungswaffe ausgestattet werden. Ihre Wucht setzt den Antrieb vieler feindlicher Schiffe außer Kraft, wodurch die Schiffe der *Steamrunner*-Klasse mit ihren Langstreckentorpedos auf unbewegliche Ziele schießen oder einem Angriff entkommen können.

**Akira-Klasse**

Die Produktion der *Akira*-Klasse begann 2370, um der Armada der Sternenflotte zusätzliche Angriffsstärke zu verschaffen. Schiffe der *Akira*-Klasse sind inzwischen zu einem unverzichtbaren Teil der Sternenflotte geworden, indem sie erst halfen, die Borg-Offensive von 2373 abzuwehren und später im Dominion-Krieg eine entscheidende Rolle spielten. Dank ihrer starken Schilde, ihrer Manövrierefähigkeit und kräftigen Phaserbänken sind sie sowohl für die Offensive als auch für die Defensive geeignet.

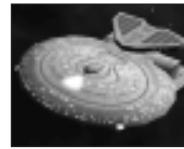
Spezialwaffe: Kettenreaktionspulsar

Die Schiffe der *Akira*-Klasse können mit einem Kettenreaktionspulsar ausgerüstet werden. Der Kettenreaktionspulsar ist ein verbesserter Torpedo, der automatisch auf das nächste gegnerische Schiff ansteuert. Der Kettenreaktionspulsar trifft mehrere Ziele kurz hintereinander und erlangt mit jedem Treffer neue Energie.

**Intrepid-Klasse**

Die Produktion der *Intrepid*-Klasse begann um 2370 und war die Antwort der Sternenflotte auf das wachsende Bedürfnis nach einer vielseitigen und schnellen Schiffsklasse mit exzellenter Manövrierefähigkeit sowohl bei Impuls- als auch bei Warp-Geschwindigkeit. Die variablen Konfigurationsgondeln ermöglichen Schiffen der *Intrepid*-Klasse eine bessere Kontrolle des Warpfelds. Die mit Phasern und Photonentorpedos bewaffneten Schiffe verlassen sich vor allem auf ihre Geschwindigkeit und Manövrierefähigkeit, um im Kampf zu überleben.

DIE FÖDERATIONSFLOTTE

**Nebula-Klasse**

Die Raumschiffe der *Nebula*-Klasse waren ursprünglich als wissenschaftliche Forschungsschiffe gedacht, wurden jedoch während des Dominion-Krieges zu Kriegsschiffen umgebaut. Die Schiffe der *Nebula*-Klasse stellen mit einer großen Bandbreite an Mehrzweckwaffen und neuer Technologie eine große Unterstützung der Föderationsflotte dar. Zusätzlich zu seinen Phaserbänken kann ein Raumschiff der *Nebula*-Klasse mit vier Spezialwaffen ausgerüstet werden, die in der Forschungsstation der Föderation entwickelt werden.

Spezialwaffen:**Schild-Disruptor**

Diese Waffe basiert auf Technologie, die von der Schildeindämmungswaffe der Breen adaptiert wurde. Sie setzt die Schilde eines feindlichen Schiffs für kurze Zeit außer Kraft, wodurch Hülle und Systeme des Schiffs direkt beschädigt werden können.

Gemini-Effekt

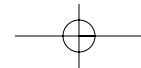
Der Gemini-Effekt war das Resultat der Zeitforschung von Dr. Paul Manheim im Jahre 2364. Der Effekt verursacht eine temporale Störung des Raum-Zeit-Kontinuums, wodurch dasselbe Schiff an zwei Orten zugleich existieren kann.

Punkverteidigungsphaser

Das erste Konzept dieser Waffe stammt noch aus dem späten zwanzigsten Jahrhundert, aus der Zeit der strategischen Verteidigungsinitiative. Sie wurde 2374 vervollkommenet und zerstört Waffen, bevor sie Schaden anrichten.

Ingenieurteam

Jedem Schiff der *Nebula*-Klasse können Teams von Ingenieuren der Sternenflotte zugeteilt werden. Diese Wunderarbeiter können zu anderen verbündeten Schiffen gebeamt werden, wodurch Reparatur- und Schild-Wiederaufladungsrate zeitweilig erhöht werden.



DIE FÖDERATIONSFLOTTE

**Galaxy-Klasse**

Die Einführung der *Galaxy*-Klasse als Flaggschiff der Sternenflotte begann um 2360. Als gut gerüstete und mächtige Schiffs Klasse stand die *Galaxy*-Klasse schon immer im Mittelpunkt der Forschung und Verteidigung der Föderation. Die Schiffe der *Galaxy*-Klasse können ihre Untertassen-Sektion vom Antriebsmodul trennen, wodurch die Klasse als eine der vielseitigsten der Flotte gilt.

Die Abtrennung der Untertassen-Sektion wird im Allgemeinen angewandt, damit diese Sektion - die den Großteil der Crew beherbergt - mehr oder weniger in Sicherheit bleiben kann, während sich der Primärrumpf in Gefahr begibt.

Die Abtrennung kann nur unter Lichtgeschwindigkeit durchgeführt werden, nicht während sich die Schiffe auf Warpgeschwindigkeit befinden. Während der Trennung gelten folgende Regeln:

Untertassen-Sektion:

- Nur Impulsgeschwindigkeit, keine Warpgeschwindigkeit möglich
- Beherbergt 71% der gesamten Crew
- Sensoren haben eine kürzere Reichweite als die des Primärrumpfes
- Schnellere Impulsgeschwindigkeit
- 2 Phaserbänke
- 1 Photonentorpedo mit Achterfeuer

Primärrumpf:

- Warpgeschwindigkeit möglich
- Langstreckensensoren
- Beherbergt nur 29% der gesamten Crew (wodurch längere Reparaturzeiten entstehen)
- Stärkere Schilde

DIE FÖDERATIONSFLOTTE

**Sovereign-Klasse**

Die Schiffe der *Sovereign*-Klasse sind die am weitesten entwickelten Raumschiffe der Sternenflotte. Die starken Schilde der *Sovereign*-Klasse, ihre mächtigen Waffen und die fortschrittliche Technologie ermöglichen es ihnen, die Föderation und ihre Verbündeten vor jeglicher Bedrohung zu schützen. Die Schiffe der *Sovereign*-Klasse sind mit kräftigen Phasen und Quantentorpedos ausgerüstet.

Spezialwaffe: Corbomite-Reflektor

Der Corbomite-Reflektor wurde ursprünglich von Captain James T. Kirk als Bluff erfunden, wurde aber 2363 zur Realität, als ein längst pensionierter Ingenieur Pläne für das Gerät an den Cheingenieur Geordi LaForge übergab. Schiffe der *Sovereign*-Klasse wurden seitdem um einen Reflektor erweitert, der das feindliche Feuer wieder zurücklenkt. Wenn er aktiviert ist, wird ein Teil des gegnerischen Feuers auf dessen Schiff zurückgeleitet, während der Rest in den Weltraum abgelenkt wird.

Hinweis: Phaser- und Disruptorfeuer treffen noch immer auf das Schiff auf, während der Corbomit-Reflektor aktiv ist.

DIE STATIONEN DER FÖDERATION**Sternenbasis der Föderation**

Die Sternenbasis der Föderation ist der Mittelpunkt der Föderationsflotte in einem Sektor. Wenn eine Sternenbasis funktionsfähig ist, wird die Crew mit konstanter Rate zum Pool des Spielers gebeamt. Der Bau zusätzlicher Sternenbasen kann diese Rate erhöhen. Die Station selbst kann Konstruktionsschiffe, Frachtschiffe, Reparatursschiffe und Minenfrachter bauen - die Grundeinheiten für die Etablierung eines Außenpostens.

**Minenstation der Föderation**

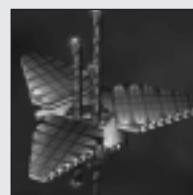
Die Minenstation der Föderation ist zur Gewinnung und Verarbeitung von Dilithium notwendig. Zur Einrichtung gehört ein Frachter, der mit dem Abbau am nächstgelegenen Dilithium-Mond oder Latinum-Nebel beginnt, sobald die Minenstation funktionsfähig ist. Wenn der Frachter komplett mit Dilithium gefüllt ist, kehrt er zur Minenstation zurück. Wenn der Frachter jedoch mit Latinum gefüllt ist, kehrt er zur Sternenbasis zurück, um die Fracht abzuladen.

**Orbitale Fördereinrichtung der Föderation**

Die orbitalen Fördereinrichtungen der Föderation werden von Konstruktionsschiffen errichtet und über einem Planeten platziert, um die Metallvorkommen des Planeten abzubauen. Nach ihrem Bau bleiben sie über dem Planeten im Orbit, während sie die Ressourcen abbauen.

**Pulsphaser-Kanone der Föderation**

Die Pulsphaser-Kanone der Föderation ist eine kleine, unbemannte Verteidigungsplattform. Sie unterstützt Außenposten der Föderation, indem sie mit Pulsphasern auf alle feindlichen Schiffe feuert, die sich in Reichweite befinden. Sie müssen eine Sternenbasis besitzen, um eine Pulsphaser-Kanone zu bauen.

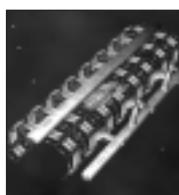
**Sensorenphalanx der Föderation**

Die Sensorenphalanx der Föderation ist ein unbemannter kleiner Satellit, der Sie alles sehen lässt, was sich innerhalb einer bestimmten Entfernung von ihm befindet. Die Sensorenphalanx kann so eingestellt werden, dass sie ein Tachyon-Detektionsgitter verwendet, um getarnte Schiffe zu orten, sofern dieses an einer Forschungsstation entwickelt wurde.

**Handelsstation der Föderation**

Die Föderation ist überaus reich an Kultur und Handel. Eine Handelsstation stellt das Kernstück der Ökonomie dar. Nach ihrer Fertigstellung kann eine Handelsstation sofort für den Kauf und Verkauf von Dilithium, Metall und Latinum eingesetzt werden - besonders nützlich ist dies, wenn ein Rohstoff im Überfluss vorhanden ist und Mangel an einem anderen herrscht. Sie sollten dann ein Frachtschiff bauen, das zu anderen von Ihnen gebauten Handelsstationen oder, in Mehrspielerpartien, zu Handelsstationen verbündeter Spieler gesandt werden kann. Ferengi-Händler werden in regelmäßigen Abständen Handelschiffe zu Ihren Handelsstationen senden und sie so mit Latinum versorgen. Sie müssen eine Sternenbasis besitzen, um eine Handelsstation zu bauen.

Hinweis: Um ein Frachtschiff zu bauen, wählen Sie Ihre Sternenbasis. Wählen Sie dann den Button **Bauen** und ein Frachtschiff erstellen.

**Schiffswerft der Föderation**

Die Schiffswerft der Föderation hat zwei Bereiche, einen für den Bau und einen für Reparaturen, so dass ein Schiff gebaut und gleichzeitig ein anderes repariert werden kann. Sie kann Raumschiffe der Klassen *Venture*, *Iwo Jima*, *Defiant*, *Akira*, *Steamrunner*, *Intrepid*, *Sabre* und Kolonieschiffe bauen.

**Torpedo-Geschütz der Föderation**

Das Torpedo-Geschütz der Föderation ist eine größere unbemannte Verteidigungsplattform. Es unterstützt Außenposten der Föderation, indem es Quantentorpedos auf alle feindlichen Schiffe feuert, die sich in seiner Reichweite befinden.

**Forschungsstation der Föderation**

Mit der Forschungsstation können Sie Schiffe der Klassen *Venture*, *Defiant*, *Steamrunner*, *Akira* und *Sovereign* mit ihrer jeweiligen Spezialwaffe verbessern. Wenn die Technologie eines neuen Schiffs erforscht wurde, wird der Forschungsstation eine Kapsel hinzugefügt. Obwohl sie mit der Station verbunden sind, haben diese Kapseln eigene Schilde und können auch unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wenn die Forschungsstation zerstört wird, werden alle zugehörigen Kapseln ebenfalls zerstört. Eine Forschungsstation kann Folgendes erforschen:

Tachyon-Detektionsgitter - *Venture*-Klasse

Antimaterie-Minen - *Defiant*-Klasse

Antriebsüberlastung - *Steamrunner*-Klasse

Kettenreaktionspulsar - *Akira*-Klasse

Corbomit-Reflektor - *Sovereign*-Klasse

Schildverbesserer - *Aegan*-Klasse

DIE FÖDERATIONSFLOTTE

**Verbesserte Werft der Föderation**

Die verbesserte Werft der Föderation hat, wie ihr kleineres Gegenstück, zwei Bereiche: einen für die Reparatur und einen für die Konstruktion. Sie kann Schiffe der Klassen *Aegan*, *Nebula*, *Galaxy* und *Sovereign* bauen. Sie müssen eine Forschungsstation besitzen, um eine verbesserte Werft zu bauen.

**Wissenschaftsstation der Föderation**

Mit der Wissenschaftsstation der Föderation können Sie die *Nebula*-Klasse verbessern. Wenn eine neue Technologie erforscht wurde, wird der Wissenschaftsstation eine Kapsel hinzugefügt. Obwohl sie mit der Station verbunden sind, haben diese Kapseln eigene Schilde und können auch unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wenn die Wissenschaftsstation zerstört wird, werden alle zugehörigen Kapseln ebenfalls zerstört. Die Wissenschaftsstation kann Folgendes erforschen:

Schild-Disruptor - Nebula-Klasse

Gemini-Effekt - Nebula-Klasse

Punktverteidigungsphaser - Nebula-Klasse

Ingenieurteam - Nebula-Klasse

**Vulkanisches Forschungsinstitut**

Das kürzlich in die Struktur der Sternenflotte integrierte vulkanische Forschungsinstitut wurde zur zentralen Einrichtung der Föderation zur Erforschung von Schiffssystemen. Es gibt fünf verschiedene Schiffssysteme, die im Institut erforscht und verbessert werden können: Waffen, Schilde, Sensoren, Antriebe und Lebenserhaltungssysteme. Jedes dieser Systeme kann zwei Mal verbessert werden, zu Stufe 2 und zu Stufe 3. Obwohl sie mit der Station verbunden sind, haben diese Kapseln eigene Schilde und können auch unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wenn das vulkanische Forschungsinstitut zerstört wird, werden alle zugehörigen Kapseln ebenfalls zerstört.

**Temporal-Forschungseinrichtung**

Durchbrüche auf dem Gebiet der Zeitmechanik haben die Sternenflotte veranlasst, ganze Stationen mit der Aufgabe zu betrauen, die Zeit und ihre Manipulation in der Galaxie zu erforschen. Diesen Forschungsstationen ist es gelungen, ein temporales Stasisfeld in einem begrenzten Teil des Weltraums zu bilden. Die Modifizierung der Quantensignaturen verhinderte, dass verbündete Schiffe durch das Stasisfeld beeinflusst wurden. Die Aktivitäten aller feindlichen Einheiten in dem Gebiet werden jedoch eingefroren, bis sich das Feld destabilisiert und der Zeitablauf wiederhergestellt wird. Der reguläre Einsatz dieses Geräts wird noch vom Föderationsrat diskutiert und vorläufig nur zu Kriegszeiten oder in Ausnahmesituationen genehmigt.

DAS KLINGONISCHE REICH

DAS KLINGONISCHE REICH

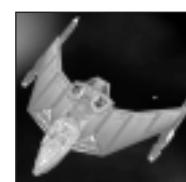
Das klingonische Reich wurde vor mehr als 1500 Jahren von Kahless, dem Unvergesslichen, auf dem Planeten Qo'noS gegründet. Klingonen sind eine humanoide Kriegerzivilisation, die sich durch Stolz, Tradition und Ehre auszeichnet. Ihre gewaltsame und aggressive Natur hat sie zu einer interstellaren Macht gemacht, die man respektieren muss. Jedes Kapitel der Existenz des Reiches wurde mit Krieg und Gewalt geschrieben und anschließend mit dem Blut der Entehrten im Buch der Geschichte verewigt. Die Regierung des klingonischen Reichs hat schon immer zwischen einem Herrscher und dem Hohen Rat der Klingonen gewechselt. Der derzeitige Kanzler der Klingonen ist Martok, der den Titel annahm, als Worf, Sohn von Mogh, den vorherigen Kanzler bei einem Duell tötete.

DIE KLINGONISCHE FLOTTE**ZIVILE SCHIFFE****Minenfrachter**

Der klingonische Minenfrachter benutzt seinen Minenstrahl, um Dilithium und Latinum zu extrahieren und entlädt dann die Fracht an Minenstationen zur weiteren Verarbeitung. Wie alle klingonischen Schiffe ist der Frachter bewaffnet - er ist mit einem vorderen Phaser ausgestattet. Captain eines Klingonenfrachters zu sein, wird als große Schande angesehen, die meist Alten oder Todgeweihten zuteil wird.

**Konstruktionsschiff**

Das klingonische Konstruktionsschiff ist in seinem Frachtbereich mit einem Team von Arbeitern bestückt. Wenn eine Station gebaut wird, setzt man diese Ein-Mann-Ingenieur-Shuttles vom Konstruktionsschiff aus ein. Wenn das Konstruktionsschiff Rohstoffe transportiert, versammeln sich die Arbeiter mit Laserwaffen in den jeweiligen Gebieten. Neben einem nach vorn ausgerichteten Phaser sind Konstruktionsschiffe auch mit einem Traktorstrahl ausgerüstet, mit dem sie Wracks und Schiffe mit Maschinenschäden abschleppen können.

**Reparaturschiff**

Die klingonischen Reparaturschiffe bieten sowohl Schiffen als auch Einrichtungen mobile Reparaturmöglichkeiten.

**Frachtschiff**

Klingonische Frachtschiffe sind der neueste Mittelpunkt des klingonischen Reichs und ersetzen nach und nach die historische klingonische Kriegswirtschaft. Nur leicht gerüstet verlassen sie sich auf ihre Manövriergängigkeit, um die Weltraumstraßen erfolgreich zu befahren.

**Kolonieschiff**

Obwohl die Klingonen eigentlich lieber die Planeten anderer Rassen erobern, kolonisieren sie auch selbst Planeten. Ein Kolonieschiff kann genügend Kolonisten und Vorräte transportieren, um eine Kolonie zu gründen. Nach Gründung der Kolonie wird das Kolonieschiff automatisch außer Betrieb genommen und in seine Komponenten zerlegt, die die Kolonisten dann verwenden können.

KAMPFSCHIFFE**NuQ'Duj-Klasse**

Die Schiffe der *NuQ'Duj*-Klasse sind schnelle und mobile Kampfschiffe, die hauptsächlich zum Erkunden und Patrouillieren der Neutralen Zone eingesetzt werden. Für einen klingonischen Offizier ist dieses Schiff sowohl Segen als auch Fluch. Da es nur mit einer vorwärts feuern Disruptor-Kanone ausgestattet ist, kann sein Captain damit nicht zu viel Ruhm gelangen. Die meisten dieser Aufklärer werden jedoch im Kampf zerstört, und im Kampf zu sterben stellt für einen Klingonen eine große Ehre dar.

Spezialwaffe: Tachyon-Detektionsgitter

Die Sensorenphalanx von Raumschiffen der *NuQ'Duj*-Klasse kann so modifiziert werden, dass sie ein Tachyon-Detektionsgitter verwendet, um getarnte Schiffe innerhalb ihrer Sensorenreichweite aufzuspüren.

**Chava'kal-Klasse**

Das Angriffsschiff der *Chava'kal*-Klasse wurde entwickelt, um zwei Kompanien der härtesten Kämpfer im ganzen Reich zu befördern - klingonische Marines. Die Marines, unter den Besatzungen als "Dolch des Reichs" bekannt, an Bord eines einzigen Schiffs der *Chava'kal*-Klasse können die Crew eines größeren Schiffs überwältigen.

Hinweis: Marines können nur auf ein Schiff transportiert werden, dessen Schilder heruntergefahren sind. Auch die Angriffsschiffe müssen während des Transports ihre Schilder herunterfahren und sich somit dem gegnerischen Feuer aussetzen.

**Koloth-Klasse**

Die Fregatte der *Koloth*-Klasse ist die letzte einer langen Reihe von Variationen, die auf der ehrenwerten D7-Klasse basieren. Der Hauptunterschied zwischen der Original-D7 und der *Koloth* sind die Warp-Gondeln und der Hauptbaum. Der Baum ist größer, um die zusätzliche Ausrüstung zu beherbergen, die für den Antrieb der Waffen-Energiebooster nötig ist. Die *Koloth*-Klasse ist mit Phasern und Photonentorpedo-Bänken ausgerüstet.

Spezialwaffe: Waffenverbesserer

Erhöht die Reichweite und Effektivität aller Energiewaffen, die von verbündeten Schiffen aus gefeuert werden, die sich innerhalb einer bestimmten Reichweite der Fregatte befinden.

**B'rel-Klasse (Bird of Prey)**

Die *B'rel*-Klasse, die vor allem als klingonischer *Bird of Prey* bekannt ist, steht schon seit mehr als achtzig Jahren im Dienst der klingonischen Flotte. Der *Bird of Prey* war einst das Arbeitstier des Reiches. Neue Technologien und Waffen haben ihn in der klingonischen Flotte auf eine unterstützende Funktion reduziert. Die *B'rel*-Klasse ist mit zwei vorwärts feuern Disruptor-Kanonen, Photonentorpedos und einer Tarnvorrichtung ausgestattet. Damit eignet sich der Zerstörer sowohl für Aufklärung als auch für Überraschungsangriffe.

Spezialwaffe: Gravitische Minen

Die Schiffe der *B'rel*-Klasse können mit gravitischen Minen ausgerüstet werden, die die Bewegung des Feindes verlangsamen, wodurch die größeren Schiffe der Flotte ihn zur Strecke bringen können.

**Chuq'Beh-Klasse**

Die *Chuq'Beh*-Klasse gehört zu den neuesten Errungenschaften der klingonischen Flotte. Sie ist mit einer Kanone ausgestattet, die Disruptorbolzen auf entfernte Ziele schleudern kann. Mit ihrer hohen Nachladerate gehört die *Chuq'Beh*-Klasse zu den herausragenden Kampfschiffen für mittlere und lange Reichweiten.

**SuQ'Jagh-Klasse**

Der Typ *SuQ'Jagh*-Angriffsschiff, der während der letzten klingonischen Expansion entstand, wurde ursprünglich für planetarische Angriffe entworfen. Seitdem ist er modifiziert worden, um den Kampf Schiff gegen Schiff zu ermöglichen, wobei man sich darauf konzentriert, das feindliche Schiff zu entern und zu übernehmen. Die *SuQ'Jagh*-Klasse ist mit mehreren Photonentorpedo-Rampen ausgestattet und seine Crew besteht aus den mutigsten Nahkampfkriegern des Reiches.

Spezialwaffe: Kommandoteam

Die *SuQ'Jagh*-Klasse kann modifiziert werden, um Kapseln mit Kommandotruppen an Bord feindlicher Schiffe zu bringen. Diese Kapseln können die feindlichen Schilder durchdringen, wodurch eine Schwadron Klingonen an Bord gelangt und die Schiffsbesatzung angreift.

**Vor'cha-Klasse**

Dieser Typ Klingonenkreuzer stellt mit seinen hervorragenden Phasern und seiner Tarnvorrichtung eine große Bereicherung der klingonischen Flotte dar. Im Laufe der letzten 50 Jahre hat die *Vor'cha*-Klasse den *Bird of Prey* als meistvertretenes Schiff der Verteidigungstruppen abgelöst. Die *Vor'cha*-Klasse ist auch weiterhin ein wesentlicher Teil der Klingonenflotte: sie wird für Missionen eingesetzt, die Tarnung oder offensive Stärke erfordern.

Spezialwaffe: Poleron-Torpedo

Der Poleron-Torpedo wurde von Ingenieuren der Föderation von der Dominion-Technologie adaptiert. Schiffe der *Vor'cha*-Klasse können mit Poleron-Torpedos ausgerüstet werden, die die Schilder des Feindes durchbohren und Hülle und Systeme des Schiffs direkt beschädigen können.

**Fek'lhr-Klasse**

Die Klasse der *Fek'lhr* wurde nach der mythischen klingonischen Bestie, dem Wächter des Gre'thor - des klingonischen Jenseits der Entehrten - benannt. Schiffe der Klasse *Fek'lhr* sind mit Phasern bewaffnet, können aber auch zusätzlich mit starken Waffen ausgestattet werden, die ihnen erlauben, Wellen der Zerstörung auf ihre Feinde loszulassen.

Spezialwaffen:*Todesgesang*

Der frostige Kriegsschrei, der sich wie ein Echo durch die Räume eines Schiffs ausbreitet, bringt sogar das Blut des schwächsten Klingonen zum Kochen. Der Klang des Todesgesangs erhöht die Feuerkraft und Tüchtigkeit der Crew aller verbündeten Schiffe in Reichweite.

Repulsionsfeld

Der ursprüngliche Prototyp der Schockwelle. Diese Waffe schleudert ein Schiff in eine Richtung, wobei es beschädigt und sein Antrieb zerstört wird.

Ionensturm

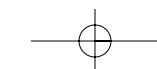
Nach vielen gescheiterten Versuchen gelang es den klingonischen Wissenschaftlern, die tödlichen ionischen Nebel des Weltraums einzudämmen und nachzubilden. Dieser Torpedo entfaltet eine Effektwolke, die jedes Schiff in seinem Radius beschädigt.

Energiezerstreuer

Schiffe der *Fek'lhr*-Klasse sind am effektivsten, wenn ihre Gegner nicht zurückfeuern können. Diese Spezialwaffe saugt die Energie eines feindlichen Ziels auf, wodurch seine Spezialwaffen nutzlos werden.

**Qeh'ral-Klasse**

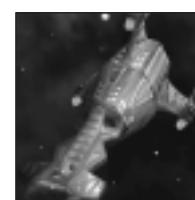
Die Kampfschiffe der *Qeh'ral*-Klasse sind etwas älter als die Schiffe der *Negh'Var*-Klasse und erweisen dem Reich bereits seit langer Zeit einen ergebenen Dienst. Die mangelnde Geschwindigkeit gleichen die Schiffe durch die große Anzahl an Phasern und Photonentorpedos aus.

**Negh'Var-Klasse**

Die Schiffe der *Negh'Var*-Klasse sind nicht nur die Flaggschiffe der Verteidigungsmacht der Klingonen, sondern auch die mächtigsten Schiffe der Flotte. Ihre massiven Phasen, Photonentorpedos, starken Schutzsilde und die zahlreichen Crewmitglieder werden eingesetzt, um die Grenzen des klingonischen Reiches vor Feinden zu schützen. Es gibt nur wenige Schiffe in der Galaxie, die sich der gebündelten Streitkraft einer Flotte Schiffe der *Negh'Var*-Klasse widersetzen können.

Spezialwaffe: Plasmakanone

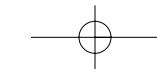
Die Plasmakanone feuert einen einzelnen kraftvollen Schwall ionisierter Energie ab, die das gegnerische Ziel dezimiert.

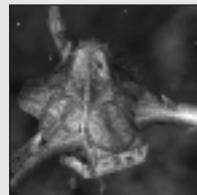
**Jach'Eng-Klasse**

Die Schiffe der *Jach'Eng*-Klasse, mit eingebauten Schockwellen-Vorrichtungen, sind mit den tapfersten und loyalsten Kriegern der Flotte besetzt. Sobald ein Schiff dieser Klasse die Schiffswerft verlässt, werden Offiziere, die zum Dienst auf einer *Jach'Eng* eingeteilt werden, als im Kampf gefallen aufgeführt. Sie beabsichtigen nicht, jemals zurückzukehren. Als Captain auf einem Raumschiff der *Jach'Eng*-Klasse zu dienen, wird als eine der höchsten Ehren angesehen, die einem Klingonenkrieger zuteil werden kann.

Spezialwaffe: Schockwelle

Wenn ein Schiff der *Jach'Eng*-Klasse seine einzige Waffe, die Schockwelle, einsetzt, wird eine Zerstörungswelle erzeugt, die alles in ihrer Bahn zerstört. Die resultierende Explosion zerreißt auch die Hülle des Schiffs von innen, wobei die gesamte Crew getötet wird. Es ist die mächtigste Waffe der klingonischen Flotte und eine der zerstörerischsten Waffen in der bekannten Galaxie.



DIE KLINGONISCHEN STATIONEN**Klingonische Sternenbasis**

Die klingonische Sternenbasis koordiniert die Aktionen der Flotte in einem Sektor des Weltraums. Wenn eine Sternenbasis funktionsfähig ist, werden mit konstanter Rate Besatzungsmitglieder zum Crew-Pool gebeamt. Der Bau zusätzlicher Sternenbasen kann diese Rate erhöhen. Die Station selbst kann Konstruktionsschiffe, Frachtschiffe, Reparatschiffe und Frachter bauen - die Grundeinheiten für die Etablierung eines Außenpostens. Die klingonische Sternenbasis ist zu Verteidigungszwecken mit einer Reihe von Pulsphasern ausgestattet.

**Klingonische Dilithium-Raffinerie**

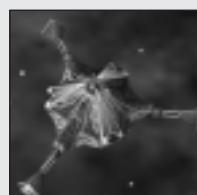
Die Dilithium-Raffinerie ist zur Gewinnung und Verarbeitung von Dilithium notwendig. Zur Einrichtung gehört ein Frachter, der mit dem Abbau am nächstgelegenen Dilithium-Mond oder Latinum-Nebel beginnt, sobald die Dilithium-Raffinerie funktionsfähig ist. Wenn der Frachter komplett gefüllt ist, kehrt er zur Dilithium-Raffinerie zurück, um den Rohstoff zu verarbeiten.

**Klingonische orbitale Fördereinrichtung**

Die orbitalen Fördereinrichtungen der Klingonen werden von Konstruktionsschiffen errichtet und über einem Planeten platziert, um die Metallvorkommen des Planeten abzubauen. Nach ihrem Bau bleiben sie über dem Planeten im Orbit, während sie die Ressourcen abbauen.

**Klingonische Disruptor-Kanone**

Die klingonische Disruptor-Kanone ist eine kleine, unbemannte Verteidigungsplattform. Sie unterstützt klingonische Außenposten, indem sie mit Disruptoren auf alle feindlichen Schiffe feuert, die sich in Reichweite begeben. Sie müssen eine Sternenbasis besitzen, um eine Disruptor-Kanone zu bauen.

**Klingonische Sensorenphalanx**

Die klingonische Sensorenphalanx ist ein unbemannter kleiner Satellit, der Sie alles sehen lässt, was sich innerhalb einer bestimmten Entfernung von ihm befindet. Die Sensorenphalanx kann so eingestellt werden, dass sie ein Tachyon-Detektionsgitter verwendet, um getarnte Schiffe zu orten, sofern dieses an einer Forschungsstation entwickelt wurde.

**Klingonische Handelsstation**

Obgleich die klingonische Geschichte sehr von rauen Eroberungszügen geprägt ist, weiß das klingonische Reich mittlerweile von den Vorzügen des Handels zu profitieren. Nach ihrer Fertigstellung kann eine Handelsstation sofort für den Kauf und Verkauf von Dilithium, Metall und Latinum eingesetzt werden - besonders nützlich ist dies, wenn ein Rohstoff im Überfluss vorhanden ist und Mangel an einem anderen herrscht. Sie sollten dann ein Frachtschiff bauen, das zu anderen von Ihnen gebauten Handelsstationen oder, in Mehrspielerpartien, zu Handelsstationen verbündeter Spieler gesandt werden kann. Ferengi-Händler werden in regelmäßigen Abständen Handelsschiffe zu Ihren Handelsstationen senden und sie so mit Latinum versorgen. Sie müssen eine Sternenbasis besitzen, um eine Handelsstation zu bauen.

**Klingonische Schiffswerft**

Die klingonische Schiffswerft hat zwei Bereiche, einen für den Bau und einen für Reparaturen, so dass ein Schiff gebaut und gleichzeitig ein anderes repariert werden kann. Sie kann Raumschiffe der Klassen *NuQ'Duj*, *Chava'kal*, *B'rel*, *Vor'Cha*, *SuQ'Jagh*, *Chuq'Beh* und Kolonieschiffe bauen. Sie müssen eine Sternenbasis besitzen, um eine Werft zu errichten.

**Klingonisches Torpedo-Geschütz**

Das Torpedo-Geschütz der Klingonen ist eine größere unbemannte Verteidigungsplattform. Sie unterstützt Außenposten der Klingonen, indem sie Quantentorpedos auf alle feindlichen Schiffe in Reichweite feuert.

**Klingonisches Waffencenter**

Mit dem klingonischen Waffencenter können Sie die Schiffe der Klassen *NuQ'Duj*, *B'rel*, *Vor'Cha*, *SuQ'Jagh*, *Koloth* und *Negh'Var* mit ihrer jeweiligen Spezialwaffe aufrüsten. Wenn die Technologie eines neuen Schiffs erforscht wurde, wird dem Waffencenter eine Kapsel hinzugefügt. Obwohl sie mit der Station verbunden sind, haben diese Kapseln eigene Schilde und können unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wenn das Waffencenter zerstört wird, werden alle zugehörigen Kapseln ebenfalls zerstört. Das klingonische Waffencenter kann Folgendes erforschen:

Tachyon-Detektionsgitter - *NuQ'Duj*-Klasse

Gravitative Minen - *B'rel*-Klasse

Kommandoteam - *SuQ'Jagh*-Klasse

Poleron-Torpedo - *Vor'Cha*-Klasse

Plasmakanone - *Negh'Var*-Klasse

Waffenverstärker - *Koloth*-Klasse

DAS KLINGONISCHE REICH

**Klingonische Reichswerft**

Die klingonische Reichswerft hat, wie ihr kleineres Gegenstück, zwei Bereiche: einen für die Reparatur und einen für die Konstruktion. Sie kann Schiffe der Klassen *Koloth*, *Qeh'Ral*, *Negh'Var* und *Fek'lhr* bauen.

**Gre'thor-Waffenarsenal**

Mit dem *Gre'thor*-Waffenarsenal können Sie die Raumschiffe der *Fek'lhr*-Klasse aufrüsten. Wenn eine neue Technologie erforscht wurde, wird dem *Gre'thor*-Waffenarsenal eine Kapsel hinzugefügt. Obwohl sie mit dem Arsenal verbunden sind, haben diese Kapseln eigene Schilder und können auch unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wenn das *Gre'thor*-Waffenarsenal zerstört wird, werden alle zugehörigen Kapseln ebenfalls zerstört. Das klingonische *Gre'thor*-Waffenarsenal kann Folgendes erforschen:

Todesgesang - Fek'lhr

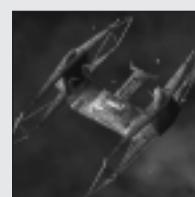
Repulsionsfeld - Fek'lhr

Ionensturm - Fek'lhr

Energiezertreuer - Fek'lhr

**Klingonisches Forschungsinstitut**

Das klingonische Forschungsinstitut ist das klingonische Zentrum für Forschung und Aufrüstungen von Schiffssystemen. Es gibt fünf verschiedene Schiffssysteme, die in der Station erforscht und verbessert werden können: Waffen, Schilder, Sensoren, Antriebe und Lebenserhaltungssysteme. Jedes dieser Systeme kann zwei Mal verbessert werden: zu Stufe 2 und Stufe 3. Obwohl sie mit der Station verbunden sind, haben diese Kapseln eigene Schilder und können auch unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wenn das klingonische Forschungsinstitut zerstört wird, werden alle zugehörigen Kapseln ebenfalls zerstört.

**Schockwellen-Station**

Diese große Werft wurde entworfen, um Schiffe der tödlichen *Jach'Eng*-Klasse zu bauen. Raumschiffe der *Jach'Eng*-Klasse sind mit einem Schockwellengenerator ausgestattet, der eine sich ausbreitende Welle der Zerstörung erzeugt, die alles in ihrem Weg beschädigt. Die resultierende Explosion reißt außerdem die Hülle des Schiffs von innen in Stücke und tötet die gesamte Crew.

DAS BORGKOLLEKTIV

DAS BORGKOLLEKTIV

Die Borg sind eine erschreckend mächtige Zivilisation künstlich verbesserter Humanoiden, die ihre Wurzeln im Delta-Quadranten der Galaxie haben. Die Borg haben kybernetische Implantate, die sowohl ihre technologischen als auch ihre kämpferischen Fähigkeiten erhöhen. Alle Borg-Drohnen sind durch ein fortschrittliches Subraumkommunikationsnetz verbunden und bilden so das Borgkollektiv. Das Borgkollektiv hat ein gemeinsames Bewusstsein, für das die Idee des Individuums ein bedeutungsloses Konzept ist. Die Borg zeigen einen hohen Grad an Intelligenz und Anpassungsfähigkeit in ihrer taktischen Kriegsführung, was unter den Spezies, denen sie begegnen, Angst und Schrecken auslöst.

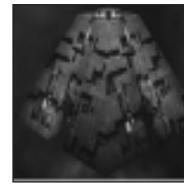
DIE BORG-FLOTTE**ZIVILE SCHIFFE****Ressourcenkollektor**

Die Funktion des Kollektors innerhalb des Kollektivs ist es, unverarbeitetes Dilithium auf Morden und Metall von Planeten abzubauen. Die Schiffe der Kollektor-Klasse sind mit einem Minenstrahl versehen, um ihre Funktion effizient zu erfüllen. Die Schiffe benötigen keine Angriffswaffen für diese Aufgaben.

Hinweis: Das Borgkollektiv betreibt keinen Handel und hat keine Verwendung für Latinum.

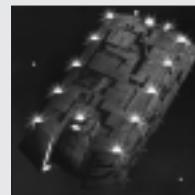
**Assembler**

Die Funktion des Assemblers im Kollektiv ist, Stationen zu konstruieren. Die Schiffe der Assembler-Klasse beherbergen zahlreiche Drohnen, um diese Aufgabe zu bewältigen. Sie sind mit einem Traktorstrahl ausgerüstet, mit dem Wracks und Schiffe mit Maschinenschäden abgeschleppt werden. Die Schiffe benötigen für diese Aufgabe keine Angriffswaffen.

**Kolonieschiff**

Die großen Borg-Kolonieschiffe stellen die ultimative Planetenassimilationswaffe dar. Massive planetarische Angriffsstrahlen, die von der Spitze des Kolonieschiffs abgefeuert werden, werden zur Zerstörung von Städten und planetarischen Verteidigungseinrichtungen eingesetzt, bevor schließlich ein Drohenschwarm auf die Oberfläche des Planeten gebeamt wird.

KAMPFSCHIFFE



Interceptor

Der Interceptor hat im Kollektiv die Aufgabe, unassimilierte Schiffe und Stationen zu identifizieren und ihren potenziellen Wert zu bestimmen, um sie dann je nach diesem Wert entweder zu assimilieren oder zu eliminieren. Der Interceptor ist mit einem Energiestrahl ausgerüstet.



Detektor

Die Aufgabe des Detektors im Kollektiv ist, Gebiete im Raum zu erkunden, ihre Bedeutung abzuschätzen und dem Kollektiv die Ergebnisse zu berichten. Der Detektor ist mit einer nach vorne feuernden Energiekanone ausgerüstet und benötigt für seine Aufgabe nur eine minimale Crew.

Spezialwaffe: *Tachyon-Detektionsgitter*

Der Detektor kann so modifiziert werden, dass er ein Tachyon-Detektionsgitter verwendet, womit er getarnte Schiffe innerhalb ihrer Sensorenreichweite aufspüren kann.



Keil

Keil-Schiffe sind eine der Schlüsselkomponenten im Assimilationsverfahren des Kollektivs. Sie verfügen über Pulsphasen, und aufgrund ihrer Manövriergeschicklichkeit können sie sich einem gegnerischen Schiff nähern und es in ihrem Haltestrahl einfangen. So kann die Crew feindliche Schiffe entern.

Hinweis: Eine Borg-Crew, die auf ein feindliches Schiff gelangen soll, kann nur auf ein Schiff transportiert werden, dessen Schilde heruntergefahren sind. Durch die Option Beamen und Entern feuert das Schiff auf ein gegnerisches Schiff, dann werden Drohnen an Bord transportiert. Auch das Keil-Schiff muss seine eigenen Schilde während des Transports herunterfahren und sich somit dem gegnerischen Feuer aussetzen.

Spezialwaffe: *Transwarp-Antrieb*

Die Schiffe der Interceptor-Klasse können mit einem Transwarp-Antrieb ausgerüstet werden. Diese Modifizierung erlaubt es ihnen, sich sofort, unabhängig von der Distanz, zu einem Ort in Sichtweite des Kollektivs oder seiner Verbündeten zu bewegen.

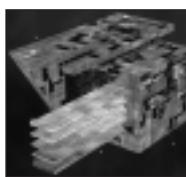


Assimilator

Der Assimilator dient dem Kollektiv dazu, alle unassimilierten Schiffe oder Stationen entweder zu zerstören oder zu assimilieren. Die Schiffe der Assimilator-Klasse sind mit hochenergetischen Torpedos ausgerüstet.

Spezialwaffe: *Auto-Assimilator*

Der Assimilator kann mit einem Auto-Assimilator ausgerüstet werden. Dieser Strahl transferiert die Crew des feindlichen Schiffs zum Kollektiv an Bord des Assimilators.



Harbinger

Harbinger haben im Kollektiv die Aufgabe, Langstreckenwaffen zum Angriff gegen gegnerische Flotten und Einrichtungen zu liefern. Die Harbinger sind mit hocheffizienten Langstreckentorpedos ausgerüstet.

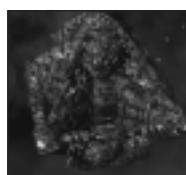


Sphere

Die Funktion der Sphere-Klasse innerhalb des Kollektivs ist, alle unassimilierten Schiffe oder Stationen zu assimilieren oder zu zerstören. Sie ist mit einem Energiestrahl ausgerüstet. Das Schiff der Sphere-Klasse erfordert eine mittlere Zahl von Drohnen, um seine Aufgabe zu erfüllen.

Spezialwaffe: *Regeneration*

Jedes Schiff der Sphere-Klasse kann modifiziert werden, um regenerative Systeme zu nutzen. Das Regenerieren der Schiffe der Sphere-Klasse erhöht vorübergehend ihre Reparaturrate und die Wiederaufladungsrate ihrer Schilde.



Diamond

Die Diamond-Klasse hat die Aufgabe, die koordinierte Assimilation von Schiffen und Stationen im Kollektiv zu unterstützen. Die Schiffe dieser Klasse sind mit einem Energiestrahl ausgerüstet und können technisch aufgerüstet werden.

Spezialwaffen:

Schild-Remodulation

Schiffe der Diamond-Klasse können adaptiert werden, um die Schilde eines verbündeten Schiffs so zu modifizieren, dass sie zeitweise unverwundbar sind.

Computerüberlauf

Die Schiffe können ebenfalls adaptiert werden, um eine Überlauf-Frequenz an ein feindliches Schiff abzugeben, wodurch das Kollektiv zeitweise die Kontrolle über das Schiff erlangt.

Naniten

Eine weitere Adaption für Schiffe der Diamond-Klasse sind Borg-Naniten, die in ein feindliches Kommunikationssystem eingeschleust werden können. Die Infektion eines Feindes mit Naniten verursacht einen Zusammenbruch der feindlichen Computerschnittstellen.

Ultritium-Ausstoß

Schiffe der *Diamond*-Klasse können so ausgerüstet werden, dass sie Ultritium in Richtung feindlicher Zielobjekte ausstoßen, die nicht assimiliert werden können. Dieser Ultritium-Ausstoß fügt allen getroffenen Schiffen ernsthaften Schaden zu.

**Harmonieverteidiger**

Um Flottenschiffe des Kollektivs zu schützen, ist der Harmonieverteidiger mit Flottenverteidigungsphasern ausgerüstet, die zwar nur eine geringe Reichweite haben, dafür aber sehr flächendeckend sind.

Spezialwaffe: Spezialenergie-Aufladung

Lädt die Spezialenergie verbündeter Schiffe innerhalb einer bestimmten Reichweite nach.

**Kubus**

Der Kubus hat im Kollektiv die Funktion, alle unassimilierten Schiffe oder Stationen entweder zu assimilieren oder zu zerstören. Diese Schiffe benötigen eine beträchtliche Menge an Drohnen, um effizient zu arbeiten. Der Kubus ist mit höchst wirksamen Energietorpedos und Energiestrahlen ausgerüstet. Er kann eine gegnerische Spezialwaffe assimilieren.

Spezialwaffen:**Haltestrahl**

Kuben können adaptiert werden, um einen Haltestrahl auf feindliche Schiffe anzuwenden. Durch den Haltestrahl kann sich ein feindliches Schiff nicht mehr bewegen, während Drohnen direkt auf das Schiff transferiert werden.

Technologie-Assimilationsstrahl

Dieser Strahl ist auf Kuben aller Art verfügbar, sobald Sie einen Technologieassimilator besitzen. Der Strahl immobilisiert das Zielschiff und assimiliert seine Spezialwaffe (sofern vorhanden), wodurch der Kubus diese Spezialwaffe einsetzen kann. Wenn das Zielschiff über mehr als eine Spezialwaffe verfügt, so werden diese nach dem Zufallsprinzip assimiliert. Wenn Sie eine Spezialwaffe assimilieren und den Kubus dann zu einer Station mit einem Technologieassimilator bringen, werden alle Kuben in Ihrer Flotte mit jener Spezialwaffe ausgerüstet.

Taktischer Kubus

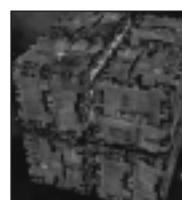
Der taktische Kubus ist eine mächtigere und schwerer gerüstete Version des Kubus. Jeder taktische Kubus kann zwei gegnerische Spezialwaffen assimilieren.

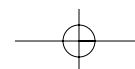
**Spezialwaffen:****Haltestrahl****Technologieassimilator****Fusionskubus**

Als eines der mächtigsten Schiffe des Kollektivs wird der Fusionskubus nicht aus Ressourcen einer Schiffswerft hergestellt, sondern entsteht aus einer Fusion von acht Kuben. Mit acht Batterien an Phasern und Photonenbänken ausgerüstet kann der Fusionskubus so modifiziert werden, dass er Spezialwaffen eines gegnerischen Schiffs assimiliert - jeder Fusionskubus kann bis zu drei gegnerische Spezialwaffen assimilieren.

**Spezialwaffen:****Haltestrahl****Technologieassimilator****Taktischer Fusionskubus**

Der taktische Fusionskubus, die stärkste Waffe im Kollektiv, ist eine mächtigere Version des Fusionskubus. Jeder taktische Fusionskubus kann bis zu drei gegnerische Spezialwaffen assimilieren.

**Spezialwaffen:****Haltestrahl****Technologie-Assimilationsstrahl**



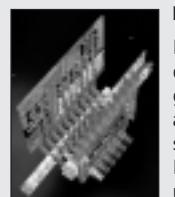
DAS BORGKOLLEKTIV

DIE BORG-STATIONEN



Borg-Nexus

Der Borg-Nexus ist das Kommunikationsnetzwerk für das Kollektiv in einem Sektor. Sobald ein Nexus betriebsbereit ist, werden dem Spieler kontinuierlich Drohnen über den Pool zur Verfügung gestellt. Der Bau eines zusätzlichen Nexus kann diese Rate erhöhen. Der Nexus selbst kann die Schiffe Assembler und Ressourcenkollektor bauen, also die Basiseinheiten, die benötigt werden, um einen Außenposten einzurichten. Der Borg-Nexus wird durch eine Reihe Energiekanonen verteidigt.



Ressourcen-Verarbeitungsknoten

Der Verarbeitungsknoten der Borg ist notwendig, um Dilithium und Metall, die wesentlichen Grundstoffe der Schiffs- und Stationskonstruktion, zu gewinnen und zu verarbeiten. Der Knoten verfügt über einen Kollektor, der auf dem nächsten Dilithium-Mond und Planeten mit dem Abbau beginnt, sobald der Ressourcen-Verarbeitungsknoten in Betrieb ist. Sobald der Kollektor komplett gefüllt ist, kehrt er zum Verarbeitungsknoten zurück, um den Rohstoff zu verarbeiten. Verarbeitetes Metall oder Dilithium wird dem Ressourcenpool des Spielers hinzugefügt.



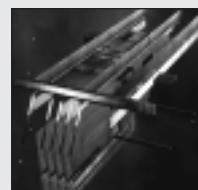
Borg-Energiekanone

Die Energiekanone der Borg ist eine kleine, unbemannte Verteidigungsplattform. Sie unterstützt das Kollektiv, indem sie auf alle feindlichen Schiffe in Reichweite feuert.



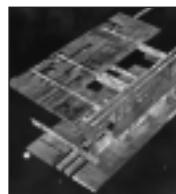
Borg-Sensorenphalanx

Die Sensorenphalanx der Borg ist ein kleiner unbemannter Satellit, der einem Spieler in einem bestimmten Radius Sicht gewährt. Die Sensorenphalanx kann modifiziert werden, um ein Tachyon-Detektionsgitter zu verwenden, das getarnte Schiffe lokaliert. Dieses muss im Modifikationszentrum entwickelt werden.



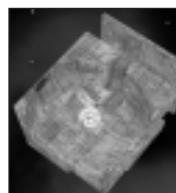
Borg-Produktionsmatrix

Die Produktionsmatrix der Borg hat zwei Bereiche, einen für den Bau und einen für Reparaturen, so dass ein Schiff gebaut und gleichzeitig ein anderes repariert werden kann. Die Produktionsmatrix kann Kolonieschiffe und Schiffe der Klassen Detektor, Interceptor, Harbinger, Sphere, Keil und Assimilator bauen.



Borg-Recycler

Der Borg-Recycler ermöglicht es dem Kollektiv, Ressourcen durch Assimilation zu gewinnen. Gegnerische Schiffe, die übernommen wurden, können zum Recycler gebracht werden, wo sie in ihre Komponenten zerlegt werden, die dann dem Kollektiv zur Verfügung stehen. Der Recycler kann ebenfalls Dilithium zu Metall verarbeiten und umgekehrt.



Borg-Torpedo-Geschütz

Das Torpedo-Geschütz der Borg ist eine größere unbemannte Verteidigungsplattform. Es unterstützt Borg-Einrichtungen, indem Energietorpedos auf alle Feinde in Reichweite gefeuert werden.



Modifikationszentrum

Durch Modifikation kann der Spieler die Schiffe Detektor, Interceptor, Sphere, Assimilator, Harmonieverteidiger und Kubus mit ihren jeweils eigenen Spezialwaffen ausrüsten. Wenn die Technologie eines neuen Schiffs erforscht wird, so wird dem Modifikationszentrum eine neue Kapsel hinzugefügt. Obwohl sie mit der Einrichtung verbunden ist, hat jede Kapsel eigene Schilde und kann unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wenn das Modifikationszentrum vernichtet wird, sind damit auch alle Kapseln der Einrichtung zerstört. Das Borg-Modifikationszentrum kann Folgendes erforschen:

Tachyon-Detektionsgitter - Detektor

Transwarp-Antrieb - Interceptor

Auto-Assimilator - Assimilator

Regeneration - Sphere

Haltestrahl - Kubus

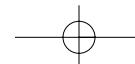
Spezialwaffenladung - Harmonieverteidiger

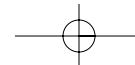


Technologie-Assimilator

Die Borg verwenden den Technologie-Assimilator, um die Spezialwaffen aller Kuben der Flotte zu ergänzen. Wenn ein assimiliertes Schiff in den Technologie-Assimilator eingespeist wurde, werden sämtliche Spezialwaffen zum Repertoire des Kubus hinzugefügt. Der entsprechende Knoten wird dann dem Technologie-Assimilator hinzugefügt, während das gegnerische Schiff zerstört wird.

Der Kollektiv-Hub wird am Technologie-Assimilator gebaut. In dieser Station können die Fusionskuben und taktischen Fusionskuben aus acht Kuben oder taktischen Kuben zusammengesetzt werden.





DAS BORGKOLLEKTIV

**Verbesserte Produktionsmatrix**

Die verbesserte Produktionsmatrix der Borg hat, wie die kleinere Version, zwei Bereiche, einen zur Reparatur und einen zum Bau. Die verbesserte Produktionsmatrix kann Schiffe der Klassen Kubus, taktischer Kubus, Harmonieverteidiger und Diamond bauen.

**Technologieknoten**

Der Technologieknoten der Borg erlaubt dem Spieler, die Diamond-Klasse zu modifizieren. Für jede neue Technologie wird dem Technologieknoten eine neue Kapsel hinzugefügt. Obwohl sie an den Knoten angeschlossen sind, hat jede Kapsel ihre eigenen Schilde und kann unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wenn der Technologieknoten zerstört wurde, sind auch alle Kapseln der Einrichtung zerstört. Der Technologieknoten kann Folgendes erforschen:

Schild-Remodulation - Diamond

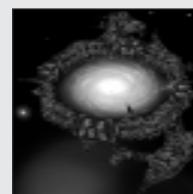
Computerüberlauf - Diamond

Naniten - Diamond

Ultritium-Ausstoß - Diamond

**Borg-Schiffserweiterungswerft**

Die Borg-Schiffserweiterungswerft ist das Forschungs- und Aufrüstungszentrum des Kollektivs für Schiffssysteme. Es gibt fünf verschiedene Schiffssysteme, die in dieser Station erforscht und verbessert werden können: Waffen, Schilde, Sensoren, Antriebe und Lebenserhaltungssysteme. Jedes dieser Systeme kann zwei Mal verbessert werden: zu Stufe 2 und zu Stufe 3. Obwohl sie mit der Einrichtung verbunden sind, haben diese Kapseln eigene Schilde und können auch unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wenn die Borg-Schiffserweiterungswerft zerstört wird, werden alle zugehörigen Kapseln ebenfalls zerstört.

**Transwarp-Tor**

Durch das Transwarp-Tor kann das Kollektiv einen Transwarp-Kanal vom Tor zu einem anderen Ort öffnen. Wenn der Kanal geöffnet ist, kann eine beliebige Anzahl an Schiffen in beide Richtungen durch den Kanal. Aufgrund der extrem hohen Energiemenge, die benötigt wird, kann der Kanal nicht permanent geöffnet bleiben.

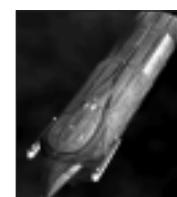
DAS STERNENIMPERIUM DER ROMULANER

DAS STERNENIMPERIUM DER ROMULANER

Die Romulaner sind Abkömmlinge der Vulkanier, die den Planeten Vulkan vor über 2000 Jahren verlassen haben, um auf die Zwillingssachen Romulus und Remus umzusiedeln. Dieser Exodus erfolgte als Akt der Rebellion gegen die dogmatische Philosophie der Logik und des Pazifismus, die in der vulkanischen Gesellschaft vorherrschte. Der Regierungskörper des romulanischen Imperiums ist der romulanische Senat, dessen Oberhaupt "Praetor" genannt wird. Die leidenschaftlichen und aggressiven Romulaner sind berühmt für ihre Gerissenheit und Schläue im Kampf. Sie zeigen eine hohe Militärpräsenz im Alpha-Quadranten und waren in der Vergangenheit sowohl in Kriegen mit der Vereinigten Föderation der Planeten als auch mit dem klingonischen Reich verwickelt.

DIE ROMULANISCHE FLOTTE**ZIVILE SCHIFFE****Minenfrachter**

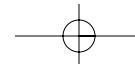
Der romulanische Minenfrachter ist mit einer verstärkten Hülle ausgestattet und kann große Mengen unverarbeitetes Dilithium oder Latinum transportieren. Durch die hohe Menge an Energie, die zum Transport der schweren Ladung benötigt wird, kann sich ein Minenfrachter nur langsam fortbewegen. Minenfrachter haben keine Waffen, obwohl ihre starken Schilde dafür sorgen, dass sie während eines Kampfes schweren Angriffen standhalten können.

**Konstruktionsschiff**

Das romulanische Konstruktionsschiff ist in seinem Frachtbereich mit einem Team von Arbeitern bestückt. Wenn eine Station gebaut wird, setzt man diese Ein-Mann-Ingenieur-Shuttles vom Konstruktionsschiff aus ein. Wenn das Konstruktionschiff Rohstoffe transportiert, versammeln sich die Arbeiter mit Laserschweißern in den jeweiligen Gebieten. Wie die Frachter sind auch die Konstruktionsschiffe nicht bewaffnet. Sie sind aber mit einem Traktorstrahl ausgerüstet, mit dem sie Wracks und Schiffe mit Maschinenschäden abschleppen können.

**Reparaturschiff**

Das Reparaturschiff der Romulaner ist in der Lage, Schiffe und Stationen mobil zu reparieren. Sie sind zwar nicht bewaffnet, dafür aber um so stärker gepanzert, so dass sie ihre Reparaturarbeiten auch in Kampfsituationen durchführen können.



DAS STERNENIMPERIUM DER ROMULANER

**Frachschiff**

Die Frachschiffe der Romulaner verkehren regelmäßig zwischen den Handelsstationen, die sich in der Nähe der Welten innerhalb und außerhalb des Sternenimperiums befinden. Sie verfügen über exzellente Schilde, sind jedoch nicht bewaffnet. Um Angriffen aus dem Weg zu gehen, verlassen sie sich auf ihre Manövriegsfähigkeit.

**Kolonieschiff**

Das romulanische Imperium hält immerzu nach neuen Planeten Ausschau, die kolonisiert werden können. Das romulanische Kolonieschiff ist in der Lage, genügend Kolonisten und Versorgung zu transportieren, um eine neue Kolonie zu gründen. Wenn die Kolonie errichtet ist, wird das Kolonieschiff automatisch außer Betrieb genommen und in seine Einzelteile zerlegt, die dann den Kolonisten zur Verfügung stehen.

KAMPFSCHIFFE

Hinweis: Alle romulanischen Kampfschiffe sind mit einer Tarnausstattung ausgestattet, mit der sie sich unentdeckt durch den Weltraum bewegen können.

**Talon-Klasse**

Die *Talon*-Klasse wurde entwickelt, um als Augen und Ohren der romulanischen Armada zu fungieren. Durch ihre überlegene Geschwindigkeit und Manövriegsfähigkeit kann sie ein Gebiet einschätzen, bevor die Flotte einrückt. Diese Schiffsklasse ist mit einer einzelnen, nach vorne feuern den Plasmakanone bewaffnet.

Spezialwaffe: Tachyon-Detektionsgitter

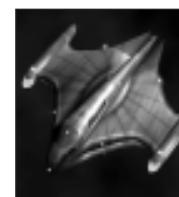
Die Sensorenphalanx von Raumschiffen der *Talon*-Klasse kann so modifiziert werden, dass sie ein Tachyon-Detektionsgitter verwendet, um getarnte Schiffe innerhalb ihrer Sensorenreichweite aufzuspüren.

**Kestrel-Klasse**

Das Angriffsschiff der *Kestrel*-Klasse wurde für den Transport von Zenturion-Angriffstruppen entwickelt. Zenturions werden speziell ausgebildet, um schnelle und effektive Entermanöver durchzuführen und in Rekordzeit die Kontrolle über gegnerische Schiffe und Stützpunkte zu übernehmen.

Hinweis: Zenturions können nur auf ein Schiff transportiert werden, dessen Schilde heruntergefahren sind. Durch die Option Beamen und Entern beginnt das Schiff, auf einen Gegner zu feuern, bis dessen Schilde vernichtet sind, und beginnt dann, Zenturions an Bord zu beamen. Auch die Angriffsschiffe müssen während des Transports ihre Schilde herunterfahren und sich somit dem gegnerischen Feuer aussetzen.

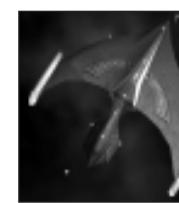
DAS STERNENIMPERIUM DER ROMULANER

**Shrike-Klasse**

Die *Shrike*-Klasse ist wegen ihres Tarnvermögens und ihrer Geschwindigkeit ein Favorit der des romulanischen Geheimdienstes Tal Shiar. Die Schiffe sind mit einer Tarnvorrichtung ausgerüstet, so dass Tal-Shiar-Agenten auch in unsanktionierten Gebieten des Alls Operationen durchführen können. Schiffe der *Shrike*-Klasse sind mit zwei nach vorne ausgerichteten Plasmakanonen bestückt.

Spezialwaffe: Romulanischer Spion

Die *Shrike*-Klasse kann modifiziert werden, um einen romulanischen Spion an Bord zu nehmen. Mit speziellen Transportern können sie den Spion an Bord feindlicher Schiffe schleusen, ohne die Schilde herunterzufahren oder sich zu enttarnen. War der Transport erfolgreich, verschafft sich der romulanische Spion Zugang zu den feindlichen Sensoren und ermöglicht freie Sicht auf das erfasserte Schiff bzw. die Station. Gelingt es dem Spion, sich in eine feindliche Sternenbasis einzuschleusen, erhält er Zugang zum gesamten Kommunikationssystem des Gegners und verschafft Ihnen damit freie Sicht auf alle feindlichen Schiffe und Stationen.

**Veles-Klasse**

Die *Veles*-Klasse dient zum Schutz der romulanischen Flotte. Schiffe der *Veles*-Klasse sind mit vier Photonentorpedo-Bänken und einem Standardarsenal an Phasern ausgestattet und geben im Kampf einen vorzüglichen Feind ab. Zusätzlich haben romulanische Waffenwissenschaftler die *Veles*-Klasse modifiziert, um die Macht einer getarnten Flotte romulanischer Kriegsschiffe mit ihrer Spezialwaffe zu erweitern.

Spezialwaffe: Tarnverbesserer

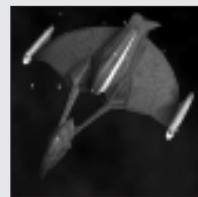
Schiffe der *Veles*-Klasse können mit einem Tarnverbesserer aufgerüstet werden. Mit diesem Gerät getarnte Schiffe sind in der Lage, diverse Aktionen auszuführen, die normalerweise getarnt nicht möglich wären, wie z. B. Waffen abzufeuern.

**Raptor-Klasse**

Die Schiffe der *Raptor*-Klasse sind mit den gleichen Tri-Kobalt-Torpedos ausgerüstet wie die Steamrunner-Kreuzer der Föderation. Die Sternenflotte ist sich immer noch nicht sicher, wie die Romulaner es geschafft haben, diese Technologie zu kopieren, aber romulanische Tal-Shiar-Agenten werden verdächtigt, das Korps der Sternenflotte mit Ingenieuren infiltriert und die Waffenpläne gestohlen zu haben.

Spezialwaffe: Myotronik-Schutz

Um zu verhindern, dass Schiffe der *Raptor*-Klasse zerstört werden, bevor sie angreifen, können sie mit einem Myotronik-Schutz ausgerüstet werden. Dieser Torpedo setzt die Waffensysteme auf feindlichen Schiffen zeitweise außer Gefecht.

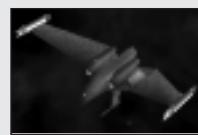


Griffin-Klasse

Die *Griffin*-Klasse wurde entwickelt, um der romulanischen Flotte ein Element hinzuzufügen, das den Feind verwirrt und handlungsunfähig macht. Ihre verstärkten Schutzhüllen und die großen Crews machen diese Schiffe zu einem nicht zu vernachlässigenden Gegner in der Schlacht. Alle Schiffe der *Griffin*-Klasse sind mit starken Phasen bewaffnet.

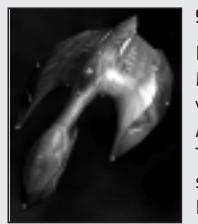
Spezialwaffe: Sensorenstörer

Schiffe der *Griffin*-Klasse können mit einem Sensorenstörer ausgerüstet werden. Der Sensorenstörer löst eine Subraum-Welle aus, die alle Sensorenphalanzen feindlicher Schiffe in Reichweite außer Gefecht setzt.



Draconarius-Klasse

Die *Draconarius*-Klasse ist einer der letzten Neuzugänge der romulanischen Flotte. Schiffe dieser Klasse sind wendige und tödliche Angriffskreuzer, die mit ihren Photonentorpedo- und Phaserbänken beträchtlichen Schaden verursachen können.



Shadow-Klasse

Der Geheimdienst Tal Shiar versammelte die genialsten Militärwissenschaftler des Sternenimperiums, um ein Schiff für verdeckte Operationen zu entwickeln. Ihre gemeinsamen Anstrengungen gipfelten in der Entwicklung der *Shadow*-Klasse. Die Technologie an Bord der *Shadow*-Klasse ist dermaßen geheim, dass sogar Mitglieder des romulanischen Senats nicht "offiziell" in ihre Existenz eingeweiht sind. Die Schiffe der *Shadow*-Klasse sind mit Phasen ausgerüstet, können aber auch mit vier experimentellen Technologien ausgestattet werden.

Spezialwaffen:

Holo-Emitter

Die *Shadow*-Klasse ist mit einem einzigartigen Deflektorschield ausgerüstet, der Hologramme projizieren kann. Wenn das Schiff mit einem Holo-Emitter ausgestattet ist, manipuliert die Projektion die feindlichen Sensoren, indem sie Warp-Signaturen und ihre Erscheinung umkehrt. Das hat zur Folge, dass der Gegner unmittelbar seine Verbündeten angreift.

Psionischer Strahl

Der Deflektorschield der Schiffe der *Shadow*-Klasse kann ausgerichtet werden, um einen Subraum-Strahlungsstoß, bekannt als psionischer Strahl, auszusenden. Dadurch verliert die feindliche Crew zeitweilig den Verstand und tötet dabei Mitglieder der eigenen Besatzung.

Energieschild-Konverter

Als Modifikation des Umkehrstrahls wandelt dieser Konverter die Energie der *Shadow*-Klasse in Schildenergie um und transferiert sie dann auf ein verbündetes Schiff.

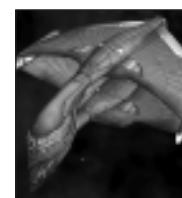
Phasen-Tarnvorrichtung

Die Entwicklung dieser Technologie begann schon 2367, war aber bis vor kurzem noch nicht abgeschlossen. Die *Shadow*-Klasse war die erste Klasse von Raumschiffen, die mit einem funktionalen Interphasen-Generator ausgerüstet waren. Wenn er aktiviert ist, wandelt der Generator die Molekularstruktur des Schiffs um, so dass es sich ungetrennt durch physikalische Objekte bewegen kann.



Venator-Klasse

Die *Venator*-Klasse wurde erst kürzlich von den Romulanern entworfen, um den mächtigen romulanischen Warbird im Kampf zu unterstützen. Die Schlachtschiffe der *Venator*-Klasse sind etwas kleiner als der *Warbird*, allerdings haben ihre Phasen eine größere Reichweite.

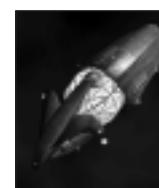


Warbird

Der romulanische *Warbird* der D'deridex-Klasse ist ein gigantisches Raumschiff, das Flaggschiff der romulanischen Flotte. Der *Warbird* ist mit mächtigen Plasmatorpedos und Phasen ausgerüstet. Die Kombination von offensiver Stärke, Manövrierefähigkeit und Tarnvermögen machen ihn zu einem tödlichen Raubtier und einer unschätzbaren Stütze der romulanischen Flotte.

Spezialwaffe: Schild-Umkehrstrahl

Der *Warbird* kann modifiziert werden, so dass er den Schild-Umkehrstrahl abfeuert. Dieser Strahl leitet Schildenergie vom feindlichen Schiff ab und transferiert sie auf die Schilde des *Warbird*.



Phoenix-Klasse

Die *Phoenix*-Klasse wurde ursprünglich als eine letzte Zuflucht des Sternenimperiums entwickelt für den Fall, dass das romulanische Imperium an Invasoren fallen sollte. Ihre möglichen Auswirkungen sind so drastisch, dass eine spezielle Werft für die Konstruktion erforderlich ist. Wegen der extremen Belastung, die ein Captain der *Phoenix*-Klasse ausgesetzt sind, sind die Tal Shiar bekannt für die unorthodoxen "Konditionierungstechniken", die in der Ausbildung eingesetzt werden. Diese Techniken stellen die Loyalität und Ergebenheit der Phoenix-Captains gegenüber dem Sternenimperium sicher.

Spezialwaffe: Raumspalte

Wenn das Schiff der *Phoenix*-Klasse seine einzige Waffe aktiviert, weitet sich ein Riss im Raum-Zeit-Kontinuum aus, der jedem Schiff in seiner Reichweite erheblichen Schaden zufügt. Das Schiff und seine Crew werden in der darauf folgenden Explosion getötet.

DIE ROMULANISCHEN STATIONEN**Romulanische Sternenbasis**

Die romulanische Sternenbasis ist das Zentrum der romulanischen Flotte in einem Sektor. Sobald eine Sternenbasis in Betrieb ist, werden dem Crew-Pool eines Spielers kontinuierlich Crewmitglieder hinzugefügt. Der Bau einer zusätzlichen Sternenbasis kann diese Rate erhöhen. Die Sternenbasis selbst kann Konstruktionsschiffe, Frachtschiffe und Minenfrachter herstellen, also die Basiseinheiten, mit denen ein Außenposten erstellt werden kann. Die romulanische Sternenbasis wird mit einer Reihe von Pulsphasern verteidigt.

**Romulanische Minenstation**

Die romulanische Minenstation ist zur Gewinnung und Verarbeitung von Dilithium notwendig. Zur Einrichtung gehört ein Frachter, der mit dem Abbau am nächstgelegenen Dilithium-Mond oder Latinum-Nebel beginnt, sobald die Minenstation funktionsfähig ist. Sobald der Frachter komplett gefüllt ist, kehrt er zur Minenstation zurück, um den Rohstoff zu verarbeiten.

**Romulanische orbitale Fördereinrichtung**

Die orbitalen Fördereinrichtungen der Romulaner werden von Konstruktionsschiffen errichtet und über einem Planeten platziert, um die Metallvorkommen des Planeten abzubauen. Nach ihrem Bau bleiben sie über dem Planeten im Orbit, während sie die Ressourcen abbauen.

**Romulanische Plasmakanone**

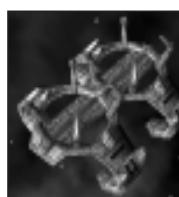
Die Plasmakanone ist eine kleine, unbemannte Verteidigungsplattform. Sie unterstützt romulanische Außenposten, indem sie auf alle feindlichen Schiffe in Reichweite feuert.

**Romulanischer Spionagesatellit**

Der romulanische Spionagesatellit ist ein kleiner unbemannter Satellit, der einem Spieler in einem bestimmten Radius Sicht gewährt. Der Satellit kann modifiziert werden, um ein Tachyon-Detektionsgitter zu verwenden, das getarnte Schiffe lokalisiert. Dieses muss erforscht werden.

**Romulanische Handelsstation**

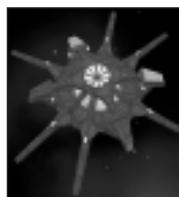
Die Handelsaktivitäten des romulanischen Sternenimperiums erstrecken sich auf viele Teile der Galaxie. Nach ihrer Fertigstellung kann eine Handelsstation sofort für den Kauf und Verkauf von Dilithium, Metall und Latinum eingesetzt werden - besonders nützlich ist dies, wenn ein Rohstoff im Überfluss vorhanden ist und Mangel an einem anderen herrscht. Sie sollten dann ein Frachtschiff bauen, das zu anderen von Ihnen gebauten Handelsstationen oder, in Mehrspielerpartien, zu Handelsstationen verbündeter Spieler gesandt werden kann. Ferengi-Händler werden in regelmäßigen Abständen Handelsschiffe zu Ihren Handelsstationen senden und sie so mit Latinum versorgen. Sie müssen eine Sternenbasis besitzen, um eine Handelsstation zu bauen.

**Romulanische Schiffswerft**

Die romulanische Schiffswerft hat zwei Bereiche, einen für den Bau und einen für Reparaturen, so dass ein Schiff gebaut und gleichzeitig ein anderes repariert werden kann. Die romulanische Werft kann Schiffe der *Talon*-, *Shrike*-, *Kestrel*-, *Griffin*-, *Draconarius*- und *Raptor*-Klasse sowie Kolonieschiffe bauen.

**Romulanisches Torpedo-Geschütz**

Das romulanische Torpedo-Geschütz ist eine größere unbemannte Verteidigungsplattform. Es unterstützt romulanische Außenposten, indem Plasmatorpedos auf alle Feinde in Reichweite gefeuert werden.

**Romulanische Geheimoperations-Einrichtung**

Durch die romulanische Geheimoperations-Einrichtung kann der Spieler die *Talon*-, *Shrike*-, *Raptor*-, *Griffin*-, *Veles*- und *Warbird*-Klassen mit ihren jeweils eigenen Spezialwaffen ausrüsten. Wenn die Technologie eines neuen Schiffs erforscht wird, so wird der Geheimoperations-Einrichtung eine neue Kapsel zugefügt. Obwohl sie mit der Einrichtung verbunden ist, hat jede Kapsel eigene Schilde und kann unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wenn die Geheimoperations-Einrichtung zerstört ist, so sind damit auch alle Kapseln zerstört. Die romulanische Geheimoperations-Einrichtung kann Folgendes erforschen:

Tachyon-Detektionsgitter - Talon-Klasse

Romulanischer Spion - Shrike-Klasse

Myotronik-Schutz - Raptor-Klasse

Sensorenstörer - Griffin-Klasse

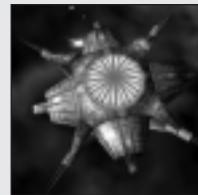
Schild-Umkehrstrahl - Warbird-Klasse

Tarnverbesserer - Veles-Klasse

DAS STERNENIMPERIUM DER ROMULANER

**Romulanische verbesserte Werft**

Die romulanische verbesserte Werft hat wie die kleinere Version zwei Bereiche, einen zur Reparatur und einen zum Bau. Die verbesserte Werft kann Schiffe der Klassen *Veles*, *Shadow*, *Venator* und *Warbird* bauen.

**Tal Shiar-Einrichtung**

Die Tal Shiar, der geheime Nachrichtendienst der Romulaner, entwarfen diese Einrichtung, um die *Veles*- und *Shadow*-Klasse zu modifizieren. Für jede neue Technologie wird eine Kapsel hinzugefügt. Obwohl sie mit der Station verbunden sind, haben diese Kapseln eigene Schilde und können auch unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wenn die Tal Shiar-Einrichtung vernichtet wird, sind damit auch alle Kapseln der Einrichtung zerstört. Die romulanische Tal Shiar-Einrichtung kann Folgendes erforschen:

Holo-Emitter - Shadow-Klasse

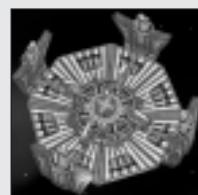
Psionischer Strahl - Shadow-Klasse

Energieschild-Konverter - Shadow-Klasse

Phasen-Tarnvorrichtung - Shadow-Klasse

**Forschungsinstitut des Sternenimperiums**

Das Forschungsinstitut des Sternenimperiums ist das romulanische Zentrum für Forschung und Aufrüstungen von Schiffssystemen. Es gibt fünf verschiedene Schiffssysteme, die in der Station erforscht und verbessert werden können: Waffen, Schilde, Sensoren, Antriebe und Lebenserhaltungssysteme. Jedes dieser Systeme kann zwei Mal verbessert werden: zu Stufe 2 und Stufe 3. Obwohl sie mit der Station verbunden sind, haben diese Kapseln eigene Schilde und können auch unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wenn das Forschungsinstitut des Sternenimperiums zerstört wird, werden alle zugehörigen Kapseln ebenfalls zerstört.

**Phoenix-Einrichtung**

Die Phoenix-Einrichtung baut Schiffe der *Phoenix*-Klasse. Schiffe der *Phoenix*-Klasse sind mit der Möglichkeit ausgerüstet, eine Raumpalte zu erzeugen. Damit verfügen sie über eine Waffe, die einen Riss im Raum-Zeit-Kontinuum verursacht, welcher sich ausbreitet und Schiffen und Stationen in Reichweite erheblichen Schaden zufügt. Schiff und Crew werden in der resultierenden Explosion zerstört.

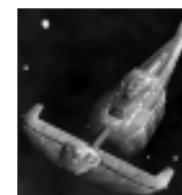
DIE CARDASSIANISCHE UNION

DIE CARDASSIANISCHE UNION

Die cardassianische Union ist ein mächtiges Weltenbündnis mit dem Planeten Cardassia als Zentrum. Da es den Cardassianern an natürlichen Ressourcen mangelt, haben sie ein rücksichtsloses Expansions- und Eroberungsstreben entwickelt. Nach vielen Jahren der Feindseligkeit zwischen den Cardassianern und der Föderation erklärte sich die Union im Jahre 2367 schließlich widerwillig zu einem Waffenstillstand bereit. Kurz darauf wurde die cardassianische Regierung jedoch durch eine Invasion der Klingonen, die den Verdacht hegten, der Detapa-Rat sei von Agenten des Dominion kompromittiert worden, zutiefst gedemütigt und erzürnt. Mittlerweile kursieren auf den Handelsrouten des Alpha-Quadranten Gerüchte, dass die cardassianischen Militärwissenschaftler wieder nach Cardassia zurückbeordert wurden.

DIE CARDASSIANISCHE FLOTTE**ZIVILE SCHIFFE****Minenfrachter**

Der cardassianische Minenfrachter benutzt seinen Minenstrahl, um Dilithium und Latinum zu extrahieren und entlädt dann die Fracht an Minenstationen zur weiteren Verarbeitung. Durch die hohe Menge an Energie, die zum Transport der schweren Ladung benötigt wird, kann sich ein Frachter nur langsam fortbewegen. Minenfrachter haben keine Waffen, obwohl ihre starken Schilde dafür sorgen, dass sie während eines Kampfes schweren Angriffen standhalten können.

**Konstruktionsschiff**

Das cardassianische Konstruktionsschiff ist in seinem Frachtbereich mit einem Team von Arbeitern bestückt. Wenn eine Station gebaut wird, setzt man diese Ein-Mann-Ingenieur-Shuttles vom Konstruktionsschiff aus ein. Wenn das Konstruktionsschiff Rohstoffe transportiert, versammeln sich die Arbeiter mit ihren Laserschweißern in den jeweiligen Gebieten. Wie die Frachter sind auch die Konstruktionsschiffe nicht bewaffnet. Sie sind aber mit einem Traktorstrahl ausgerüstet, mit dem sie Wracks und Schiffe mit Maschinenschäden abschleppen können.

**Reparaturschiffe**

Das Reparaturschiff der Cardassianer ist in der Lage, Schiffe und Stationen mobil zu reparieren. Sie sind zwar nicht bewaffnet, dafür aber um so stärker gepanzert, so dass sie ihre Reparaturarbeiten auch in Kampfsituationen durchführen können.

DIE CARDASSIANISCHE UNION

**Frachtschiff**

Die cardassianischen Frachtschiffe verkehren regelmäßig zwischen den Handelsstationen, die sich in der Nähe der Welten innerhalb und außerhalb der cardassianischen Union befinden. Sie verfügen über exzellente Schilde, sind jedoch nicht bewaffnet. Um Angriffen aus dem Weg zu gehen, verlassen sie sich auf ihre Manövrfähigkeit.

**Kolonieschiff**

Die cardassianische Union hält immerzu nach neuen Planeten Ausschau, die kolonisiert werden können. Das cardassianische Kolonieschiff ist in der Lage, genügend Kolonisten und Versorgung zu transportieren, um eine neue Kolonie zu gründen. Wenn die Kolonie errichtet ist, wird das Kolonieschiff automatisch außer Betrieb genommen und in seine Einzelteile zerlegt, die dann den Kolonisten zur Verfügung stehen.

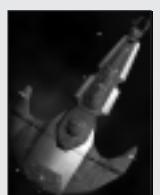
KAMPFSCHIFFE

**Aufklärer der Hideki-Klasse**

Der Aufklärer der *Hideki*-Klasse dient der cardassianischen Flotte dank seiner Schnelligkeit und Wendigkeit hauptsächlich als Patrouillenschiff. Viele cardassianische Kommandanten setzen ihn auch als Kampfschiff ein, eine Rolle, für die er ebenfalls sehr gut geeignet ist. Mit *Hideki*-Schiffen große Gruppen feindlicher Schiffe anzugreifen und sich dann wieder zu entfernen ist eine weit verbreitete Taktik unter den Cardassianern. Darüber hinaus werden Schiffe der *Hideki*-Klasse oft als Shuttletransporte für wichtige Personen benutzt und sind mit einer Tarnvorrichtung ausgestattet.

Spezialwaffe: Tachyon-Detektionsgitter

Schiffe der *Hideki*-Klasse können ihre Sensorenphalanxen so modifizieren, dass sie ein Tachyon-Detektionsgitter verwenden, um getarnte Schiffe innerhalb ihrer Sensorenreichweite aufzuspüren.

**Janissary-Klasse**

Das erst kürzlich in der cardassianischen Flotte eingeführte Angriffsschiff der *Janissary*-Klasse hat zwei Kompanien cardassianischer Marines an Bord. Das Schiff ist darauf ausgerichtet, seine Fracht schnell und effizient auf feindliche Schiffe oder Stationen zu befördern, und verfügt dazu über eine Vielfalt an Transportmethoden.

Hinweis: Marines können nur auf ein Schiff transportiert werden, dessen Schilde heruntergefahren sind. Durch die Option Beamten und Entern feuert das Schiff auf ein gegnerisches Ziel, bis dessen Schilde vernichtet sind, und beginnt dann, Marines an Bord zu transportieren. Auch die Angriffsschiffe müssen während des Transports ihre Schilde herunterfahren und sich somit dem gegnerischen Feuer aussetzen.

DIE CARDASSIANISCHE UNION

**Vasad-Klasse**

Die *Vasad*-Klasse wurde eingeführt, um die cardassianische Flotte im Kampf zu beschützen. Die Schiffe sind mit mächtigen Phaserbänken und Photonentorpedos bewaffnet. Mit der Spezialwaffe Sensorenstörer kann die *Vasad*-Klasse feindlichen Schiffen erschweren, die cardassianische Flotte im Umkreis des Schiffs anzugreifen, da sie nicht mehr präzise als Ziel erfasst werden kann.

Spezialwaffe: Sensorenstörer

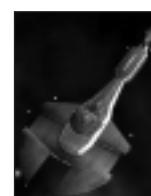
Die Schiffe der *Vasad*-Klasse sind mit einem Sensorenstörer ausgestattet. Wenn dieser aktiviert ist, können verbündete Schiffe innerhalb eines bestimmten Radius des Schiffs nicht so leicht anvisiert werden.

**Gul Vystan-Klasse**

Die nach einem cardassianischen General des obsidianischen Ordens benannte *Gul Vystan*-Klasse wird vor allem für Spionageeinsätze verwendet. Zu diesem Zweck ist sie mit einer Tarnvorrichtung ausgerüstet, die es ihr ermöglicht, unentdeckt feindliche Linien zu infiltrieren.

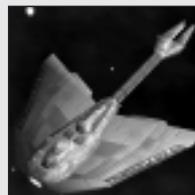
Spezialwaffe: Flux-Welle

Schiffe der *Gul Vystan*-Klasse können eine Flux-Welle abfeuern. Dabei handelt es sich um eine Spezialwaffe, die jedes freundliche oder feindliche Schiff in ihrer Reichweite vorübergehend außer Kontrolle geraten lässt. Ist die Wirkung der Welle erloschen, kehren die Schiffe in den Normalzustand zurück, können jedoch noch eine Weile etwas orientierungslos sein.

**Legate-Klasse**

Kreuzer der *Legate*-Klasse sind mit mächtigen Plasmatorpedos bewaffnet, die eine sehr große Reichweite haben. Flotten mit Schiffen der *Legate*-Klasse haben daher eine verstärkte Angriffsreichweite.

DIE CARDASSIANISCHE UNION

**Brinok-Klasse**

Schiffe der *Brinok*-Klasse sind Patrouillenkreuzer mit einer großen Waffenreichweite, die oft an den Grenzen der cardassianischen Union eingesetzt werden. Sie sind mit einer Tarnvorrichtung und einer Phalanx an Plasmabänken und Phasern ausgestattet, was sie zu einem tödlichen Gegner macht.

Spezialwaffe: Drohnen

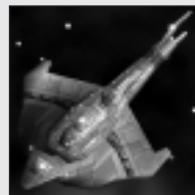
Die *Brinok*-Klasse kann modifiziert werden, um ferngesteuerte Drohnen auszusenden, denen das anvisierte Schiff nur schwer ausweichen kann.

Rasilak-Klasse

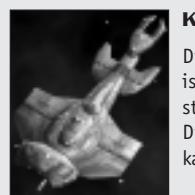
Die *Rasilak*-Klasse verfügt nur über relativ schwache Waffen und Panzerung, ist allerdings sehr schnell und manövrierfähig, so dass sie gut hinter feindliche Linien vordringen kann. In der Nähe eines feindlichen Schiffs kann die *Rasilak*-Klasse eine schwächende Sprengladung abfeuern.

Spezialwaffe: Mikroorganismen

Mit ihrer Spezialwaffe kann die *Rasilak*-Klasse Mikroorganismen auf ein feindliches Schiff abfeuern, die sich dann durch dessen Hülle fressen.

**Sartan-Klasse**

Die auf Geschwindigkeit und Kampfstärke ausgerichtete *Sartan*-Klasse wird von der cardassianischen Flotte für schnelle Angriffe eingesetzt. Ihre Schiffshülle ist etwas stärker als die eines normalen Zerstörers, sie verfügt aber nur über schwache Schilde.

**Kulinor-Klasse**

Die kürzlich von geheimen Militärtechnikern eingeführte *Kulinor*-Klasse ist das Juwel der cardassianischen Flotte. Sie ist mit Phasern und starken Schilden ausgestattet und sehr effektiv bei Frontalangriffen. Die neuen Technologien, mit denen das Schiff aufgerüstet werden kann, machen es zu einer zerstörerischen Kampfmaschine.

Spezialwaffen:*Plasmakanone*

Die Plasmakanone wurde zur Bombardierung von Planeten entworfen. Sie befindet sich auf der Unterseite von Schiffen der *Kulinor*-Klasse und feuert ein Projektil mit hoher Dichte auf die Planetenoberfläche ab. Mit der Kanone kann ausschließlich auf Planeten gezielt werden. Wurde ein Planet von diesem Projektil getroffen, wird seine Bevölkerung stark reduziert.

DIE CARDASSIANISCHE UNION

Quantensingularitätseffekt

Wenn die *Kulinor*-Klasse mit der Spezialwaffe Quantensingularitätseffekt ausgestattet ist, kann sie ein Tor zum Flüssigraum öffnen und ein Schiff der Spezies 8472 rufen. Das Schiff der Spezies 8472 wird dann das nächste Schiff in seinem Umkreis angreifen. Wenn das Schiff der *Kulinor*-Klasse, welches das Tor geöffnet hat, dem Neuankömmling jedoch am nächsten ist, wird es selbst angegriffen.

Impulsantriebsschub

Ist die *Kulinor*-Klasse mit einem Impulsantriebsschub ausgestattet, erhöht sie vorübergehend ihre Geschwindigkeit.

Schildharmonie-Disruptor

Mit dem Schildharmonie-Disruptor kann die *Kulinor*-Klasse die Schilde eines feindlichen Schiffs so lange herunterfahren, bis die Spezialenergie ausgeht. Wenn die Wirkung vorbei ist, kehren die Schilde des Gegners wieder auf ihr normales Niveau zurück.

**Galor-Klasse**

Bis zur Einführung der *Keldon*-Klasse stellte die *Galor*-Klasse die mächtigsten Schiffe der cardassianischen Flotte. Die mit Phasern und Plasmabänken ausgestatteten Schiffe sind zerstörerische und gefährliche Gegner.

**Keldon-Klasse**

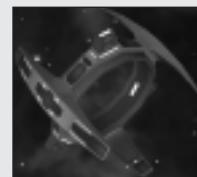
Die *Keldon*-Klasse ist das neue Flaggschiff der cardassianischen Flotte. Schiffe der *Keldon*-Klasse verwenden das gleiche Hüllemodell wie die *Galor*-Klasse, sind jedoch mit stärkeren Phasern und Plasmabänken bewaffnet. Darüber hinaus haben die Cardassianer sie mit einer Tarnvorrichtung ausgestattet.

**Dreadnought-Lenkракete**

Die cardassianische Superwaffe, die *Dreadnought*, ist äußerst teuer in der Herstellung. Dafür enthält sie aber auch eine Ladung von tausend Kilogramm Antimaterie, die ausreichen würden, um einen kleinen Mond zu zerstören. Sie ist unbemannt, und wenn sie ihr Ziel erreicht, ist Zerstörung garantiert. Die *Dreadnought* kann eingesetzt werden, um große stationäre Ziele wie Sternenbasen und Außenposten anzugreifen.

DIE CARDASSIANISCHEN STATIONEN**Cardassianische Sternenbasis**

Die cardassianische Sternenbasis ist das Zentrum der cardassianischen Flotte in einem Sektor. Sobald eine Sternenbasis in Betrieb ist, werden dem Crew-Pool eines Spielers kontinuierlich Crewmitglieder hinzugefügt. Der Bau einer zusätzlichen Sternenbasis kann diese Rate erhöhen. Die Sternenbasis selbst kann Konstruktionsschiffe, Frachtschiffe und Minenfrachter herstellen, also die Basiseinheiten, mit denen ein Außenposten errichtet werden kann. Sobald eine Sternenbasis gebaut wurde, können Minenstationen, Phasergeschütze, Sensorenphalanxen, Kolonieschiffe, Handelsstationen, Werften und Forschungszentren gebaut werden. Die cardassianische Sternenbasis wird mit einer Reihe von Pulsphasern verteidigt.

**Cardassianische Minenstation**

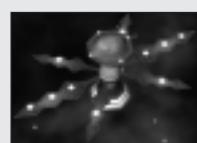
Die cardassianische Minenstation ist zur Gewinnung und Verarbeitung von Dilithium notwendig. Zur Einrichtung gehört ein Frachter, der mit dem Abbau am nächstgelegenen Dilithium-Mond oder Latinum-Nebel beginnt, sobald die Minenstation funktionsfähig ist. Sobald der Frachter komplett gefüllt ist, kehrt er zur Minenstation zurück, um den Rohstoff zu verarbeiten.

**Cardassianische orbitale Fördereinrichtung**

Die orbitalen Fördereinrichtungen der Cardassianer werden von Konstruktionsschiffen errichtet und über einem Planeten platziert, um die Metallvorkommen des Planeten abzubauen. Nach ihrem Bau bleiben sie über dem Planeten im Orbit, während sie die Ressourcen abbauen.

**Cardassianisches Phasergeschütz**

Das cardassianische Phasergeschütz ist eine kleine, unbemannte Verteidigungsplattform. Es unterstützt Außenposten der Cardassianer, indem es auf alle feindlichen Schiffe feuert, die sich in Reichweite begeben. Sie müssen eine Sternenbasis besitzen, um ein Phasergeschütz zu bauen.

**Cardassianische Sensorenphalanx**

Die cardassianische Sensorenphalanx ist ein unbemannter kleiner Satellit, der Sie alles sehen lässt, was sich innerhalb einer bestimmten Entfernung von ihm befindet. Die Sensorenphalanx kann so eingestellt werden, dass sie ein Tachyon-Detektionsgitter verwendet, um getarnte Schiffe zu orten, sofern dieses erforscht wurde.

**Cardassianische Handelsstation**

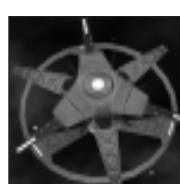
Auch wenn die Cardassianer als rücksichtslos gelten, wissen sie doch die Vorteile des Handels zu schätzen. Nach ihrer Fertigstellung kann eine Handelsstation sofort für den Kauf und Verkauf von Dilithium, Metall und Latinum eingesetzt werden - besonders nützlich ist dies, wenn ein Rohstoff im Überfluss vorhanden ist und Mangel an einem anderen herrscht. Sie sollten dann ein Frachtschiff bauen, das zu anderen von Ihnen gebauten Handelsstationen oder, in Mehrspielerpartien, zu Handelsstationen verbündeter Spieler gesandt werden kann. Ferengi-Händler werden in regelmäßigen Abständen Handelschiffe zu Ihren Handelsstationen senden und sie so mit Latinum versorgen. Sie müssen eine Sternenbasis besitzen, um eine Handelsstation zu bauen.

**Cardassianische Schiffswerft**

Die cardassianische Schiffswerft hat zwei Bereiche, einen für den Bau und einen für Reparaturen, so dass ein Schiff gebaut und gleichzeitig ein anderes repariert werden kann. Die cardassianische Werft kann Kolonieschiffe und Schiffe der *Hideki*-, *Sartan*-, *Janissary*-, *Gul Vystan*-, *Brinok*-, *Legate*- und *Rasilak*-Klasse bauen.

**Cardassianischer Plasma-Geschützturm**

Der cardassianische Plasma-Geschützturm ist eine größere unbemannte Verteidigungsplattform. Er unterstützt cardassianische Außenposten, indem Plasmatorpedos auf alle Feinde in Reichweite gefeuert werden.

**Militärisches Forschungszentrum der Cardassianer**

Im militärischen Forschungszentrum der Cardassianer können Sie Schiffe der *Hideki*-, *Brinok*-, *Gul Vystan*-, *Rasilak*-, *Vasad*- und *Keldon*-Klasse mit ihren jeweiligen Spezialwaffen aufrüsten. Wenn eine neue Technologie erforscht ist, wird dem militärischen Forschungszentrum eine neue Kapsel hinzugefügt. Obwohl sie mit dem Forschungszentrum verbunden sind, hat jede Kapsel ihre eigenen Schilder und kann unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wird das Forschungszentrum zerstört, so sind damit auch alle Kapseln zerstört. Das Forschungszentrum kann Folgendes erforschen:

Tachyon-Detektionsgitter - Hideki-Klasse

Drohnen - Brinok-Klasse

Flux-Welle - Gul Vystan-Klasse

Mikroorganismen - Rasilak-Klasse

Plasmabank-Überlastung - Keldon-Klasse

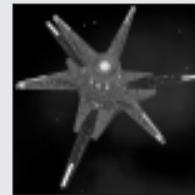
Sensorenstörer - Vasad-Klasse

DIE CARDASSIANISCHE UNION



Cardassianische verbesserte Werft

Die cardassianische verbesserte Werft hat wie die kleinere Version zwei Bereiche, einen zur Reparatur und einen zum Bau. Die verbesserte Werft kann Schiffe der Klassen *Kulinor*, *Vasad*, *Galor* und *Keldon* bauen.



Verbesserte Forschungsstation der Cardassianer

Die verbesserte Forschungsstation kann Schiffe der *Kulinor*-Klasse aufrüsten. Wenn eine neue Technologie erforscht wird, wird der verbesserten Forschungsstation eine neue Kapsel hinzugefügt. Obwohl sie mit der Station verbunden sind, hat jede Kapsel eigene Schilde. Auch die Kapseln der verbesserten Forschungsstation können unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wenn die verbesserte Forschungsstation zerstört wird, werden damit alle Kapseln der Station zerstört. Schiffe der *Kulinor*-Klasse können auch ohne die verbesserte Forschungsstation gebaut werden, allerdings müssen ihre Spezialwaffen hier erforscht werden. Die verbesserte Forschungsstation kann Folgendes erforschen:

Impulsantriebsschub - *Kulinor*-Klasse

Quantensingularitätseffekt - *Kulinor*-Klasse

Plasmakanone - *Kulinor*-Klasse

Schildharmonie-Disruptor - *Kulinor*-Klasse



Cardassianische Schiffserweiterungsstation

Die geheimnisvollen Militärforscher der Cardassianer haben all die Früchte ihrer Forschungen in die Schiffserweiterungsstation gesteckt. Es gibt fünf verschiedene Schiffssysteme, die in der Station erforscht und verbessert werden können: Waffen, Schilde, Sensoren, Antriebe und Lebenserhaltungssysteme. Jedes dieser Systeme kann zwei Mal verbessert werden: zu Stufe 2 und zu Stufe 3. Obwohl sie mit der Station verbunden sind, haben diese Kapseln eigene Schilde und können auch unabhängig von der Haupteinrichtung angegriffen werden. Wenn die Schiffserweiterungsstation zerstört wird, werden alle zugehörigen Kapseln ebenfalls zerstört.



Cardassianisches verbessertes Robotikinstitut

Durchbrüche in der verbesserten Robotik haben den Detapa-Rat dazu veranlasst, ganze Einrichtungen der weiteren Forschung zu widmen. In dieser Forschungseinrichtung wurde die Dreadnaught-Lenkakete entwickelt und wird seither hier gebaut.

SPEZIES 8472

SPEZIES 8472

Die Spezies 8472 wurde erstmals 2373 im Delta-Quadranten von den Borg entdeckt und unterscheidet sich von allen anderen Rassen der Galaxis. Spezies 8472 sind interdimensionale Wesen, die von außerhalb des bekannten Universums stammen - von einem Ort ohne Sterne oder Planeten, der nur aus Materie besteht. Dieses Gebiet ist als Flüssigraum bekannt. Die Spezies 8472 kann mittels Quantensingularität die Kluft zwischen ihrem und dem konventionellen Universum überbrücken. Die Organismen der Spezies haben alle das gleiche Ziel und stellen aufgrund ihrer Aggressivität eine Bedrohung für alle anderen Rassen dar. Sie beziehen ihre Energie aus Biomasse, weshalb sie nicht auf Dilithium, Metall oder Latinum angewiesen sind, denn nahezu jedes Objekt kann bis zu einem gewissen Grad zu Biomasse verarbeitet werden. Die 'Schiffe' und 'Stationen' der Spezies 8472 sind eigentlich organische Lebensformen, die für bestimmte Aufgaben genetisch entworfen wurden. Viele davon werden von einer einzigen Kreatur gesteuert, und nahezu alle sind mobil. Die organischen Strukturen machen Reparaturen unnötig, da sie sich regenerieren können. Außerdem ist ihre Technik so fremdartig und fortgeschritten, dass es unmöglich ist, sie zu entern oder zu assimilieren. Auch Traktorstrahlen haben keine Wirkung. Da die unterschiedlichen Organismen sich zu anderen Einheiten transformieren können, ist es auch nicht nötig, verschiedene Einheiten in Schiffswerften zu bauen. Ihre Präsenz im Universum ist feindlich - die Borg und die Föderation werden bereits als Gegner angesehen.

ORGANISMEN DER SPEZIES 8472



Mutter

Eine riesige und träge Einheit ohne offensive Waffen ist das Herz der Spezies 8472 - die Mutter. Die Mutter erzeugt zwei grundlegende Arten von Organismen - aktive und passive Embryonen - und ist mit Biopulsstrahlern bewaffnet.



Aktiver Embryo

Diese Einheit ist ein Organismus mit fester Panzerung, der in ein aktiveres und beweglicheres 'Schiff' der Spezies 8472 transformiert werden kann. Der aktive Embryo kann sich selbst in eine der folgenden Einheiten umwandeln: Aufklärer, Zerstörer, Kreuzer, Werfer und Kollektor. Aktive Embryonen verfügen über Traktorstrahlen zum Ziehen von Schiffen.



Passiver Embryo

Diese Einheit ist ein weicher, amöbenartiger Organismus, der sich in weniger aktive Gebäudeartige Strukturen umwandeln kann, also in Mutter, Wandler, Aufrüster, Biogenesekern, Metogenesekern und Flüssigtor. Passive Embryonen verfügen über Traktorstrahlen zum Ziehen von Schiffen.

AKTIVE EINHEITEN



Aufklärer

Spezies 8472 setzt diese Klasse von Organismen als Aufklärer ein. Aufklärer sind schnell, wendig und besitzen ausgezeichnete Sensoren. Sie verfügen über eine Biopuls-Waffe und moderate regenerative Fähigkeiten.

Spezialwaffen:

Weitblick

Ein mit der Spezialwaffe Weitblick ausgestatteter Aufklärer kann in das Gehirn der Crewmitglieder nahegelegener Schiffe eindringen und so für eine kurze Zeit mit deren Augen sehen. Diese Spezialwaffe ist besonders in der Anfangsphase sehr nützlich, da ein Aufklärer mit ihr Bereiche der Karte sichten kann, ohne dorthin zu fliegen. Man kann damit auch die Größe einer angreifenden Flotte feststellen, bevor sie in Reichweite der Sensoren ist. Getarnte Schiffe sind immun gegen den Weitblick.

Tachyon-Detektionsgitter

Aufklärer können ihre Sensorenphalanx so modifizieren, dass sie ein Tachyon-Detektionsgitter verwendet, um getarnte Schiffe innerhalb der Reichweite der Sensoren zu entdecken.



Zerstörer

Diese Einheit verfügt über leichte Bewaffnung und Panzerung. Ein Zerstörer kann sich nicht so gut regenerieren wie andere Kampfschiffe, ist dafür jedoch manövrierfähiger und schneller. Er ist mit Biopulsstrahlern bewaffnet.

Spezialwaffe: Psionischer Weitblick

Wenn er mit dem psionischen Weitblick ausgestattet ist, kann ein Zerstörer ein Schiff psionisch erfassen und es durch den Raum verfolgen, wobei er die Informationen der Sensoren dieses Schiffs aufnehmen kann. Es kann aber nur jeweils ein Schiff erfasst werden. Der psionische Weitblick ist besonders effektiv, wenn man eine feindliche Sternenbasis ausmachen will. Sie könnten zum Beispiel ein Schiff beschädigen und es psionisch erfassen, während es sich auf den Weg zur Schiffswerft macht, um repariert zu werden.

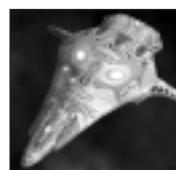


Kreuzer

Der Kreuzer ist ein mittelschwerer aggressiver Organismus, der mit einer Reihe von Biopuls-Waffen ausgestattet ist, also eine mächtige Einheit aus dem Arsenal der Spezies 8472. Der Kreuzer ist nur leicht gepanzert, aber schnell und wendig.

Spezialwaffe: Psionische Disruption

Der Kreuzer kann modifiziert werden, um die psionische Disruption einzusetzen, eine Waffe, mit der unmittelbare Reaktionen des Ziels verhindert werden. Solange die Waffe wirksam ist, werden Bewegungen und Angriffe verzögert oder ganz aufgehalten.



Werfer

Dieses Schiff ist stärker gepanzert als ein Kreuzer und mit weitreichender organischer Artillerie ausgerüstet. Der Werfer erhöht die Reichweite der Flotte der Spezies 8472.

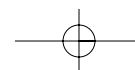


Kriegsschiff

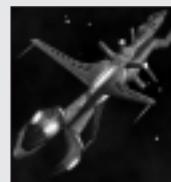
Das wichtigste Schiff der Spezies 8472 ist das Kriegsschiff, bewaffnet mit einem mächtigen Biopulsstrahl. Das Kriegsschiff ist das größte Biomasse-Schiff, das den anderen Rassen je begegnet ist, und ist ein gefürchteter Gegner in jedem Kampf.

Spezialwaffe: Psionischer Wahn

Kriegsschiffe, die mit dem psionischen Wahn ausgestattet wurden, können eine Welle loslassen, durch die alle Schiffe, die nicht zur Spezies 8472 gehören, ihre Ziele nicht mehr erkennen können. Betroffene Schiffe werden berserkerhaft um sich schießen, solange der Effekt anhält. Es soll auch schon vorgekommen sein, dass Captains die Selbstzerstörungssequenz ihrer Schiffe gestartet haben, weil sie die Lage für hoffnungslos hielten.



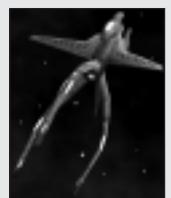
SPEZIES 8472

**Fregatte**

Die Fregatte der Spezies 8472 ist etwas größer als das Kriegsschiff und dient zur Flottenverteidigung. Sie wurde nicht für Offensiven im Alleingang entworfen, verfügt aber über einen Biopulskanal, der im Nahkampf zum Sieg verhelfen kann.

Spezialwaffe: Biopulskanal

Wenn der Biopulskanal mit vier bis acht funktionstüchtigen Kampfschiffen gruppiert wird, entsteht eine wirkungsvolle Superwaffe. Auf den Befehl hin, den Biopulskanal zu aktivieren, formen die unterstützenden Kampfschiffe einen Ring um das Heck der Fregatte. Jedes Kampfschiff feuert nun seine Primärwaffe auf das Heck der Fregatte, von wo aus die Energie in einen immens mächtigen Biopulskanal geleitet wird, der selbst die stärksten feindlichen Schiffe zerstören kann.

**Behemoth**

Der Behemoth der Spezies 8472 ist das furchterregendste Schiff des gesamten Universums. Wenn sich der Behemoth auch nur langsam bewegt und regeneriert, so stellt er doch eine große Bedrohung für feindliche Flotten dar. Sein Projektilabfangsystem zerstört ankommende Torpedos, bevor diese Schaden anrichten können. Der Behemoth kann mit verheerenden Spezialwaffen ausgestattet werden.

Spezialwaffen:*Nebelgeneration*

Mit der Nebelgeneration kann der Behemoth einen besonderen Flüssignebel erschaffen, indem er Materie ausscheidet, die einen Ring um das Schiff bildet. Dies ist ein langwieriger Prozess, aber wenn er abgeschlossen ist, bleibt eine diffuse Masse aus interstellarem Staub und Gas zurück. Innerhalb des Nebels können andere Rassen nichts bauen und sie werden durch seine Warpstörfelder daran gehindert, ihren Warpantrieb einzusetzen. Der erzeugte Nebel lichtet sich mit der Zeit und löst sich schließlich auf.

Nebelfluss

Wenn auf einen Nebel gefeuert wird, verursacht diese Waffe eine zerstörerische Reaktion, die sich vom Zentrum bis in die äußeren Bereiche des Nebels ausbreitet. Das Ausmaß des Schadens hängt vom Typ des Nebels ab. Nach dem Beschuss verbleibt der Nebel mit der gleichen Funktion an Ort und Stelle.

Durchgangsspalt

Durch die Spezialwaffe Durchgangsspalt können Behemoths zu einem beliebigen Punkt der Karte reisen, indem sie einen temporären Spalt in den Flüssigraum öffnen. Ein weiterer Spalt öffnet sich am Zielpunkt, wodurch die Reise zwischen den beiden Punkten möglich wird.

SPEZIES 8472

**Kollektor**

Der Kollektor durchstreift den Raum und sammelt defekte oder verlassene Schiffe und Stationen, die er in einzelne Komponenten zerlegt und in verwendbare Ressourcen umwandelt. Ein Kollektor kann auf eigentlichen Ressourcenvorkommen wie einem Dilithium-Mond oder an Schiffen und Stationen angewendet werden. Wenn der Kollektor voll ist, liefert er die Ressourcen bei einem Wandler ab, wo sie in Biomasse umgewandelt werden.

Spezialwaffe: Ressourcen-Extraktorstrahl

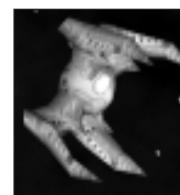
Ähnlich dem Minenstrahl von Minenschiffen anderer Rassen zielt der Ressourcen-Extraktorstrahl auf nahegelegene Schiffe und entzieht ihnen Ressourcen, um sie in die einzelnen Bestandteile zu zerlegen.

**Verteidiger**

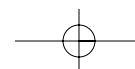
Diese Einheit konstruiert Sentinels und legt Minen, verfügt aber über keine Defensivwaffen.

**Minen**

Die Mine ist ein kleiner Organismus, der reglos in einem Bereich des Raums verharrt und nur auf feindliche Schiffe reagiert. Sobald sich ein feindliches Schiff nähert, bewegt sich die Mine mit hoher Geschwindigkeit darauf zu und heftet sich an die Außenhülle. Sie sendet einen Strahl mit ätzender Säure aus, der sich durch die Hülle frisst und so die allgemeine Integrität verringert. Je länger der Effekt anhält, desto verheerender ist die Wirkung.

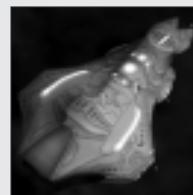
**Sentinel**

Ein Sentinel ist eine organische Masse, die als defensiver Geschützturm fungiert. Dieser unbewegliche turmartige Organismus richtet mehr Schaden an als Minen, hat eine höhere Reichweite und feuert auf feindliche Schiffe, die in seine Nähe kommen. Ausgestattet ist er mit einfachen Plasmastrahlern. Wenn Schiffsverbesserungen erforscht werden, erhöht sich seine Waffenstärke.



SPEZIES 8472

PASSIVE EINHEITEN



Wandler

Die Aufgabe des Wandlers ist die Umwandlung der vom Kollektor gesammelten Ressourcen in verwendbare Biomasse. Die Biomasseumwandlung wird gestartet, sobald ein Kollektor seine Ladung beim Wandler abgeliefert hat. Der Wandler ist schwer gepanzert, kann sich schnell regenerieren und ist für die Spezies 8472 lebenswichtig. Der Wandler kann bewegt werden.



Aufrüster

Dieser Organismus wurde genetisch so entwickelt, dass er die Technologie der Streitkräfte der Spezies 8472 verbessern kann. Jedes Mal, wenn eine neue Technologie erforscht wurde, wächst an dem Organismus eine neue Kapsel. Diese sind zwar eng mit dem Hauptkörper verbunden, haben aber eigene 'Schilde' und können unabhängig vom Hauptkörper angegriffen werden. Wird der Aufrüster zerstört, werden auch alle seine Kapseln zerstört. Der Aufrüster kann Folgendes erforschen:

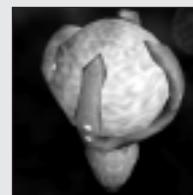
Weitblick - Aufklärer

Tachyon-Detektionsgitter - Aufklärer

Psionischer Weitblick - Zerstörer

Psionische Disruption - Kreuzer

Psionischer Wahn - Kriegsschiff



Biogenesekern

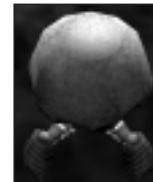
Dieser Organismus ähnelt dem Aufrüster, ist aber mehr auf fortschrittliche Technologien für Spezialwaffen ausgelegt. Folgende Technologien können mit dem Biogenesekern erforscht werden:

Biopulskanal - Fregatte

Nebelgeneration - Behemoth

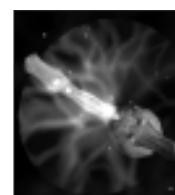
Nebelfluss - Behemoth

Durchgangsspalt - Behemoth



Metogenesekern

Der Metogenesekern wurde genetisch entwickelt, um die Systeme von Organismen der Spezies 8472 zu verbessern und verfügt über eine ausgezeichnete Panzerung und Regenerationskraft. Es können vier verschiedene Schiffssysteme erforscht und verbessert werden: Waffen, Regeneration, Sensoren und Antrieb. Jedes dieser Systeme kann zwei Mal verbessert werden: zu Stufe 2 und zu Stufe 3. Obgleich die Kapseln mit dem Organismus verbunden sind, verfügen sie über eigene Schilde und können unabhängig vom Hauptkörper angegriffen werden. Wird der Metogenesekern zerstört, werden auch alle Kapseln zerstört.



Flüssigtor

Mit Hilfe von Flüssigtoren ist Spezies 8472 in der Lage, zwischen den Dimensionen zu wechseln. Es handelt sich dabei um organische Strukturen, mit denen Quantensingularitäten hervorgerufen und stabilisiert werden. Neben den Minen und turmhähnlichen Sentinels ist dies die einzige unbewegliche Einheit der Spezies 8472. Das Flüssigtor besitzt keine Verteidigungsmöglichkeit und wird im allgemeinen nur in gut geschützten Gebieten errichtet. Jede durch das Tor gerufene Einheit kostet einen bestimmten Wert an Biomasse. Durch das Flüssigtor können folgende Einheiten geholt werden: Verteidiger, Fregatte und Behemoth.

DIE FERENGI-ALLIANZ

Die interstellare Zivilisation der Ferengi, die ursprünglich vom Planeten Ferenginar stammten, hat dank ihrer hochentwickelten Form des Kapitalismus die Herrschaft über die galaktischen Handelsrouten erlangt. Die Händler der Ferengi, die sich streng an den Regeln ihres Ehrenkodex, bekannt als 'Erwerbsregeln', orientieren, sind in der Föderation zu einem wesentlichen Bestandteil des Handels geworden. Die Ferengi interessieren sich für die galaktische Politik nur insofern, als sie ihre Profite steigern könnten, ansonsten betreiben sie mit jeglichen Zivilisationen Handel, die ihren ökonomischen Einflussbereich vergrößern könnten.

Der Bau von Handelsstationen zieht automatisch Frachtschiffe der Ferengi an, die Sie mit Latinum versorgen.

Herrenlose Schiffe ziehen ebenfalls Schiffe der Ferengi an, die versuchen werden, die Schiffe zu erlangen, um die Einzelteile weiter zu verwenden.

TRANSPORT DER CREWS

Der Spieler kann Crews von Schiff zu Schiff beamen. Der Sinn eines Transports zwischen verbündeten Schiffen liegt darin, dezimierte Crews auf angegriffenen Schiffen zu unterstützen. Hierdurch kann das Schiff schneller repariert werden und auch schneller zurückfeuern. Der Spieler kann ebenso Crews auf unbemannte Schiffe schicken, um sie unter seine Kontrolle zu bekommen.

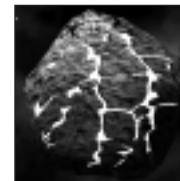
Sobald die Schilder eines feindlichen Schiffes heruntergefahren worden sind, kann ein Spieler eine Crew auf jenes Schiff schicken. Eine Crew, die auf ein feindliches Schiff gelangt, wird die dortige Crew bekämpfen. Jede Rasse hat in dieser Hinsicht ihre eigenen Fähigkeiten. Sobald die feindliche Crew erledigt ist, übernimmt die Crew des Spielers das Schiff.

PLATZIERUNG VON EINRICHTUNGEN AUF DER KARTE

Ein Spieler kann eine Einrichtung nur an bestimmten Stellen der Karte platzieren. Wenn eine Einrichtung an einer bestimmten Stelle der Karte gebaut werden kann, so wird sie mit einem grünen Viereck umrandet. Wenn eine Einrichtung nicht an einer bestimmten Stelle gebaut werden kann, so wird ihre Darstellung rot umrandet.

KARTENOBJEKTE

Auf der Spielkarte können sich viele verschiedene Arten von Objekten befinden. Darunter befinden sich bekannte astrologische Phänomene, so wie auch einige speziell aus dem Star Trek-Universum.



DILITHIUM-MONDE

Diese großen schwebenden Felsen stellen die hauptsächliche Versorgungsquelle des Spielers mit Dilithium dar, das für den Warpantrieb benötigt wird. Von jedem Mond können Dilithiumkristalle durch Frachter abgebaut werden. Blaue Dilithium-Monde weisen eine begrenzte Menge Dilithium auf. Während dieses abgebaut wird, verringert sich die Größe des Mondes und er verliert seinen blauen Schein, bis jegliche Dilithium-Vorkommen erschöpft sind. Purpurfarbene Monde stellen ein unbegrenztes Vorkommen an Dilithium dar. Dilithium-Monde haben wie Planeten einen Gravitationsradius, in dem nicht mit Warpgeschwindigkeit gereist werden kann.

PLANETEN

Es gibt sechs unterschiedliche Planetenklassen, auf die Sie treffen können. Auf allen Planeten gibt es unterschiedlich große Metallvorkommen, die mit orbitalen Fördereinrichtungen oder dem Ressourcenkollektor einiger Rassen abgebaut werden können. Auf manchen Planeten ist Leben möglich, und sie können daher kolonisiert werden. Sie müssen ein Kolonieschiff einsetzen, um einen Planeten zu kolonisieren. Sobald Sie ihn kolonisiert haben, wird Ihrem Crew-Pool mit einer stetigen Rate neue Crew hinzugefügt.

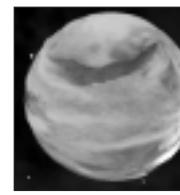
Hinweis: Spezies 8472 kann KEINE Planeten kolonisieren.

Die sechs Planetenklassen sind:



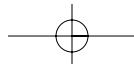
Klasse-D-Planet

Diese Planeten sind kleine, felsige Planetoiden. Sie haben generell reiche Metallvorkommen, sind jedoch nicht bewohnbar.

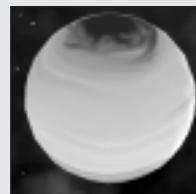


Klasse-H-Planet

Diese Planeten sind normalerweise extrem trocken und werden auch oft Wüstenplaneten genannt. Klasse-H-Planeten können lediglich eine dürftige zivile Bevölkerung unterhalten, sie weisen jedoch hohe Metallvorkommen auf.



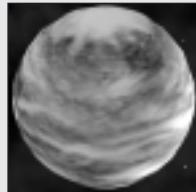
KARTENOBJEKTE

**Klasse-J-Planet**

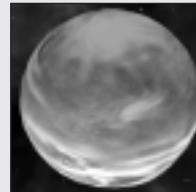
Planeten der Klasse J sind Gasriesen mit turbulenten Atmosphären, ähnlich Jupiter und Saturn im Sonnensystem der Erde. Diese Planeten weisen reichhaltige Metallvorkommen auf, können jedoch nicht kolonisiert werden.

**Klasse-K-Planet**

Planeten der Klasse K sind arktische Welten mit einer kleineren Menge abbaufähigen Metalls. Hier kann sich eine leichte Bevölkerung bilden.

**Klasse-L-Planet**

Planeten der Klasse L sind kleine, felsige, irdische Welten mit dünnen Atmosphären und extremen Temperaturen, auf denen sich eine mittlere zivile Bevölkerung bilden kann. Auf Planeten der Klasse L ist eine kleinere Metallmenge verfügbar.

**Klasse-M-Planet**

Dies sind Welten mit Sauerstoff-Stickstoff-Atmosphären, die extrem günstig für organisches Leben sind. Planeten der Klasse M ermöglichen eine starke zivile Bevölkerung.

Planetenklasse	Metallvorkommen	Max. Zivilbevölkerung
Klasse J	Hoch	—
Klasse H	Hoch	Gering
Klasse D	Relativ hoch	—
Klasse M	Mittel	Stark
Klasse L	Gering	Mittel
Klasse K	Gering	Leicht

Durch die Anziehungskraft eines Planeten werden Schiffe innerhalb eines bestimmten Radius um den Planeten vom Reisen mit Warpgeschwindigkeit abgehalten - wodurch eine natürliche Verteidigung für eine Basis in der Nähe entsteht, da Gegner nicht in der Lage sind, direkt mit Warpgeschwindigkeit in Ihre Basis zu fliegen.

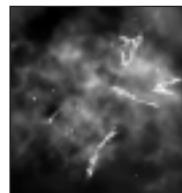
Hinweis: Der Gravitationsbereich wird auf der Minikarte als roter, runder Bereich angezeigt.

KARTENOBJEKTE

NEBEL

Diese gashaltigen Raumbereiche können, je nach Typ des Nebels, vom Spieler zu strategischen Zwecken benutzt werden. Es gibt sechs unterschiedliche Arten von Nebel; jeder von ihnen hat andere Auswirkungen auf das Raumschiff. Die Typen unterscheiden sich nach Farbe oder visuellen Effekten.

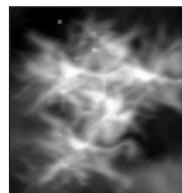
Die sechs Arten von Nebel sind:

**Metreongas-Nebel (rot)**

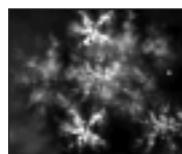
Diese gefährlichen Nebel stoßen elektrische Ströme aus und bremsen Schiffe ab. Das rötliche Metreongas reduziert kontinuierlich die Schilde des Schiffes und beschädigt, wenn die Schilde deaktiviert sind, die Systeme.

**Radioaktiver Nebel (gelb)**

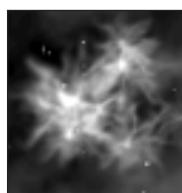
Jeder Kommandant eines Raumschiffs weiß, dass er sich von diesem Nebel fernhalten muss, da er die Crew kontinuierlich tötet, unabhängig vom Status des Schiffes.

**Metaphasen-Nebel (grün)**

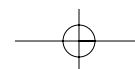
Wenn ein Schiff in diesen Nebel eindringt, behebt er alle durch Spezialwaffen feindlicher Schiffen verursachten Schäden. Erhöht ebenfalls den Wiederaufbau der Schilde.

**Ceruleanischer Nebel (blau)**

Er deaktiviert die Fähigkeiten aller Waffen und Spezialwaffen sowie die Tarnung.

**Mutara-Nebel (purpurfarben)**

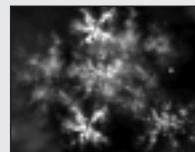
Der Mutara-Nebel, erkennbar durch seinen purpur-silbernen Hauch und seine funkelnde Elektrizität, bremst jedes Schiff, das in ihn eindringt. Er deaktiviert Sensorenphalanxen, Schilde und Warpantrieb.



KARTENOBJEKTE

**Latinum-Nebel (gelb/grünlich)**

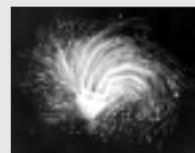
Diese Nebel sind die einzige Latinumquelle der Galaxie. Während das Latinum vom Latinum-Nebel abgebaut wird, verändert dieser seine Farbe oder schrumpft, um die Abnahme des Latinums anzudeuten.

**Tachyon-Nebel (mehrfarbig)**

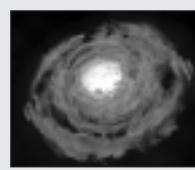
Diese Nebel weisen eine hohe Konzentration an Tachyon-Partikeln auf, ansonsten haben sie keine positiven oder negativen Auswirkungen.

**Asteroidengürtel**

Felsen unterschiedlicher Größe verhindern die Bewegung von Raumschiffen.

**Schwarze Löcher**

Schwerkraftlöcher, die den Antrieb von Schiffen beschädigen und die Schiffe anziehen. Sobald der Antrieb funktionsunfähig ist oder das Schiff herrenlos wird, wird das Schiff durch das Schwarze Loch zerstört.

**Wurmloch**

Ein Tor, durch das Raumschiffe innerhalb von Momenten von einem festen Punkt zum anderen reisen können. Wenn ein Schiff hineingelenkt wird, öffnen sich das Wurmloch und sein Partner in einem anderen Bereich des Raums.

HANDEL

HANDEL

Um Ihre Armada zu bauen und zu finanzieren, sollten Sie eine starke Wirtschaft entwickeln. Durch das Sammeln von Ressourcen - Dilithium, Latinum, Metall und Crew - expandieren Sie Ihre Infrastruktur. Um Ihre Wirtschaft weiter auszubauen, können Sie mit Ihren Ressourcen handeln - sie für Gewinne verkaufen, wenn Sie hohe Mengen an Rohstoffen haben, und kaufen, wenn Sie mehr benötigen. Um dies zu tun, sollten Sie eine Handelsstation bauen.

Hinweis: Borg und Spezies 8472 betreiben keinen Handel. Ihre Infrastruktur basiert auf Assimilation und skrupelloser Expansion. Die Borg können jedoch Metall und Dilithium umwandeln.

Sobald Sie eine Handelsstation haben, können Sie Dilithium und Metall gegen Latinum eintauschen. Um dies zu tun, müssen Sie einfach nur die Station wählen und auf den Button **Handelsmenü** klicken, um sich die Handelsoptionen anzuschauen. Hier können Sie festlegen, ob Sie Dilithium, Metall oder Latinum kaufen oder verkaufen möchten.

Handelsstationen generieren ebenfalls Latinum - durch eine Handelsstation werden Frachtschiffe der Ferengi angelockt, die automatisch mit Ihnen handeln und so Ihr Latinum erhöhen. Sie können ebenfalls mehrere Handelsstationen bauen und miteinander Handel betreiben lassen, um noch mehr Latinum zu generieren. Denken Sie daran: Je weiter Ihre Handelsstationen auseinander liegen, desto mehr Latinum generieren sie.

Um mit einer anderen Station zu handeln, müssen Sie Ihr Frachtschiff einsetzen. Frachtschiffe können in einer Sternenbasis gebaut werden. Wählen Sie das Frachtschiff nahe einer Station und klicken Sie auf den Button **Handelsmenü**. Dort klicken Sie auf das Symbol **Handelsstart** und bewegen dann das Symbol zu der anderen Handelsstation, zu der Sie eine Handelsroute einrichten möchten. Zeigen Sie mit der Maus auf die zweite Station. Das Symbol verändert sich dann zum Handelsziel. Durch einen Rechtsklick auf eine zweite Station wird der Handel aufgenommen.

Manchmal werden Sie einem Verbündeten eine bestimmte Ressource zukommen lassen. Um dies zu tun, wählen Sie ein Frachtschiff und klicken auf den Button **Handelsmenü**. Dort können Sie 500 Einheiten Dilithium, Latinum, Metall oder Crew laden. Sobald Sie die Ressource gewählt haben, die Sie senden möchten, lädt Ihr Frachtschiff die Ressource bei der nächsten Handelsstation. Sobald es voll beladen ist, klicken Sie mit rechts auf die verbündete Station, zu der es sich begeben soll. Die Ressource wird dann dorthin gebracht.

MEHRSPIELER/SOFORTEINSATZ



Im **Hauptmenü** (links angezeigt) kann ein Spieler in ein Mehrspieler-Spiel gelangen, indem er auf den unteren linken Quadranten klickt. Dann erscheint ein Menü, in dem der Spieler den Modus des Mehrspieler-Spiels, an dem er teilnehmen möchte, wählen kann. Sie gelangen in ein Spiel im Modus **Soforteinsatz**, indem Sie auf das Symbol im rechten oberen Quadranten des Hauptmenüs klicken.



In diesem Menü wird der Spieler aufgefordert, einen Namen einzugeben und die Art der Mehrspielerverbindung zu wählen. Sie haben die Wahl zwischen Internet und LAN (TCP/IP oder IPX). Um ein Spiel als Host zu starten oder unter GameSpy zu spielen, wählen Sie die Option **Internet**. Um unter GameSpy zu spielen, müssen Sie sich zuvor registrieren.



Sobald Sie die Verbindung gewählt haben, können Sie Spiele erstellen oder sich ihnen anschließen. Unter **Momentane Spiele** finden Sie eine Liste der verfügbaren Spiele. In der Anzeige sehen Sie den Namen des Spiels, die Anzahl der Spieler im Spiel und die Karte, auf der gespielt wird. Um sich einem Spiel anzuschließen, wählen Sie das Spiel aus der Liste der momentan laufenden Spiele aus und klicken Sie auf **Mitspielen**. Sie können sich Spielen anschließen, die weiß dargestellt werden. Spiele, die rot dargestellt werden, sind geschlossen oder wurden bereits gestartet. Spiele, die gelb dargestellt werden, greifen auf selbst erstellte Spielelemente zurück oder finden mit einer anderen Version des Spiels statt.

Um selbst ein Spiel zu erstellen, klicken Sie auf **Spiel erstellen**. Es erscheint ein Fenster, in dem Sie den Namen des Spiels eingeben können, das Sie erstellen möchten, wie auch das Passwort für das Spiel.

Wenn Sie über das Internet spielen, werden die anderen Spieler im Raum auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt.

Über das Chatfenster unten links im Bildschirm kommunizieren Sie mit anderen Spielern. Klicken Sie einfach in das Fenster, geben Sie Ihre Nachricht ein und drücken die Eingabetaste, um sie abzuschicken.



Sobald Sie ein Mehrspieler-Spiel erstellt, sich einem bestehenden angeschlossen oder die Option **Soforteinsatz** gewählt haben, gelangen Sie in den Bildschirm **Spiel-Setup**. Über die Optionen können Sie die Spielparameter verändern, bevor Sie ein Spiel starten. Wenn Sie sich an ein Spiel angeschlossen haben, können Sie lediglich Ihre Seite (Rasse), Armada (ein einzelnes Team, dessen Streitmächte sich mit dem eines anderen Spielers verbündet haben), Team und Teamfarbe wählen. Wenn der Host keine zufälligen Startpositionen gewählt hat, können Sie außerdem wählen, an welchem Punkt der Karte Sie starten möchten, indem Sie auf die entsprechende Stelle der Anzeige klicken.

Wenn Sie ein Spiel erstellt haben, stehen Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Karte wählen

Hier können Sie wählen, auf welcher Karte das Spiel gespielt wird. Die folgenden Spieltypen können über das Menü gewählt werden:

Teamspiel - Standard-Mehrspieler-Spiel. Sobald das Spiel gestartet wird, stehen die Teams unveränderbar fest.

Allianzspiel - Standard-Mehrspieler-Spiel. Teams können die Allianz auch dann wechseln, wenn das Spiel bereits gestartet wurde. Sobald beide Spieler zustimmen (über das Komm-Menü), werden sie zu Verbündeten. Jeder von ihnen erhält nun die gleiche Sicht der Karte.

Capture The Flag - Alle Teams starten mit einer Flagge in der Nähe ihres Startpunktes. Nur Konstruktionsschiffe können die Flagge eines anderen Spielers (mit ihren Traktorstrahlen) erlangen und in die eigene Basis bringen. Wenn die Flagge eines Spielers gekapert und in die Basis des gegnerischen Spielers gebracht wird, scheidet der betreffende Spieler aus. Derjenige Spieler, der seine Flagge am längsten beschützt, gewinnt.

Latinum - Der Spieler (oder das Team), der als Erster eine zuvor festgelegte Menge an Latinum sammelt (oder erwirtschaftet), gewinnt. Die Menge ist abhängig von der Karte, auf der gespielt wird, und von den Einstellungen des Hosts.

Planetenkolonisation - Der Spieler (oder das Team), der als Erster mehr als die Hälfte der Planeten auf der Karte kolonisiert, gewinnt.

Planetenverteidigung - Jeder Spieler beginnt mit einem kolonisierten Planeten in der Nähe seines Startpunktes. Wenn Sie Ihren Planeten verlieren, scheiden Sie aus. Um zu gewinnen, müssen Sie alle Planeten aller Spieler erobern.

Angriff - Dies ist eine vordefinierte Schlachtkarte. Die Spieler können weder Rasse noch Team wählen, denn diese werden mit dem Startpunkt zugeteilt. (Ein Start mit zufälliger Platzierung ist dabei nicht möglich.)

Team 1 stellt das verteidigende Team dar. Wenn dessen Einheiten eine entsprechende Dauer überleben (die Standardzeit beträgt 30 Minuten, kann jedoch verändert werden), gewinnt es. Team 2 ist das angreifende Team. Dieses Team gewinnt nur, wenn alle Einheiten von Team 1 innerhalb der Spielzeit zerstört werden.

Hinweis: Spezies 8472 kann nicht an den Spieltypen Capture The Flag, Latinum, Planetenkolonisation oder Planetenverteidigung teilnehmen.

STAR TREK: ARMADA II

ÜBER GAMESPY® ARCADE

Sie können *Star Trek: Armada II* online über GameSpy Arcade spielen, das zusammen mit dem Spiel geliefert wird. Falls Sie dies noch nicht getan haben, legen Sie Ihre *Star Trek: Armada II*-CD ein und installieren Sie GameSpy Arcade. Um dann *Star Trek: Armada II* online zu spielen, befolgen Sie einfach die folgenden Anweisungen:

Starten Sie GameSpy Arcade und betreten Sie den Raum *Star Trek: Armada II*: Klicken Sie in Ihrem Startmenü auf **GameSpy Arcade**. Wenn die Software startet, sehen Sie eine Liste der Spiele und weitere Informationen auf der linken Seite. Hier können Sie einiges tun, aber dazu später mehr. Klicken Sie nun auf den Button ***Star Trek: Armada II*** auf der linken Seite, um in den Raum *Star Trek: Armada II* zu gelangen.

Finden Sie einen *Star Trek: Armada II*-Server oder starten Sie einen eigenen. Sobald Sie sich im *Star Trek: Armada II*-Raum befinden, können Sie andere Spieler treffen oder sich mit ihnen unterhalten, Server finden oder eigene Server erstellen. Die obere Hälfte der Anwendung listet alle verfügbaren Server auf, darunter auch die Anzahl der Personen, die auf dem jeweiligen Server spielen, und Ihre Verbindungsgeschwindigkeit. (Diese wird in einer "Pingzahl" gemessen. Je niedriger Ihre Pingzahl, desto besser.) Gefallen Ihnen die momentanen Server nicht? Klicken Sie auf den Button **Raum erstellen**, um Ihren eigenen Server zu starten und auf Mitspieler zu warten. (Ein cleverer Servername wie "Komm nur näher, ich mach dich fertig!" lockt normalerweise Mitspieler an.) Ansonsten klicken Sie doppelt auf einen Server Ihrer Wahl, um bei einem bestehenden Spiel mitzuspielen.

Mitspielen und starten: Sobald Sie auf einen Server doppelklicken oder Ihren eigenen Server starten, befinden Sie sich in einem Raum, in dem Sie mit Ihren Mitspielern kommunizieren und sich auf den Kampf vorbereiten können. Wenn Sie bereit zum Spielen sind, klicken Sie auf den entsprechenden Button oben im Menü. Wenn alle Spieler im Raum bereit sind, kann der Host das Spiel starten. GameSpy Arcade startet dann *Star Trek: Armada II* und die Schlacht kann beginnen!

SCHWIERIGKEITEN?

Wenn Sie mit GameSpy Arcade im Zusammenhang mit Installation, Registrierung oder Spielen von *Star Trek: Armada II* Schwierigkeiten haben, schauen Sie bitte auf den Hilfeseiten unter www.gamespyarcade.com/help/ nach oder mailen Sie Ihre Anfrage über das Formular unter www.gamespyarcade.com/support/contact.asp direkt an GameSpy.

OPTIONSMENÜS

GRAFIKEINSTELLUNGEN



Im Menü **Grafikeinstellungen** kann der Benutzer das Aussehen und die Geschwindigkeit des Spiels mit seiner Grafikkarte optimieren. Die folgenden Optionen werden nach Grafikeinstellungen und Leistungseinstellungen unterschieden:

GRAFIKEINSTELLUNGEN

Grafikmodus

Zeigt die momentane Auflösung des Spiels an; sie kann wie folgt geändert werden: 800 x 600, 1024 x 768 und 1280 x 1024. Diese Auflösungen sind sowohl in 16 als auch 32 Bit Farbtiefe möglich.

Grafiktreiber

Zeigt den momentanen Grafiktreiber an, der auf dem Computer installiert ist. Spieler können die primäre oder die sekundäre Grafikkarte wählen (unter der Voraussetzung, dass Sie eine zweite Grafikkarte installiert haben).

LEISTUNGSEINSTELLUNGEN

Hardware-Vertex

Stellt die Vertex-Beschleunigung an oder aus, je nachdem, ob die Grafikkarte dieses Feature unterstützt.

Bump-Mapping

Stellt das Bump-Mapping an oder aus, je nachdem, ob die Grafikkarte dieses Feature unterstützt.

Filmfenster

Hier wird das Filmfenster an- und ausgestellt.

Grafikdetails

Ein Regler erhöht und verringert die Grafikdetails, um die Leistung schwächerer Rechner zu optimieren und das Beste aus stärkeren Rechnern herauszuholen.

OPTIONSMENÜ

SOUNDEINSTELLUNGEN



In diesem Optionsmenü werden die Sounds im Spiel eingestellt. Die folgenden Optionen sind verfügbar:

Musiklautstärke

Stellt die Lautstärke der Musik ein.

Effektlautstärke

Stellt die Lautstärke der Effekte ein.

Buttonlautstärke

Stellt die Lautstärke der Buttonsounds ein.

Sprachlautstärke

Die Lautstärke der gesprochenen Botschaften wird eingestellt.

Soundkanäle

Der Benutzer kann die Anzahl der Soundkanäle einstellen.

Stereo

Stereosound ein/aus.

Hardware-Beschleunigung

Hier stellen Sie die Hardware-Beschleunigung Ihrer Soundkarte an und aus.

SPIELEINSTELLUNGEN



Der Spieler kann spezielle Spieleinstellungen vornehmen. Es gibt die folgenden Optionen:

Spielgeschwindigkeit

Die Spielgeschwindigkeit kann je nach Belieben des Spielers erhöht oder verringert werden.

Hinweis: Wenn Sie die Spielgeschwindigkeit verändern, so beeinflusst dies mitunter auch den Schwierigkeitsgrad.

Scrollgeschwindigkeit der Maus

Die Scrollgeschwindigkeit der Maus kann je nach Vorliebe des Spielers erhöht oder verringert werden.

Scrollgeschwindigkeit der Tastatur

Die Scrollgeschwindigkeit der Tastatur kann hier erhöht oder verringert werden.

Maus-Stufe

Geben Sie hier ein, wie lange die rechte Maustaste gehalten werden muss, um das Befehlsmenü aufzurufen.

KI-Baukosten-Handicap

Für Einzelspieler-Spiele.

KI-Bauzeit-Handicap

Für Einzelspieler-Spiele.

LOGBUCH



In *Star Trek: Armada II* werden Sie detailliert darüber informiert, was Sie erreicht haben, sowohl im Einzelspieler-Modus als auch im Modus Mehrspieler/Soforteinsatz. Wenn Sie eine Mission im Einzelspieler-Modus oder ein Spiel im Mehrspieler-/Soforteinsatz-Modus abgeschlossen haben, gelangen Sie automatisch in das Logbuch.

Durch einen Klick auf die entsprechenden Registerkarten gelangen Sie in die folgenden Menüs, in denen Sie einen Überblick über Ihre Spielstatistiken erhalten (und die Statistiken Ihrer Mitspieler, darunter auch KI-Spieler):

Punktestand

Zeigt die Punkte an, die Sie in Ihrem Spiel erreicht haben, mit einem kurzen Überblick über die Bereiche Militär, Ökonomie, Forschung und Gesamtpunktzahl.

Militär

Zeigt Ihre militärische Stärke während eines Spiels an. Dies gilt für Schiffe (zerstört, verloren, Quote, gebaut, max.); Stationen (gebaut, verloren) und Planeten (kolonisiert, verloren und maximal gehaltene).

Ökonomie

Hier werden die Ressourcen (gesammelt, investiert und Handel) und der generierte Handelsprofit aufgelistet.

Zeitlinie

Zeigt die Stärke der unterschiedlichen Armadas im Spiel und die Schlachten und Kolonisation von Planeten als Höhepunkte an.

Schlachten

Hier erscheint eine Liste aller Schlachten während des Spiels sowie der Schiffe, die darin involviert waren.

Schiffe

Hier wird ein Screenshot jedes Schiffes angezeigt, das Sie während des Spiels gebaut haben. Auch Name, Datum der Inbetriebnahme, Schlachten und besiegte Gegner werden aufgeführt. Schiffe können auch nach Klassen gefiltert werden.

Bauen

Führt alle Schiffe und Stationen auf, die Sie während des Spiels gebaut haben. Diese sind nach Klassen geordnet, und es wird die Sternzeit angegeben, zu der die erste dieser Einheiten gebaut wurde, sowie die Anzahl der gebauten und verlorenen Einheiten.

Stand

Zeigt Ihre Kampfschiffe nach Effizienz sortiert an. Dazu erfolgt eine Auflistung der Schiffe und Stationen nach Klasse, die Anzahl der gebauten und verlorenen Einheiten, die Anzahl der Abschüsse und die Höhe der Verluste.

CREDITS**MAD DOC SOFTWARE**

Elizabeth Budington, Peter J. Calabria Jr., Dr. Ian Lane Davis, Ken Davis, Tim Farrar, James Fleming, Mark C. Graham, Shaun McDermott, Gordon Moyes, Brian Mysliwy, Steven W. Nadeau, Matthew Nordhaus, Michael Thomas Ryan, Michael Swiderek, Tara Teich, Kevin Wasserman, Karen Wolff

INTERNS

Jason Craig Dunlop, Sarah Hastings

ADDITIONAL ART

Franz Boehm, Nicholas Greco, Rick "pneumonic91" Knox

TESTERS

Nathaniel Blumberg, Chris Wyman, Dael Krikorian, Nathan G. Raymond

PRODUCTION COORDINATION

Jennifer Mysliwy

VOICEOVER

CAREY Peter Flechtner

CAPTAIN JEAN-LUC PICARD Ernst Meincke

CHANCELLOR MARTOK Andreas Thieck

BORG QUEEN Katja Nottke

FEDERATION COMPUTER Regine Albrecht

ADDITIONAL VOICEOVER

Hans Nitschke, Sonja Deutsch, Dieter Klebsch, Eberhard Prüter, Joachim Siebenstuh, Gunnar Helm, Klaus Lochthove, Uwe Jettinek, Viktor Neumann, Walter Ahlich

CASTING

Ron Surma, Barbara Harris Casting

SOUND**SOUND DESIGNER**

Kemal Amarasingham

VOICE OVER DIRECTION

Kris Zimmerman

SALAMI STUDIOS

Devon Bowman, Mark Mercado, Gregory Cathcart

MUSIC**THEME AND ORIGINAL SCORE**

Danny Pelfrey

INTRO MOVIE

CG ANIMATION
Creat Studios

PRODUCER
Daniel Prouslne

CG SUPERVISOR
Avenir Sniatkov

ACTIVISION, INC.

PRODUCER
Doug Pearson

ASSOCIATE PRODUCERS

Jim Hudson, Glenn Ige

EXECUTIVE PRODUCER

Marc Struhl

PRODUCTION TESTERS

Eric Lee
Doug Mirabello, Tim Ogle

VP OF PRODUCTION, LA STUDIO

Mark Lamia

EVP, WORLDWIDE STUDIOS

Larry Goldberg

GLOBAL BRAND MANAGER

Jenniffer Stornetta

ASSOCIATE BRAND MANAGER

Elizabeth Dunn

**VICE PRESIDENT,
GLOBAL BRAND MANAGEMENT**

Tricia Bertero

**EXECUTIVE VICE PRESIDENT,
GLOBAL BRAND MANAGEMENT**

Kathy Vrabeck

PUBLIC RELATIONS**VP CORPORATE COMMUNICATIONS**

Maryanne Lataif

SENIOR PUBLICIST CORPORATE COMMUNICATIONS

Michael J. Larson

CREDITS

INTERNATIONAL MARKETING

MARKETING MANAGER, UK & ROE
Carolyn London

PR MANAGER, UK
Guy Cunis

PR MANAGER, ROE
Suzanne Panter

MARKETING DIRECTOR, ASIA PACIFIC
Paul Butcher

BRAND MANAGER, ASIA PACIFIC
Leigh Glover White

CENTRAL TECHNOLOGY

SENIOR MANAGER
Ed Clune

INSTALLER
John Fritts, Andrew Petterson

LEGAL
Mike Walker, George Rose

QUALITY ASSURANCE

QA PROJECT LEAD
Matt McClure

FLOOR LEAD
Doug Rothman

DATABASE MANAGER
Dan Carreker

NETWORK LEAD
Nick Falzon

SINGLE PLAYER LEAD
Michael Wade

TESTERS

Corey Levin, Dan Ko, Francis Jimenez, Glen Gregory, James Jacobs, Jay Sosnicki, Matt Burns, Michael McConn, Walter Williams, Halo Mauch, Jeremy Richards, Ayal Moreno, Brad Arnold, Aaron Cantu, Paul Williams

SENIOR LEAD
Marilena Rixford

MANAGER, PC TESTING
Sam Nouriani

COMPATIBILITY LAB

LEAD, COMPATIBILITY LAB
Neil Barizo

QA COMPATIBILITY TECHNICIAN
Jason Kim

CODE RELEASE GROUP LEAD
Brad Saavedra

CUSTOMER SUPPORT

CUSTOMER SUPPORT MANAGER
Bob McPherson

CUSTOMER SUPPORT LEADS

Rob Lim, Gary Bolduc, Mike Hill

EXTERNAL TEST COORDINATOR

Chad Siedhoff

VISIONEERS

Eric Lo, Travis Prebble, John Silva, David C. Seale, Baldwin Yen, Henry Wang, Rich Reed, Maxwell DeChant, Theresa Spielbauer, Aaron Cox, Graham Nardone, Paul Castillo, Calvin Oliveria, Dan Carter, Scott Cook, CJ Biro, Mickael Gross, Scott Kasai, Mark Spadavecchia, Michael Dwiel, Ken Rumsey, Jamie K. Badgerow, Kevin Hoekman, Alan Wexelblat, Joseph Bott, Trevor Cook, Philip Hansen, David Teague, Dominick Ziccarelli, Tom Hepner, Timothy Wilson, John Vernon, James Dillingar, Myron McMullen, Don R. Swanner Jr., Dave Barron, Dee Anderson, Carolann Quinn, Lee Thium, William Carl Slayton Jr., Chris Penney, Daniel Smith

QA SPECIAL THANKS

Jim Summers, Jason Wong, Indra Gunawan, Juan Valdes, Todd Komesu, Nadine Theuzillot, Glenn Vistante, Jessica Burnett, Homestar Runner, Tim Vanlaw

VIACOM CONSUMER PRODUCTS/
PARAMOUNT PICTURES LIAISONS

DIRECTOR, PRODUCT DEVELOPMENT—
INTERACTIVE & TECHNOLOGY

Harry Lang

SUPERVISOR, PRODUCT DEVELOPMENT—
INTERACTIVE & TECHNOLOGY

Daniel Feltz

VIACOM CONSUMER PRODUCTS/
PARAMOUNT PICTURES

Andrea Hein, Terri Helton, Pam Newton, Rick Berman, Dave Rossi, Peter Lauritsen, Mike Okuda, Sandi Isaacs

GAMESPY

Joost Schuur, Travis Hogue

RAD GAME TOOLS, INC.

Mitch Soule, Jeff Roberts

INTERNATIONAL

SENIOR VICE PRESIDENT EUROPEAN PUBLISHING
Scott Dodkins

HEAD OF PUBLISHING SERVICES
Nathalie Dove

SENIOR LOCALISATION PROJECT MANAGER
Tamsin Lucas

LOCALISATION PROJECT MANAGER
Simon Dawes

CREATIVE SERVICES MANAGER
Jackie Whale

CREATIVE ARTWORKER
Alex Wyde (CDC)

EUROPEAN OPERATIONS MANAGER
Heather Clarke

PRODUCTION ADMINISTRATOR
Victoria Fisher

PRODUCTION PLANNER
Lynn Moss

DIRECTOR OF STRATEGIC MARKETING EUROPE
Roger Walkden

ACTIVISION GERMANY

MARKETING MANAGER
Stefan Luludes

PR-MANAGER
Bernd Reinartz

BRAND MANAGER
Stefan Seidel

IT & WEB MANAGER
Thorsten Hübschmann

TRANSLATION SERVICES
Effective Media GmbH

GERMAN SPEECH RECORDINGS
Arena Synchron

CREATIVE SERVICES

VP, CREATIVE SERVICES
Denise Walsh

MANAGER, CREATIVE SERVICES
Jill Barry

PACKAGING AND MANUAL PRODUCED BY
Ignited Minds, LLC

SPECIAL THANKS

Magnus Morgan, Ron Gould, Mike Rivera, Josh Lieber, Belinda M. Van Sickle

ACTIVISION MANAGEMENT
Ron Doornink, Brian Kelly, Bobby Kotick

SPECIAL THANKS

The Original Armada Team
Sandy O'Toole, Leah, James Matthew Ryan, Adviye Tolunay, Steve Crane, Gene Mauro, Wicked, Max, Maya, Rachel, Owen, Amberly, Emelia, Addie, Emma 'Schnootch' Graham, Schnootch 2, Dr. Audrey Graham, Jim Martin, Bob Deluca, Jim Thorp, Bert Paley, Doc Davis, Sr., Attorney Davis, Alfred Angelo Tomaselli III, Rick Glenn, Alfalfa, Bailey, Buckwheat, David Dalzell, Chessmess, Trickster, Steve, Mike Webster, Belinda M. Van Sickle

Viacom Consumer Products/Paramount Pictures

VERY SPECIAL THANKS

Gene Roddenberry

LICENSES

Uses Bink Video
Copyright © 1997-2001 by
RAD Game Tools, Inc.
GameSpy and GameSpy Arcade
Copyright © 2000 by
GameSpy Industries, Inc.

KUNDENDIENST

Bevor Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, sollten Sie die technische Hilfdatei zu Rate ziehen. Diese enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen und bietet Ihnen möglicherweise eine schnelle und einfache Lösung Ihres Problems. Wenn Sie auch nach dem Lesen der Hilfdatei noch technische Probleme haben, können Sie sich jederzeit an einen unserer unten aufgeführten Online-Dienste wenden.

Aufgrund der Komplexität von Netzwerkspielen bitten wir Sie, die folgenden Informationen bereitzuhalten bzw. in das E-Mail einzufügen, wenn Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

1. Vollständiger Produkttitel
2. Die genaue Fehlermeldung (falls vorhanden) sowie eine kurze Beschreibung des Problems
3. Eine Kopie des DirectX-Diagnoseberichts. Um diesen zu erhalten, gehen Sie auf Start>Ausführen, geben dxdiag c:\dxdiag.txt ein und drücken dann die Eingabetaste. Den Bericht finden Sie dann direkt auf Laufwerk C.

Sollten Sie Schwierigkeiten mit dem Mehrspieler-Modus oder beim Online-Spiel haben, halten Sie bitte auch folgende Informationen bereit:

Wenn Sie ein Modem verwenden:

1. Art des Modems an jedem Ende (Marke, Modell, Geschwindigkeit, intern oder extern)
2. Anzahl der Modems
3. Anschluss (Port), auf dem jedes Modem konfiguriert ist
4. Kann Hyperterminal (oder ein beliebiges Terminal-Programm) mit Ihrem Modem verwendet werden?
So können Sie auf einfache Weise überprüfen, ob Ihr Modem richtig konfiguriert ist.
5. Verbindungs geschwindigkeit Haben Sie überprüft, ob die Datenkomprimierung, Fehlererkennung und Flusskontrolle deaktiviert sind? Informationen hierzu finden Sie im Handbuch zu Ihrem Modem.

Wenn Sie ein externes Modem verwenden:

1. Typ der verwendeten seriellen Karte
2. Verfügen Sie über ein 7adriges serielles Kabel?

Wenn Sie in einem LAN spielen:

1. Können Sie die anderen Computer im Netzwerk sehen?
 2. Art der Netzwerkkonfiguration
 3. Marke der Netzwerkkarte
- Typ der von Ihnen verwendeten Software sowie die Versionsnummer

Kundendienst in Deutschland

Es stehen Ihnen werktags von 14.00 bis 18.00 Uhr und am Wochenende von 16.00 bis 18.00 Uhr (außer an gesetzlichen Feiertagen) folgende deutsche Hotline-Nummern zur Verfügung:

Hintline: 01 90/51 00 55 (Tipps & Tricks zum Spielablauf – 1,21 DM/0,62 Euro pro Minute*)

Technische Hotline: 0 18 05/22 51 55 (ausschließlich bei technischen Problemen – 0,24 DM/0,12 Euro pro Minute*)

E-Mail: support@activision.de

Deutsche Website: www.activision.de

*Der Tarif hängt von Ihrem Netzbetreiber ab – hier Telekom AG.

Online-Dienste US Internet: support@activision.com oder www.activision.com (nur in englischer Sprache)

SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG**WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN**

Die Verwendung dieses Programms unterliegt den im folgenden aufgeführten Bedingungen dieser Software-Lizenzvereinbarung. Der Begriff "Programm" steht für die gesamte Software, die mit dieser Vereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen DATENTRÄGER, jegliches gedrucktes Material, Online- und Elektronische Dokumentationen jeglicher Art sowie sämtliche EXEMPLARE dieser Software und Materialien. Mit dem Öffnen der Verpackung und der Installation bzw. Verwendung des Programms und jeglicher darin enthaltener Software-Programme erkennen Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung mit Activision, Inc. ("Activision") an.

LIZENZ FÜR EINGESCHRÄNKTE VERWENDUNG

Gemäß der unten beschriebenen Bedingungen, gewährt Activision Ihnen das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte Recht sowie die Lizenz, ein Exemplar dieses Programms ausschließlich für den privaten Gebrauch zu installieren und zu verwenden. Alle Rechte, die in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich gewährt werden, liegen bei Activision und gegebenenfalls bei Activisions Lizenzgebern. Dieses Programm wird von Ihnen unter Lizenz verwendet und wurde nicht käuflig erworben. Mit dieser Lizenz werden weder Eigentums- oder Besitzansprüche an dem Programm übertragen noch jegliche Art von Rechten an dem Programm erworben.

EIGENTUMSANSPRUCH

Alle Arten von Besitz- und Eigentumsansprüchen sowie Ansprüche auf das geistige Eigentum an oder im Zusammenhang mit diesem Programm oder weiterer Exemplare (einschließlich, aber nicht beschränkt auf alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Namen von Charakteren, Handlungen, Dialoge, Schlagworte, Orte, Konzepte, künstlerische Darstellung, Animation, Klänge, Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Handlungsweisen, moralische Ansprüche, mitgelieferte Dokumentationen und "Applets", die zu diesem Produkt gehören) liegen bei Activision oder seinen Lizenzgebern. Dieses Programm ist durch die Urheberrechtsgesetze der Vereinigten Staaten von Amerika, internationale Urheberrechtsvereinbarungen und –übereinkünfte sowie andere Gesetze geschützt. Die Verletzung dieses Urheberrechts kann zivilrechtliche und unter Umständen auch strafrechtliche Folgen haben. Das Programm umfasst bestimmte lizenzierte Materialien, und Activisions Lizenzgeber können ihre Rechte im Falle einer Verletzung dieser Vereinbarung schützen.

LIZENZBEDINGUNGEN

Es ist untersagt:

- dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft, ist jedoch nicht beschränkt auf die Verwendung in Cyber-Cafés, Computerspielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Activision kann eine gesonderte Lizenz für solche Einrichtungen vergeben, die es Ihnen gestattet, das Produkt kommerziell zu verwenden (s. Kontaktadresse am Ende dieser Vereinbarung). Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vermietet werden.
- das Programm auf mehr als einem Computer, Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder dies Dritten zu gestatten.
- Kopien inkl. Sicherungskopien dieses Programms bzw. von Teilen des Programms oder Begleitmaterials zu erstellen.
- das Programm auf eine Festplatte oder ein anderes Speichermedium zu kopieren, sondern es ist ausschließlich von der mitgelieferten CD-ROM auszuführen. (Möglichlicherweise wird jedoch beim Installationsvorgang ein Teil des Programms automatisch auf die Festplatte kopiert, um eine effiziente Arbeitsweise zu gewährleisten).
- das Programm in einem Netzwerk, einer Mehrplatzumgebung oder Umgebung mit Fernzugriff zu verwenden oder dies zu gestatten. Das gilt auch, ist jedoch nicht beschränkt auf jegliche Art der Online-Verwendung, sofern dies nicht speziell vom Programm vorgesehen wird.
- das Programm oder Kopien davon zu verkaufen, vermieten, leasen, lizenziieren, vertreiben oder auf andere Weise weiterzuleiten oder öffentlich vorzuführen, ohne vorher die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Activision eingeholt zu haben.
- das Programm oder Teile des Programms zurückzuentwickeln, abzuleiten, zu verändern, dekomprimieren, disassemblieren oder Quellcodes abzuleiten.
- jegliche Art der Eigentumskennzeichnung auf oder im Programm zu entfernen, deaktivieren oder umgehen.
- dieses Programm oder Kopien davon in Nichtübereinstimmung mit den Gesetzen und Abkommen der Regierung der Vereinigten Staaten zu exportieren oder reexportieren.

BEARBEITUNGSTOOLS

Dieses Programm enthält gewisse Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software ("Bearbeitungstools"), die mit diesem Programm zu verwenden sind und Ihnen ermöglichen, neue Level und anderes Spieldatenmaterial für Ihre persönliche Verwendung zusammen mit dem Programm ("Neues Spieldatenmaterial") zu erstellen. Die Verwendung der Bearbeitungstools unterliegt den Bedingungen der folgenden zusätzlichen Lizenzbeschränkungen:

- Sie erklären sich einverstanden, die Bearbeitungstools und das von Ihnen erstellte Neue Spieldatenmaterial nicht für kommerzielle Zwecke verwenden und dies auch Dritten nicht zu gestatten. Dies gilt einschließlich, doch nicht beschränkt auf den Verkauf, den Verleih, das Leasing, die Lizenzierung, Distribution oder eine anderweitige Übertragung der Eigentumsrechte am Neuen Spieldatenmaterial, sei es als Einzelanwendung oder in Kombination mit anderen erstelltem Neuen Spieldatenmaterial, über jegliche Distributionskanäle, einschließlich und nicht beschränkt auf den Einzelhandel und die elektronische Online-Distribution. Weiterhin stimmen Sie zu, keine Angebote oder Vorschläge von Privatpersonen oder Personen öffentlichen Rechts einzuhören, zu veranlassen oder anzuregen, um Neues Spieldatenmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Sie stimmen auch zu, Activision unverzüglich schriftlich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags Kenntnis zu setzen.
- Sollten Sie das von Ihnen erstellte Neue Spieldatenmaterial anderen zugänglich machen, so erklären Sie sich einverstanden, dies in jedem Falle unentgeltlich zu tun.
- Das Neue Spieldatenmaterial darf keine Veränderungen an Dateien mit den Endungen COM, EXE oder DLL oder anderen ausführbaren Programmdateien enthalten.
- Neues Spieldatenmaterial darf nur dann erstellt werden, wenn es ausschließlich in Verbindung mit der im Handel erhältlichen Version des Programms verwendet werden kann. Neues Spieldatenmaterial darf nicht so konzipiert sein, dass es als Einzelanwendung läuft.
- Neues Spieldatenmaterial darf weder illegales, anstößiges oder diffamierendes Material enthalten, noch Material, das die öffentlichen bzw. Privatrechte Dritter verletzt (ohne dass eine angemessene unwiderrufliche Lizenz speziell zu diesem Zweck gewährt wurde) oder Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Bestandteile oder andere Eigentumsrechte Dritter berührt.
- Neues Spieldatenmaterial muss unter folgenden Angaben in mindestens einer Online-Dokumentation deutlich als solches erkennbar sein, und ein Hinweis darauf muss eine angemessene Zeit lang auf dem Eröffnungsbildschirm eingeblendet werden: a) Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spieldatenmaterials und b) die Worte "DIESES MATERIAL WIRD VON ACTIVISION WEDER HERGESTELLT NOCH UNTERSTÜTZT".

GEWÄHRLEISTUNG

Activision gewährleistet, dass während eines Zeitraums von 6 Monaten nach dem Kauf des Programms der Datenträger, auf dem das Programm gespeichert ist, frei von Material und Verarbeitungsmängeln ist. Alle konkludenten Gewährleistungen für das Programm sind auf den Zeitraum von 6 Monaten beschränkt, sofern eine Begrenzung der Dauer der konkludenten Gewährleistung zulässig ist.

Bei inhaltlichen Mängeln des Programms ist Activision, sofern der Käufer das Programm unter Beifügung der Rechnung zurückgibt, zur Ersatzlieferung verpflichtet. Im Falle, dass das Programm nicht mehr erhältlich sein sollte, ist Activision mit Einverständnis des Käufers berechtigt, diesem ein ähnliches Softwareprodukt zu liefern.

Im Falle des Fehlschlages der Ersatzlieferung innerhalb angemessener Frist kann der Käufer nach seiner Wahl Herabsetzung des Kaufpreises (Minderung) oder Rückgängigmachung des Kaufvertrages (Wandelung) verlangen. Ein Anspruch auf Beseitigung des Mangels besteht nicht. Im übrigen gelten die §§459 ff., 480 BGB.

Der Käufer hat Activision einen offensichtlichen Mangel innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt des Programms schriftlich mitzuteilen. Bei Versäumnis dieser Frist sind Gewährleistungsansprüche gegenüber Activision wegen des betreffenden offensichtlichen Mangels ausgeschlossen.

Die Gewährleistung ist ferner ausgeschlossen, sofern die Fehlfunktion des Programms durch höhere Gewalt oder missbräuchliche oder fehlerhafte Anwendung verursacht wird.

AUSSCHLUSS WEITERER GARANTEN

DAS PROGRAMM UND DIE DAZUGEHÖRIGEN HANDBÜCHER UND ANLEITUNGEN WERDEN WIE VORLIEGEND ÜBERGEGEBEN. ACTIVISION SCHLIESST AUSDRÜCKLICH JEDOCH GARANTIE BEZÜGLICH DES PROGRAMMS UND ALLER BEGLEITENDEN SCHRIFTLICHEN UNTERLAGEN, EINSCHLIESSLICH STILLSCHWEIGENDER GARANTEN BEZÜGLICH HINREICHENDER ART UND GÜTE UND BEZÜGLICH DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, AUS.

KEINE HAFTUNG FÜR FOLGESCHÄDEN

ACTIVISION, SEINE ZULIEFERER UND/ODER LIZENZGEBER ÜBERNEHMEN KEINE HAFTUNG FÜR SCHÄDEN, DIE SICH IN IRGENDEINER ART AUS DER ANWENDUNG ODER DER UNGEEIGNETHEIT ZUR ANWENDUNG DER OBEN GENANNTEN ERZEUGNISSE ERGEBEN. DIES GILT INSbesondere FÜR SCHÄDEN AUS GESCHÄFTSVERLUSTEN, AUS GESCHÄFTSUNTERBRECHUNGEN, AUS VERLUSTEN VON UNTERNEHMENINFORMATIONEN ODER IRGENDEINEM ANDEREN VERMÖGENSSCHÄDEN AUS DER BENUTZUNG DIESER PRODUKTE ODER DER TATSACHE, DASS DIE PRODUKTE NICHT BENUTZT WERDEN KONNTEN. DIES GILT NICHT, WENN DIESSE SCHÄDEN AUF GROSSER FAHRLÄSSIGKEIT VON ACTIVISION ODER AUF EINER FAHRLÄSSIGEN VERLETZUNG DER VERTRÄGLICHEN KARDINALPFlichtEN DURCH ACTIVISION BERUHEN. IM LETZTEN FALL IST DIE HAFTUNG VON ACTIVISION JEDOCH AUF DEN TYPISCHEN VORHERSEHBAREN SCHÄDEN BEGRENZT.

RÜCKGABE DES PRODUKTES

Im Falle der Rückgabe einer mängelbehafteten CD-ROM zum Zwecke der Ersatzlieferung innerhalb der Garantiefrist wird der Käufer gebeten, die CD-ROM gegen Vorlage des Kassenzettels oder der Zahlungsquittung direkt beim Händler umzutauschen. Dieser ist zu einer Ersatzlieferung verpflichtet.

Im Falle einer Rücksendung des mängelbehafteten Produktes nach Ablauf der 6-monatigen Gewährleistungsfrist, aber innerhalb eines Jahres nach Kauf, erfolgt eine Ersatzlieferung nur gegen Zahlung eines Betrages von 25 DM (12,78 Euro) per Verrechnungsscheck. In diesem Fall kann die Sendung direkt an die Activision Deutschland GmbH gerichtet werden:

Activision Deutschland GmbH

Service und Support

Brunnenfeld 2-6

D-93133 Burglengenfeld

Bitte senden Sie an diese Adresse keine mängelbehafteten Produkte innerhalb der Garantiefrist, sondern tauschen Sie diese beim Händler um.

Der Versand per Einschreiben wird empfohlen. Bitte versenden Sie das Spiel nur in einer schützenden Verpackung. Beizufügen sind außerdem:

Eine Fotokopie der Rechnung, des Kassenzettels oder der Zahlungsquittung;

Name des Absenders und Adresse, an die die Ersatzlieferung gesandt werden soll (leserlich geschrieben);

Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der von dem Käufer benutzten Hardware.

In keinem Fall kann Activision für spezielle, zufällige oder Folgeschäden verantwortlich gemacht werden, die sich aus dem Besitz, Gebrauch oder Fehlfunktionen dieses Produkts ergeben. Sachschäden und, in gesetzlich vorgesehenem Rahmen, Personenschäden eingeschlossen, selbst wenn Activision von der Möglichkeit solcher eventueller Schäden Kenntnis hatte. Activision ist maximal in Höhe des Betrags haftbar, der für die Lizenz zur Verwendung des Programms gezahlt wurde. In einigen Ländern sind Garantiebeschränkungen bzw. die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden nicht zulässig, so dass die oben aufgeführten Beschränkungen bzw. eine Haftungsbegrenzung oder ein Haftungsausschluss keine Anwendung finden. Diese Garantie sichert Ihnen spezifische Rechte zu. Ihre eventuellen weiteren Rechte variieren je nach gültiger Gesetzgebung.

SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG

JAVA-BESCHRÄNKUNGEN

Alle Daten und Informationen der Java Runtime Environment Software und Dokumentation ("Java Software") sind vertrauliche, urheberrechtlich geschützte Informationen von Sun Microsystems, Inc. ("Sun"), und das alleinige Urheberrecht liegt bei Sun und/oder seinen Lizenzgebern. Es ist Ihnen nicht erlaubt, Java Software zu dekompilieren, zu disassemblieren, zu dechiffrieren, zu extrahieren oder anderweitig zurückzuentwickeln. Java Software darf weder ganz noch auszugsweise geleast, übertragen oder in Unterlizenzen verwendet werden, es sei denn, dies wurde ausdrücklich von Sun genehmigt. Java Software wurde weder zur Online-Steuerung von Flugzeugen, Flugverkehr, Flugzeug-Navigation oder Flugzeug-Kommunikation entwickelt, noch zur Konstruktion, für den Betrieb oder die Wartung nuklearer Anlagen. Hiermit garantieren Sie, Java Software nicht für einen dieser Zwecke zu verwenden oder weiterzugeben.

ERLÖSCHEN DER VEREINBARUNG

Unbeschadet aller weiteren Rechte von Activision läuft diese Vereinbarung automatisch aus, wenn irgendeine der hier aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt wird. In einem solchen Fall müssen alle Exemplare des Programms sowie sämtlicher Bestandteile umgehend vernichtet werden.

BESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA

Sowohl das Programm als auch die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln hergestellt und werden als "Commercial Computer Software" (kommerzielle Computer-Software) oder "Restricted Computer Software" (beschränkt verwendbare Computer-Software) zur Verfügung gestellt. Die Verwendung, Vervielfältigung oder Offenbarung durch die Regierung der Vereinigten Staaten von Amerika oder ein mit dieser zusammenarbeitendes Organ unterliegt den in Paragraph (c)(1)(ii) der Rights in Technical Data and Computer Software (Rechte an technischen Daten und Computer Software) - DFARS 252.227-7013 - oder in Paragraph (c)(1) und (2) der Commercial Computer Software Restricted Rights (Beschränkte Rechte an kommerzieller Computer Software) - FAR 52.227-19 - ausgeführten Beschränkungen, soweit gültig. Vertragspartner bzw. Hersteller ist Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

GERICHTLICHE MASSNAHMEN

Activision würden irreparablen Schäden entstehen, falls die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht strikt eingehalten werden. Daher erklären Sie sich damit einverstanden, dass Activision berechtigt ist, bei Brüchen dieser Vereinbarung gerichtliche Schritte einzuleiten, abhängig von der jeweiligen Rechtsprechung, ohne Bürgschaften bzw. andere Sicherheiten zu erbringen oder der Beweispflicht nachzukommen.

FREISTELLUNG

Sie erklären sich einverstanden, an Activision, seine Partner, Tochtergesellschaften, Vertragspartner, Lizenzgeber, Angestellte, Direktoren, Mitarbeiter und Handlungsbefolmächtigte keine Schadensersatzansprüche zu stellen und weder Verluste noch Kosten einzufordern, die direkt oder indirekt aus Ihren Handlungen oder unterlassenen Handlungen bei der Verwendung des Produkts gemäß den Bedingungen dieser Vereinbarung resultieren.

DIVERSES

Diese Lizenzvereinbarung ist ein vollständiges Übereinkommen zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Vereinbarungen und Übereinkommen zwischen ihnen. Änderungen können in schriftlicher Form durch beide Parteien erfolgen. Sollte eine der Bedingungen dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund nicht durchsetzbar sein, so wird diese Bedingung nur in dem Ausmaß abgeändert, das erforderlich ist, um sie durchsetzbar zu machen. Alle weiteren Bedingungen dieser Vereinbarung werden dadurch nicht berührt. Diese Vereinbarung besteht nach Kalifornischem Recht, das bei Vereinbarungen zwischen den Einwohnern Kaliforniens gültig ist, wird in Kalifornien geschlossen und dort ausgeführt, sofern nicht die Bundesrechtsprechung Anwendung findet und Sie der ausschließlichen Rechtsprechung durch die staatlichen bzw. Bundesgerichte von Los Angeles, Kalifornien zustimmen.

Bei Fragen bezüglich dieser Lizenzvereinbarung wenden Sie sich bitte an:

Activision, Business and Legal Affairs, 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, Tel. 001/310/255/2000, E-Mail legal@activision.com.