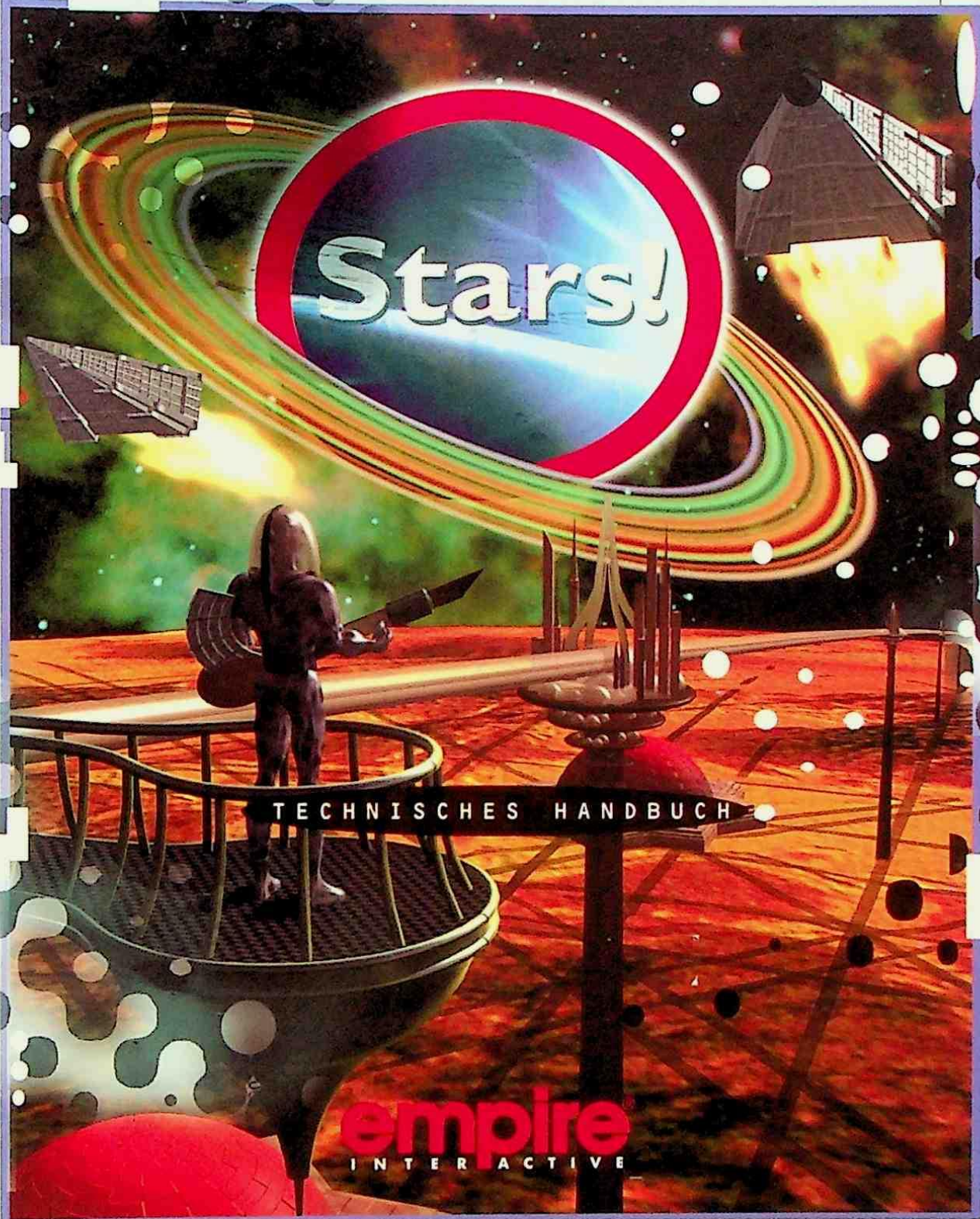


Weltraumstrategie Weltraumstrategie



Stars!

TECHNISCHES HANDBUCH

empire
INTERACTIVE

DAS ERSTE WELTRAUMSTRATEGIESPIEL

Weltraumstrategie

Weltraumstrategie

empire[®]
I N T E R A C T I V E

FBK-STARSCDRGR

Stars!

TECHNISCHES HANDBUCH

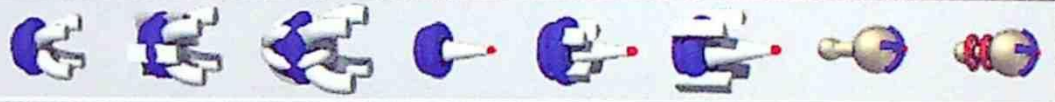
INHALT

STRAHLENWAFFEN	2
TORPEDOS	3
MINENVERTEILER	4
BOMBEN	5
PANZERUNGEN	6
SCHILDE	7
ELEKTRISCHE GERÄTE	8
MECHANISCHE VORRICHTUNGEN	9
SCANNER	10
TRIEBWERKE	11
BERGBAUROBOTER	12
ORBITALE VORRICHTUNGEN	13
GEBÄUDE	14
TERRAFORMING	15
KOLONISIERUNGSSCHIFFE	16
BOMBER	17
AUFKLÄRER	18
KRIEGSSCHIFFE	19
FRACHTSCHIFFE	20
BEWAFFNETE FRACHTSCHIFFE	21
MINENLEGER	22
TREIBSTOFFTRANSPORTER	22
BERGBAUSCHIFFE	23
RAUMSTATIONEN	24
RAUMSTATIONEN	25

STRAHLENWAFFEN



	Laser	Strahlen-Laser	Yakimora Lichtphaser	Phaser Bazooka	Colloidaler Phaser	Mini-Geschütz	Mark IV Blaster	Schwerer Blaster
Stärke	10	16	26	26	26	66	66	66
Reichweite	1	1	1	2	3	1	2	3
Vorrang	9	9	9	7	5	9	7	5
geräumte Minen	10	16	26	104	234	66	264	594
Gewicht	1kT	1kT	1kT	2kT	2kT	1kT	2kT	2kT
Waffen	-	3	6	8	10	12	14	16
Boranium	6kT	6kT	3kT	8kT	14kT	10kT	12kT	20kT
Ressourcen	5	6	7	11	18	9	15	25



	Knüppel	Tot-schläger	Blunderbu ss	Impuls-sauger	Phasen-Sauger	Synchron-Sauger	Ström. Pulveris.	A.-Materie Pulveris.
Stärke	90	231	592	82	211	541	433	433
Reichweite	0	0	0	3	3	3	1	2
Vorrang	10	10	11	14	14	14	9	8
Geräumte Minen	-	-	-	-	-	-	433	1732
Gewicht	10kT	10kT	10kT	1kT	1kT	1kT	1kT	2kT
Waffen	7	13	19	9	15	21	24	26
Energie	-	-	-	5	8	11	-	-
Boranium	16kT	22kT	30kT	-	-	-	20kT	22kT
Germanium	-	-	-	4kT	6kT	8kT	-	-
Ressourcen	7	9	13	12	16	21	16	27
Erforderl. Merkmal	-	-	KF	-	-	-	-	-
Einschränkungen	-	-	-	NS	NS	NS	-	-



	Myopic Disruptor	Disruptor	Mega Disruptor	Mini Geschütz	Gatling Gesch.	G. Neutrino Kanone	G. Mutha Kanone
Stärke	169	169	169	13	31	80	204
Reichweite	1	2	3	2	2	2	2
Vorrang	9	8	6	12	12	13	13
Geräumte Minen	169	676	1521	208	496	1280	3264
Gewicht	1kT	2kT	2kT	3kT	3kT	3kT	3kT
Waffen	18	20	22	5	11	17	23
Boranium	14kT	16kT	30kT	16kT	20kT	28kT	36kT
Ressourcen	12	20	33	10	13	17	23
Erforderl. Merkmal	-	-	-	SV	-	KF	-
Besondere Fähigk.	-	-	-	MZ	MZ	MZ	MZ

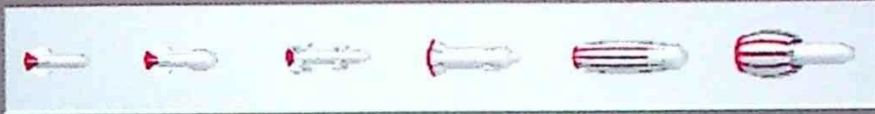
Erforderl. Rassenmerkmal
 KF Kriegsfürst
 SV Starke Verteidiger

Einschränkungen
 NS Nur Schilde

Besondere Fähigkeiten
 MZ Mehrere Ziele

TORPEDOS

Stars! Technisches Handbuch



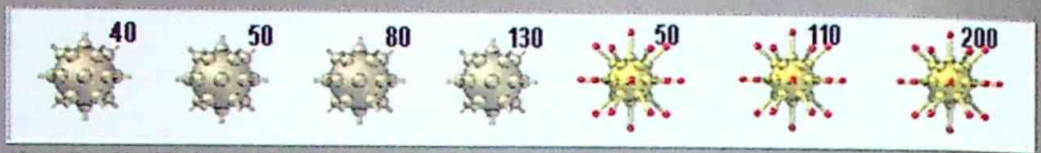
	Alpha Torpedo	Beta Torpedo	Delta Torpedo	Epsilon Torpedo	Rho Torpedo	Upsilon Torpedo
Stärke	5	12	26	48	90	169
Reichweite	4	4	4	5	5	5
Genauigkeit	35%	45%	60%	65%	75%	75%
Vorrang	0	1	1	2	2	3
Gewicht	25kT	25kT	25kT	25kT	25kT	25kT
Triebwerke	—	1	2	3	4	5
Waffen	—	5	10	14	18	22
Ironium	9kT	18kT	22kT	30kT	34kT	40kT
Boranium	3kT	6kT	8kT	10kT	12kT	14kT
Germanium	3kT	4kT	5kT	6kT	8kT	9kT
Ressourcen	5	6	8	10	12	15



	Omega Torpedo	Jihad Rakete	Juggernaut Rakete	Doomsday Rakete	Armegeddon Rakete
Stärke	316	85	150	280	525
Reichweite	5	5	5	6	6
Genauigkeit	80%	20%	20%	25%	30%
Vorrang	4	0	1	2	3
Gewicht	25kT	35kT	35kT	35kT	35kT
Triebwerke	6	6	8	10	10
Waffen	26	12	16	20	24
Ironium	52kT	37kT	48kT	60kT	67kT
Boranium	18kT	13kT	16kT	20kT	23kT
Germanium	12kT	9kT	11kT	13kT	16kT
Ressourcen	18	13	16	20	24

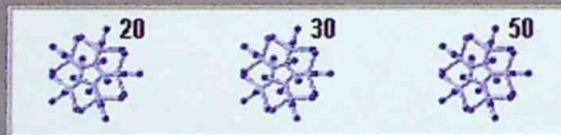
Raketen richten doppelten Schaden an, wenn das angegriffene Schiff über keine Schilde mehr verfügt.

MINENVERTEILER



Verteiler 40 Verteiler 50 Verteiler 80 Verteiler 130 Großer Verteiler 50 Großer Verteiler 110 Großer Verteiler 200

Schaden	100	100	100	100	500	500	500
RamScoopSchaden	125	125	125	125	600	600	600
Min. Schaden/Flotte	500	500	500	500	2000	2000	2000
Min. RamS. Schaden	600	600	600	600	2500	2500	2500
Auflaufwahrsh./LJ	0.3%	0.3%	0.3%	0.3%	1%	1%	1%
Minen pro Jahr	40	50	80	130	50	110	200
Max. sich. Geschw.	4	4	4	4	6	6	6
Gewicht	25kT	30kT	30kT	30kT	10kT	15kT	20kT
Energie	-	2	3	6	5	9	14
Biotechnologie	-	4	7	12	3	5	7
Ironium	2kT	2kT	2kT	2kT	2kT	2kT	2kT
Eoranium	10kT	12kT	14kT	18kT	20kT	30kT	45kT
Germanium	8kT	10kT	10kT	10kT	5kT	5kT	5kT
Ressourcen	45	55	65	80	50	70	90
Erforderl. Merkmal	GM	-	GM	GM	GM	GM	GM



Tempofalle 20 Tempofalle 30 Tempofalle 50

Auflaufwahrsh./LJ	3.5%	3.5%	3.5%
Minen pro Jahr	20	30	50
Sichere Geschw.	5	5	5
Gewicht	100kT	135kT	140kT
Antriebe	2	3	5
Biotechnologie	2	6	11
Ironium	30kT	32kT	40kT
Germanium	12kT	14kT	15kT
Ressourcen	60	72	80
Erforderl. Merkmal	SV / GM	GM	GM

Kriegsfürsten verfügen nicht über Minenverteiler.

Die Auflaufwahrscheinlichkeit steigt um den angegebenen %-Wert für JEDES Warp oberhalb der sicheren Geschwindigkeit.

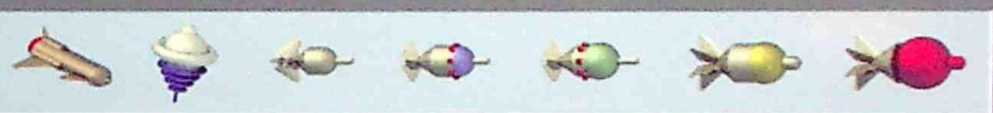
Rassen-Hauptmerkmale
 GM Gefährliche Minenleger
 SV Starke Verteidiger

BOMBEN

Stars! Techn. Handbuch



	Lady Finger Bombe	Schw. Katz Bombe	M-70 Bombe	M-80 Bombe	Kirsch Bombe	LBU-17 Bombe	LBU-32 Bombe
getötete Bev. %	0.6	0.9	1.2	1.7	2.5	0.2	0.3
Mind. getötet	300	300	300	300	300	-	-
Gebäude	2	4	6	7	10	16	28
Gewicht	40kT	45kT	50kT	55kT	52kT	30kT	35kT
Waffen	2	5	8	11	14	5	10
Elektronik	-	-	-	-	-	8	10
Ironium	1kT	1kT	1kT	1kT	1kT	1kT	1kT
Boranium	20kT	22kT	24kT	25kT	25kT	15kT	24kT
Germanium	-	-	-	-	-	15kT	15kT
Ressourcen	5	7	9	12	11	7	10



	LBU-74 Bombe	Retro Bombe	Smart Bombe	Neutronen Bombe	Verbesserte Neutr.-Bombe	Unvergl. Bombe	Annihilator Bombe
getötete Bev. %	0.4	-	1.3	2.2	3.5	5.0	7.0
Gebäude	45	-	-	-	-	-	-
Gewicht	45kT	45kT	50kT	57kT	64kT	55kT	50kT
Waffen	15	10	5	10	15	22	26
Elektronik	12	-	-	-	-	-	-
Biotechnologie	-	12	7	10	12	15	17
Ironium	1kT	15kT	1kT	1kT	1kT	1kT	1kT
Boranium	33kT	15kT	22kT	30kT	36kT	33kT	30kT
Germanium	12kT	10kT	-	-	-	-	-
Ressourcen	14	50	27	30	25	32	28
Erforderl. Merkmal	-	CA	-	-	-	-	-
Einschränkungen	-	-	NSV	NSV	NSV	NSV	NSV
Bsondere Fähigk.	-	UT	UV	UV	UV	UV	UV

Besondere Fähigkeiten

UT Un-terraformt 1%
UV Umgeht u.U. Vertdgg.

Einschränkungen:

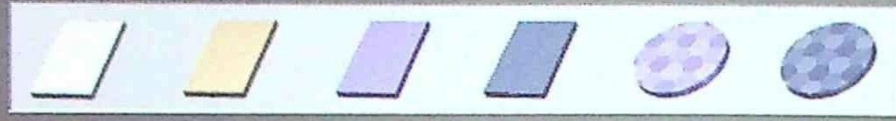
NSV Nicht verfügb. für
Starke Verteidiger

Rassenmerkmale

LG Landschaftsgärtner

PANZERUNGEN

Starst Technisches Handbuch



	Tritanium	Grobmnium	Carbonic Armor	Strobnium	Organic Armor	Kelarium
Wert	50	75	100	120	175	180
Gewicht	60kT	56kT	25kT	54kT	15kT	50kT
Konstruktion	--	3	--	6	--	9
Biotechnologie	--	--	4	--	7	--
Ironium	5kT	6kT	--	8kT	--	9kT
Boranium	--	--	--	--	--	1kT
Germanium	--	--	5kT	--	6kT	--
Ressourcen	10	13	15	18	20	25



	Geh. Kelarium	Getarntes Neutronium	Neutronium	Valanium	Superlantium
Wert	175	200	275	500	1500
Gewicht	28kT	50kT	45kT	40kT	30kT
Konstruktion	10	10	12	16	24
Elektronik	--	3	--	--	--
Energie	4	--	--	--	--
Ironium	10kT	10kT	11kT	15kT	25kT
Boranium	--	--	2kT	--	--
Germanium	2kT	2kT	1kT	--	--
Ressourcen	28	28	30	50	100
Erforderl. Merkmal	SV	ST	--	--	--
Einschränkungen	NRS	--	--	--	--
Besondere Fähigk.	S	T	--	--	--

erforderl. Merkmal

ST Super Tarnen

SV Starke Verteidiger

Einschränkungen

NRS Nicht verfügbar mit Reg. Schichten

Besondere Fähigk.

S wirkt als 50dp-Schild

T tarnt zu 25%



	Maulwurfs-haut	Kuhhaut-Schild	Streuungs-schild	Panzer-Schild	Schatten Schild
Stärke	25	40	60	60	75
Gewicht	1kT	1kT	1kT	10kT	2kT
Energie	—	3	6	7	7
Konstruktion	—	—	—	4	—
Elektronik	—	—	—	—	3
Ironium	1kT	2kT	3kT	7kT	3kT
Germanium	1kT	2kT	3kT	4kT	3kT
Ressourcen	4	5	6	15	7
Erforderl. Merkmal	—	—	—	SV	ST
Besondere Fähigk.	—	—	—	P	T



	Neutronen Barriere	Gorilla Delagator	Elefanten Festung	Phasen-Schild
Stärke	100	175	300	500
Gewicht	1kT	1kT	1kT	1kT
Energie	10	14	18	22
Ironium	4kT	5kT	8kT	12kT
Germanium	4kT	6kT	10kT	15kT
Ressourcen	8	11	15	20

SCHILDE

Stars! Technisches Handbuch

erforderl. Merkmal

Besondere Fähigkeiten

ST Super-Tarner

P Zus. 65dp Panzer

SV Starke Verteidiger

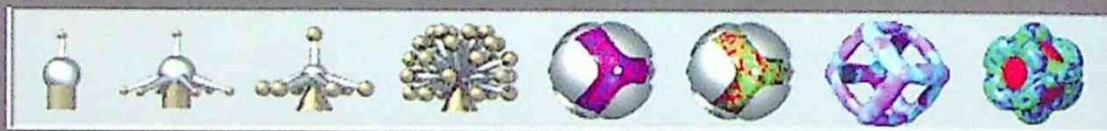
T Zus. 35% Tarnung

ELEKTRISCHES

Stars! Technisches Handbuch



	Transport Tarnung	Tarnung	Super-Tarnung	Ultra-Tarnung	Kampf-Comp.	Superkampf-Computer	Kampf-Nexus	Tachyon Detektor
Tarnrate %	75	35	55	85	-	-	-	-5
Genauigkeit	-	-	-	-	+20%	+30%	+50%	-
Vorrang	-	-	-	-	+1	+2	+3	-
Gewicht	1kT	2kT	3kT	5kT	1kT	1kT	1kT	1kT
Elektronik	-	5	10	12	-	11	19	14
Energie	-	2	4	10	-	5	10	8
Ironium	2kT	2kT	8kT	10kT	-	-	-	1kT
Boranium	-	-	-	-	-	-	-	5kT
Germanium	2kT	2kT	8kT	10kT	15kT	25kT	30kT	-
Ressourcen	3	5	15	25	6	14	15	70
Erforderl. Merkmal	ST	-	-	ST	-	-	-	SV
Einschränkungen	U	-	-	-	-	-	-	-



	Störer 10	Störer 20	Störer 30	Störer 50	Energie-Kondensator	Flux Kondens.	Energie-Dämpfer	Antimaterie Generator
Ablenkung %	10	20	30	50	-	-	-	-
Schaden	-	-	-	-	+10%	+20%	-	-
Schlacht-Geschw.	-	-	-	-	-	-	-1	-
Treibst.-Erzeugung	-	-	-	-	-	-	-	50mg
Gewicht	1kT	1kT	1kT	1kT	1kT	1kT	2kT	10kT
Waffen	-	-	-	-	-	-	-	12
Elektronik	6	10	16	22	7	8	-	-
Energie	2	4	8	16	4	14	14	-
Biotechnologie	-	-	-	-	-	-	-	7
Antriebe	-	-	-	-	-	-	8	-
Ironium	-	1kT	1kT	2kT	-	-	5kT	8kT
Boranium	-	-	-	-	-	-	10kT	3kT
Germanium	2kT	5kT	6kT	7kT	8kT	8kT	-	3kT
Ressourcen	6	20	20	20	5	5	50	10
Erforderl. Merkmal	SV	-	-	SV	-	SP	GM	SV
Besondere Fähigk.	-	-	-	-	-	-	AS	TT

erforderl. Merkmal

SV Starke Verteidiger

ST Super-Tarner

SP Schnelle Pioniere

GM Gefährliche Minenleger

Einschränkungen

U Urbevaffnet

Besondere Fähigk.

TT 200mg Treibst.-Tank

AS betrifft alle Schiffe



	Kolonisierungsmodul	Orbitales Konstruktionsmodul	Fracht-Container	Super Container	Treibstoff-Tank
Frachtraum	--	--	50kT	100kT	--
Tankgröße	--	--	--	--	250mg
Gewicht	32kT	50kT	5kT	7kT	3kT
Konstruktion	--	--	3	9	--
Energie	--	--	--	3	--
Ironium	12kT	20kT	5kT	8kT	6kT
Boranium	10kT	15kT	--	--	--
Germanium	10kT	15kT	2kT	2kT	--
Ressourcen	10	20	10	15	4
Erforderl. Merkmal	--	AB	--	--	--
Einschränkungen	NAB	--	--	--	--



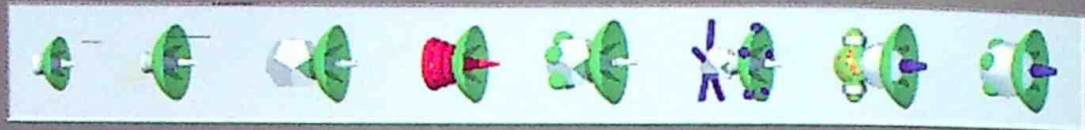
	Super Tank	Lenkantrieb	Überdruck-Maschine	Strahlen-Deflektor
Frachtraum	500mg	--	--	--
Kampfgeschw.	--	+/-	+fl	--
Schaden	--	--	--	-10%
Gewicht	25kT	35kT	35kT	35kT
Konstruktion	14	--	--	6
Energie	6	2	5	6
Elektronik	--	--	--	6
Antrieb	4	3	12	--
Waffen	--	--	--	6
Ironium	8kT	5kT	10kT	0kT
Germanium	0kT	5kT	8kT	10kT
Ressourcen	8	10	20	8

MECHANISCHES

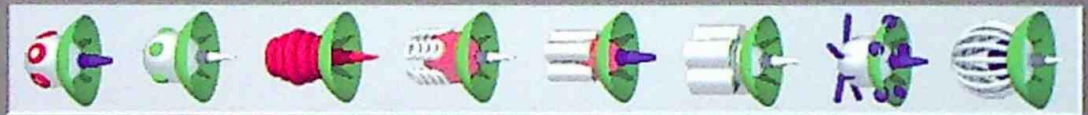
Stars! Technisches Handbuch

erforderl. Merkmal **Einschränkungen**
 AB Altern. Bewußtsein **NAB** Für Alternative **nicht verfügbar**

SCANNER



	Flederm.-Scanner	Rhino-Scanner	Maulwurf Scanner	DNA Scanner	Opossum Scanner	Taschend.-Scanner	Chamäleon Scanner	Frettchen Scanner
Normale Reichw.	0	50	100	125	150	80	160	185
Durchdr. Reichw.	--	--	--	--	--	--	45	50
Gewicht	2kT	5kT	2kT	2kT	3kT	15kT	6kT	2kT
Elektronik	--	1	4	--	5	4	6	7
Energie	--	--	--	--	--	4	3	3
Biotechnologie	--	--	--	6	--	4	--	2
Triebwerke	--	--	--	3	--	--	--	--
Ironium	1kT	3kT	2kT	1kT	3kT	8kT	4kT	2kT
Boranium	--	--	--	1kT	--	10kT	6kT	--
Germanium	1kT	2kT	2kT	1kT	3kT	6kT	4kT	8kT
Ressourcen	1	3	9	5	18	35	25	36
Erforderl. Merkmal	--	--	--	--	--	ST	ST	--
Einschränkungen	--	--	--	--	--	--	--	NE
Besondere Fähigk.	--	--	--	--	--	FD	T	--



	Delphin Scanner	Gazellen Scanner	RNS Scanner	Schimp.-Scanner	Elefant Scanner	Adlerauge Scanner	Räuberbaron	Superduper Scanner
Normale Reichw.	220	225	230	275	300	335	220	500
Durchdr. Reichw.	100	--	--	--	200	--	120	--
Gewicht	4kT	5kT	2kT	4kT	6kT	3kT	20kT	4kT
Elektronik	10	8	--	11	16	14	15	24
Energie	5	4	--	5	6	6	10	7
Biotechnologie	4	--	10	--	7	--	10	--
Triebwerke	--	--	5	--	--	--	--	--
Ironium	5kT	4kT	1kT	3kT	8kT	3kT	10kT	3kT
Boranium	5kT	--	1kT	1kT	5kT	2kT	10kT	2kT
Germanium	10kT	5kT	2kT	13kT	14kT	21kT	10kT	30kT
Ressourcen	40	24	20	50	70	64	90	90
Erforderl. Merkmal	--	--	--	--	--	--	ST	--
Einschränkungen	NE	--	--	--	NE	--	--	--
Besondere Fähigk.	--	--	--	--	--	--	FD	--

erforderl. Merkmal

ST Super-Tarner

NE Nicht verfügbar mit

Nur einfache Scanner

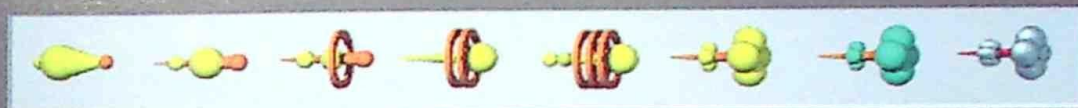
Besondere Fähigk.

FD Frachtdiebstahl möglich

T zus. 20%-Tarnung

TRIEBWERKE

Stars! Technisches Handbuch



	Siedler-glück	Blitz-Sprung 5	Gras-hüpfer 6	Papas Langbein 7	Alpha Triebw.	Transgalakt. Triebwerk	Interspace 10	Trans-Star 10
Optimale Geschw.	6	5	6	7	8	9	10	10
Freie Geschw.	6	1	1	1	1	1	1	1
Sichere Geschw.	9	9	9	9	9	9	10	10
Gewicht	2kT	4kT	9kT	13kT	17kT	25kT	25kT	5kT
Triebwerke	--	--	3	5	7	9	11	23
Ironium	1kT	3kT	5kT	11kT	16kT	20kT	18kT	3kT
Boranium	--	--	--	--	--	20kT	25kT	--
Germanium	1kT	1kT	1kT	3kT	3kT	9kT	10kT	3kT
Ressourcen	2	3	6	12	28	50	60	10
Erforderl. Merkmal	SP	--	--	--	--	--	KRS	--
Einschränkungen	MK	--	--	--	--	--	--	--



	Treibst. Mizer	Radioaktives Hydro-Ram Scoop	Subgalakt. RamScoop	Transgalakt. RamScoop	Transgalakt. SuperScoop	Transgalakt. Mizer Scoop	Galaxy Scoop
Optimale Geschw.	6	6	7	8	9	10	10
Freie Geschw.	4	6	5	6	7	8	9
Sichere Geschw.	9	9	9	9	9	10	10
Gewicht	6kT	10kT	20kT	19kT	18kT	11kT	8kT
Triebwerke	2	6	8	9	12	16	20
Energie	--	2	2	3	4	4	5
Ironium	8kT	3kT	4kT	8kT	8kT	5kT	4kT
Boranium	--	2kT	4kT	4kT	4kT	2kT	2kT
Germanium	--	9kT	7kT	12kT	16kT	13kT	9kT
Ressourcen	11	8	12	18	24	20	12
Erforderl. Merkmal	VTN	--	--	--	--	--	VTN
Einschränkungen	--	--	NKR	NKR	NKR	NKR	NKR
Warnhinweis	--	RA	--	--	--	--	--

Warnhinweis

Einschränkungen

RA Radioaktivität I

SP Schnelle Pioniere

NKR Nicht verfügbar mit

KRS Keine RamScoop Triebw.

Keine RamScoop Triebw.

VTN Verb. Treibst.-Nutzung

Nur Mini-Kolonisierungsschiffe

BERGBAU.-ROBOTER

Stars! Technisches Handbuch



	Zwergschürfer	Mini Schürfer	Robo-Schürfer	Maxi Schürfer	Super Schürfer	Ultra Schürfer	Orbitaler Adjustierer
Berbauleistung/Jahr	5kT	4kT	12kT	18kT	27kT	25kT	-
Gewicht	80kT	240kT	240kT	240kT	240kT	80kT	80kT
Konstruktion	-	2	4	7	12	15	-
Elektronik	-	1	2	4	6	8	-
Biotechnologie	-	-	-	-	-	-	6
Ironium	14kT	30kT	30kT	30kT	30kT	14kT	25kT
Boranium	-	-	-	-	-	-	35kT
Germanium	4kT	7kT	7kT	7kT	7kT	4kT	25kT
Ressourcen	50	100	100	100	100	50	50
Erforderl. Merkmal	FR	-	-	-	-	AR	LG
Einschränkungen	-	-	NBR	NBR	NBR	-	-
Besondere Fähigk.	-	-	-	-	-	-	T / TF

	erforderl. Merkmal	Einschränkungen	Besondere Fähigk.
LG	Landschaftsgärtner	NBR Nicht verfügbar bei nur	T Zus. 25% Tarnung
FR	Fortschrittli. Robotbergb.	begrenzt bei Robotbergb.	TF Terraformt 1%

							
	Stargate 100/500	Stargate 7/300	Stargate 150/600	Stargate 300/500	Stargate 100/?	Stargate 7/800	Stargate 7/?
Sicheres Gewicht	100kT	unbegr.	150kT	300	100	unbegr.	unbegr.
Sichere Reichw.	250Lj	300Lj	600Lj	500Lj	unbegr.	800Lj	ungegr.
Konstruktion	5	10	7	13	12	18	24
Triebwerke	5	6	11	9	16	12	19
Ironium	50kT	50kT	50kT	50kT	50kT	50kT	50kT
Boronium	20kT	20kT	20kT	20kT	20kT	20kT	20kT
Germanium	20kT	20kT	20kT	20kT	20kT	20kT	20kT
Ressourcen	200	250	500	600	700	700	800
Erforderl. Merkmal	--	WR	--	--	WR	WR	WR
Einschränkungen	NWR	--	NWR	NWR	--	--	--

					
	Beschleuniger 5	Beschl. 6	Super Beschl. 7	Super Beschl 8	Super Beschl. 9
Warp-Geschw.	5	6	7	8	9
Energie	10	14	18	22	13
Ironium	24kT	24kT	100kT	24kT	24kT
Boronium	20kT	20kT	100kT	20kT	20kT
Germanium	20kT	20kT	100kT	20kT	20kT
Ressourcen	70	144	512	256	324
Erforderl. Merkmal	MP	MP	--	MP	MP

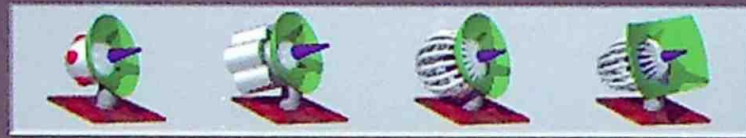
				
	Ultra Beschl. 10	Ultra Beschl. 11	Ultra Beschl. 12	Ultra Beschl. 13
Warp-Geschw.	10	11	12	13
Energie	15	17	20	24
Ironium	100kT	24kT	24kT	24kT
Boronium	100kT	20kT	20kT	20kT
Germanium	100kT	20kT	20kT	20kT
Ressourcen	968	484	576	676
Erforderl. Merkmal	--	MP	MP	MP

erforderl. Merkmal
WR Weltraumreisender
MP Materiephysiker
Einschränkungen
NWR Weltraumreisende nicht

GEBÄUDE



	Fernglas 50	Fernglas 90	Spähaube 150	Spähaube 220	Spähaube 280
Reichweite	50	90	150	220	280
Elektronik	—	1	3	6	8
Ironium	10kT	10kT	10kT	10kT	10kT
Boranium	10kT	10kT	10kT	10kT	10kT
Germanium	70kT	70kT	70kT	70kT	70kT
Ressourcen	100	100	100	100	100



	Argusauge 320X	Argusauge 400X	Argusauge 500X	Argusauge 620X
Normale Reichw.	320	400	500	620
Durchdr. Reichw.	160	200	250	310
Elektronik	10	13	16	23
Energie	3	4	5	7
Biotechnologie	3	6	7	9
Ironium	10kT	10kT	10kT	10kT
Boranium	10kT	10kT	10kT	10kT
Germanium	70kT	70kT	70kT	70kT
Ressourcen	100	100	100	100

Alternative Bewußtseins Ebene: Keine Verteidigungssysteme verfügbar
 Nur einfache Scanner: Argusaugen-Scanner nicht verfügbar



	SDI	Raketen Batterie	Laser Batterie	Planetarer Schild	Neutronen Schild
40 Einh. schützen	33%	55%	62%	70%	79%
80 Einh. schützen	55%	80%	86%	91%	95%
Energie	—	5	10	16	23
Ironium	5kT	5kT	5kT	5kT	5kT
Boranium	5kT	5kT	5kT	5kT	5kT
Germanium	5kT	5kT	5kT	5kT	5kT
Ressourcen	15	15	15	15	15

Kriegsfürsten/Alternative Bewußtseins Ebene: Nicht alle Verteidigungssysteme verfügbar



	Globales TF ±3	Globales TF ±5	Globales TF ±7	Globales TF ±10	Globales TF ±15	Globales TF ±20	Globales TF ±25	Globales TF ±30
Änd. Schwerkr.	3%	5%	7%	10%	15%	20%	25%	30%
Änderung Temp.	3%	5%	7%	10%	15%	20%	25%	30%
Änderung Str.	3%	5%	7%	10%	15%	20%	25%	30%
Biotechnologie	—	3	6	9	13	17	22	25
Ressourcen	70	70	70	70	70	70	70	70

Globales Terraforming nur in Verbindung mit der entspr. Nebeneigenschaft.



	Schwerkr. ±3	Schwerkr. ±7	Schwerkr. ±11	Schwerkr. ±15	Temp ±3	Temp ±7	Temp ±11	Temp ±15
Änd. Schwerkr.	3%	7%	11%	15%	—	—	—	—
Änderung Temp.	—	—	—	—	3%	7%	11%	15%
Biotechnologie	1	2	3	4	1	2	3	4
Triebwerke	1	5	10	16	—	—	—	—
Energie	—	—	—	—	1	5	10	16
Ressourcen	100	100	100	100	100	100	100	100



	Strahlung ±3	Strahlung ±7	Strahlung ±11	Strahlung ±15
Änderung Str.	3%	7%	11%	15%
Biotechnologie	1	2	3	4
Waffen	1	5	10	16
Ressourcen	100	100	100	100

MINI-KOLONISIERUNGSSCHIFF



Nur Schnelle Pioniere

Triebw.	Fracht	Mech.
mind. 1	10kT	bis zu 1

Treibst.-Kap.	150mg	Ironium	2kT
Panzerung	10dp	Germanium	2kT
Gewicht	8kT	Ressourcen	3

KOLONISIERUNGSSCHIFF



Triebw.	Fracht	Mech.
mind. 1	25kT	bis zu 1

Treibst.-Kap.	200mg	Ironium	10kT
Panzerung	20dp	Germanium	15kT
Gewicht	20kT	Ressourcen	20

MINI BOMBER



Triebw.	Bombe
mind. 1	bis zu 2

Treibst.-Kap.	120mg	Ironium	20kT
Panzerung	50dp	Beranium	5kT
		Germanium	10kT
Gewicht	28kT	Ressourcen	35
		Konstruktion	1

B-17 BOMBER



Triebw.	Bombe	Bombe	Scanner Elektr. Mech.
mind. 2	bis zu 4	bis zu 4	bis zu 1

Treibst.-Kap.	400mg	Ironium	55kT
Panzerung	175dp	Beranium	18kT
		Germanium	10kT
Gewicht	69kT	Ressourcen	150
		Konstruktion	6

TARNKAPPEN-BOMBER

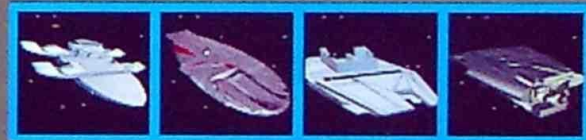


Nur für Super-Tarner verfügbar

Triebw.	Bombe	Scanner Elektr. Mech.
	bis zu 4	bis zu 1
mind. 2	Bombe	Elektr.
	bis zu 4	bis zu 3

Treibst.-Kap.	750mg	Ironium	55kT
Panzerung	225dp	Beranium	18kT
		Germanium	15kT
Gewicht	70kT	Ressourcen	175
		Konstruktion	8

B-52 BOMBER

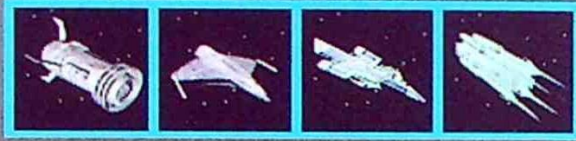


Triebw.	Bombe	Bombe	Scanner Elektr. Mech.
	bis zu 4		
	Schild	Bombe	
	mind. 3	bis zu 2	
	Bombe	Bombe	
	bis zu 4	bis zu 4	

Treibst.-Kap.	750mg	Ironium	90kT
Panzerung	450dp	Beranium	15kT
		Germanium	10kT
Gewicht	110kT	Ressourcen	280
		Konstruktion	15

AUFKLÄRER

AUFKLÄRER



Triebw. mind. 1	Allg. bis zu 1	Scanner bis zu 1
--------------------	-------------------	---------------------

Treibst.-Kap.	50mg	Ironium	4kT
Panzerung	20dp	Boranium	2kT
		Germanium	4kT
Vorrang	1	Ressourcen	10
Gewicht	8kT	Konstruktion	-

FREGATTE



Triebw. mind. 1	Schild oder Panzer bis zu 2	Allg. bis zu 3	Scanner bis zu 2
--------------------	--------------------------------------	-------------------	---------------------

Treibst.-Kap.	125mg	Ironium	4kT
Panzerung	45dp	Boranium	2kT
		Germanium	4kT
Vorrang	4	Ressourcen	12
Gewicht	8kT	Konstruktion	6

ZERSTÖRER



Treibst.-Kap.	280mg	Ironium	15kT
Panzerung	200dp	Boranium	3kT
		Germanium	5kT
Vorrang	3	Ressourcen	35
Gewicht	30kT	Konstruktion	3

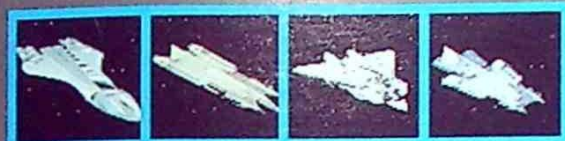
KREUZER



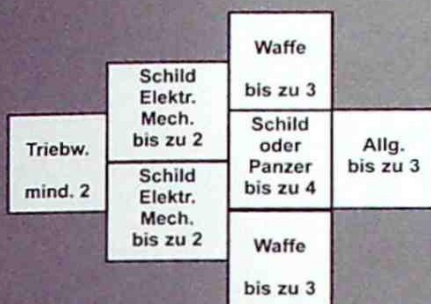
Treibst.-Kap.	600mg	Ironium	40kT
Panzerung	700dp	Boranium	5kT
		Germanium	8kT
Vorrang	5	Ressourcen	85
Gewicht	90kT	Konstruktion	9

Bei Tausendstasas verfügen alle Aufklärermodelle über eingebaute Scanner.

SCHLACHTKREUZER

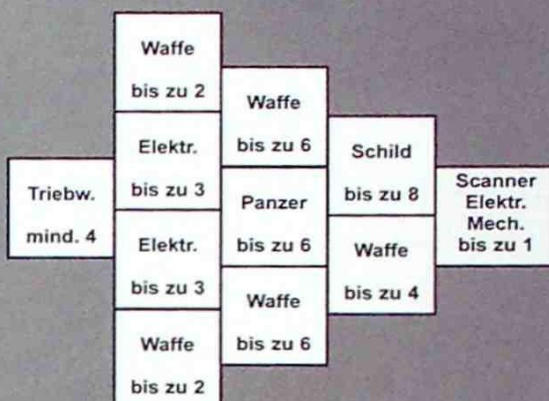
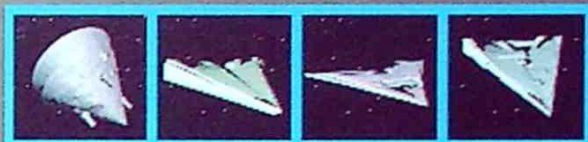


Nur für Kriegsfürsten verfügbar



Treibst.-Kap.	1400mg	Ironium	55kT
Panzerung	1000dp	Boranium	8kT
		Germanium	12kT
Vorrang	5	Ressourcen	120
Gewicht	120kT	Konstruktion	10

SCHLACHTSCHIFF

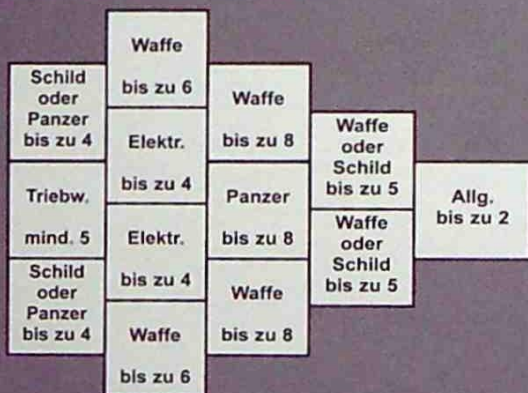


Treibst.-Kap.	2800mg	Ironium	120kT
Panzerung	2000dp	Boranium	25kT
		Germanium	20kT
Vorrang	10	Ressourcen	225
Gewicht	222kT	Konstruktion	13

DREADNOUGHT

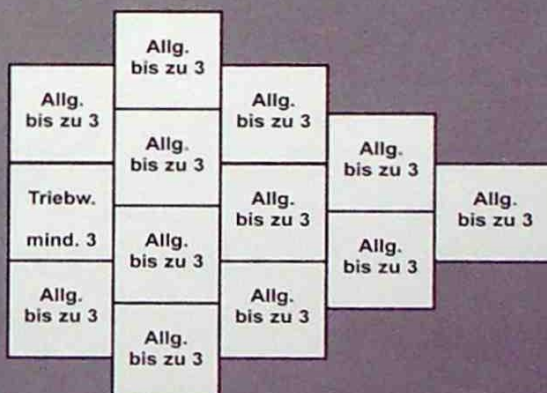


Nur für Kriegsfürsten verfügbar



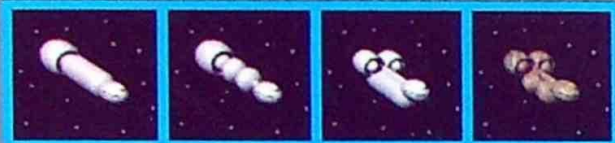
Treibst.-Kap.	4500mg	Ironium	140kT
Panzerung	4500dp	Boranium	30kT
		Germanium	25kT
Vorrang	10	Ressourcen	275
Gewicht	250kT	Konstruktion	16

NUBIAN



Treibst.-Kap.	5000mg	Ironium	78kT
Panzerung	5000dp	Boranium	12kT
		Germanium	12kT
Vorrang	2	Ressourcen	150
Gewicht	100kT	Konstruktion	26

KLEINER FRACHTER



Triebw. mind. 1	Fracht 70kT	Schild oder Panzer bis zu 1	Scanner Elektr. Mech. bis zu 1
--------------------	----------------	--------------------------------------	---

Treibst.-Kap.	130mg	Ironium	12kT
Panzerung	25dp	Germanium	17kT
		Ressourcen	20
Gewicht	25kT	Konstruktion	-

MITTLERER FRACHTER



Triebw. mind. 1	Fracht 210kT	Schild oder Panzer bis zu 1	Scanner Elektr. Mech. bis zu 1
--------------------	-----------------	--------------------------------------	---

Treibst.-Kap.	450mg	Ironium	20kT
Panzerung	50dp	Germanium	19kT
		Ressourcen	40
Gewicht	60kT	Konstruktion	3

GROSSER FRACHTER



Triebw. mind. 2	Fracht 1200kT	Scanner Elektr. Mech. bis zu 2
		Schild oder Panzer bis zu 2

Treibst.-Kap.	2600mg	Ironium	35kT
Panzerung	150dp	Germanium	21kT
		Ressourcen	100
Gewicht	100kT	Konstruktion	8

SUPER-FRACHTER

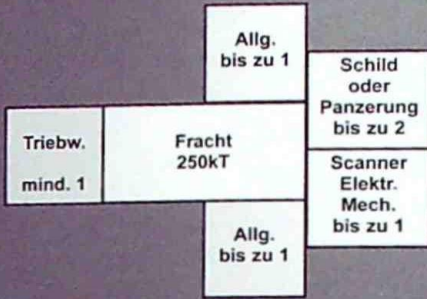


Nur für Starke Verteidiger verfügbar

Triebw. mind. 3	Fracht 3000kT	Scanner Elektr. Mech. bis zu 3
		Schild oder Panzer bis zu 5
		Elektr. bis zu 2

Treibst.-Kap.	8000mg	Ironium	45kT
Panzerung	400dp	Germanium	21kT
		Ressourcen	125
Gewicht	175kT	Konstruktion	13

PRIVATEER

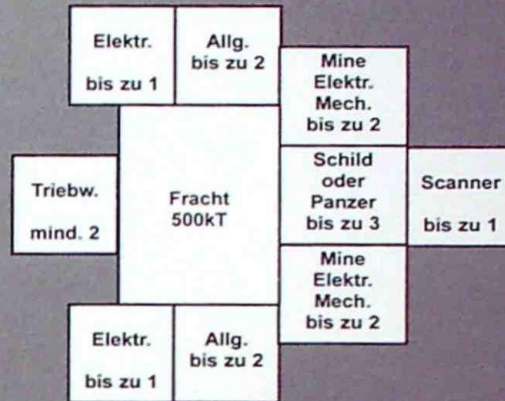


Treibst.-Kap.	650mg	Ironium	50kT
Panzerung	150dp	Boranium	3kT
		Germanium	2kT
Vorrang	3	Ressourcen	50
Gewicht	65kT	Konstruktion	4

ROGUE

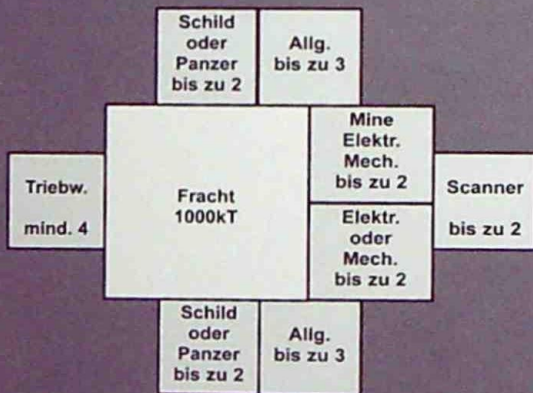


Nur für Super-Tarner verfügbar



Treibst.-Kap.	2250mg	Ironium	80kT
Panzerung	450dp	Boranium	5kT
		Germanium	5kT
Vorrang	4	Ressourcen	60
Gewicht	75kT	Konstruktion	8

GALLEONE

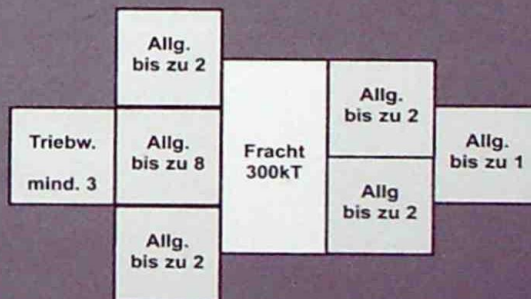


Treibst.-Kap.	2500mg	Ironium	70kT
Panzerung	900dp	Boranium	5kT
		Germanium	5kT
Vorrang	4	Ressourcen	105
Gewicht	125kT	Konstruktion	11

META MORPH



Nur für Schnelle Pioniere verfügbar



Treibst.-Kap.	700mg	Ironium	50kT
Panzerung	500dp	Boranium	12kT
		Germanium	12kT
Vorrang	2	Ressourcen	120
Gewicht	85kT	Konstruktion	10

MINENLEGER

MINI-MINENLEGER



Nur für Gefährliche Minenleger verfügbar

	Mine bis zu 2	Scanner Elektr. Mech. bis zu 1
Triebw. mind. 1	Mine bis zu 2	

Treibst.-Kap.	400mg	Ironium	8kT
Panzerung	60dp	Boranium	2kT
		Germanium	5kT
Gewicht	10kT	Ressourcen	20
		Konstruktion	-

Verdoppelt die Effektivität der eingebauten Minenverteiler

SUPER-MINENLEGER



Nur für Gefährliche Minenleger verfügbar

	Mine bis zu 8	Schild oder Panzer bis zu 3	Scanner Elektr. Mech. bis zu 3
Triebw. mind. 3	Mine bis zu 8		Mine Elektr. Mech. bis zu 3

Treibst.-Kap.	2200mg	Ironium	20kT
Panzerung	1200dp	Boranium	3kT
		Germanium	9kT
Gewicht	30kT	Ressourcen	30
		Konstruktion	15

Verdoppelt die Effektivität der eingebauten Minenverteiler

TREIBSTOFF-TANKER

TREIBSTOFF-TRANSPORTER



Nur für Starke Verteidiger verfügbar

Triebw.	Schild
mind. 1	bis zu 1

Treibst.-Kap.	750mg	Ironium	10kT
Panzerung	5dp	Germanium	5kT
		Ressourcen	50
Gewicht	12kT	Konstruktion	4

Produziert 200mg Treibstoff jährlich
Schiffe in der gleichen Flotte werden 5% schneller repariert

SUPER-TREIBSTOFFTANKER

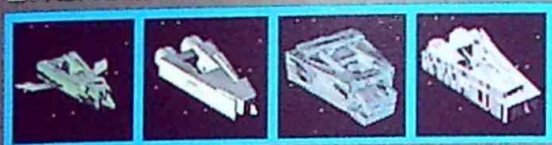


Triebw.	Schild	Scanner
mind. 2	bis zu 2	bis zu 1

Treibst.-Kap.	2250mg	Ironium	20kT
Panzerung	12dp	Germanium	8kT
		Ressourcen	70
Gewicht	111kT	Konstruktion	7

Produziert 200mg Treibstoff jährlich
Schiffe in der gleichen Flotte werden 10% schneller repariert.

ZWERGEN-BERGBAUSCHIFF



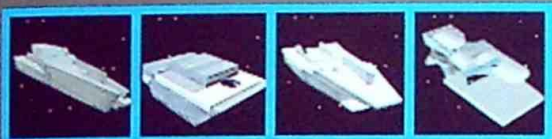
Nur mit Nebeneigenschaft Fortschrittlicher Robot-Bergbau verfügbar

Triebw.	Bergbau
mind. 1	bis zu 2

Ironium	10kT
Germanium	3kT
Ressourcen	20
Konstruktion	--

Treibst.-Kap.	210mg	Gewicht	10kT
Panzerung	100dp		

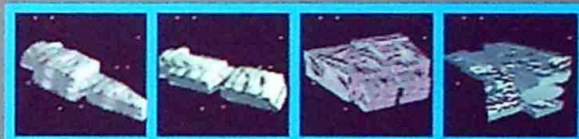
MINI-BERGBAUSCHIFF



Triebw.	Bergbau	Scanner Elektr. Mech.
	bis zu 1	
mind. 1	Bergbau	
	bis zu 1	

Treibst.-Kap.	210mg	Ironium	25kT
Panzerung	130dp	Germanium	6kT
		Ressourcen	50
Gewicht	80kT	Konstruktion	2

BERGBAUSCHIFF



Nur mit Eigensch. Fortschrittli. Robotbergbau

Triebw.	Bergbau	Bergbau	Panzer Scanner Elektr/Mech
	bis zu 2	bis zu 1	
mind. 2	Bergbau	Bergbau	
	bis zu 2	bis zu 1	

Treibst.-Kap.	500mg	Ironium	32kT
Panzerung	475dp	Germanium	6kT
		Ressourcen	110
Gewicht	110kT	Konstruktion	6

MAXI-BERGBAUSCHIFF



Nicht verfgb. mit Eigensch. Begrenzter Robotbergbau

Triebw.	Bergbau	Bergbau	Panzer Scanner Elektr/Mech
	bis zu 4	bis zu 1	
mind. 3	Bergbau	Bergbau	
	bis zu 4	bis zu 1	

Treibst.-Kap.	850mg	Ironium	32kT
Panzerung	1400dp	Germanium	6kT
		Ressourcen	140
Gewicht	110kT	Konstruktion	11

ULTRA-BERGBAUSCHIFF

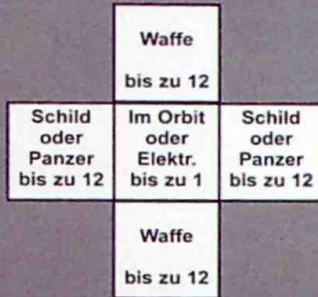


Nur mit Eigensch. Fortschr. Robotbergbau verflugh.

Triebw.	Bergbau	Bergbau	Panzer Scanner Elektr/Mech
	bis zu 4	bis zu 2	
mind. 2	Bergbau	Bergbau	
	bis zu 4	bis zu 2	

Treibst.-Kap.	1300mg	Ironium	30kT
Panzerung	1500dp	Germanium	6kT
		Ressourcen	130
Gewicht	100kT	Konstruktion	14

ORBITALES FORT

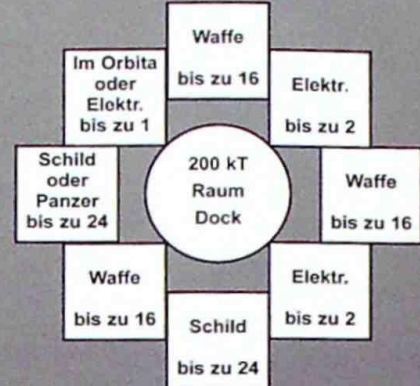


Panzerung	100dp	Ironium	12kT
Vorrang	10	Boranium	—
A.B. Max. Bev.	250k	Germanium	17kT
Konstruktion	—	Ressourcen	40

RAUMDOCK



Nur mit Eigensch. Verbesserte Raumstationen verfügb.



Panzerung	250dp	Ironium	20kT
Vorrang	12	Boranium	5kT
A.B. Max. Bev.	500k	Germanium	25kT
Konstruktion	4	Ressourcen	100

RAUMSTATION

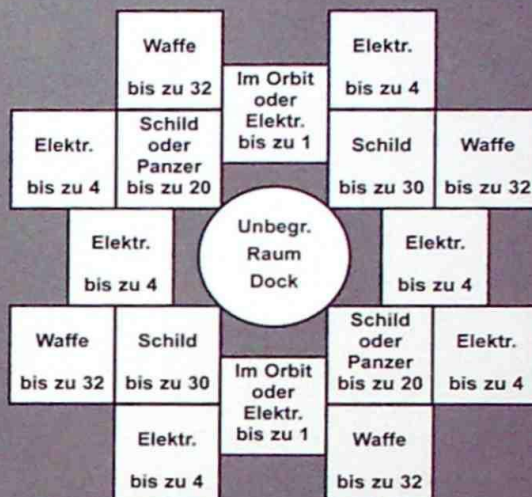


Panzerung	500dp	Ironium	120kT
Vorrang	14	Boranium	80kT
A.B. Max. Bev.	1000k	Germanium	250kT
Konstruktion	—	Ressourcen	600

TODESSTERN



Nur mit Eigensch. Alternative Bewußtseinsebene



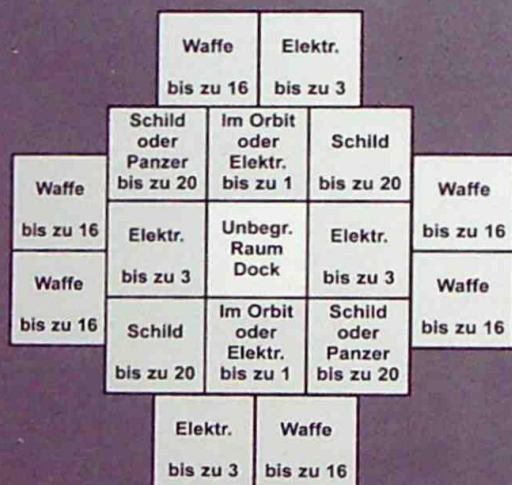
Panzerung 1500dp
Vorrang 18
A.B. Max. Bev. 3000k
Konstruktion 17

Ironium 120kT
Boranium 80kT
Germanium 350kT
Ressourcen 750

ULTRASTATION



Nur mit Eigensch. Verbesserte Raumstationen



Panzerung 1000dp
Vorrang 16
A.B. Max. Bev. 2000k
Konstruktion 12

Ironium 120kT
Boranium 80kT
Germanium 300kT
Ressourcen 600

