

Weltraumstrategie Weltraumstrategie

Stars!

ANLEITUNG

empire
INTERACTIVE

DAS ERSTE WELTRAUMSTRATEGIESPIEL

Weltraumstrategie

Weltraumstrategie

empire[®]
I N T E R A C T I V E

USG-STARSCDRGR



STARS!

Das Weltraum Strategie Spiel

SPIELFÜHRER

<http://www.webmap.com/stars!>
rec.games.computer.stars

URHEBERSCHUTZRECHT UND DANKSAGUNGEN

Design und Programmierung	Jeff McBride und Jeff Johnson
Zusätzliche Programmierung	Jeffery Krauss
Produzent	Brian Walker
Grafiken	Eric Chang, Michael Miller, Michael Reichmann, Emblazon Multimedia
Musik	Emil Herceg bei Arte Wisdom
Sound-Effekte	Mahendra Sampath
Intro	Minds Eye
Dokumentation	Kurt Kremer, Brett Kremer
Technischer Rat	David Pugh
Spiel-Tester	Bill Bolosky, Dave Buchtal, Kent Cedota, Daniel Chenault, Paul Enfield, Michael Grier, William Herlan, Peter Henriksen, Peter Horodan, Brent Jensen, Mark Kenworthy, Stu Klingman, Steve Kruey, Robert Lamb, Jim Lane, John LeVee, Hilton Lange, Chris McBride, Jeff McCashland, Beth Moursund, Chris Noon, Tony Pacheco, Chris Peltz, Tony Reynolds, Jenifer Schlickbernd, Eric Snapper, Andrew Sterian, Jeff Stone, Richard Sun, David Thiel, Brad Thompson, Thomas Voigt, Ross Youngs
Deutsche Übersetzung	Matthias Goetz, Frank Schwarz, Heiko Tobias bei STC Computerservice
Deutsche Spiel-Tester	Stefan Starck, Thomas Schweller, Thore Schmechtig, Fritz Berger
Besonderer Dank an	Sam Belcher, Peter Celella
Verpackungsgestaltung	Sharon O'Neill, Clare Brown
Produktion	Antony Bond, Gary Lucken

© 1996 Entertainment International (UK) Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Herausgegeben von Empire Interactive

INHALT

Willkommen 1-1

JETZT GEHT'S LOS

Setup/Einzelspiel 2-1

Das Tutorial spielen 2-1

Ein Einzelspiel starten 2-2

Einstellung und Anzeige der Siegbedingungen 2-3

Setup/Multiplayer-Spiele 3-1

Einzelcomputer/Multiplayer-Spiel 3-1

Das Setup von Multiplayer-Spielen in Netzwerken 3-4

Setup Multiplayer-Spiele / Modem, FTP, E-Mail 3-7

Festsetzen der Bedingungen für den Sieg 3-10

Integrieren von Erweiterungsspielern 3-10

Wenn du einen Zug verpasst 3-12

Paßwörter 3-12

So findet man Mitspieler über das Internet 3-13

Ein Programm zum Starten verwenden? 3-13

Entwerfen eines Universums von der Kommandozeile 3-13

Was jeder STARS! Spieler wissen sollte 4-1

Anpassung von STARS! an deine Videoauflösung 4-1

Wiederholen eines vorangegangenen Zuges 4-2

Spiel speichern 4-2

IV INHALT

- STARS! beenden 4-4
- Optionen für das Starten von STARS! 4-5
- Kopierschutz 4-7

DER STARS!-BILDSCHIRM

- Der STARS!-Bildschirm 5-1
 - Bildschirm-Layout 5-1
 - Kommandofenster 5-2
 - Nachrichtenfenster 5-11
 - Scanner-Fenster 5-12
 - Informationsfenster 5-17

DAS STARS! SPIEL

- Planeten 6-1
 - Deine Heimatwelt und andere bewohnte Planeten 6-1
 - Bevölkerung 6-2
 - Erze 6-4
 - Bergwerke 6-5
 - Fabriken 6-5
 - Bauen von planetaren Verteidigungsanlagen 6-5
 - Bodengestützte Scanner 6-6
 - Raumstationen 6-7
 - Stargates 6-10
 - Materiebeschleuniger/Einführung 6-11
 - Terraforming 6-14
 - Planetenbericht 6-21
- Produktion 7-1
 - Wie die Produktion funktioniert 7-1
 - Einfügen eines Auftrags in die Produktionsliste 7-2
 - Entfernen eines Auftrags aus der Produktionsliste 7-3
 - Produktionsschablonen 7-3
 - Löschen einer Auftragsliste 7-7

Einfügen von Auto-Build-Aufträgen in die Produktionsliste	7-9
Ändern der Planeten-Reihenfolge im Produktionsdialog	7-10
Rahmenbedingungen für die Produktion	7-11
Forschung	8-1
Forschungsbereiche	8-1
Details über die Technologien in STARS!	8-2
Forschungsmittelzuteilung	8-4
Forschungskosten	8-5
Raumschiff/Raumstationen-Design	9-1
Was man beim Raumschiffentwurf beachten sollte	9-1
Entwurf eines komplett neuen Modells	9-2
Bearbeiten eines existierenden Bauplans	9-4
Löschen eines existierenden Bauplans	9-5
Anzahl der Baupläne feststellen	9-6
Einbau von Schiffsscannern	9-7
Einbau von Tarnvorrichtungen	9-8
Triebwerke	9-8
Etwas über Raumschiff-Modelle der Mitspieler erfahren	9-10
Handel mit Schiffsbauplänen	9-10
Flotten-Management	10-1
Zusammenstellen von Flotten	10-1
Warp-Geschwindigkeit	10-1
Suchen einer einzelnen Flotte	10-3
Hin- und Herwechseln zwischen Flotten	10-4
Namensvergabe an Flotten	10-4
Treibstoffverbrauch	10-5
Weiterleiten von Flotten	10-7
Treffen zwischen Flotten	10-9
Flotten teilen	10-10
Flotten zusammenlegen	10-10
Flotten verschrotten	10-10
Flottenbericht	10-12

VI INHALT

Navigation 11-1

- Zuweisen von Waypoints und Aufträgen 11-1
- Anmerkungen und Tips zu Waypoints und Scanner 11-2
- Verschieben und Löschen von Waypoints 11-3
- Stargate Navigation 11-3
- Wurmloch Navigation 11-6

Kolonisierung 12-1

- Auswahl des richtigen Planeten 12-1
- Besiedeln eines unbewohnten Planeten 12-2
- Transport von Siedlern in Frachtschiffen 12-3
- Verdammt, hier wohnt ja schon wer! 12-4

Bergbau 13-1

- Bergbau auf kolonisierten Planeten 13-1
- Berechnung der Abnahme der Erzkonzentration 13-2
- Erzkonzentration und Bergbau-Effizienz 13-3
- Ferngesteuerter Bergbau 13-3

Transport von Fracht 14-1

- Verschiffen von Fracht 14-1
- Verladen von Treibstoff und Fracht auf andere Flotten 14-2
- Abwerfen von Fracht 14-2
- Entwerfen von Transport-Blitzaufträgen 14-3
- Beschleunigen von Materiepaketen 14-4

Grundlagen der Schlacht 15-1

- Kämpfe zwischen Flotten 15-1
- Bombardieren von Planeten 15-4
- Bombardement mit Materie-Paketen 15-5
- Bodenkampf 15-6
- Minenfelder 15-6
- Kampf mit Raumstationen 15-10
- Landschaftsgärtner und Terraforming als Waffe 15-10
- Festlegen von Freunden und Feinden 15-11

- Kampfpläne 15-12
- Schlachtbericht 15-17
- Feindliche Flotten im Informationsfenster 15-18
- Feindliche Schiffsbaupläne 15-18
- Flottenbericht über feindliche und fremde Flotten 15-19

- Patrouillen 16-1
 - Auftrag zur Patrouille vergeben 16-1
 - Patrouillen greifen nur Feinde an 16-2
 - Patrouillen und Kampfpläne 16-3

- Scannen und Tarnen 17-1
 - Scanner-Technologie 17-1
 - Auswahl von Flotten im Scannerfenster 17-2
 - Scannen von Planeten 17-3
 - So versteckt man sich vor feindlichen Scannern 17-4
 - Erfassen feindlicher Flotten 17-5
 - Piraterie mit Tarn-Scannern 17-6

- Berichte 18-1
 - Tastatur Shortcuts 18-2
 - Sortieren von Feldern 18-2
 - Der Einfluß der Sortierordnung auf die Anzeige der Planeten und Flotten 18-2
 - Ausdrucken einer Sternenkarte 18-3
 - Export von Informationen in eine Text-Datei 18-3

- Diplomatie und Handel 19-1
 - Spieler-Beziehungen 19-1
 - Handel mit Treibstoff und Mineralien 19-1
 - Handel mit Technologie 19-2
 - Handel mit Schiffen 19-2
 - Handel mit Transdimensionalen Entitäten 19-2
 - Bergbau-Joint Ventures 19-3
 - Landschaftsgärter und Terraforming vom Orbit aus 19-4

DAS ERSCHAFFEN VON RASSEN

- Erschaffen eigener Rassen 20-1
 - Aufrufen des Rassengenerators 20-1
 - Vorteilspunkte 20-1
 - Seite 1: Grundsätzliche Einstellungen 20-2
 - Seite 2: Haupteigenschaften 20-3
 - Seite 3: Nebeneigenschaften 20-11
 - Seite 4: Bevölkerungswachstum 20-13
 - Seite 5: Arbeitsleistung deiner Rasse 20-16
 - Seite 6: Forschungsausgaben 20-17
 - Beenden 20-18

Vordefinierte Rassen 21-1

Die Alternative Bewusstseinsstufen-Rasse 22-1

DIE GEHEIMNISSE VON STARS!

- Die Geheimnisse der Raumschlacht 23-1
 - Über das Kampfboard 23-1
 - Panzerungen, Schilde und Schäden 23-2
 - Waffen und Kampfausrüstungen 23-3
 - Schadensreparatur 23-7
 - Bewegung, Angriffsvorteil und Feuerwechsel 23-8
- Das Innenleben von Tarnvorrichtungen 24-1
 - Tarnwirkung bei leeren Schiffen 24-1
 - Tarnung von Flotten mit mehr als einem Schiff 24-3
 - Die Wirkung mehrerer Tachyon-Detektoren 24-3
 - Anhang: Tarnvorrichtungen 24-3

- Das Innenleben von Materiebeschleunigern 25-1
 - Schadenspotential von Materie-Paketen 25-1
 - Verluste bei zu schnellen Paketen 25-1
 - Geschwindigkeit und Entfernung 25-1
 - Formeln zur Schadensberechnung 25-2
- Das Innenleben von Minenfeldern 26-1
 - Minen-Typen 26-1
 - Aufspüren von Minenfeldern 26-2
 - Tarneinrichtungen von Raumschiffen in Minenfeldern 26-2
 - Rassen-Merkmale und Minenfelder 26-2

ENDE DES BUCHES

- Tastatur Shortcuts A-1
- Technische Tabellen B-1
 - Panzerung B-2
 - Strahlenwaffen B-3
 - Bomben B-4
 - Elektrische Bauteile B-5
 - Triebwerke B-6
 - Baupläne B-7
 - Mechanische Bauteile B-8
 - Minen B-8
 - Bergbau-Roboter B-9
 - Orbitale Ausrüstung B-9
 - Gebäude B-10
 - Scanner B-11
 - Schilder B-11
 - Baupläne/Raumstationen B-12
 - Terraforming B-12
 - Torpedos B-13
- Von STARS! verwendete Dateien C-1
- Frequently Asked Questions D-1
- Glossar GI-1

EINFÜHRUNG

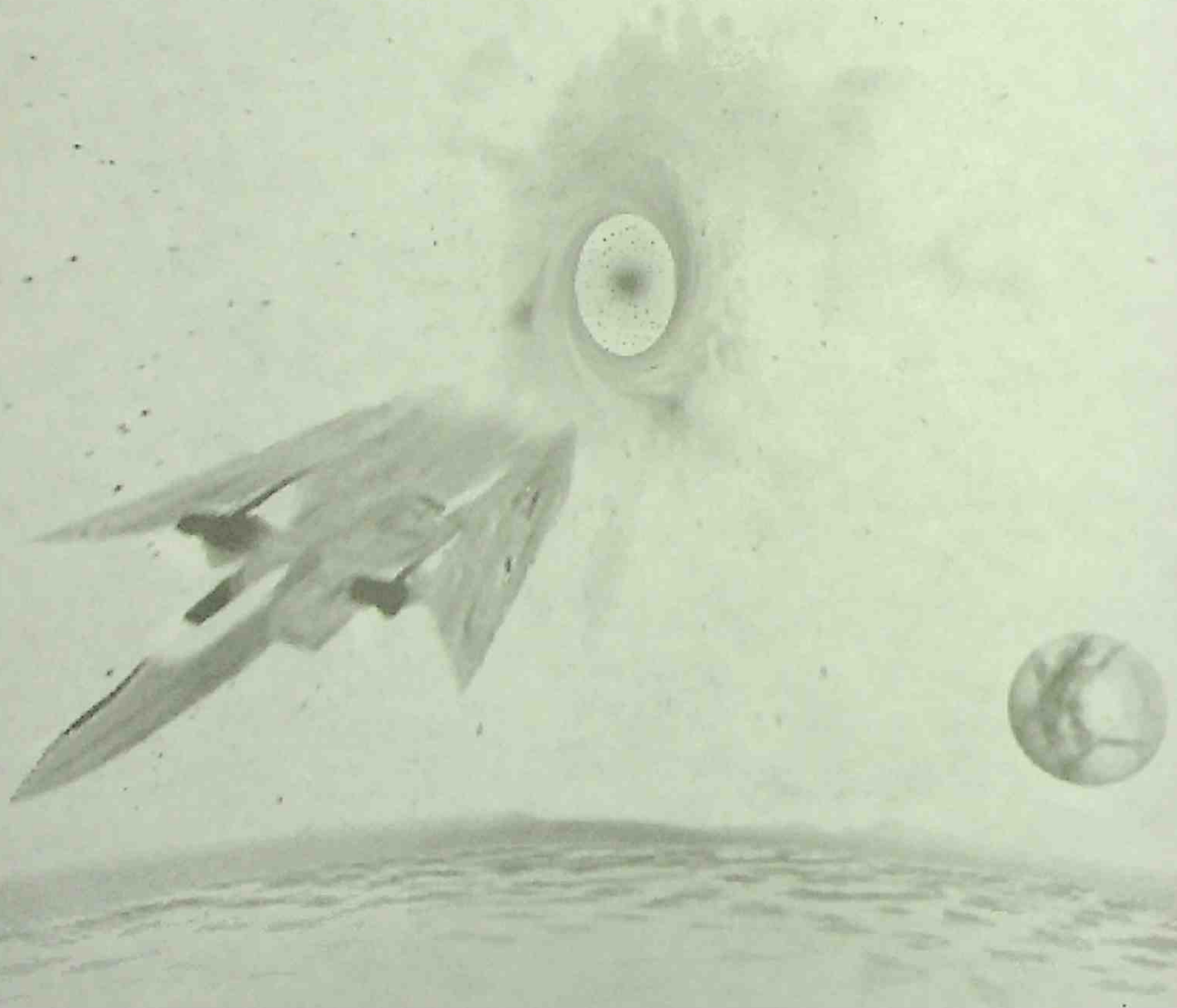
Viele Führer werden beim Kampf groß. Andere ziehen eher die Trockenübung mit weniger Blutvergießen vor. Bei Stars! ist dein Trainingsplatz das Übungsspiel. Benütze es, und die Wahrscheinlichkeit, daß dich schon am Anfang der Computer oder andere erfahrene Spieler an der Nase herumführen wird erheblich sinken.

Die uralten Rassen, die für die Ausgangssituation von Stars! verantwortlich sind haben nie das Übungsspiel gespielt. Lies was ihnen widerfahren ist.



EINFÜHRUNG

Das Buch führt den Leser in die Grundlagen der...
Die ersten Kapitel behandeln die...
Die folgenden Kapitel...
Das Buch ist...
Es ist...
Das Buch...
Es...
Das...
Es...
Das...
Es...



1 WILLKOMMEN IM STARS!-UNIVERSUM

LEZTENDLICH DOCH EIN ZIEMLICH KLEINES UNIVERSUM

Irgendwo in der äußersten Ecke des Universums haben zwei mächtige Rassen (die Sznips, eine crustaceanische Rasse und die Fermis, eine Rasse radioaktiver Plasmatoiden) nicht nur sich selbst vernichtet, sondern auch jede Chance für jede andere höherentwickelte Rasse, sich weiterzuentwickeln und sich auf die Reise in den (beinahe) unendlichen Weltraum zu begeben... Es gab einmal eine Theorie, die behauptete, das Universum bestünde aus miteinander verbundenen Raum/Zeit-Blasen... Die Sznips und die Fermi haben diese Theorie bewiesen... indem sie sie in ihrem mörderischen Krieg alle zum Platzen brachten... Alle - bis auf eine... deine! Diese Raum/Zeit-Blase ist die einzige, die noch übrig ist, und sie ist klein (zu klein) und voll (zu voll) mit ehrgeizigen Spezies, die sich alle daran machen, fremde Planeten zu besiedeln und zwischen den Sternen zu reisen... jede Rasse begierig, diesen kläglichen kleinen Rest zu beherrschen....

Das hört sich nach jeder Menge Ärger an.

WELCHE ROLLE DU HIER SPIELST...

Glücklicherweise existiert das Element, das Hauptbestandteil der Waffen der Sznips und der Fermi war, in diesem Restuniversum nicht. Somit ist der Schaden, den du und deine Kontrahenten verursachen können, begrenzt. In deinem ersten Jahr wirst du gerade in der Lage sein, erste primitive Raumschiffe bauen zu können. Später wirst du dann vielleicht Kreuzer, Bomber und Frachter bauen, die so groß wie kleine Monde sind und Waffen, vor denen deine Feinde erzittern werden. Du besiedelst Planet für Planet, so schnell, wie es deiner Rasse nur möglich ist. Mit ein wenig Glück findest du Artefakte alter Rassen und beschleunigst so deine Forschung, oder du triffst auf seltsame interdimensionale Kreaturen, die dir Wissen anbieten, über das nur sie allein verfügen... und das ganze noch dazu zu günstigen Preisen. Wenn sich eines Tages der Sternenstaub legt, in 100, 200 oder 300 Jahren wirst du oder einer deiner unwürdigen Gegner das Rennen gemacht haben.

Oder du schließt eines Tages -angeschlagen, kriegsmüde, ohne Materialreserven- Friede mit deinen Feinden, schüttelst ein paar "Hände" und genießt den Ruhestand.

Es ist das 2400ste Jahr der Planetären Epoche. Deine Heimatwelt ist reich an Rohstoffen und der technische Fortschritt überspringt immer höhere Hürden. Die politischen Führer sind selbstzufrieden und leicht größenwahnsinnig: Gerade haben sie mit viel Getöse dieses Jahr zum ersten der Galaktischen Epoche erklärt... doch die Bevölkerung sehnt sich nach einem wirklichen Anführer..


DU BIST DER MEISTER-STRATEGE

Benutze das Stars!-Kontrollpult, um deine Planeten und Flotten zu kommandieren, um fremde Welten und neue Zivilisationen zu erforschen - und um deinen Nachbarn mit Nachdruck ihren Platz zuzuweisen.

Im ersten Moment mag Stars! noch etwas kompliziert aussehen: Es gibt jede Menge Fenster, Buttons und Menüs, Texte und Farben... Für all diese Dinge braucht es natürlich noch ein bißchen Erklärung, nur ein ganz kleines bißchen, ...

...aber nicht an dieser Stelle. Vielen Informationen auf dem Bildschirm mußt du die meiste Zeit nur beiläufige Aufmerksamkeit schenken; dennoch sind sie da - für den Zeitpunkt, an dem du sie brauchen wirst. Ohne Bedenken kannst du daher viele Fenster verkleinern, falls sie dich stören sollten.

Damit du vor dem eigentlichen Kampf mit den anderen Rassen einen ersten Einblick in das Spiel bekommst, empfehlen wir dir dringend, zuerst das Übungsspiel zu spielen. Klicke einfach auf **Neues Spiel** im Eröffnungsbildschirm und klicke dann auf **Übungsspiel** im Dialog: Neues Spiel.

Um während des Spiels Hilfe zu erhalten, doppelklicke mit dem linken Mausknopf immer dann, wenn du diesen Cursor siehst: . Denke auch daran, daß du nötigenfalls auf die Hilfe-Buttons in den Dialog-Fenstern klicken oder die Hilfe-Funktionen im Hauptmenü aufrufen kannst.

Tja, und nun kannst du loslegen. Das Universum erwartet dich... und außerdem noch 15 andere abenteuerhungrige Rassen.

Multiplayer-Spiele

Du kannst auf einem einzelnen Computer oder in einem lokalen Netzwerk gegen deine Gegner antreten oder indem du Spielzüge via FTP, Modem E-Mail, Mailboxen oder jede beliebige andere Art von Datenübertragung verschickst. Bis zu 16 Spieler deines Kalibers haben Platz im Stars!-Universum, menschliche Spieler und Computerspieler in jeder beliebigen Kombination.

WAS DU IN DIESER SPIELANLEITUNG FINDEST...

Die Spielanleitung hilft dir beim Setup von Einzel- und Multiplayerspielen, beim Kennenlernen der Bildschirmbestandteile und verät dir im Überblick und en detail alle wichtigen Punkten beim Erschaffen und Erobern eines Universums. Zum schnellen Nachschlagen findest du alle Informationen der Spielanleitung noch einmal in der Stars!-Online-Hilfe.

WIR WÜRDEN GERNE VON DIR HÖREN

Stars! wurde von Strategiespiel-Fanatikern für Spielstrategen aller Schwierigkeitsgrade geschaffen. Fast alle Bestandteile des Spiels gehen auf Anregungen aus der Stars!-Spielerfamilie zurück. Deshalb: Sprich mit uns. Sag uns, was du denkst und was du dir wünschst (aber denke daran, daß Stars! spielzugorientiert ist und bleibt).

Um uns deine Ideen und Reaktionen zukommen zu lassen, schreibst du einfach eine E-Mail an stars@webmap.com.

Mehr über das Stars!-Universum außerhalb deines Universums erfährst du bei einem Besuch auf unserer offiziellen WWW-Seite Waypoint Zero bei www.webmap.com/stars! oder auf der Seite unseres Verlegers bei www.empire.co.uk. Die deutsche Stars! Homepage findest Du bei www.stc-kg.com.

Für den Informationsaustausch oder die Kommunikation mit anderen Stars!-Spielern steht die Usenet-Newsgroup rec.games.computers.stars! zur Verfügung.

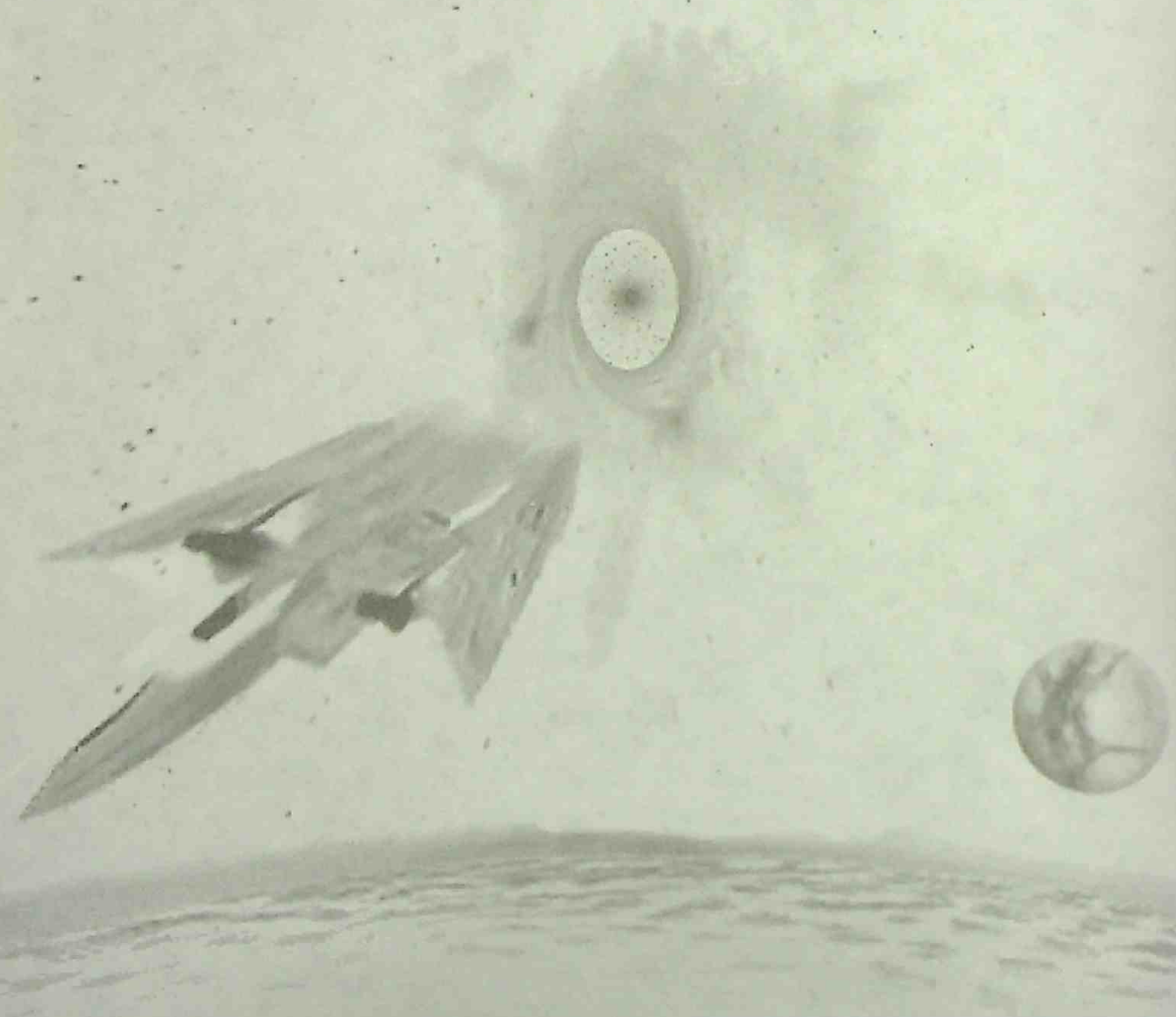
JETZT GEHT'S LOS

Willkommen in der Weltraum-Akademie – hier eine kurze Lektion über das Erstellen eines Universums, das Auswerten von Spielen, und die Bedienung von Stars! innerhalb der Möglichkeiten deines Computers. Hier ist das Handwerkszeug das jeder Führer wissen sollte. Also aufpassen! Du wirst wahrscheinlich nur 10% von dem was du hier lernst brauchen, aber du kannst nie wissen welche 10%.



JETTY CENTER 102

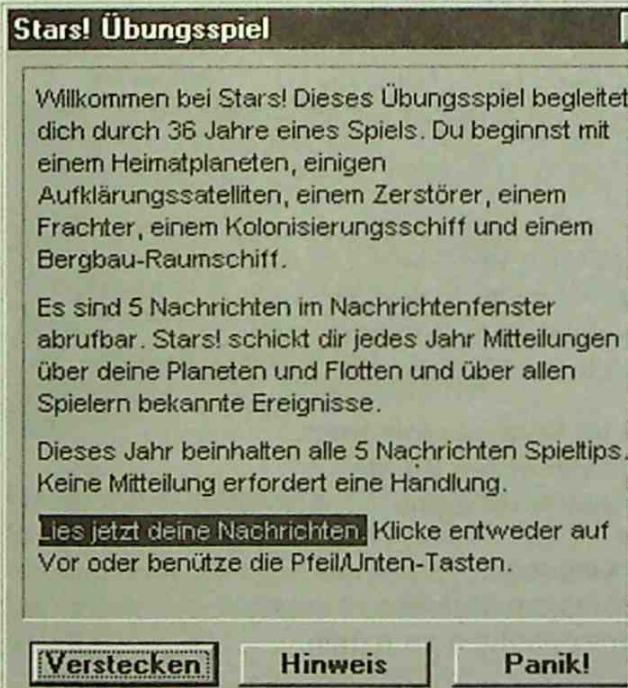
Jetty Center 102 is a new addition to the Jetty Center family. It is a modern, multi-story building that will provide a new home for the Jetty Center's operations. The building is located on the waterfront and will offer a scenic view of the water. It is a prime location for the Jetty Center's operations and will provide a new home for the Jetty Center's staff. The building is a modern, multi-story structure that will provide a new home for the Jetty Center's operations. It is a prime location for the Jetty Center's operations and will provide a new home for the Jetty Center's staff.



2 SETUP / EINZELSPIEL

DAS ÜBUNGSSPIEL

Stars! beinhaltet ein intelligentes Übungsspiel, das im Laufe eines (kurzen) realen Spiels in grundsätzliche Spielstrategien einführt und mit den wichtigsten Spielbestandteilen vertraut macht. Wenn du Stars! noch nie gespielt hast, empfehlen wir dringend, zuerst das Übungsspiel einmal durchzuspielen.



Die aktuelle Anweisung ist hervorgehoben.

- * Klicke einfach auf **Neues Spiel** im Eröffnungsbildschirm, dann auf **Übungsspiel** im Dialog: Neues Spiel. Du kannst das Übungsspiel jederzeit beenden und später an der gleichen Stelle weiterspielen.

- * Um das Übungsspiel später fortzusetzen oder von vorne zu beginnen, klickst du einfach auf **Neues Spiel** und **Übungsspiel** oder auf den **Hilfe(Übungsspiel)-Menüeintrag**.

SO STARTEST DU EIN EINZELSPIEL

Wir empfehlen dir dringend, *zuerst das Übungsspiel* durchzuspielen, bevor du auf eigene Faust loslegst.

Um ein Einzelspiel zu beginnen, gehst du folgendermaßen vor:

1. Klicke auf **Neues Spiel** im Eröffnungsbildschirm oder wähle **Datei (Neu)** im Hauptmenü von Stars!.
2. Im Dialog: Neues Spiel werden der Schwierigkeitsgrad, die Größe des Universums und die Rasse, mit der du spielen möchtest, eingestellt. Wenn du mehr darüber erfahren willst, wie man die Attribute einer Rasse verändert, klickst du auf Rassen-Generator, damit der Rassengenerator erscheint.
3. Wenn du mit den Grundeinstellungen für dein Spiel fertig bist, klickst du auf **OK**. Im folgenden Dialog muß dem Spiel ein Dateiname zugewiesen werden.
4. Gib einen Spielnamen mit einer Länge von maximal acht Zeichen ein; Stars! legt dann eine Menge Dateien an, die Informationen über das Spiel und alle Spieler enthalten. Du kannst dein Spiel dann speichern, wann immer du willst. Wenn du diese Einstellung nicht änderst, speichert Stars! die Spieldateien immer im Stars!-Installations-Verzeichnis.

Jetzt beginnt das Spiel: Deine Heimatwelt erscheint im Kommandofenster, in der Scanneranzeige und im Informationsfenster. In der ersten Runde findest du im Nachrichtenfenster hilfreiche Tips für den Spielbeginn.

5. Nütze die erste Runde, um deinen Heimatplaneten besser kennenzulernen, mit ersten Forschungsarbeiten anzufangen und die Produktion anzukurbeln. Verschicke deine Aufklärungssatelliten zu nahen, unbekanntem Planeten.
6. Wenn du mit deinem Zug fertig bist, wählst du das Menükommando **Zug (berechnen)** oder drückst einfach die F9-Taste. Stars! berechnet sofort eine neue Runde.

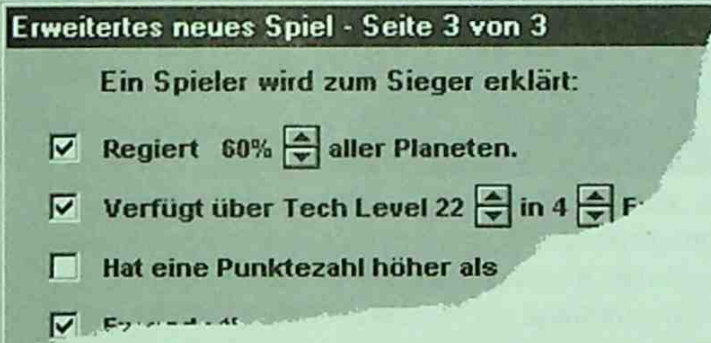
Wie du eine eigene Rasse entwirfst, erfährst du im entsprechenden Kapitel.

Wenn du auf **Erweitertes Spiel** im Dialog: Neues Spiel klickst, kannst du die Anzahl der Computerspieler und die Bedingungen für den Sieg einstellen.

7. Um das Spiel zu beenden, wählst du entweder **Datei (Exit)** oder **Datei (Schließen)** im Hauptmenü. Hast du zu diesem Zeitpunkt in der Runde bereits Veränderung durchgeführt, fordert Stars! dich auf, abzuspeichern. Wenn du nicht speicherst, wird das Spiel beim nächsten Mal genau zu Beginn dieser Runde fortgesetzt; deine Änderungen gehen also verloren.
8. Wenn du das Spiel später dort fortsetzen möchtest, wo du es beendet hast, klickst du im Eröffnungsbildschirm einfach auf **Spiel fortsetzen**. Du kannst dort auch auf **Spiel öffnen** klicken und eine Datei des Formats spielnam.m1 aus der Liste auswählen, um das jeweilige Spiel fortzusetzen.

EINSTELLUNG UND ANZEIGE DER SIEGBEDINGUNGEN

Du kannst auf Seite 3 des erweiterten Spiel-Setups eine oder mehrere Bedingungen für den Spielsieg festlegen oder die von Stars! vorgeschlagenen Bedingungen akzeptieren. Um nach Spielbeginn die Siegbedingungen einzusehen, benützt du das Anzeige (Rasse)-Menükommando und blätterst dich zur Seite 3 des erscheinenden Rasse anzeigen-Dialogs durch.



Da du die Kombination der verschiedenen Siegbedingungen frei wählen kannst, ist es möglich, daß mehr als ein Spieler zum Sieger erklärt wird. Steht ein Gewinner fest, so werden alle Mitspieler in einer Nachricht darüber informiert. Nach dieser Meldung kann das Spiel nichtsdestotrotz fortgesetzt werden.

WICHTIG: Beende Stars! beim ersten Spielen auf jeden Fall mit dem **Datei (Exit)** Kommando. Daraufhin wird das stars.ini-File in deinem Windows-Verzeichnis angelegt; es enthält wichtige Spieleinstellungen und verhindert, daß bei jedem neuen Aufruf wieder die nervtötende Aufforderung zur Eingabe der Registrierungsnummer erscheint.

Bildschirm-Layout

Um das Bildschirmlayout von Stars! grundsätzlich zu ändern benutzt du das **Anzeige (Layout)**-Menükommando. Du kannst außerdem alle Fenster öffnen, schließen, verschieben und in der Größe verändern. Näheres hierzu im Kapitel 5: Der Stars!-Bildschirm.

2-4 JETZT GEHT'S LOS

Du kannst den aktuellen Punktestand mit **Berichte (Punktestand)** einsehen (oder indem du einfach auf F10 drückst) Die Punktestandanzeige gibt Aufschluß über deinen momentanen Punktestand, deinen momentanen Rang innerhalb deiner Mitspieler und zeigt eine Zeitlinie der Punkte seit Spielbeginn.

Punktestände									
	Lotaxolds	Berserker Golems	Picardis	Kurkantians	Mensolds	Nairnians	player 8	The Golems	The Triffon
Planeten:	44	5	12	12	13	32	12	6	30
Raumstationen:	22	4	7	7	4	8	6	5	9
Unbewaffnete Schiffe:	120	41	25	42	49	143	40	2	81
Begleitschiffe:	420	6	189	183	25	59	60	0	44
Schwere Schiffe:	40	0	6	0	2	0	0	0	0
Tech Level:	115	70	82	79	98	80	73	74	85
Ressourcen:	47k	7410	6642	7203	22k	9699	13k	10k	12k
Punkte:	2451	465	569	550	1141	730	713	572	800
Rang:	1	16	14	15	6	10	11	13	9

3 SETUP / MULTIPLAYER-SPIELE

EINZELCOMPUTER / MULTIPLAYER-SPIEL

In einem Multiplayer-Spiel muß eine Person als Host bestimmt werden. Der Spielleiter ist für die Berechnung neuer Runden zuständig und beaufsichtigt im allgemeinen das Spiel. Auch ein Mitspieler kann Host sein.

Was der Host zu tun hat...

Vor dem Setup müssen deine Spieler ihre Rassen entwerfen und dir die Rassendateien zukommen lassen, damit du sie ins Spiel integrieren kannst. Oder du entwirfst für Spieler, denen dieses Vorgehen lieber ist, selber welche.

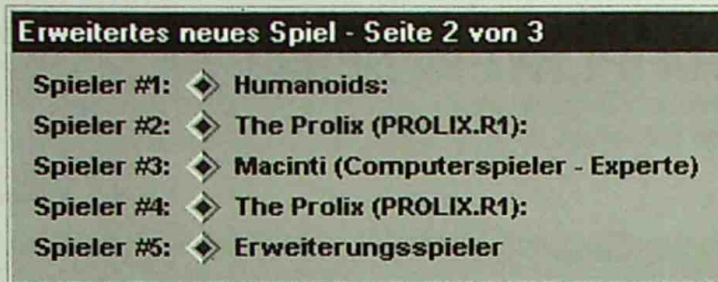
Folgendermaßen läuft das Setup ab:

1. Klicke auf **Neues Spiel** im Eröffnungsbildschirm oder auf **Datei (Neu)** im Stars!-Hauptmenü. Der Dialog: Neues Spiel erscheint.
2. Klicke auf **Erweiterte Optionen** und lege dann solche Dinge wie die Größe des Universums, den Schwierigkeitsgrad, die relativen Startpositionen, beschleunigtes Mailbox-Spiel, die Anzahl und Art der Spieler (menschliche oder Computerspieler) und die Siegbedingungen fest. Vergiß nicht, alle von den Spielern bereitgestellten Rassen-Dateien zu laden. Halte Spielerpositionen für Späteinsteiger bereit, wenn du es für sinnvoll hältst.
3. Die Spielerreihenfolge von Seite 2 des erweiterten Setups wird Teil des Zug-Dateinamens jedes Spielers. Die Zugdatei für Spieler 1 heißt dann *spielnam.m1*, die von Spieler 2 *spielnam.m2* usw.

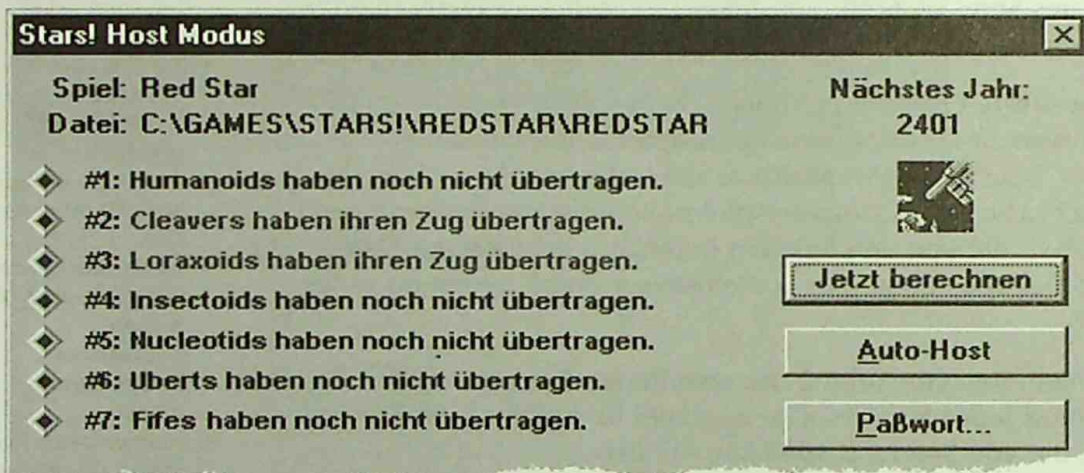
Sieg-Bedingungen

Da du die Kombination der verschiedenen Siegbedingungen frei wählen kannst, ist es möglich, daß mehr als ein Spieler zum Sieger erklärt wird. Steht ein Gewinner fest, so werden alle Mitspieler in einer Nachricht darüber informiert. Nach dieser Meldung kann das Spiel nichtsdestotrotz fortgesetzt werden.

Du kannst den aktuellen Punktestand mit **Berichte (Punktestand)** einsehen (oder indem du einfach auf F10 drückst). Die Punktestandanzeige gibt Aufschluß über deinen momentanen Punktestand, deinen momentanen Rang innerhalb deiner Mitspieler und zeigt eine Zeitlinie der Punkte seit Spielbeginn.



4. Teile jedem Spieler seine Nummer mit. Sie brauchen sie für den Spielbeginn.
5. Du wirst aufgefordert, einen Spielnamen einzugeben. Gib einen bis zu 8 Zeichen langen ein und kümmere dich nicht um das Suffix. Stars! legt ein Bündel von Dateien an, die Daten über das Spiel und die Spieler enthalten. Du kannst das Spiel speichern wann immer du willst. Normalerweise speichert Stars! Spielstände im Installationsverzeichnis.
6. Der Stars! Host-Modus-Dialog erscheint. Lege ein Paßwort fest, wenn du verhindern willst, daß andere Spieler die Spieldatei öffnen können. Klicke auf **Auto Generate**, um das Spiel anzufangen.



7. Hilf deinen Spielern, damit sie kapieren, was sie jetzt tun müssen. Orientiere dich am Abschnitt: Was die Spieler zu tun haben. Wenn du neben deiner Host-Funktion auch selbst Spieler bist, wirst du es u.U. vorziehen, Stars! als weiteren Task noch einmal zu starten. Von einem Task aus spielst du dann, vom anderen aus nimmst du deine Hostaufgaben wahr.
- * Um das Spiel zu beenden, klickst du auf **Beenden** im Host-Dialog.

- * Um das Spiel als Host fortzusetzen, startest du Stars!, klickst dann auf **Spiel öffnen** und lädst die *spielnam.hst*-Datei.

Was die Spieler zu tun haben

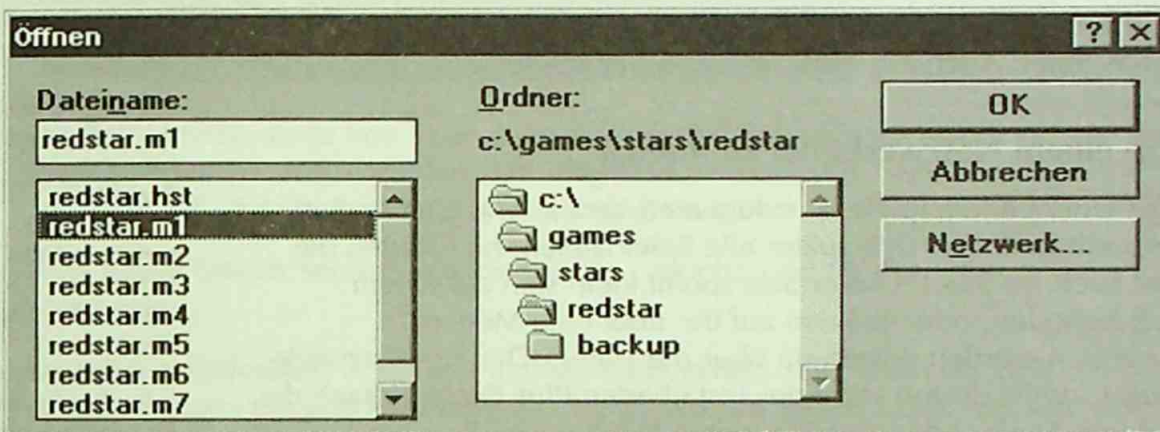
Wenn du Stars! noch nie gespielt hast, *empfehlen wir dir dringend zuerst einmal das Übungsspiel durchzuspielen.*

- * Optional: Entwirf mit dem Rassengenerator eine eigene Rasse und schicke das entsprechende File dem Host, bevor dieser ein neues Spiel einrichtet.

Wie das funktioniert erfährst du im Kapitel 20: Das Entwerfen einer eigenen Rasse.

Wenn der Host das Spiel in seinen Grundzügen entworfen hat, gehst du auf deinem eigenen Computer wie folgt vor:

1. Starte Stars! und klicke auf **Spiel öffnen** im Eröffnungsbildschirm. Lade deine Spieler-Datei, *spielnam.mN*. Der Host muß dir *spielnam* mitteilen.



Das Spiel beginnt: Deine Heimatwelt wird im Kommando-Fenster, auf dem Scannerbildschirm und im Informationsfenster angezeigt. In der ersten Runde findest du Tips zum Spielbeginn in deinem Nachrichten-Fenster. Untersuche deinen Heimatplaneten, setze die Produktion und die Forschung in Gang und schicke Aufklärer auf Erkundungsflüge zu benachbarten Welten.

2. Deine Spiel-Dateien müssen in jeder Runde im gleichen Verzeichnis stehen; in welchem, ist deine Wahl: Wir empfehlen, dafür ein Unterverzeichnis im Stars!-Verzeichnis anzulegen... das macht die Sache etwas einfacher.

3. Wenn du mit einem Zug fertig bist, wählst du das Menükommando Zug (auf neuen warten). Stars! schrumpft und wartet auf eine neue Runde. Wenn die neue Runde fertig ist, piept und blinkt es einmal und zeigt "Runde verfügbar" an.

Wenn du willst, kannst du das Spiel verlassen, bevor du mit deinem Zug fertig bist; bereits vorgenommene Änderungen kannst du speichern, aber auch den Zug von vorn beginnen. Lies das Kapitel über das Beenden von Stars!, um Näheres zu erfahren.

Wenn du für eine oder mehrere Runden nicht mitspielen kannst, hältst du dich an die Anweisungen im Kapitel 'Zeiten der Abwesenheit' auf Seite 3.11

DAS SETUP VON MULTIPLAYER-SPIELEN IN NETZWERKEN

In einem Multiplayer-Spiel muß eine Person als Host bestimmt werden. Der Spielleiter ist für die Berechnung neuer Runden zuständig und beaufsichtigt im allgemeinen das Spiel. Auch ein Mitspieler kann Host sein.

Was der Host in einem Netzwerkspiel zu tun hat

Starte das Spiel in einem allen Spielern verfügbaren Verzeichnis (sharepoint). An diesem Sharepoint befinden sich später alle Spieldateien; hier starten die einzelnen Spieler auch ihr Spiel. Dieser Sharepoint kann sich auf einem lokalen Netzwerk befinden, oder es kann auf ihn über eine Modem-Verbindung zugegriffen werden (Wenn du über die Win95-Dial-up-Netzwerk-Funktionen verfügst, stellst du mit Hilfe des installierten Plus Packs einfach die Verbindung zu einem Server oder einem anderen Windows95-Rechner her). Du kannst Netzwerk-Verbindungen auch mit PC-NFS oder jeder anderen Software, die den gemeinsamen Zugriff auf Verzeichnisse ermöglicht, herstellen.

Bevor du das Spiel startest, läßt du alle Spieler ihre Rassen entwerfen und dir die Rassen-Dateien zur Einbindung zuschicken. Wenn Spieler dieses Vorgehen vorziehen, kannst auch du Rassen für sie entwerfen.

So läuft das Setup:

1. Lege das Sharepoint-Verzeichnis an, das alle Spieldateien enthalten soll. Wir empfehlen ein möglichst simples Vorgehen - ein Spielverzeichnis pro Spiel für alle Spieler. Du kannst dieses Verzeichnis in deinem Stars!-Verzeichnis anlegen - oder wo immer du willst.

Bildschirm-Layout

Wähle **Anzeige (Fenster Layout)** im Hauptmenü, dann **Klein, Mittel oder Groß**, um eine grundsätzliche Veränderung des Layouts herbeizuführen. Du kannst die Fenster auf dem Bildschirm auch nach belieben schließen, öffnen und neu arrangieren. Näheres hierzu in Kapitel 5, Der Stars!-Bildschirm.

Punktstand

Die Entwicklung des Punktstands kannst du mit **Berichte (Punktstand)** verfolgen (oder indem du einfach auf F10 drückst). Die Punktstandanzeige zeigt den aktuellen Punktstand, eine Rangliste und eine Zeitlinie der Punkteentwicklung. Die Bedingungen für den Sieg kannst du nach Spielbeginn über **Anzeige (Rasse)** einsehen, indem du auf Seite 3 des Dialogs: Spieleinstellungen anzeigen wechselst.

2. Klicke auf **Neues Spiel** im Eröffnungsdialog oder auf **Datei (Neu)** im Stars!-Hauptmenü. Der Dialog: Neues Spiel erscheint.
3. Klicke auf **Erweiterte Optionen** und lege dann solche Dinge wie die Größe des Universums, den Schwierigkeitsgrad, die relativen Startpositionen, beschleunigtes Mailbox-Spiel, die Anzahl und Art (menschliche oder Computerspieler) und die Siegbedingungen fest. Vergiß nicht, alle von den Spielern bereitgestellten Rassen-Dateien zu laden. Halte Spielerpositionen für Späteinsteiger bereit, wenn du es für sinnvoll hältst.

Erweitertes neues Spiel - Seite 2 von 3

Spieler #1: ♦ **Humanoids:**
Spieler #2: ♦ **The Prolix (PROLIX.R1):**
Spieler #3: ♦ **Macinti (Computerspieler - Experte)**
Spieler #4: ♦ **The Prolix (PROLIX.R1):**
Spieler #5: ♦ **Erweiterungsspieler**

Sieg-Bedingungen

Da du die Kombination der verschiedenen Siegbedingungen frei wählen kannst, ist es möglich, daß mehr als ein Spieler zum Sieger erklärt wird. Steht ein Gewinner fest, so werden alle Mitspieler in einer Nachricht darüber informiert. Nach dieser Meldung kann das Spiel nichtsdestotrotz fortgesetzt werden.

Die Bedingungen für den Sieg kannst du nach Spielbeginn über **Anzeige (Rasse)** einsehen, indem du auf Seite 3 des Dialogs: Spieleinstellungen anzeigen wechselst.

Die Spielerreihenfolge von Seite 2 des erweiterten Setups wird Teil des Zug-Dateinamens jedes Spielers. Die Zugdatei für Spieler 1 heißt dann *spielnam.m1*, die von Spieler 2 *spielnam.m2* usw.

4. Teile jedem Spieler seine Nummer mit. Sie brauchen sie für den Spielbeginn.
5. Du wirst aufgefordert, einen Spielnamen einzugeben. Gib einen bis zu 8 Zeichen langen ein und kümmere dich nicht um das Suffix. Stars! legt ein Bündel von Dateien an, die Daten über das Spiel und die Spieler enthalten. Du kannst das Spiel speichern wann immer du willst. Speichere das Spiel im geteilten Verzeichnis.
6. Wähle **Auto Generate** im Host-Dialog. Der Dialog schrumpft und wartet, daß alle Spieler ihre Züge übertragen. Stars! übermittelt Züge automatisch in das gemeinsame Verzeichnis. Nachdem das passiert ist, berechnet Stars! automatisch eine neue Runde und fällt in den Wartezustand zurück.
7. Wenn du die Berechnung einer neuen Runde erzwingen willst, doppelklickst du auf das Stars!-Host-Icon und wählst dann **Jetzt berechnen** im Host-Dialog. Um auf automatische Berechnung zurückzustellen, wählst du einfach wieder **Auto Generate**. Stars! führt auf jeden Fall alle existierenden Befehle von Spielern, die ihren Zug nicht übermittelt haben, aus. Alle Nachrichten aus den verpaßten Zügen (entdeckte Planeten, ausgetragene Schlachten) werden ihnen zugestellt, wenn sie die neue Runde laden.

8. Hilf den Spielern zu verstehen, was sie tun müssen; orientiere dich dabei einfach am Abschnitt 'Was die Spieler in einem Netzwerkspiel zu tun haben'. Wenn du Host und Spieler bist, empfiehlt es sich, für beide Aufgaben zwei verschiedene Tasks zu starten.

- * Um das Spiel zu beenden, klickst du auf **Beenden** im Host-Dialog.
- * Um das Spiel fortzusetzen, klickst du auf **Spiel laden** und lädst die *spielnam.hst*-Datei.

Was die Spieler in einem Netzwerkspiel zu tun haben

Wenn du Stars! noch nie gespielt hast, *empfehlen wir dir dringend, zuerst einmal das Übungsspiel durchzuspielen.*

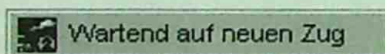
- * Optional: Entwirf mit dem Rassengenerator eine eigene Rasse und schicke das entsprechende File dem Host, bevor dieser ein neues Spiel einrichtet.

Sobald der Host das Spiel entworfen hat, gehst du auf dem Rechner, an dem du spielst, folgendermaßen vor:

1. Starte Stars! und klicke im Eröffnungsbildschirm auf **Spiel laden**. Lade deine Spielerdatei *spielnam.mN*. Diese Datei sollte im geteilten (sharepoint) Verzeichnis zu finden sein. Der Host muß dir auch den *Spielnamen* mitteilen.

Das Spiel beginnt: Deine Heimatwelt wird im Kommando-Fenster, auf dem Scannerbildschirm und im Informationsfenster angezeigt. In der ersten Runde findest du Tips zum Spielbeginn in deinem Nachrichten-Fenster. Untersuche deinen Heimatplaneten, setze die Produktion und die Forschung in Gang und schicke Aufklärer auf Erkundungsflüge zu benachbarten Welten.

2. Wenn du mit einem Zug fertig bist, wählst du das Menükommando **Zug (auf neuen warten)**. Stars! schrumpft und wartet auf eine neue Runde.



Wenn die neue Runde fertig ist, piept und blinkt es einmal und zeigt "Runde verfügbar" an.

Wenn du willst, kannst du das Spiel verlassen, bevor du mit deinem Zug fertig bist; bereits vorgenommene Änderungen kannst du speichern, aber auch den Zug von vorn beginnen. Lies das Kapitel über das Beenden von Stars!, um Näheres zu erfahren.

Wie das funktioniert, erfährst du im Kapitel 20: Das Entwerfen einer eigenen Rasse.

Bildschirm-Layout

Wähle **Anzeige (Fenster Layout)** im Hauptmenü, dann **Klein, Mittel** oder **Groß**, um eine grundsätzliche Veränderung des Layouts herbeizuführen. Du kannst die Fenster auf dem Bildschirm auch nach belieben schließen, öffnen und neu arrangieren. Näheres hierzu in Kapitel 5, Der Stars!-Bildschirm.

Wenn du für eine oder mehrere Runden nicht mitspielen kannst, hältst du dich an die Anweisungen im Kapitel 'Zeiten der Abwesenheit' auf Seite 3.11

SETUP MULTIPLAYER-SPIELE / MODEM, FTP, E-MAIL

In einem Multiplayer-Spiel muß eine Person als Host bestimmt werden. Der Spielleiter ist für die Berechnung neuer Runden zuständig und beaufsichtigt im allgemeinen das Spiel. Auch ein Mitspieler kann Host sein.

Was der Host in einem Modem/FTP/E-Mail-Multiplayerspiel zu tun hat

Stars! ist spielzugorientiert, nicht interaktiv. Dadurch können Spielzüge und -runden via Modem übertragen werden. Dies funktioniert über Mailbox, E-Mail, FTP oder jede andere Methode der Übertragung. Es gibt keine speziellen Modem-Transfer-Protokolle... es werden nur einfach Dateien up/downgeloadet.

Bevor du das Spiel startest, läßt du alle Spieler ihre Rassen entwerfen und dir die Rassen-Dateien zur Einbindung zuschicken. Wenn Spieler dieses Vorgehen vorziehen, kannst auch du Rassen für sie entwerfen.

So läuft das Setup:

1. Klicke auf **Neues Spiel** im Eröffnungsbildschirm oder **Datei (Neu)** aus dem Stars!-Hauptmenü. Der Dialog: Neues Spiel erscheint.
2. Klicke auf **Erweitertes Spiel** und lege dann solche Dinge wie die Größe des Universums, den Schwierigkeitsgrad, die relativen Startpositionen, beschleunigtes Mailbox-Spiel, die Anzahl und Art der Spieler (menschliche oder Computerspieler) und die Siegbedingungen fest. Vergiß nicht, alle von den Spielern bereitgestellten Rassen-Dateien zu laden. Halte Spielerpositionen für Späteinsteiger bereit, wenn du es für sinnvoll hältst.

Punkttestand

Die Entwicklung des Punkttestands kannst du mit **Berichte (Punkttestand)** verfolgen (oder indem du einfach auf F10 drückst). Die Punkttestandanzeige zeigt den aktuellen Punkttestand, eine Rangliste und eine Zeitlinie der Punkteentwicklung. Die Bedingungen für den Sieg kannst du nach Spielbeginn über **Anzeige (Rasse)** einsehen, indem du auf Seite 3 des Dialogs: Spieleinstellungen anzeigen wechselst.

Tip

Denke an das beschleunigte Mailbox-Spiel im erweiterten Spiel-Setup. Mit dieser Option kannst du das Spiel beschleunigen.

Erweitertes neues Spiel - Seite 2 von 3

Spieler #1: ♦ Humanoids:
Spieler #2: ♦ The Prolix (PROLIX.R1):
Spieler #3: ♦ Macinti (Computerspieler - Experte)
Spieler #4: ♦ The Prolix (PROLIX.R1):
Spieler #5: ♦ Erweiterungsspieler

Die jeweilige Position in der Reihenfolge der Spieler auf Seite 2 des Dialogs wird Bestandteil jedes Spielzug-Files eines Spielers. Die Spielzugdatei für Spieler 1 heißt *spielnam.m1*, für Spieler 2 *spielnam.m2* usw..

3. Du wirst aufgefordert, einen Spielnamen einzugeben. Gib einen bis zu 8 Zeichen langen ein und kümmere dich nicht um das Suffix. Stars! legt ein Bündel von Dateien an, die Daten über das Spiel und die Spieler enthalten. Du kannst das Spiel speichern wann immer du willst. Normalerweise speichert Stars! Spielstände im Installationsverzeichnis.
4. Der Stars!-Host-Dialog erscheint. Klicke auf **Beenden**, um das Spiel anzuhalten, bis alle Spieler ihren Zug übermittelt haben. Wenn du etwas anderes zu tun hast, aber Stars! weiterlaufen lassen willst, klickst du auf **Auto Generate**.
5. Vor dem ersten Zug muß jeder Spieler die Universums-Datei, *spielnam.xy*, und sein jeweiliges Spieler-File, *spielnam.mN* (N = Spielernummer), downloaden. Alternativ kannst auch du die beiden Dateien jedem Spieler uploaden. Diese Dateien befinden sich in dem Verzeichnis, in dem du das Spiel gespeichert hast.
6. Hilf den Spielern zu verstehen, was sie tun müssen; orientiere dich dabei einfach am Abschnitt 'Was die Spieler zu tun haben' (Modem etc.). Wenn du Host und Spieler bist, empfiehlt es sich, für beide Aufgaben zwei verschiedene Tasks zu starten.

Nachdem dir jeder Spieler seinen Zug zugeschickt hat (also das Log-File *spielnam.xN*), gehst du folgendermaßen weiter vor:

1. Platziere die Log-Files alle in dem Verzeichnis, in dem du das Spiel eingerichtet hast.
2. Starte Stars! (falls es nicht eh schon läuft), klicke auf **Spiel laden** und lade die Host-Datei *spielnam.hst*.
3. Wenn im Host-Modus das automatische Berechnen aktiviert ist, generiert Stars! automatisch eine neue Runde, sobald du die Spieler-Dateien ins Spielverzeichnis kopiert hast. Wenn du neue Runden von Hand berechnen läßt, mußst du im Host-Dialog **Jetzt berechnen** wählen. Stars! führt auf jeden Fall alle existierenden Befehle von Spielern, die ihren Zug nicht übermittelt haben, aus. Alle Nachrichten aus den verpaßten Zügen (entdeckte Planeten, ausgetragene Schlachten) werden ihnen zugestellt, wenn sie die neue Runde laden.

Sieg-Bedingungen

Da du die Kombination der verschiedenen Siegbedingungen frei wählen kannst, ist es möglich, daß mehr als ein Spieler zum Sieger erklärt wird. Steht ein Gewinner fest, so werden alle Mitspieler in einer Nachricht darüber informiert. Nach dieser Meldung kann das Spiel nichtsdestotrotz fortgesetzt werden. Die Bedingungen für den Sieg kannst du nach Spielbeginn über **Anzeige (Rasse)** einsehen, indem du auf Seite 3 des Dialogs: Spieleinstellungen anzeigen wechselst.

4. Sobald die neue Runde berechnet wurde, informierst du alle Spieler, daß diese verfügbar ist. Entweder schickst du das aktualisierte *gamename.mN-File* jedem Spieler zu, oder du ermöglichst es, daß die Spieler es sich bei dir downloaden.

Was die Spieler zu tun haben (Modem etc.)

Optional: Entwirf mit dem Rassengenerator eine eigene Rasse und schicke das entsprechende File dem Host, bevor dieser ein neues Spiel einrichtet.

Wenn der Host das Spiel in seinen Grundzügen entworfen hat, gehst du auf deinem eigenen Computer wie folgt vor:

Besorge dir das *spielnam.xy* und *spielnam.mN* File, wobei *spielnam* für den vom Host eingegebenen Spiel-Namen steht und N für deine Spieler-Nummer.

Lege diese Dateien im Spielverzeichnis ab, das du auf deinem Computer erzeugt hast. Deine Spiel-Dateien müssen in jeder Runde im gleichen Verzeichnis stehen. Du kannst für jedes Spiel ein eigenes Verzeichnis anlegen oder ein Verzeichnis für alle Spiele verwenden. Auf jeden Fall solltest du die Sache nicht zu kompliziert machen.

1. Starte Stars! und klicke im Eröffnungsbildschirm auf **Spiel laden**. Lade deine Spielerdatei *spielnam.mN*.

Das Spiel beginnt: Deine Heimatwelt wird im Kommando-Fenster, auf dem Scannerbildschirm und im Informationsfenster angezeigt. In der ersten Runde findest du Tips zum Spielbeginn in deinem Nachrichten-Fenster. Untersuche deinen Heimatplaneten, setze die Produktion und die Forschung in Gang und schicke Aufklärer auf Erkundungsflüge zu benachbarten Welten.

2. Wähle **Datei (Speichern und senden)**, dann **Datei (Exit)**: Falls ihr eure Züge ziemlich schnell austauscht oder du deinen Computer für längere Zeit angeschaltet läßt, kannst du ebenfalls **Runde (auf neue warten)** benutzen-das ist natürlich einfacher.

Wenn du willst, kannst du das Spiel verlassen, bevor du mit deinem Zug fertig bist; bereits vorgenommene Änderungen kannst du speichern, aber auch den Zug von vorn beginnen. Lies das Kapitel über das Beenden von Stars!, um Näheres zu erfahren.

3. Uploade oder e-maile dein eigenes Logfile, *spielnam.xN* zum Host.

Bildschirm-Layout

Wähle Anzeige (Fenster Layout) im Hauptmenü, dann **Klein**, **Mittel** oder **Groß**, um eine grundsätzliche Veränderung des Layouts herbeizuführen. Du kannst die Fenster auf dem Bildschirm auch nach belieben schließen, öffnen und neu arrangieren. Näheres hierzu in Kapitel 5, Der Stars!-Bildschirm.

Wenn du für eine oder mehrere Runden nicht mitspielen kannst, hältst du dich an die Anweisungen im Kapitel: Zeiten der Abwesenheit auf Seite 3.11

FESTSETZEN DER BEDINGUNGEN FÜR DEN SIEG

Du kannst eine oder mehrere Voraussetzungen für einen Sieg auswählen. Wirf einen Blick auf die Seite 3 des erweiterten Spiel-Setup-Dialogs. Oder du übernimmst einfach die von Stars! vorgeschlagenen Konditionen. Um dich während eines Spiels über die voreingestellten Bedingungen für den Sieg zu informieren, kannst du auf Seite 3 des Spieleinstellungen anzeigen-Dialogs nachschauen.

Da du Auswahl und Kombination der Siegbedingungen kontrollierst, können mehrere Spieler zum Sieger erklärt werden. Gibt es einen Sieger, werden alle Mitspieler informiert. Das Spiel kann dann trotzdem fortgesetzt (oder beendet) werden.

Du kannst die Punkteentwicklung mit dem Kommando **Berichte (Punktestand)**, oder indem du F10 drückst, verfolgen. Die Punktestandanzeige zeigt deinen Punktestand, deine gegenwärtige Platzierung und eine Entwicklung der Punkte von Spielbeginn an.

DAS INTERGRIEREN VON ERWEITERUNGSSPIELERN

Erweitertes neues Spiel - Seite 2 von 3	
Spieler #1:	◆ Humanoids:
Spieler #2:	◆ The Prolix (PROLIX.R1):
Spieler #3:	◆ Macinti (Computerspieler - Experte)
Spieler #4:	◆ The Prolix (PROLIX.R1):
Spieler #5:	◆ Erweiterungsspieler ←

Erweiterungsspieler ist eine Auswahl über den blauen Diamanten

Wenn du glaubst, daß weitere Mitspieler erst später zum Spiel stoßen werden, kannst du einen Erweiterungsspieler für jeden noch zu erwartenden Mitspieler einfügen. Stars! wird einen binären Vertetungsspieler einsetzen, bis diese Spieler in den Kampf ums Universum einsteigen. Solche Vertretungsspieler halten Flotten in Bewegung, lassen die Produktion auf Hochtouren laufen, entwickeln jedoch keine Strategien.

Punktestand

Die Entwicklung des Punktestands kannst du mit **Berichte (Punktestand)** verfolgen (oder indem du einfach auf F10 drückst). Die Punktestandanzeige zeigt den aktuellen Punktestand, eine Rangliste und eine Zeitlinie der Punkteentwicklung. Die Bedingungen für den Sieg kannst du nach Spielbeginn über **Anzeige (Rasse)** einsehen, indem du auf Seite 3 des Dialogs: Spieleinstellungen anzeigen wechselst.

Wenn die Spieler später einsteigen, klickst du einfach auf den blauen Diamanten neben ihrem Namen und änderst den Spielerstatus auf "menschlich kontrolliert". Versuche dann, dem Späteinsteiger eine reale Chance zu verschaffen, indem du die anderen Spieler aufforderst, ihn für x Jahre in Ruhe zu lassen.

DU BENÜTZT EIN HILFSPROGRAMM ZUM STARTEN VON STARS! ?

Wenn du ein Hilfsprogramm verwendest, das Stars! zu einer bestimmten Zeit auf deinem Host-System startet, dann solltest du einen Blick auf die zahlreichen Optionen zum Start von Stars! werfen, die z.B. Stars! und Windows starten können, einen Zug berechnen oder beide Programme wieder verlassen.

ZEITEN DER ABWESENHEIT

Wenn du einen Zug verpaßt, führt Stars! alle bereits erteilten Befehle weiterhin aus. Alle Nachrichten über Ereignisse in den verpaßten Runden (neuentdeckte Planeten, Raumschlachten etc.) werden dir präsentiert, wenn du wieder einen Zug lädst.

Wenn du vorhast, mehrere Züge zu fehlen, kannst du dich auch von einem Computerspieler vertreten lassen. Dieser AI entwickelt jedoch keine Strategie für dich.

Einzelcomputer- und Netzwerkspieler:

- * Teile dem Host einfach mit, daß du einige Zeit abwesend sein wirst, und bitte ihn, einen Vertreter zu aktivieren.

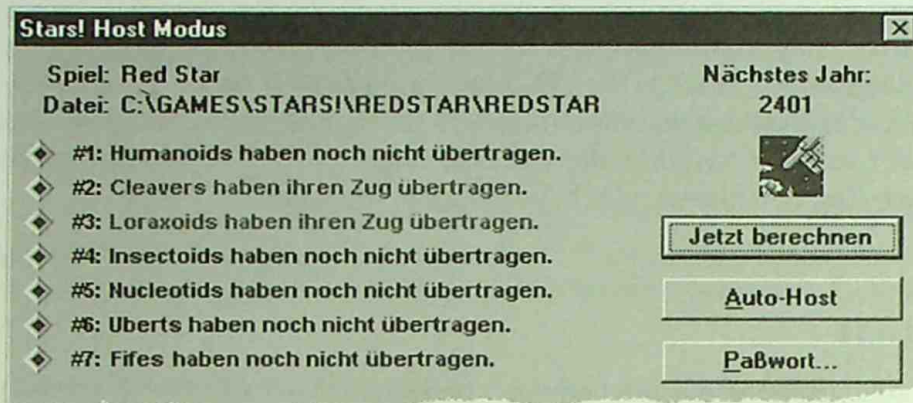
Die nächsten zwei Schritte gelten nur für Mailbox-, E-Mail und Modem-Spieler:

1. Gib dem Host eine Kopie deines History-Files *spielnam.hN*. Auf diese Art und Weise kann er dein Universum aktuell halten, während du weg bist.
2. Sorge dafür, daß dir der Host das aktuelle History-File und das neue Spielrunden-File überläßt, bevor du dein Spiel startest; du kannst deinen Zug nicht aufnehmen, bevor das nicht passiert ist.

3-12 JETZT GEHT'S LOS

Falls du Host bist...

1. Öffne den Host-Dialog, wenn er noch nicht offen ist. Wähle **Datei (Öffnen)** in Verbindung mit der Datei **spielnam.hst**.
2. Rechtsklicke auf den blauen Diamanten neben dem Namen des abwesenden Spielers. Wähle **Mensch (momentan inaktiv)**.



3. Kommt der Spieler zurück, rechtsklickst du auf den Diamanten und wählst **Menschlich**. Bevor du das nicht getan hast, kann der Spieler seine Spieler-Datei *spielnam.mN* nicht öffnen.
4. Läuft das Spiel via Modem, Mailbox oder E-Mail, mußt du dem Spieler das aktuelle History-File *spielnam.hN* und sein Spieler-File *spielnam.mN* übermitteln.

WENN DU EINEN ZUG VERPAßT...

Wenn du einen oder mehrere Züge verpaßt, ohne dich an obige Anweisungen zu halten, fährt Stars! einfach damit fort, deine bereits bestehenden Anweisungen weiter auszuführen; Nachrichten und Daten aus den verpaßten Runden (z.B. über entdeckte Planeten oder geschlagene Schlachten) stehen dir zur Verfügung, sobald du das Spiel wieder aufnimmst.

PAßWÖRTER

Mit dem Paßwort ändern-Kommando (im Befehle-Menü) kannst du für das momentane Spiel ein Paßwort aktivieren bzw. ändern.

Ein globales Paßwort, das dann für alle Spiele gilt, kannst du aktivieren, indem du folgendes in den Abschnitt [Misc] im **stars.ini**-File einträgst:

```
DefaultPassword=<password>
```

<password> steht für das Paßwort, das du verwenden möchtest. Vergewissere dich, daß deine Mitspieler keinen Zugriff auf dein stars.ini-File haben. Wenn du in Zukunft ein Spiel beginnst, das mit dem Default-Paßwort gesichert wurde, wirst du nicht mehr aufgefordert, es einzugeben.

Das .ini-File wird erst dann im Windows-Verzeichnis angelegt, wenn du das erste Mal ein Spiel beendest. Vorher kannst du es nicht finden.

Computerspieler können über keine Paßwörter verfügen.

Vergiß dein Paßwort nicht!

Wenn du dein Paßwort vergißt oder verlierst, gibt es definitiv keinen Weg, ein paßwortgeschütztes Spiel zu laden. Hoffentlich liest du diesen Abschnitt nicht gerade, weil du dein Paßwort vergessen hast. Aber: Reiche kommen... und vergehen wieder.

Inaktive Spieler

Auch für Inaktive gibt es kein gültiges Paßwort. Werden solche Spieler wieder aktiv, bekommen sie ihr vorheriges Paßwort zurück.

SO FINDET MAN MITSPIELER ÜBER DAS INTERNET

Wenn du an einem Multiplayer-Spiel teilnehmen oder ein eigenes beginnen möchtest, dir aber noch Mitspieler fehlen, solltest du die Stars!-Webseite bei **www.webmap.com/stars!** aufsuchen. Auf den Web-Seiten über Spieler-Ressourcen findest du eine ständig wachsende Liste mit Host-Sites und weiteren Spiel-Informationen. Für Deutschland gehe auf die Deutsche Stars! Homepage bei www.stc-kg.com

DAS ENTWERFEN EINES UNIVERSUMS VON DER KOMMANDOZEILE AUS

Nur für erfahrene Hosts zu empfehlen!

Mit folgendem Kommando kann ein neues Spiel/Universum ohne den Stars!-Setup-Dialog kreiert werden:

stars!.exe -a spiel.def

spiel.def hat folgendes Format:

Spielname

Univ.größe (0-4) Dichte (0-3) Entfernung (0-3)

Max. Erze (0/1) Langs. Techn. (0/1) Mailb. Spiel (0/1) (andere Optionen)

Spieleranzahl, nur menschl. (1-16)

Pfadangabe zu den Rassendateien

SiegBed. Planeten (0/1) Prozentsatz (20-100)

SiegBed Tech (0/1) Level (8-26) Bereiche (2-6)

SiegBed Punkte (0/1) Punktestand (1000-20000)

SiegBed Übertriff nächsten... (0/1) (%(20-300)

SiegBed Produktion (0/1) Kapazität (10-500)

SiegBed Schwere Schiffe (0/1) Anz. (10-300)

SiegBed Züge (0/1) Jahre (30-900)

Siegbed Anz. erfüllt (0-7) Min. Jahre (30-500)

Dateiname für neues Universum

Im folgenden ein Beispiel für ein spiel.def-File:

Tour of Duty

3 2 2

0 0 0 0 1 1 1

4

c:\stars\play\game.r1

c:\stars\play\game.r2

c:\stars\play\game.r3

c:\stars\play\game.r4

1 60

1 26 4

0

1 150

0

1 100

0

2 150

c:\stars\play\game.xy

4 WAS JEDER STARS!- SPIELER WISSEN SOLLTE

DIE ANPASSUNG VON STARS! AN DEINE VIDEOAUFLÖSUNG

Je höher die Auflösung ist, desto besser schaut Stars! aus; es läuft auf jeden Fall nur mit einer farbigen VGA-Darstellung.

640 mal 480 (VGA)

Das ist die **Mindestanforderung** bzgl. der Auflösung.

1. Benütze dieses Menü-Kommando: Anzeige (**Fenster-Layout > Klein**).
2. Stelle für jedes einzelne Fenster die Größe so ein, daß möglichst viele Informationen auf einen Blick erfaßt werden können.
3. Schrumpfe Fenster innerhalb des Kommando-Fensters, wenn du sie gerade nicht benötigst, und vergrößere sie dann bei Bedarf wieder.
4. Wenn die Darstellung dann immer noch zu vollgequetscht wirkt, kannst du auch die Buttonleiste mit dem Menükommando **Anzeige (Symbolleiste)** verschwinden lassen; fast alle Funktionen der Buttonleiste lassen sich auch mit Tastatur-Shortcuts aufrufen.

800 mal 600

Das ist die **mindestens empfohlene** Auflösung.

1. Wähle das Menükommando **Anzeige (Fenster-Layout > Mittel)**. Wenn du eine große Schriftgröße verwendest, kann es sein, daß du die kleine Darstellung bevorzugst.
2. Stelle für jedes einzelne Fenster die Größe so ein, daß möglichst viele Informationen auf einen Blick erfaßt werden können.

4-2 JETZT GEHT'S LOS

3. Wenn die Darstellung dann immer noch zu vollgequetscht wirkt, kannst du auch die Buttonleiste mit dem Menükommando **Anzeige (Symbolleiste)** verschwinden lassen; fast alle Funktionen der Buttonleiste lassen sich auch mit Tastatur-Shortcuts/Keyboard Shortcuts aufrufen.

1024 mal 768 (oder höher)

Für optimalen Spielspaß!

1. Benütze das Menükommando: **Anzeige (Fenster-Layout > Groß)**.
2. Falls du eine große Schrift verwendest, könnte es vorteilhafter sein, **Anzeige (Fenster-Layout > Mittel)** einzustellen.

DAS WIEDERHOLEN EINES VORANGEGANGENEN ZUGES

Stars! bietet die Möglichkeit, frühere Züge für den Fall zu speichern, daß sie noch einmal zum Host übertragen werden müssen oder du einen Zug noch einmal spielen möchtest. Du kannst bis zu 999 Züge speichern lassen, indem du eine Option im stars.ini-File nützt. Wenn du keine abweichenden Angaben machst, speichert Stars! jeweils nur den vorangegangenen Zug. Diese Speicherung erfolgt, sobald du einen Zug speicherst und überträgst.

Um einen vorangegangenen Zug von vorne zu beginnen (z.B. den vorherigen):

1. ...kopierst du alle Spieldateien vom Backup-Verzeichnis ins Spielverzeichnis. Wenn du das Spiel z.B. als „Nonstop“ gespeichert hast, kopierst du alle Dateien, die mit „Nonstop“ beginnen. Ob du die richtigen Dateien kopierst, kannst du auch am Zeit/Datums-Vermerk der Dateien ablesen.
2. ...wählst du Spiel öffnen oder Datei (Öffnen). Wähle die Spielerdatei (z.B. nonstop.m1) und klicke auf OK. Du solltest wieder am Anfang des vorherigen Zugs sein: Allerdings können sich die Positionen anderer Spieler durchaus geändert haben.

EIN SPIEL SPEICHERN

Voreinstellung

Normalerweise werden beim Speichern des Spiels nur die in der momentanen Runde vorgenommenen Änderungen gespeichert. Die vorangegangenen

Runden sind in einem Verzeichnis namens Backup gespeichert. Dieses Backup-Verzeichnis wird von Stars! automatisch angelegt. Jedesmal, wenn du eine neue Runde berechnen läßt, werden die alten Daten im Backup-Verzeichnis mit den neuen überschrieben.

Den momentanen Spielstand speichern

Mit dem **Datei (Speichern)**-Menüeintrag kannst du den momentanen Spielstand speichern. Das ist sinnvoll, wenn du das Spiel beenden mußt, bevor du deinen Zug abgeschlossen hast. Wenn du Stars! wieder startest, klickst du einfach auf **Spiel fortsetzen**, um das Spiel dort fortzusetzen, wo du es verlassen hast.

Wenn du das Spiel beendest, ohne zu speichern, wird ein Warnhinweis angezeigt und du wirst befragt, ob du vorher noch deine Änderungen speichern willst.

So speichert man mehr als einen vorangegangenen Zug

Wenn du mehr als einen vorangegangenen Zug speichern möchtest, mußt du wie folgt vorgehen:

1. Öffne die **stars.ini**-Datei zum Bearbeiten. Sie ist ein reines Text-file im Windows-Verzeichnis.
2. Im [MISC] Abschnitt weist du der **Backup**-Option die Anzahl der gewünschten Züge zu (1-999). Ist die Backup-Option noch nicht vorhanden, tippst du folgendes ein:

Backup=<Anzahl der zu speichernden Züge>

Die Backup-Verzeichnisse werden dann als backup1 bis backupX benannt. Dort werden dann alte Runden-Dateien entsprechend der Zugnummer gespeichert. Steht Backup auf 4, so landet der erste Zug im Verzeichnis backup1, der zweite in backup2, der dritte in backup3, der vierte in backup4, der fünfte wieder in backup1 und so weiter.

Das stars.ini-File wird in deinem Windows-Verzeichnis angelegt, wenn du zum ersten Mal ein Stars!-Spiel speicherst; vorher existiert es nicht.

Speichern und übertragen

Nur in Multiplayer-Spielen

Mit dem **Datei (Speichern und senden)**-Menükommando kannst du deinen

momentanen Spielstand abspeichern und deinen letzten Zug übertragen. In Multiplayer-Spielen wird dein Zug so als abgeschlossen markiert: Der Host kann einen neuen Zug berechnen. Außerdem wird dein letzter Zug ins Backup-Verzeichnis kopiert.

Wenn du das Programm beendest, ohne zu speichern, erscheint ein Warnhinweis und du hast die Möglichkeit, doch noch deine Änderungen zu speichern.

STARS! BEENDEN

Wähle **Datei (Exit)** oder **Datei (Schließen)**. Solltest du seit Beginn des Zuges irgendwelche Änderungen vorgenommen haben, fordert Stars! dich auf, deinen Zug abzuspeichern oder abzuspeichern und zu übertragen.

Das erste Beenden von Stars!

WICHTIG: Wenn du Stars! das erste Mal spielst, solltest du das Kommando **Datei (Exit)** benutzen; dann erst wird das stars-ini Files Used in Stars-File in deinem Windows-Verzeichnis geschrieben: Du ersparst dir damit für die Zukunft die Registriernummern-Eingabe..

Beenden zum Löschen von Änderungen

Um Änderungen, die du während eines Zuges vorgenommen hast, vor dem Übertragen rückgängig zu machen, gehst du so vor:

1. Wähle **Datei (Schließen)**, ohne zu speichern.
2. Wähle im Eröffnungsbildschirm **Spiel öffnen** und lade dann deine Spieler-DateiPlayer Turn file vom Datei öffnen-Dialog aus. Du findest dich am Anfang des abgebrochenen Zuges.

Speichern Kontra Speichern und senden

Nur für Multiplayer-Spiele

Benütze das **Datei (Speichern und senden)**-Kommando, um den aktuellen Spielstand zu speichern und deinen Zug zu übertragen. In Multiplayer-Spielen wird dein Zug so als abgeschlossen gekennzeichnet, und der Host kann eine neue Runde berechnen. Bei **Speichern** ist dies nicht der Fall.

Wenn du das Spiel beendest, ohne vorher zu speichern, erscheint ein Warnhinweis, und du bekommst die Möglichkeit angeboten, deine Änderungen doch noch zu speichern.

OPTIONEN FÜR DAS STARTEN VON STARS!

Stars! kann von DOS oder einer Windows-Eingabeaufforderung aus nur mit dem Stars!-Befehl oder in Verbindung mit diversen Optionen gestartet werden. Wenn eine Option verwendet wird, muß ein Spielerdatei- oder ein Hostdatei-Name als Argument beigefügt sein. Stars! kann auch in Verbindung mit einem solchen Dateinamen - als einzigem Argument! - gestartet werden.

In letzterem Fall wird Stars! ohne den Eröffnungsbildschirm gestartet.

-s – Start ohne Raumschlacht-Soundeffekte

-m – Start ohne Musik

-t – try, then exit. Wenn du eine Spieler-Datei spezifizierst, wird die neueste Runde geöffnet. Wurde diese noch nicht berechnet, wird Stars! beendet. Gibst du eine Host-Datei als Argument an, wird überprüft, ob alle Spieler ihre Züge übermittelt haben; ist dies der Fall, berechnet Stars! eine neue Runde und wird beendet. Andernfalls wird es gleich wieder beendet.

-w –wait. Wenn du eine Host-Datei angibst, wird automatisch eine neue Runde berechnet, sobald alle Spieler ihren Zug übermittelt haben. Gibst du eine Spieler-Datei an, wird gewartet, bis die neue Runde berechnet wurde. Dieser Befehl bewirkt nicht, daß Stars! beendet wird.

-g –generate and exit. Gilt nur in Verbindung mit einem Host-File: Eine neue Runde wird berechnet, unabhängig davon, ob alle Spieler ihre Züge übermittelt haben.

-p *password* –stellt das Paßwort via Kommandozeile zur Verfügung. Dieser Befehl kann in Verbindung mit einem paßwortgeschützten Host- oder Spieler-File verwendet werden.

-x –Beendet Windows, wenn Stars! beendet wird. Praktisch in Verbindung mit dem Befehl

-b wenn du vorhast, ein Skript einzusetzen, das Windows startet, die neue Runde berechnen läßt und dann Windows wieder verläßt.

-b *spiellst_file* – Berechnet neue Runden für alle Spiele, die unter dem dazugehörigen Filenamen aufgelistet sind.

-a *spiel.def* – Entwirft ein neues Spiel/Universum basierend auf den Inhalten von *spiel.def*. So können neue Spiele von der Kommandozeile aus gestartet werden. Näheres hierzu im Abschnitt: Das Entwerfen eines Universums von der Kommandozeile aus.

-h – Veranlaßt Stars!, immer wenn du versuchst, eine Zug-Datei zu öffnen, nach einem Paßwort zu fragen. Eine gute Abwehr gegen die Dilettanten, die das Spiel nur schaffen, wenn sie in deinen Zugdateien kiebitten. Sehr hilfreich bei Spielen an einem Computer.

Die **-x** Option sollte nur mit einer 16-bit Windows-Version (3.1 oder 3.11) eingesetzt werden. Die Auswirkungen des Parameters auf OS/2, Windows NT und Windows 95 wurden nicht festgelegt und dürften nicht ganz dem entsprechen, was du wolltest.

Weiteres zu diesem Thema

Das Wiederholen eines vorangegangenen Zuges, S.
Stars! beenden

Beispiele

stars! <i>Filename</i>	Lädt eine Spieler- oder Host-Datei und startet das Spiel ohne Eröffnungsbildschirm
stars! -w <i>spielnam.hst</i>	Lädt das Host-File und berechnet automatisch eine neue Runde.
stars! -w <i>spielnam.mN</i>	Lädt das angegebene Spieler-File und wartet, daß der Host die nächste Runde generieren läßt.
stars! -t <i>spielnam.mN</i>	Lädt das angegebene Spieler-File; beendet, falls der Host noch keine neue Runde berechnen gelassen hat.
stars! -g <i>spielnam.hst</i>	Lädt das Host-File, berechnet eine neue Runde und beendet Stars!.
stars! -w -g <i>spielnam.hst</i>	Lädt das Host-File, wartet darauf, daß alle Spieler ihren Zug übertragen, berechnet eine neue Runde und beendet dann Stars!.
stars! -t -g <i>spielnam.hst</i>	Lädt das Host-File. berechnet nur eine Runde, wenn alle Spieler ihren Zug übermittelt haben, beendet dann. Wurde eine neue Runde berechnet, wird der Returncode 1 gemeldet, wurde keine Runde berechnet, ist der Returncode 0.
stars! -t -b <i>spiellst_file</i>	Berechnet neue Runden für die Spiele in der Liste, soweit möglich.
stars! -x -b <i>spiellst_file</i>	Berechnet neue Runden für alle Spiele in der Liste, beendet dann Windows. Praktisch für Mailbox-Spiele

Läuft deine Mailbox z.B. unter OS/2, NT oder Windows, kannst du Stars! mit der **-b *spiellst_Datei*** starten und Runden für mehrere Spiele berechnen lassen. Stars! wird automatisch beendet, wenn die letzte Runde berechnet wurde. Die Datei, welche die Liste der Spiele enthält, muß einen Spielnamen (mit Pfad) pro Zeile enthalten:

```
c:\games\stars!\play\frenzy.hst
c:\games\stars!\play\game.hst
c:\user\jeff\stars!\killer.hst
```

Dieser Spielaliste kannst du jeden beliebigen Namen geben. Läuft deine Mailbox unter DOS, du hast Windows aber installiert, kannst du Stars! und Windows mitten in der Nacht mit einem Batch starten:

```
win c:\games\stars!\stars!.exe -x -b c:\games\stars!\gamelist.txt
```

So würden z.B. Windows und Stars! gestartet, eine neue Runde für alle Spiele in der Liste würde berechnet, danach Stars! und Windows wieder beendet werden. Diese Methode ist für Windows 3.1 optimal.

Wenn du Windows für Workgroups (Windows 3.11) installiert hast, mußt du die win /n -Option verwenden:

```
win /n c:\games\stars!\stars!.exe -x -b c:\games\stars!\gamelist.txt
```

So wird Windows davon abgehalten, seine Netzwerk-Treiber zu laden. Wenn du nur eine neue Runde für ein einziges Spiel errechnen lassen willst, kannst du auch den **-g spielnam.hst** -Parameter mit oder ohne -x (Nur mit Windows 3.1 oder 3.11 !!!) verwenden

KOPIERSCHUTZ

Hebe deine Seriennummer gut auf!

Wenn Stars! das erste Mal läuft, wirst du aufgefordert, eine einmalige, gültige Seriennummer einzugeben. **Es ist immens wichtig, daß du diese Nummer so aufbewahrst, daß du sie später wiederfinden kannst.**

Stars! kann unter folgenden Umständen wieder nach der Seriennummer fragen:

- Wenn du Stars! neu installierst
- Wenn sich die Konfiguration deines Computers ändert
- Wenn du ein Stars!-Upgrade installierst
- Wenn du Züge auf eine der unten beschriebenen Weisen übermittelst

Ein Computer - Eine Seriennummer

Jeder Computer, auf dem Stars! läuft, braucht eine eigene Programmversion mit eigener Seriennummer. Unter dieser Voraussetzung aktiviert sich der Kopierschutz nur in einer der folgenden Situationen:

- **Wenn du den Seriennummern-Dialog abbrichst.**
- **Wenn von zwei verschiedenen Computern Züge von Programmversionen mit gleicher Seriennummer übertragen werden.** Das schließt auch Züge von verschiedenen Computern in einem Netzwerk mit ein. Auch in Netzwerken müssen auf verschiedenen Computern jeweils eigene Stars!-Versionen installiert sein.
- **Wenn eine Person für zwei oder mehr Spielerpositionen auf verschiedenen Computern mit der gleichen Seriennummer-Version Spielzüge überträgt.**

In jedem dieser Fälle gibt Stars! dir die Chance, eine gültige Seriennummer einzugeben und das Spiel regulär fortzusetzen.

Wie der Kopierschutz funktioniert

Stars! wird gespielt, indem die einzelnen Spieler Spiel-Dateien an den Host (einen Menschen oder das Programm selbst) übertragen. Jede Spieldatei wird mit der Seriennummer des Spiels, auf dem der Zug gespielt wurde, und einem Fingerabdruck des jeweiligen Computers gekennzeichnet. Wenn der Stars!-Host zwei oder mehr Spieldateien mit gleicher Seriennummer, aber unterschiedlichen Fingerabdrücken empfängt, geht er davon aus, daß alle Spieler, die mit diesen Dateien zu tun haben, sich der Software-Piraterie schuldig gemacht haben und aktiviert den Kopierschutz. Aufrichtige Spieler werden von dieser Maßnahme nicht betroffen. Der Kopierschutz macht Stars! für die schuldigen Parteien praktisch unspielbar, solange bis sie je eine gültige Seriennummer eingeben. Werden die Spielzug-Dateien mit gültigen Seriennummern übertragen, wird der Kopierschutz sofort deaktiviert.

Der Host braucht keine Seriennummer

Ein Host mit einer Retailware-Kopie von Stars! kann dieselbe Seriennummer wie ein anderer Spieler benutzen, ohne daß beide vom Kopierschutz betroffen werden. Der Host kann auch den Seriennummern-Dialog einfach abbrechen, ohne das Spiel in irgendeiner Weise negativ zu beeinflussen. Das heißt: Ob der Host mit einer Retail- oder einer Demo-Version von Stars! arbeitet, beeinflußt das Spiel in keiner Weise.

Computer, auf denen mehr als eine Windows-Version installiert ist

Wenn auf deinem Rechner eine Kombination von Windows 95, NT oder 3.x installiert ist, wirst du immer dann zur Eingabe einer Seriennummer aufgefordert, wenn du Stars! das erste Mal unter je einer der Windows-Versionen startest. Danach sollte dich der Kopierschutz nur noch dann belästigen, wenn du deine System-Konfiguration änderst oder das stars.ini-File aus dem Windows-Verzeichnis löschst (Jede Windows-Version hat ein eigenes Windows-Verzeichnis).

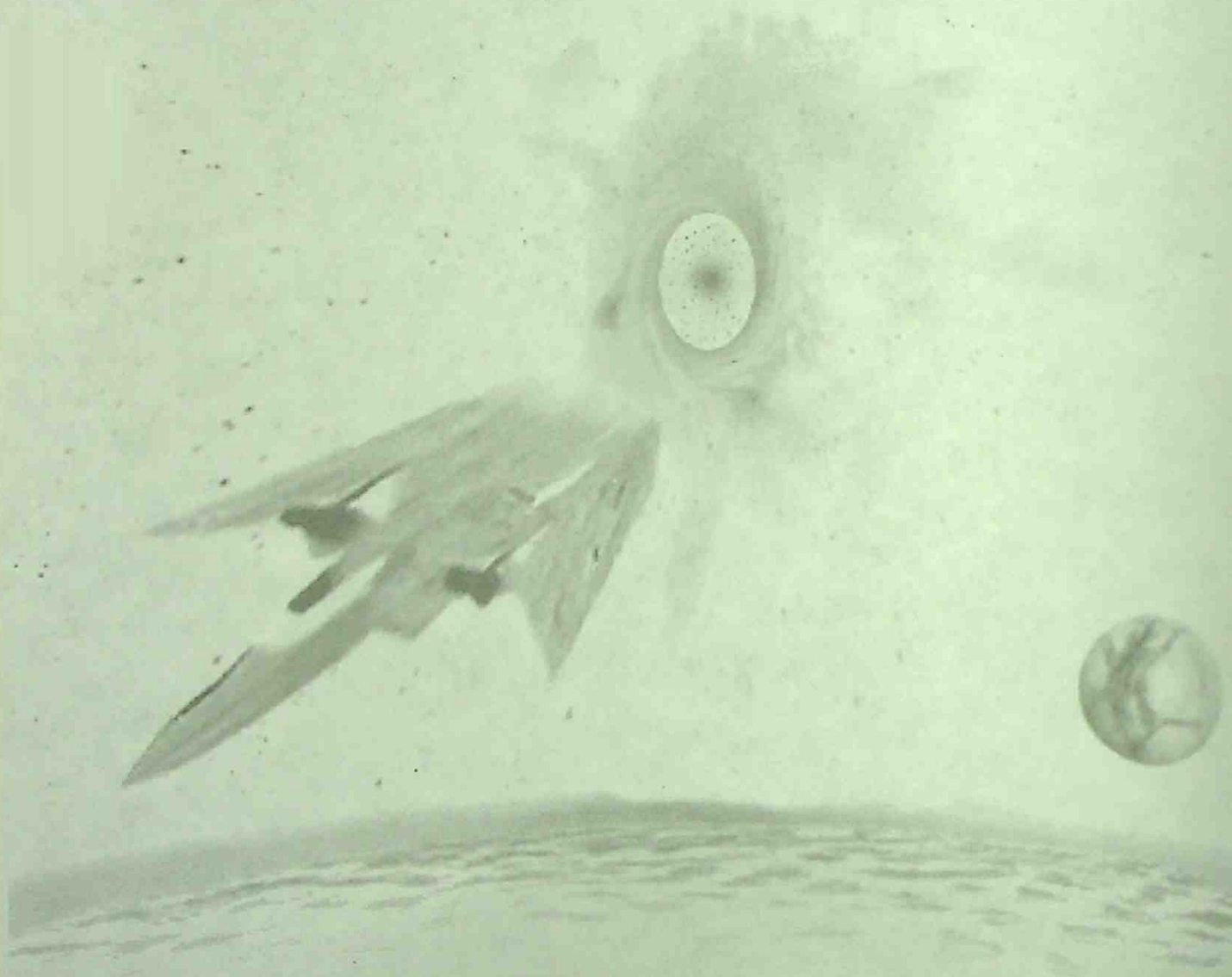
DER STARS!- BILDSCHIRM

Mit einem Pfeifkommando läßt sich kein Imperium beherrschen.



BILD & CHARAKTER DER STARS

von
[illegible]



5

DER STARS!-BILDSCHIRM

Der Stars!-Bildschirm ist in vier Bereiche aufgeteilt:

Ändern des Bildschirm-Layouts

Wähle zuerst **Anzeige (Fenster Layout)** im Hauptmenü, dann **Klein, Mittel** oder **Groß**. Suche dir das Layout aus, das am besten zur Auflösung deines Bildschirms paßt.

<p style="text-align: center;">Kommandofenster</p> <p>Hier erteilst du deinen Flotten und Planeten Befehle. Das schrumpfbare Fenster enthält Kontrollen und Daten für/über den Planeten oder die Flotten, der/die gerade befehligt wird.</p>	<p style="text-align: center;">Scanner</p> <p>Hier siehst du das Universum. Mit der Werkzeugleiste kannst du Filter und Verstärker (de)aktivieren. Hier werden Raumschiff-Flugrouten manipuliert und feindliche Streitkräfte beobachtet, die dreist deine Stop-Schilder überfliegen.</p>
<p style="text-align: center;">Nachrichtenfenster</p> <p>Hier erhältst du jährlich Meldung von weit entfernten Planeten und Nachrichten von anderen Spielern. Du hast hier die Möglichkeit, Bündnisse zu schmieden...oder deine Gegner mit kraftvollen Erwidern zu entmutigen.</p>	<p style="text-align: center;">Informationsfenster</p> <p>Dieser Bereich zeigt Details über das im Scanner ausgewählte Objekt an.</p>

Fenster schrumpfen und wachsen lassen



Du kannst die Größe jedes der vier Fenster ändern. Bewege den Cursor über die Trennlinie zwischen den Fenstern; er ändert jetzt sein Aussehen und zeigt an, in welche Richtungen die Linie gezogen werden kann. Halte die linke Maustaste gedrückt, ziehe die Trennlinie an eine neue Position und lasse die Taste los.

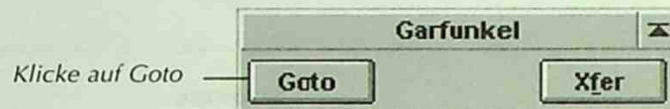
DAS KOMMANDOFENSTER

Das Kommandofenster ist die Kommandozentrale für alle deine Flotten und Planeten. Wenn du einen Planeten zum Befehligen aussuchst, füllen Bildschirmeinheiten für spezifische Planetenkommandos das Fenster; wählst du eine Flotte, so erscheinen spezifische Raumschiffkontrollen

So stellt man eine Flotte oder einen Planeten unter sein Kommando

Stars! stellt mehr als eine Methode zur Verfügung, das Kommando über eine Flotte oder einen Planeten zu übernehmen. Benütze einfach die Methode, die dir am meisten zusagt.

Die Auswahl eines Planeten vom Kommandofenster



Immer, wenn das Aufenthaltsorts-Fenster anzeigt, daß du dich im Orbit um einen Planeten befindest, kannst du das Kommando über den Planeten übernehmen, indem du auf Goto klickst.



Die Auswahl einer Flotte im Kommandofenster

Im Kommandofenster kannst du im Fenster: Flotten im Orbit eine deiner Flotten übernehmen, die sich an der gleichen Position aufhalten. Würdest du im Bild auf Goto klicken, erschiene Flotte#2 im Kommandofenster.

Die Auswahl einer Flotte oder eines Planeten im Scannerfenster

Du kannst auch vom Scannerfenster aus einen Planeten oder eine Flotte unter dein Kommando bringen. Wenn das Objekt, das du befehligen möchtest, das einzige an der jeweiligen Position ist, genügt ein einfacher Doppelklick an der gewünschten Stelle.

Bei mehr als einem Objekt gehst du folgendermaßen vor:

Klicke (links) auf die Position. Der Auswahl-Pfeil bewegt sich an diesen Ort. Klicke jetzt mit dem rechten Mausknopf noch einmal auf die gleiche Stelle. Ein PopUp erscheint und listet alle Objekte an dieser Stelle auf. Klicke auf den Namen des Objekts, das du befehligen willst.

Oder klicke (links) auf eine Position, bis das Objekt, das du befehligen willst, im Kommando-Fenster erscheint.

Wenn du auf eine Position klickst, wechselst du durch deine dortigen Flotten und deine Planeten; feindliche Flotten werden nicht angezeigt. Auch wenn du es vielleicht gerne möchtest - du kannst feindliche Flotten nicht im Kommando-Fenster anzeigen. Feindliche Flotten werden, soweit vorhanden, in einem PopUp angezeigt. Wenn du eine davon auswählst, erfährst du alles, was du über sie weißt, aus dem Informationsfenster.

Das Bewegen und Schrumpfen von Bildschirmeinheiten

Bildschirmeinheiten im Kommandofenster kannst du schrumpfen und umherbewegen, also ganz so arrangieren, wie du sie gerne hättest.



Sichtbare Bildschirmeinheiten während der Kontrolle eines Planeten

Planetenfenster



Dieses Fenster zeigt den Planeten an, den du gerade kommandierst.

Klicke auf **Zurück** und **Vor**, um zwischen deinen Planeten zu blättern. Wenn du den SHIFT-Knopf gedrückt hältst, während du dich weiter- oder zurückklickst, werden nur Planeten mit Raumstation angezeigt..

Erzvorratsanzeige

Verfügbare Erze	
Ironium	3250kT
Boranium	2475kT
Germanium	1450kT
Bergwerke	545 von 414
Fabriken	817 von 622

In der oberen Hälfte dieses Fensters wird angezeigt, wieviel Mineralien unmittelbar zur Verfügung stehen, die untere Hälfte zeigt die Anzahl bestehender Bergwerke und Fabriken im Verhältnis zur Anzahl maximal möglicher solcher Einrichtungen.



Ein Linksklick auf Teile im Fenster ruft weitere Informationen auf.

Statusanzeige

Status	
Bevölkerung	345.600
Res./Jahr	1055 von 1241
Scanner Typ	Argusauge 500X
Reichweite	250/500 Lj.
Verteidigungen	58 von 100
Typ	Laser-Batterie
Abdeckung	75,56%

Ein Linksklick auf Teile im Fenster ruft weitere Informationen auf.

Dieses Fenster zeigt Statistiken über die Bevölkerung, den Scanner und Verteidigungsstellungen an.

Ressourcen/Jahr – Hier wird angezeigt, wieviel der jährlich von diesem Planeten produzierten Ressourcen für die Produktion zur Verfügung stehen. Der Rest - soweit vorhanden - geht in die Forschung.

Verteidigungen – Anzahl existierender Verteidigungsstellungen relativ zur maximal möglichen Anzahl.

Typ – Verteidigungstechnologie

Abdeckung – Geschätzter Prozentsatz der von deinen Verteidigungsstellungen vernichteten Bomben, Truppen oder Materie-Packets im Falle eines Angriffs.

Flotten im Orbit

Flotten im Orbit	
Bewaffnete Sonde #1	
Treibst.	50 von 50mp
Fracht	0 von 0kT
Goto	Fracht

Kleines Bildschirmlayout: Ein Klick auf **Fracht** ruft die Frachtliste auf.

Das Flotten-Dropdown listet alle Flotten und sonstigen Objekte im Orbit auf. Deine eigenen Flotten werden schwarz, die anderer Spieler rot angezeigt.

Nach einem Klick auf **Fracht** kannst du Fracht zwischen deinen Flotten und deinem Planeten verladen.

Ein Klick auf **Goto** unterstellt die angezeigte Flotte deinem Kommando.

Raumstationen-Fenster

Gateway to Hell	
Dock-Kapazität	Unbegr.
Panzerung	13300dp
Schilde	8800dp
Schaden	--
Beschleuniger	Warp: 10+
Ziel	Lafayette
Ziel	Warp 1

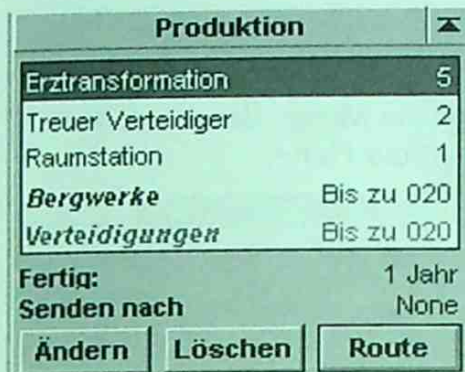
Ein Linksklick auf Teile im Fenster ruft weitere Informationen auf.

Dieses Fenster beschreibt - soweit vorhanden - die lokale Raumstation und den vorhandenen Materiebeschleuniger.

Um ein Ziel für den Beschleuniger einzustellen, klickst du auf **Ziel** und dann im Scanner-Bildschirm auf das Ziel.

Die Geschwindigkeit stellst du ein, indem du in den Balken linksklickst und ihn dann auf den gewünschten Wert ziehst. Die voreingestellte Geschwindigkeit ist die maximale Sicherheitsgeschwindigkeit. Solange die Geschwindigkeit sicher ist, wird der Balken violett angezeigt, rot, wenn die maximale Auflösungsrate erreicht ist.

Produktionsfenster



Dieses Fenster zeigt die Produktionsliste deines Planeten an; die verschiedenen Farben stehen für den Grad der Fertigstellung:

Grün: Alles wird noch in dieser Runde fertig. Blau: Wenigstens eine Einheit wird in dieser Runde fertig. Schwarz: Es dauert mind. noch eine Runde, bis wenigstens eine Einheit komplettiert wird. Rot: Kann nicht fertiggestellt werden, weil notwendige Erze fehlen. Grau: Wird dieses Jahr nicht bearbeitet.

Auto build-Aufträge werden kursiv angezeigt.

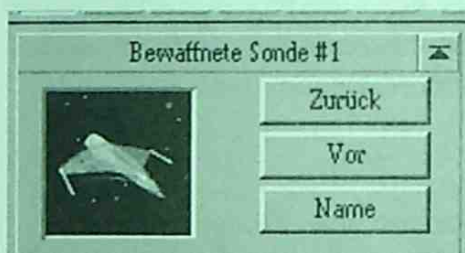
Klicke auf **Ändern**, um die Produktionsanweisungen zu verändern.

Klicke auf **Löschen**, um alle Aufträge in der Liste zu löschen. Für angefangene Aufträge bereits eingesetzte Erze sind verloren.

Klicke auf **Route**, dann auf einen Planeten in der Scanner-Ansicht, um alle neugebauten Schiffe dorthin weiterzuleiten; das geht auch, indem du mit gedrückter STRG-Taste auf den Planeten klickst.

Sichtbare Einheiten während der Kontrolle einer Flotte

Flottenfenster



Dieses Fenster zeigt die Flotte, die du gerade kommandierst. Eine Flotte kann aus mehreren Schiffstypen bestehen. Im Bild wird immer der wichtigste Schiffstyp angezeigt. Ein oder mehrere Pluszeichen im Bild repräsentieren die Existenz weiterer Schiffstypen in dieser Flotte.

Indem du auf **Zurück** und **Vor** klickst, blätterst du durch deine Flotten; sie werden in der im Flottenreport festgelegten Ordnung angezeigt.

Klicke auf **Name**, um eine Flotte umzubenennen.

Fenster: Aufenthaltsort



Dieses Fenster zeigt den momentanen Aufenthaltsort deiner Flotte an.

Wenn du auf **Goto** klickst, übernimmst du das Kommando über den Planeten, in dessen Orbit du dich befindest.

Klicke auf **Xfer**, um Fracht zwischen deiner Flotte und dem Planeten zu verladen.

Bei Flotten, die sich im Raum befinden, wird statt des Frachttransfer-Buttons der Button **Abwerfen** angezeigt. Ein Klick auf diesen Button veranlaßt deine Flotte, ihre gesamte Fracht unwiderruflich in den Weltraum abzustößen.

Fracht & Treibstoff-Fenster



Kleines Bildschirmlayout: Ein Klick in den Frachtbalken ruft die Frachtliste auf.

Treibstoff – Der Treibstoffbalken zeigt den aktuellen und den maximal möglichen Treibstoffvorrat der kommandierten Flotte.

Fracht – Der Frachtbalken zeigt die Menge der geladenen Fracht und die Transportkapazität der Flotte.

Ein Linksklick auf den Frachtbalken ermöglicht es, Fracht zu verladen oder abzustoßen, oder Erze aus einem Trümmerfeld zu bergen.

Flottenzusammensetzung-Fenster



Ein Linksklick auf einen Schiffsnamen ruft detailliertere Informationen auf.

In der oberen Hälfte der Anzeige stehen Name und Anzahl jedes Schiffstypen in der Flotte. Evtl. Schäden werden durch einen roten Balken über dem Namen angezeigt; Details über Ausmaß der Schäden werden nach einem Linksklick auf den Namen angezeigt.

Durch Auswahl aus der Dropdown-Liste kann der Flotte ein neuer Kampfplan zugewiesen werden. Das Betrachten, Verändern oder Entwerfen eines Plans wird durch Auswahl des Punktes **Kampfpläne** ... aus der Liste möglich.

Durch einen Klick auf **Alle teil.** wird die Flotte in Einzelfloten mit nur einem Schiffstyp pro Flotte geteilt.

Klicke auf **Teilen**, um die Flotte in zwei neue aufzuteilen.

Klicke auf **Sammeln**, um die Flotte mit (einer) anderen am gleichen Aufenthaltsort zusammenzulegen.

Fenster: Andere Flotten hier



Kleines Bildschirmlayout: Nach einem Klick auf **Fracht** werden Treibstoff- und Frachtmenge angezeigt.

In diesem Fenster werden alle Raumschiffe, Flotten, Materie-Packets etc. aufgelistet, die sich an der gleichen Position befinden wie die kommandierte Flotte.

Indem du in den Treibstoffbalken klickst und den Balken auf den gewünschten Wert ziehst, kannst du Treibstoff zwischen der kommandierten Flotte und der in diesem Fenster angezeigten austauschen.

Um das Kommando über eine andere Flotte zu übernehmen, wählst du sie aus der Dropdown-Liste und klickst dann auf **Goto**.

Nach einem Klick auf **Merge** kannst du Schiffe zwischen der kommandierten Flotte und der hier angezeigten austauschen.

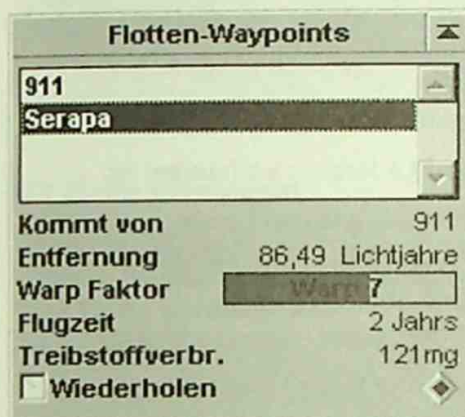
Durch einen Klick auf **Fracht** wird es möglich, Fracht zwischen der kommandierten und der hier angezeigten Flotte zu verladen.

Flotten / Waypoints-Fenster



Dieses Fenster listet alle Waypoints auf, die der kommandierten Flotte zugewiesen wurden. Der erste angezeigte Waypoint steht für den momentanen Standort. Befindet sich die Flotte gerade zwischen zwei zugewiesenen Waypoints, wird der Aufenthaltsort in Form von Raumkoordinaten angegeben.

Nach einem Rechtsklick auf den blauen Diamanten erhältst du eine Liste anderer Objekte an der gleichen Stelle wie der ausgewählte Waypoint. Hier hast du die Möglichkeit, ein anderes Ziel an der gleichen Stelle auszuwählen.



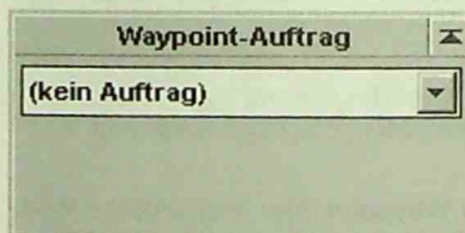
Warp Faktor: Stars! stellt vorab eine ideale Geschwindigkeit zum Erreichen des Waypoints im Hinblick auf die Treibstoffvorräte ein. Um die Geschwindigkeit von Hand zu ändern, klickst du in den Geschwindigkeits-Balken und ziehst ihn auf den gewünschten Wert.

Um ein Stargate zu benützen, ziehst du den Balken ganz nach rechts. Ist kein Stargate verfügbar, wird bei der geschätzten Reisezeit „Nie“ angezeigt.

Treibstoffverbr.: Zeigt an, wieviel Treibstoff die Flotte benötigt, um bei der eingestellten Geschwindigkeit den gewählten Waypoint zu erreichen. Die Anzeige wird rot, wenn dein Treibstoff nicht ausreicht, um bei der gegenwärtigen Geschwindigkeit den Waypoint zu erreichen.

Wiederholen: Wiederholt das Bündel an Aufträgen unter Einschluß der Aufträge aus dem Waypoint-Auftragsfenster. Funktioniert dann, wenn der letzte Waypoint der Liste mit dem ersten identisch ist.

Waypoint-Auftragsfenster



Dieses Fenster zeigt an, welchen Auftrag die Flotte bei dem im Waypoint-Fenster ausgewählten Aufenthaltsort ausführen muß. Durch einen Klick im Dropdown kannst du hier Aufträge zuweisen..

Transport-Aufträge



Mit diesem Auftrag läßt du Erze, Treibstoff oder Kolonisten laden oder entladen.

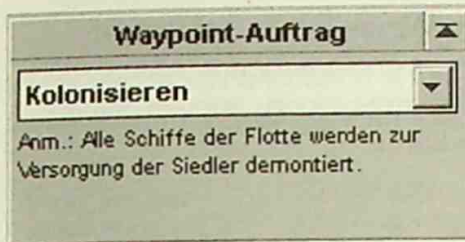
Das mittlere Dropdown listet verschiedene Frachttypen auf. Das untere Dropdown listet verschiedene Arten und Weisen des Be- und Entladens auf. Wenn du einen Be-/Entladen-Befehl erteilst, wird die entsprechende Fracht grün angezeigt, um von nicht betroffenen Frachttypen unterschieden werden zu können. Bei einigen Befehlen können genaue Mengen angegeben werden.

◆ BlitzOrder: Wenn du auf den blauen Diamanten rechtsklickst, kannst du aus einer Liste eine vordefinierte BlitzOrder auswählen, mit deren Hilfe Treibstoff, Erze oder Mineralien besonders schnell verladen werden können. Falls keine vordefinierte BlitzOrder deinen Wünschen entspricht, kannst du selbst eine entwerfen oder eine bestehende modifizieren.

Lade- / Entlade-Aufträge:

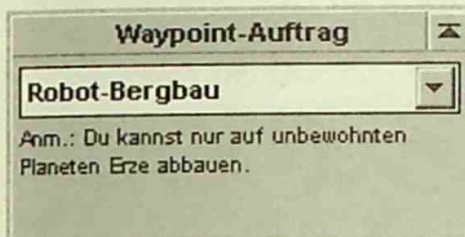
- | | |
|---|--|
| (kein Auftrag) | Kein Transportauftrag für die ausgewählte Fracht. |
| Alles verfügb. laden | Von der ausgewählten Fracht wird soviel geladen, wie die Flotte transportieren kann. |
| Alles entladen | Die gewählte Fracht wird beim Waypoint komplett entladen. |
| Genau laden | Die festgelegte Menge wird geladen - wenn genügend Laderaum vorhanden ist. |
| Genau entladen | Die festgelegte Menge wird entladen - wenn die Flotte die entsprechende Menge geladen hat. |
| Bis zu % füllen | Der angegebene Prozentsatz der Fracht wird geladen - abhängig von verfügbarer Menge am Waypoint und freier Ladefläche. |
| Auf % warten | Genau X% der Ladefläche wird beladen. Die Flotte wartet beim Waypoint, bis die gewünschte Menge erreicht wird. |
| Optimal laden
(nur Treibstoff) | Treibstoff wird ent- oder geladen, bis noch genau soviel an Bord des Schiffes ist, daß die Flotte den nächsten Waypoint erreichen kann. Dieser Auftrag läßt sich gut einsetzen, um ein gestrandetes Schiff mit neuem Treibstoff zu versorgen. Die Rettungsflotte gibt nur soviel Treibstoff ab, daß sie selbst noch in der Lage ist, den nächsten sicheren Hafen zu erreichen. |
| Ballast laden
(Nur Erze und Kolonisten) | Bei diesem Auftrag werden erst alle anderen Lade-Aufträge ausgeführt, anschließend werden Kolonisten oder Erze geladen, wie noch Frachtraum zur Verfügung steht. Wenn mehr als ein Rest-Frachtgut angegeben wird, wird in folgender Reihenfolge beladen: Ironium, Boranium, Germanium, Kolonisten. |
| Wert setzen auf | Es wird soviel ent- oder geladen, bis die Menge an Bord der Spezifikation entspricht. Ist das entsprechende Frachtgut nicht in ausreichender Menge verfügbar, bewegt sich die Flotte nicht weiter. |
| Waypoint setzen auf | Es wird soviel ent- oder beladen, bis die Menge am Waypoint dem angegebenen Wert entspricht. Dieser Auftrag wird so ausgeführt, daß die Flotte ihr Bestes tut, ihn in der entsprechenden Runde zu erfüllen; die Flotte wird dadurch jedoch nicht vom Weiterflug abgehalten. |

Kolonisieren



Nach Erteilung dieses Befehls werden Kolonisten zu einem unbewohnten Planeten transportiert, um ihn zu besiedeln. Die Flotte muß mit einem Kolonisierungsmodul ausgerüstet sein und Kolonisten transportieren. Nach der Einrichtung einer neuen Kolonie können weitere Siedler einfach mit Frachtschiffen transportiert werden.

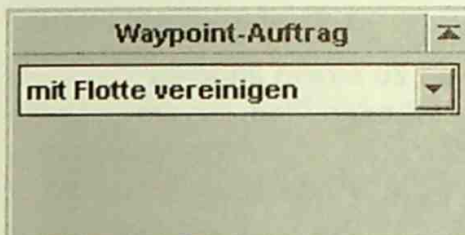
Robot-Bergbau



Mit diesem Befehl werden die Erze eines unbewohnten Planeten ausgebeutet. Die Flotte muß mit Bergbau-Robotern ausgerüstet sein. Welche Menge der verschiedenen Erze die Flotte pro Jahr abbauen kann, wird durch die entsprechende Farbe und das jeweilige Gewicht angegeben.

Blau – Ironium
Grün – Boranium
Gelb – Germanium

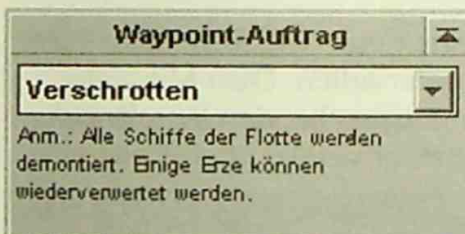
Mit Flotte vereinigen



Mit diesem Befehl kannst du die momentan kommandierte Flotte anweisen, sich mit einer Flotte am Waypoint zu vereinigen. Die Flotte, die den Befehl erhält, wird in die andere eingegliedert und übernimmt deren Befehle.

Um zwischen mehreren Flotten am Waypoint zu wählen, klickst du auf den blauen Diamanten im Flotten-Waypoint-Fenster. Ohne weitere Angaben wählt Stars! die Flotte mit den meisten ähnlichen Schiffen.

Verschrotten



Mit diesem Befehl kannst du die in veralteten Schiffen verbauten Erze teilweise wiedergewinnen. Außerdem können Spieler neue Technologien austauschen, indem sie entsprechend ausgerüstete Schiffe bei befreundeten Spielern verschrotten lassen.

Die wiedergewonnenen Erze werden dort deponiert, wo die Verschrottung stattfindet. Die Menge der wiedergewonnenen Erze hängt von der jeweiligen Situation ab.

Minenfeld anlegen



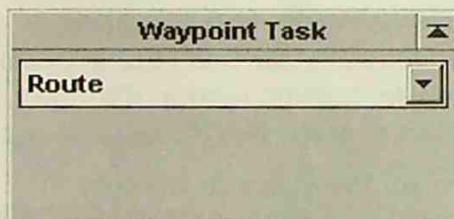
Mit diesem Befehl läßt du beim Waypoint ein Minenfeld anlegen. Die Flotte muß mit einer entsprechenden Ausstattung ausgerüstet sein. Im Fenster wird angegeben, wieviel Minen eine Flotte pro Jahr ausbringen kann.

Patrouille



Mit diesem Befehl werden in deinen Raum einfliegende feindliche Flotten abgefangen. Mit Hilfe der Einstellung des Abfang-Radius kannst du festlegen, bis zu welcher Entfernung deine Patrouillen nach Eindringlingen Ausschau halten. Du kannst eine Abfanggeschwindigkeit von Hand einstellen. Ansonsten wählt Stars! eine optimale Geschwindigkeit im Hinblick auf schnellstmögliches Abfangen und geringen Treibstoffverbrauch.

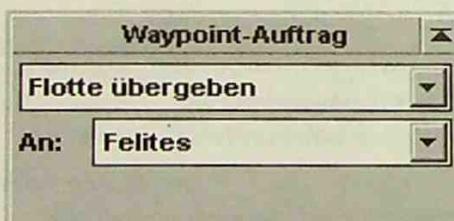
Weiterleiten



Mit Hilfe des Weiterleiten-Auftrags können Flotten automatisch von einem Planeten zu einem anderen weitergeschickt werden. Wurde für den Planeten am Waypoint ein Weiterleiten-Ziel festgelegt, so übernimmt die Flotte dort angekommen dieses Ziel als nächsten eigenen Waypoint.

Weiterleiten-Ziele können im Produktionsfenster eingestellt werden.

Flotte übergeben



Mit diesem Befehl kannst du eine deiner eigenen Flotten dem Befehl eines anderen Spielers unterstellen. Dein Mitspieler gelangt auch in den Besitz der entsprechenden Baupläne der Schiff in der Flotte, vorausgesetzt, er verfügt über genug freie Bauplan-Kapazitäten.

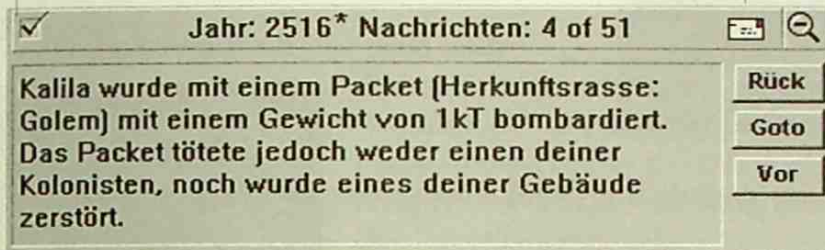
DAS NACHRICHTENFENSTER

Jedes Jahr erhältst du Nachrichten über Veränderungen in der Galaxie und Ereignisse in deinem Imperium. Nach und nach wirst du feststellen, daß einige hereinkommende Nachrichten einfach zu banal sind, als daß sie dir nützen könnten.

Klicke hier, um diesen Nachrichten Typ auszufiltern

Das Sternchen verrät, daß Änderung vorgenommen wurden, ohne daß bisher gespeichert wurde

Nachrichten verschicken (nur in Multiplayer-Spielen)



SHIFT-Klick: Erste Nachricht lesen

Klick: Kommandofenster u. Scanner richten sich auf das Object der Nachricht

SHIFT-Klick: Letzte Nachricht lesen

Ausgefilterte Nachrichten

Ein Klick hebt den Filter für diesen Nachrichten Typ wieder auf

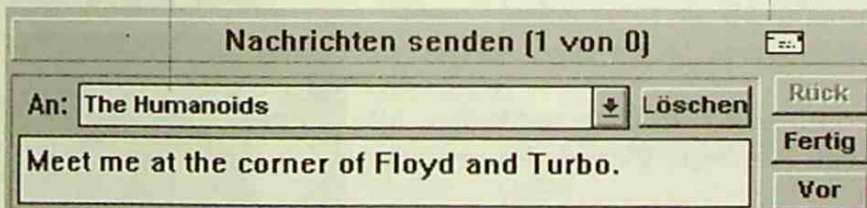
Ein Klick zeigt gefilterte nachrichten an (+) oder versteckt sie (-)



Nachrichten senden

Wähle eine Adresse aus der Liste

Klick: Nachrichtenmodus verlassen



DAS SCANNER-FENSTER



Der Scanner-Bildschirm ist dein Fenster ins Weltall; alle Spieler sehen das gleiche Universum, jedoch nicht die gleichen Details.

Kommando

Setzen von Waypoints

Flotten weiterleiten

Liste der Objekte am Waypoint

Entfernung messen

Momentane Position anzeigen

Tastatur/Maus-Aktion

SHIFT + Links-Klick auf den gewünschten Waypoint.

STRG + Links-Klick auf den Ziel-Planeten.

Rechts-Klick auf den Waypoint

SHIFT gedrückt halten, dann rechts-klicken und ziehen.

V drücken.

Die beste Sicht auf das Universum

Um eine ganz bestimmte Ansicht des Universums präsentiert zu bekommen, drückst du auf einen der Buttons auf der Werkzeugleiste. Die Werkzeugleiste kann man mit **Anzeige (Symbolleiste)** aufrufen oder verschwinden lassen. Es gibt sechs exklusive Scanneransichten, die du in Verbindung mit verschiedenen Verstärkern einsetzen kannst.



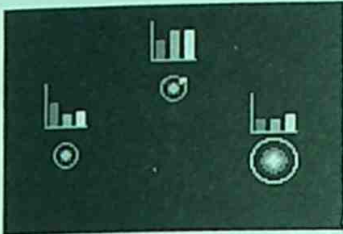
Normal-Ansicht



Das ist der voreingestellte Scanner-Modus. Alle wichtigen Details werden gezeigt: Planeten, Flotten, Raumstationen, Trümmerfelder oder Wurm Löcher.



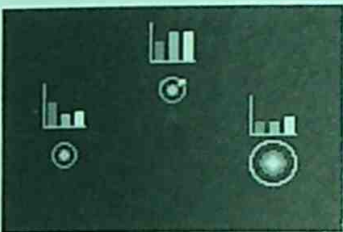
Oberflächenerze



Dieser Modus zeigt bei jedem von dir bewohnten oder gescannten Planeten die Erzbestände unter der Oberfläche; die Anzeige spiegelt sich in der Darstellung im Informationsfenster wieder. Die Farben der Erze und die Skaleneinteilung entsprechen der aktuellen Einstellung für das Informationsfenster.



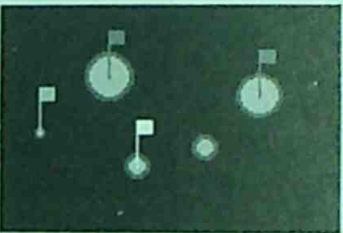
Erzkonzentration



Dieser Modus zeigt für von dir bewohnte oder von dir gescannte Planeten die Konzentration der einzelnen Erze unter der jeweiligen Planetenoberfläche an. Die Farben und die Skaleneinteilung entsprechen der Darstellung der Mineralien in der Erzvorratsanzeige des Informationsfensters.



Planetenwert



Diese Ansicht zeigt den Lebenswert der Planeten an. Raumschiffe im Orbit werden nicht angezeigt. Deine eigenen Planeten sind mit einer blauen Fahne gekennzeichnet, die von Freunden mit einer gelben, die von Feinden oder Neutralen mit einer roten. Planeten ohne Fahne sind unbewohnt. Die Farbe der Darstellung spezifiziert den Planetentyp:

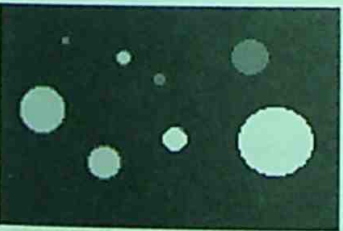
Grüne Planeten – können von deiner Rasse bewohnt werden. Je größer der Kreis, desto lebenswerter der Planet.

Gelbe Planeten – können durch Terraforming bewohnbar gemacht werden. Je größer der Kreis, desto schneller kannst du den Brocken in ein lebenswertes Stück Heimat verwandeln und desto bewohnbarer wird er nach Ausschöpfen deiner gesamten Terraform-Technik sein.

Rote Planeten – sind für deine Jungs und Mädels unbewohnbar. Je größer der Kreis, desto tödlicher ist der Planet. Mit dem Fortschreiten deiner Terraforming-Technologie kann manch ein vormals roter Planet allerdings plötzlich gelb werden.



Bevölkerung



Dieser Modus zeigt die Bevölkerungsgröße an. Je größer der Kreis, desto höher die Bevölkerung. Die Planeten sind nach Farben geordnet::

Grün von dir kolonisierte Planeten

Gelb Gelb

Rot : Feinde und Neutrale

Unbewohnte Planeten, die du bereits besucht hast, werden klein und weiß dargestellt.



Keine Spieler-Infos

Dieser Modus verbirgt alle Spuren von Leben: einfach tausende glitzernder Lichtpunkte im All.

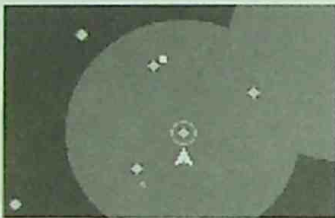


Waypoints einfügen

Du kannst für die gerade kommandierte Flotte einen Waypoint einfach mit der Maus festlegen. Dieser Modus ist v.a. für Anfänger gedacht und für diese Menschen, die immer am Computer essen müssen.



Verstärker: Scanner-Abdeckung

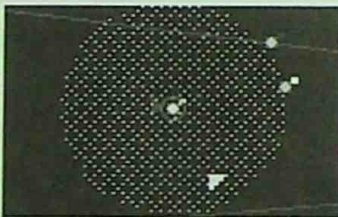


Dieser Verstärker zeigt die Effektivität der Radarabdeckung bei dem im Dropdown gewählten Prozentsatz an. Benütze die verfügbaren Einstellungen, um Gebiete mit schlechter Scanner-Abdeckung (durch die gut getarnte feindliche Schiffe fliegen könnten) zu entdecken. Wenn du zum Beispiel die angezeigte Abdeckung auf 75% zurücksetzt, zeigen sich Schleichwege, die ein feindliches Schiff mit einer Tarnung von 25%

gefahrlos durchfliegen könnte, ohne entdeckt zu werden. Eine Reduzierung der angezeigten Scanner-Abdeckung ist rein virtuell und beeinflusst natürlich nicht die reale Scanner-Leistung.



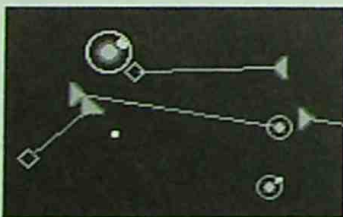
Verstärker: Minenfelder



Dieser Verstärker zeigt alle Minenfelder in Scanner-Reichweite als farbige Gitter. Deine Minenfelder sind blau, die von Freunden sind gelb und die von Gegnern und Neutralen sind rot. Unter folgenden Umständen kannst du Zentrum und Radius eines feindlichen Minenfeldes einsehen: Wenn sich das Zentrum des Feldes in der Reichweite eines deiner durchdringenden Scanner befindet ODER du mindestens einmal Kontakt mit dem Minenfeld hattest und sein Zentrum sich in der Reichweite eines normalen Scanners befindet.



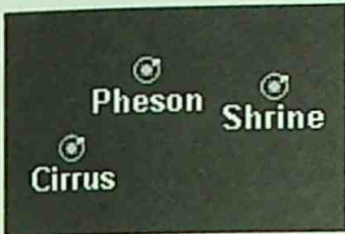
Verstärker: Flottenflugbahnen



Dieser Verstärker zeigt alle deinen Flotten zugewiesenen Flugrouten an.



Verstärker: Planetennamen



Mit dieser Einblendung werden Planetennamen angezeigt. Wenn die Namen zu eng aneinander hängen, kannst du den Zoom-Faktor erhöhen, um mehr Platz für die Namen zu schaffen. Wenn „Spieler-Farben“ aktiviert ist, erscheinen die Planetennamen in der Farbe des jeweiligen Spielers. Deine eigenen Planetennamen werden immer weiß angezeigt.



Verstärker: Schiffsanzahl



Dieser Verstärker zeigt an jeder Position die Anzahl von anwesenden Schiffen über dem Flottensymbol an. Wenn ein Filter für bestimmte Schiffsklassen gesetzt ist, wird nur deren Anzahl angezeigt. Wenn du dir z.B. momentan nur feindliche Kriegsschiffe anzeigen läßt, dann steht die Zahl über einem feindlichen Flottensymbol auch nur für die Anzahl von Kriegsschiffen in dieser Flotte, nicht für die Gesamtzahl der Raumschiffe. Wenn „Spieler-Farbe“ aktiviert ist, erscheinen die Zahlen in der jeweiligen Spieler-Farbe. Deine eigenen Zahlen erscheinen immer weiß..



Filter: Untätige Flotten

Dieser Verstärker zeigt nur diejenigen deiner Schiffe an, die keine Flug-Aufträge haben, und gleichzeitig alle aktiven feindlichen Raumschiffe; so können sich die einen um die anderen kümmern - wenn du willst. Planeten werden nur dann mit Orbit-Ringen gekennzeichnet, wenn sich dort untätige Schiffe befinden. Flotten, die eigentlich einen Auftrag haben, denen aber der Treibstoff ausgegangen ist, gelten weiterhin als aktiv; sie werden von diesem Verstärker nicht angezeigt.

Ausnahme: Landschaftsgärtner-Flotten, die einen Planeten vom Orbit aus terraformen, werden nicht als untätig eingestuft



Filter: Schiffsdesign

Dieser Filter zeigt nur Schiffe des spezifizierten Designs an; Planeten werden nur dann mit Orbit-Ringen dargestellt, wenn sich ein Raumschiff der eingestellten Bauart im Orbit befindet.



Filter: Feindliche Raumschiffklassen

Dieser Filter zeigt nur solche feindlichen Schiffe an, die einer spezifizierten Schiffsklasse angehören; sie erscheinen als rote Dreiecke auf dem Bildschirm. Nur solche feindlichen Planeten, in deren Orbit sich Schiffe der eingestellten Klasse(n) befinden, erhalten einen Orbit-Ring.

Status-Leiste

Planeten

_____ ID , Koordinaten u. Name des Planeten im Scanner _____

ID #165	X: 1407	Y: 1200	Veritas
270.03 Lichtjahre von Cirrus			

Planet o Flotte im Kommandofenster

Flotten, Materiepackets und Wurmlöcher

_____ Koordinaten u. Name der Flotte o. des Objekts im Scanner _____

	X: 1331	Y: 1161	Venomous Dreadnought #18
198.71 Lichtjahre von Cirrus			

Wenn du eine Flotte im Orbit auswählst, wird nur die Planeteninformation angezeigt. Wenn der Scanner zu schmal ist, um alle Informationen anzuzeigen, kannst du in die obere Leiste linksklicken: Du erhältst dann eine PopUp-Zusammenfassung.

Zooming



Um den im Scanner-Fenster angezeigten Bildausschnitt zu vergrößern oder zu verkleinern, kannst du das Anzeige (Zoom) Menükommando benutzen oder einfach auf den Zoom-Button klicken. Schneller geht es mit der Plus- und Minus-Taste auf dem Ziffernblock der Tastatur.

Spieler-Farben

Stars! weist jedem Spieler zu Spielbeginn eine bestimmte Farbe zu. Welche Farben den anderen Spielern zugewiesen wurden, erfährst du bei der Punktestandanzeige. Wähle einfach Berichte (Punktestand) und klicke dann solange auf „Weiter“, bis die Zeitlinie mit der Liste der Spielerfarben erscheint.

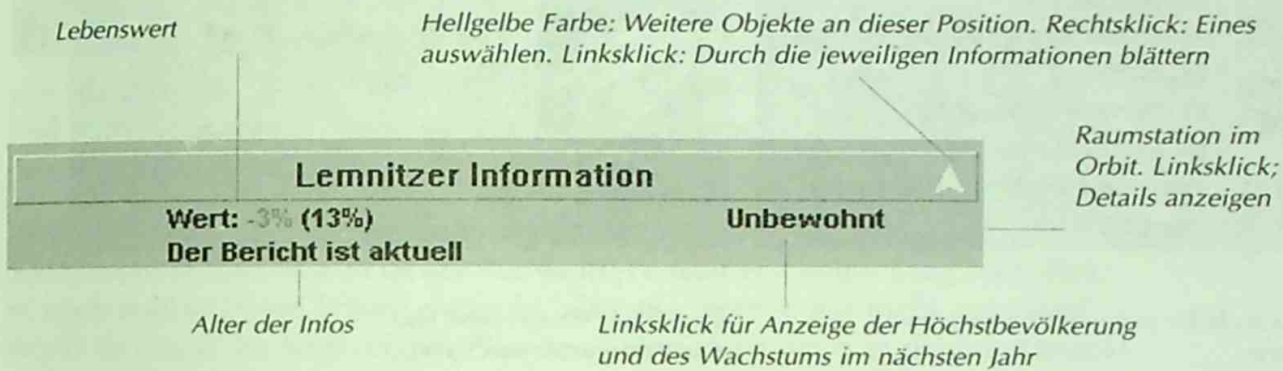
Benütze den **Anzeige (Spieler und Farben)** Menüeintrag, um die Spielerfarben ein- oder auszuschalten. Wenn die entsprechenden Verstärker aktiviert sind, werden auch Planetennamen und Schiffsanzahl in der Spielerfarbe angezeigt. Deine Planeten bleiben weiß.

DAS INFORMATIONSFENSTER

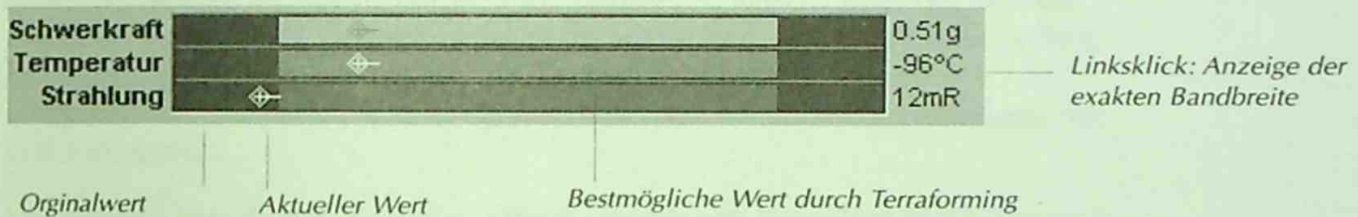
Dieses Fenster zeigt alle bekannten Informationen über ein im Scanner-Feld ausgewähltes Objekt an.

Planeteninformation

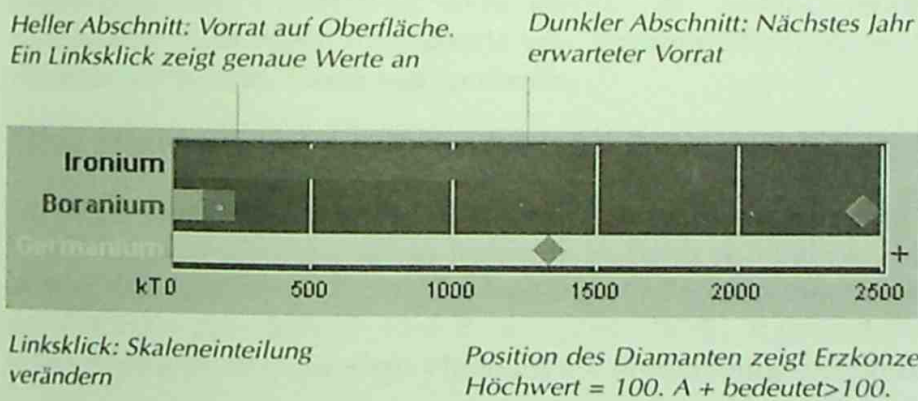
Die Planeteninformation zeigt nur Daten über Planeten an, die du bereits besucht oder gescannt hast.



Umweltfaktoren-Anzeige



Erzvorratsanzeige



Flotteninformation

Wichtigster Schiffstyp der Flotte. Linksklick: Andere Typen zeigen. Rechtsklick: Baulan zeigen

Perfect Logic #116 Information ▲



Schiffszahl: 2
Treibstoff: 2584 of 2600mg
Fracht: 74 of 1400kT
Flottengewicht: 461kT
Nächster Waypoint: Elron
Waypoint-Auftrag: Transport
Warp: 5

Ein Plus steht für jeden nicht gezeigten Schiffstyp

Mit Taschendieb-o. Räuberbaron-Scanner sind auch Treibstoff u. Fracht sichtbar.

Rush'n Wasp #10 Information ▲



Schiffszahl: 5
Flottengewicht: 835kT
Warp: 5

Linksklick: Rassenname und Spielernummer anzeigen

6

PLANETEN



Planeten sind die Goldstücke des Universums: Jeder will sie, und keiner will teilen. Auf grünen Planeten finden deine Untertanen einen angenehmen Platz zum Wachsen, Lernen und Arbeiten. Die Erzkvorkommen der Planeten bilden die Grundlage für alle Technologien, die du entdeckst, aber auch für Gebäude

wie Scanner oder Verteidigungsstellungen und Raumstationen mit Stargates und Materiebeschleunigern, die es ermöglichen, Packets blitzschnell durch den Weltraum zu schießen.

Wenn du im Scannerfenster auf einen Planeten klickst, wählst du ein Sonnensystem aus, dessen bester Planet im Fenster erscheint. Mag sein, daß es noch andere miese Felsen dort gibt, aber die werden gar nicht angezeigt. Wenn du einen der angezeigten Planeten kolonisierst, wird er dein Stützpunkt in diesem System, ein industrielles Zentrum mit Handel und Verwaltung. Wenn die Umweltbedingungen auf einem Planeten zu gefährlich für deine Rasse sind, kannst du seine Erze auch vom Orbit aus abbauen und sie zu anderen Planeten deines Imperiums transportieren lassen. Befindet sich der Planet im Besitz eines Gegners, kannst du versuchen, ihn an dich zu reißen; handelt es sich bei dem entsprechenden Kontrahenten um einen menschlichen Mitspieler, kannst du alternativ auch Handelsbeziehungen mit ihm aufnehmen.

Unabhängig von deiner Strategie: Deine Untertanen brauchen Platz, um sich ausbreiten zu können. Ihre Reproduktionsrate wird von Planet zu Planet variieren, abhängig von den jeweiligen Werten für Schwerkraft, Temperatur und Radioaktivität. Du kannst auch eine neue Rasse entwerfen, die immun ist gegen einen oder mehrere Umweltfaktoren... ein ziemlich teurer Vorteil! Du kannst aber auch durch den Einsatz von Terraform-Technik die Umwelt eines Planeten in deinem Sinne manipulieren.

EINE HEIMATWELT UND ANDERE BEWOHNTE PLANETEN

Du beginnst das Spiel auf deinem Heimatplaneten, wo du eine kleine, aber umtriebige Bevölkerung, etwas Industrie in Form von Fabriken und Bergwerken und einen nicht sehr leistungsstarken Scanner vorfindest. Im Orbit des Planeten befindet sich eine Raumstation, in der Raumschiffe hergestellt werden können und die dem Planeten als Verteidigungsvorposten im All

dient. Die Ursprungsplaneten aller Spieler, seien es Computerspieler oder Menschen, beginnen mit der gleichen Ausstattung. Wenn du andere Planeten besiedelst, kannst du dort diese und andere Einrichtungen bauen, je nachdem, wie viele Ressourcen und technisches Wissen dir zur Verfügung steht.

Alle Planeten enthalten zu Beginn des Spiels Erzvorkommen, und alle Heimatplaneten haben gleiche Mineralienvorräte an ihrer Oberfläche zur freien Verfügung. Hier können sich allerdings einige Veränderungen (Vor- und Nachteile) aus bestimmten Rasseeigenschaften ergeben. Grundsätzlich gilt: Fehlt auf deinem Planeten eine ausreichende Menge eines bestimmten Minerals, so sind alle deine Mitspieler mit demselben Problem konfrontiert.

Alle Informationen über einen deiner Planeten sowie die Kontrolleinheiten, die du benötigst, um ihn zu beherrschen, findest du im Kommandofenster. Das Informationsfenster zeigt Schwerkraft, Temperatur und Radioaktivität eines Planeten und die Wachstumsrate seiner Bevölkerung an. Die Umweltbedingungen auf deinem Heimatplaneten sind optimal für deine Rasse.

Wenn man einen bewohnten Planeten verläßt...

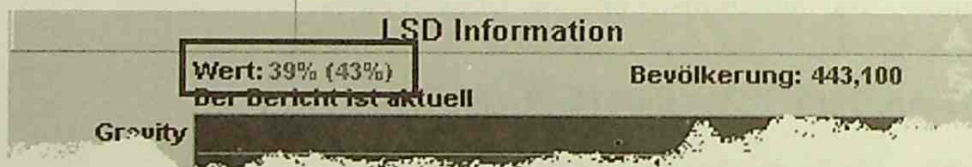
Wenn deine Kolonisten einen Planeten verlassen, zerstören sie die Raumstation und alle Verteidigungsstellungen.

BEVÖLKERUNG

Deine Untertanen produzieren in den Fabriken die Ressourcendefinie Resources, die du brauchst; um dein Reich auf- und auszubauen.

Die Höchstbevölkerung eines Planeten ist abhängig vom Lebenswert, der im Informationsfenster zusammen mit weiteren Daten angezeigt wird.

*Erste Zahl: Momentaner Wert. Zahl in Klammern:
Möglicher Wert nach Terraforming*



Je höher der Prozentwert, desto mehr Kolonisten können auf einem Planeten überleben. Ein Planet mit einem Wert von 100% kann beispielsweise 1,000,000 Kolonisten ernähren; ein Planet mit einem Wert von 50%

Ressourcen sind von Menschen und Fabriken produzierte Arbeitseinheiten. Sie stehen für den Erfolg beim Durchführen einer Aufgabe oder der Erledigung eines Auftrags.

Mehr über das Kommandofenster und weitere Bestandteile des Stars!-Bildschirms erfährst du in Kapitel 2: Der Stars!-Bildschirm.

Über das Anzeigen-(Rasse)-Menükommando gelangst du auf die Seite 5 des Rasse anzeigen -Dialogs; dort erfährst du, wie viele deiner Kolonisten eine Ressource pro Jahr produzieren können.

dementsprechend nur 500.000. Auf einem Planeten mit einem Wert von -9% sterben jährlich 0.9% der dortigen Kolonisten.

Alle Planeten mit einem positiven Lebenswert von unter 5% gehen in die Berechnung der maximalen Bevölkerungszahl als 5%-Planeten ein.

Wachstumsrate

Der Wert bestimmt darüber hinaus die jährliche Wachstumsrate deiner Bevölkerung auf einem Planeten. Linksklicke auf den Wert: Die Wachstumsrate und die momentan mögliche Höchstbevölkerung werden angezeigt. Die Wachstumsrate wird mit der Einschränkung "up to n%" also „bis zu n%“ angezeigt, da das Wachstum sich mit steigenden Bevölkerungszahlen verlangsamt. Das Bevölkerungswachstum verlangsamt sich, sobald 25% der Höchstbevölkerung erreicht sind.

Höchstbevölkerung

Für alle Rassen (außer zwei) beträgt die Höchtbevölkerung auf einem optimalen Planeten 1.000.000.

Bevölkerungen mit dem Hauptmerkmal Schnelle Pioniere können nur die Hälfte der normalen Bevölkerungstärke erreichen; ein Planet mit einem Lebenswert von 100% ernährt hier nur 500.000 Leute. Tausendsassa-Planeten können von 1.200.000 Tausensassas bevölkert werden.

Rassen mit der Nebeneigenschaft Begrenzter Robotbergbau können die übliche Maximalbevölkerung um 10% überschreiten. Eine Tausendsassa-Rasse mit nur begrenzten Robotbergbau-Kenntnissen könnte also 1.320.000 Einwohner auf einem optimalen Planeten unterbringen.

Überbevölkerung

Steigt die Bevölkerung in den Bereich zwischen 100% und 300% der Bevölkerungskapazität, kann keine sinnvolle Arbeit mehr geleistet werden. Die Effektivität des Planeten sinkt auf 50%. Bei Bevölkerungszahlen über 300% wird jedwede Arbeit eingestellt.

Todesfälle aufgrund von Überbevölkerung betragen maximal 12% jährlich.

Todesplaneten

Auf Planeten mit negativem Lebenswert sterben Kolonisten. Die jährliche Sterblichkeit wird folgendermaßen berechnet:

Jährliche Wachstumsrate

Um diesen Wert zu berechnen, wird der Lebenswert mit der Höhe des maximalen Bevölkerungswachstums (Seite 4 des Rasse anzeigen-Dialogs) multipliziert. Für Schnelle Pioniere beträgt die tatsächliche maximale Wachstumsrate nur die Hälfte des angezeigten Werts.

Die alternativen Bevölkerungen

Da Rassen auf einer alternativen Bewußtseinssebene nicht auf Planeten leben, gilt für sie ein anderes Wachstumsmodell. Näheres hierzu auf Seite 22.

6-4 DAS STARS! SPIEL

Lebenswert / 10 der Kolonisten auf dem Planeten jährlich

Auf einem von 2000 Kolonisten bewohnten -10%-Planeten sterben 1% oder 20 Kolonisten pro Jahr.

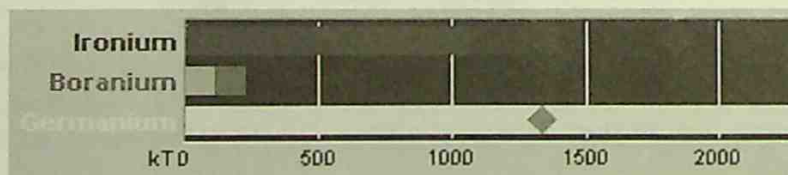
Wenn du einen Planeten nach der Besiedlung terraformst, sterben deine Kolonisten, bis der Lebenswert einen erträglichen Bereich erreicht (also 0% oder höher).

ERZE

Alle Planeten enthalten drei seltene Erze: Ironium, Boranium und Germanium. Dabei handelt es sich um die Grundbausteine für nahezu alle Erzeugnisse deiner Rasse. Alle Mineralien existieren sowohl auf als auch unterhalb der Planetenoberfläche. Erze an der Oberfläche sind unmittelbar für die Produktion verfügbar. Die im Inneren des Planeten müssen erst noch gefördert werden. Erze können auch zu anderen Planeten, wo sie evtl. dringender benötigt werden, transportiert werden - und zwar entweder mit Frachtern oder mit Materiebeschleunigern. Außerdem können durch ein Erztransformation genanntes Verfahren Ressourcen in wertvolle Erze verwandelt werden. Zudem erhältst du bei der Kolonisierung eines Planeten einen Anfangsbestand an Erzen durch die Demontage der Kolonisierungsflotte.

Das Informationsfenster zeigt die Erzvorräte an der Oberfläche, die Mineralkonzentration im Planeteninneren und die Abbauraten für den gewählten Planeten an. Jede Erzart wird durch einen farbigen Balken repräsentiert. Der helle Balken zeigt an, welche Menge an der Planetenoberfläche zur Verarbeitung bereitliegt; der dunklere die Menge, die im nächsten Jahr voraussichtlich abgebaut werden wird. Der Diamant zeigt die Erzkonzentration an (von 0 bis 200). Beim Scan eines Planeten, der dir nicht gehört, erfährst du nur die Erzkonzentration. Um weitere Informationen zu erhalten, mußt du den Planeten besiedeln.

Die Erzkonzentration auf deiner Heimatwelt sinkt nie unter 30 ab. Dieser Vorteil bleibt auch dann erhalten, wenn der Planet im Spielverlauf von einer anderen Rasse erobert wird.



Linksklick auf einen der Baleen: Exakte Anzeige der Vorräte, der Konzentration u. der Abbauraten

Landschaftsgärtner und negative Planeten

Wenn deine Rasse aus Landschaftsgärtnern besteht, terraformst deine Siedler einen neubesiedelten Planeten noch im Jahr ihrer Ankunft auf den besten Wert im Bereich ihrer technischen Möglichkeiten.

Wenn du das sekundäre Rassenmerkmal Erztransformation gewählt hast, geschieht dieser Vorgang bei dir schneller als bei anderen Rassen.

Du erhältst auch im Erzvorratsfenster Daten über Erze - wenn du einen Planeten kommandierst.

BERGWERKE

Bergwerke fördern Erze aus dem Planeteninneren. Im Verlauf des Erzabbaus sinkt die Mineralienkonzentration des Planeten, während die Menge der an der Oberfläche verfügbaren Erze steigt. Die Erzvorkommen eines Planeten sind nie völlig erschöpft; ihre Konzentration kann lediglich bis auf 1 sinken: Dann wird pro Jahr nur noch eine winzige Menge des Minerals gefördert. Du kannst auf allen von dir regierten Planeten Bergwerke bauen. Unbewohnte Planeten kannst du mit Bergbaurobotern ausbeuten.

FABRIKEN

Fabriken und die Leute, die dort arbeiten, produzieren Ressourcen, mit denen beispielsweise Raumschiffe, Bergwerke, Verteidigungsstellungen oder weitere Fabriken gebaut werden können. Außerdem werden solche Ressourcen benötigt, um die Wissenschaft voranzutreiben.

Du brauchst keine Fabriken, um etwas herzustellen; die Fabriken erhöhen lediglich die Ressourcen-Menge, die dir pro Jahr zur Verfügung steht. Eine durchschnittliche Rasse kann durch den Bau von Fabriken die Menge verfügbarer Ressourcen verdoppeln. Stell dir Fabriken einfach als „virtuelle Kolonisten“ vor: Sind sie erst einmal gebaut, produzieren sie etwas, konsumieren aber nichts. Übrigbleibende Ressourcen gehen in die Forschung.

Der Bau von Fabriken kostet 4 kT Germanium, außer du hast "Fabriken kosten...weniger" im Rassengenerator markiert: Dann kostet der Bau nur 3 kT. Andere Erze werden nicht benötigt.

DER BAU VON PLANETAREN VERTEIDIGUNGSANLAGEN



Verteidigungsstellungen schützen einen Planeten - zumindest teilweise - vor Bomben und feindlichen Invasionen. Wenn du nicht gerade das Rassenhauptmerkmal „Alternate Reality“ gewählt hast, solltest du auf jeden Fall solche Stellungen bauen - vor allem in Einzelspielen. Computerspieler lieben es, Planeten zu bombardieren. Wenn du auch kein perfektes planetares Verteidigungssystem einrichten kannst, so kannst du wenigstens die Anzahl einschlagender Bomben und feindlicher Kolonisten deutlich reduzieren. Ob du in einem Multiplayer-Spiel Verteidigungsstellungen bauen willst oder nicht, hängt davon ab, inwieweit du darauf vertrauen kannst, daß deine Mitspieler deine Planeten in Frieden lassen. Eigentlich ist in der Weite des Universums ja genug Platz für alle... oder etwa nicht?

In diesen Abschnitten gibt's weitere Informationen zum Thema Erze:

Bergbau, Seite 13-1
Autobuild-Aufträge, Seite 7-9

Das Beschleunigen von Materiepackets, Seite 6-12

Kolonisieren, Seite 12-1

Verschrotten von Schiffen, Seite 10-10

Das Erzvorratsfenster zeigt die momentane Anzahl an Bergwerken und Fabriken auf einem Planeten, außerdem die Höchstzahl an Bergwerken und Fabriken, die die gegenwärtige Bevölkerung betreiben könnte.

Mehr zum Thema Bergbau und Bergwerke:

Bergbau, Seite 13-1
Autobuild-Aufträge, Seite 7-9

Mehr zum Thema Fabriken:

Autobuild-Aufträge, Seite 7-9

Alternative Bewußtseins-ebenen-Rassen und Fabriken

Die Alternativen können keine Gebäude, also auch keine Fabriken bauen.

Obwohl du so viele Verteidigungsstellungen bauen kannst, wie du willst, ist ihr Einsatz durch deine Bevölkerungszahl begrenzt: Während du einen Planeten befehlighst, verrät dir ein Blick auf das Statusfenster die Anzahl der momentan existierenden Stellungen und ihre mögliche Höchstzahl, die verwendete Technik und den Prozentsatz, mit dem feindliche Bomben und Angreifer abgewehrt werden.

Status	
Bevölkerung	345.600
Res./Jahr	1055 von 1241
Scanner Typ	Argusauge 500X
Reichweite	250/500 Lj.
Verteidigungen	100 von 100
Typ	Laser-Batterie
Abdeckung	75,56%

Im Spielverlauf kannst du die Anzahl der Stellungen vergrößern und ihre Technologie verbessern:

Das Hinzufügen von Stellungen erhöht die Anzahl der Verteidigungsstellungen des gleichen Typs, den du bereits einsetzt. Wenn zum Beispiel bisher Raketenstellungen eingesetzt wurden, so bewirkt das Hinzufügen von Verteidigungsstellungen in die Auftragsliste den Bau weiterer Raketenstellungen; dadurch wird die Schutzwirkung des Verteidigungssystems erhöht.

Das Aufrüsten von Verteidigungsstellungen geschieht automatisch. Immer, wenn du eine neue Verteidigungstechnologie entwickelt hast, werden alle deine Stellungen automatisch aufrüstet - kostenlos!.

BODENGESTÜTZTE SCANNER



Ein Scanner ist das Auge jedes Planeten und versorgt dich mit Informationen über die Objekte in seiner Reichweite.

Bodengestützte Scanner gibt es in verschiedensten Ausführungen mit je unterschiedlicher Kapazität hinsichtlich des Erfassens von Flotten, Materie-Packets, Wurmlöchern, Minenfeldern und dem Scannen von Planeten. Du beginnst das Spiel mit einem einfachen Scanner auf deinem Heimatplaneten.

Die Baukosten für einen Scanner sind fix. Hast du erst einmal einen errichtet, wird er automatisch aufrüstet, sobald du entsprechende technische Fortschritte machst.

Alternative Bewußtseins-Rassen und Verteidigungsstellungen Die Alternativen können keine Gebäude, also auch keine Verteidigungsposten bauen.

So erhältst du eine Beschreibung der Verteidigungstechnologien: Öffne das Technische Handbuch (drücke F2) und wähle **Gebäude** aus der Drop-Down-Liste. Klicke dich mit **Weiter** durch die Beschreibungen der Scanner, bis du bei den Verteidigungsstellungen landest. Jede Technologie wird mit einem Graphen beschrieben, der ihre Effektivität abbildet.

Wie dich Verteidigungsstellungen vor Materiepacket-Angriffen schützen, erfährst du im Kapitel: Das Innenleben von Materiebeschleunigern.

Scanner-Technologie und Reichweite werden im Statusfenster angezeigt.

Status	
Bevölkerung	345.600
Res./Jahr	1055 von 1241
Scanner Typ	Argusauge 500X
Reichweite	250/500 Lj.
Verteidigungen	100 von 100
Typ	Laser-Batterie
Abdeckung	75,56%

Bodengestützte Scanner sind gut geeignet, feindliche Flotten innerhalb oder in der Nähe deines Reiches zu entdecken. Nur getarnte Flotten haben eine reelle Chance, der Entdeckung zu entgehen. Es bietet sich an, auf allen deinen Planeten den jeweils stärksten Scanner zu errichten, um einen möglichst großen Bereich zu erfassen. Die Chance, daß eine feindliche Flotte sich durch dein Imperium schleicht, kann deutlich vermindert werden, wenn du Scanner auf allen deinen Planeten errichtest. Wenn du im Scanner-Fenster eine feindliche Flotte wählst, wird deren aktuelle Flugrichtung angezeigt.

Um den von deinen Scannern abgedeckten Bereich angezeigt zu bekommen wählst du den Radarverstärker des Scanners. Einfache Scannerabdeckung wird im Scannerfenster rot, die Reichweite von durchdringenden Scannern gelb angezeigt. Du kannst verschiedene reduzierte Scannerstärken simulieren lassen: So wird deine Anfälligkeit gegenüber getarnten Schiffen deutlich. Wenn du z.B. davon ausgehst, daß dein Gegner 80%-Tarnvorrichtungen benutzt, so ist es interessant, die Scannerwirkung auf 20% herabsetzen zu lassen. Nicht rote Bereiche könnten von gegnerischen Schiffen durchfliegen werden, ohne daß du sie entdeckst. Das Wissen um ein solches Scan-Loch ist der erste Schritt dazu, es zu stopfen.

Alternative Bewußtseins-Rassen und bodengestützte Scanner

Die Alternativen können keine Gebäude bauen. Auf Seite 22 erfährst du, wie diese Orbitliebhaber scannen.

RAUMSTATIONEN



Eine Raumstation kann einfach nur ein Raumhafen im Orbit (Raumdock), eine Verteidigungsstellung oder eine Plattform für Stargates und Materiebeschleuniger sein. Bevor ein Planet Raumschiffe bauen kann, muß er eine Raumstation mit einer Werft ins All bringen. Raumstationen sind ein Hindernis beim

Angriff auf Planeten; deine Flotten müssen zuerst eine feindliche Raumstation zerstören, bevor der Planet bombardiert werden kann. Bewaffnete Raumstationen eröffnen sofort massiv das Feuer auf angreifende Raumschiffe.

Mehr zum Thema Scanner und Tarnvorrichtungen: Scannen und Tarnen, Seite 17-1
Das Innenleben von Tarnvorrichtungen, Seite 24-1

Natürlich können Raumstationen auch mit Tarnvorrichtungen ausgestattet werden, die sie selbst dann vor feindlichen Scannern verbergen. Die Tarnung bezieht allerdings den Planeten selbst nicht mit ein.

Deine Raumstation ist deine Hauptverteidigung gegen feindliche Bombergeschwader und Invasionstruppen. Dein Planet kann nicht bombardiert werden, solange die Raumstation existiert - du solltest also gut auf sie aufpassen.

Im Scannerfenster erscheint eine Raumstation als gelber oder blauer Punkt im Orbit eines Planeten. Das Raumstationenfenster beschreibt die Raumstation im Orbit des Planeten, den du gerade kommandierst.

Der Bau von Raumstationen

Eine Raumstation läßt man bauen, indem man den entsprechenden Auftrag in die Auftragsliste einfügt. Die Kosten hängen - genau wie bei Raumschiffen - vom gewünschten Modell und der eingebauten Ausrüstung ab. Da der Bau von Raumstationen ganz schön teuer ist, will er gut überlegt sein. Du wirst allerdings feststellen, daß Ausrüstungsgegenstände für Stationen nur die Hälfte des Preises kosten, der beim Bau eines Raumschiffes zu Buche schlagen würde. Auf diese Art und Weise soll es vereinfacht werden, bei Raumstationen die Ausstattung aufzurüsten bzw. zu ergänzen.

Ein Planet kann immer nur eine Raumstation haben; diese kann aufgerüstet oder durch eine neue ersetzt werden. Alte Bauteile können dabei zum Teil recycelt werden.

Zusätzliche Modelle stehen dir zur Verfügung, wenn du über die Rasseeigenschaft Verbesserte Raumstationen verfügst.

Raumstationen / Modelle

Es gibt fünf verschiedene Modelle für Raumstationen:

Orbitales Fort — Keine Werft; Schiffe können nicht gebaut werden. Bei der Berechnung der Punkte zählen Orbital Forts nicht als Raumstationen.

Raumdock — Werft für Raumschiffe bis 200kT. Dieses Modell ist nur in Verbindung mit dem Nebenmerkmal Verbesserte Raumstationen verfügbar.

Raumstation — Unbegrenzte Werftkapazität.

Ultra Station — Unbegrenzte Werftkapazität; noch mehr Schächte für Waffen, Schilde und andere Ausrüstung. Verbesserte Raumstationen-Nebenmerkmal nötig.

Näheres zu verschiedenen Raumstation-Bauplänen im Technischen Handbuch.

Die Alternativen und Raumstationen

Die Alternative Bewußtseins-Rasse lebt ausschließlich in Raumstationen. Von der Bauart der Station hängt die Höchstbevölkerung ab. Außerdem müssen die Alternativen noch besser auf ihre orbitalen Heimstätten achten als andere Rassen. Mehr über diese ungewöhnlichen Wesen im Stars!-Universum erfährst du auf Seite 22-1.

Todesstern – High End-Raumwohnzimmer für Rassen mit dem Hauptmerkmal Alternative Bewußtseinsstufe.

Das Aufrüsten einer Raumstation

Du kannst eine Raumstation durch das zusätzliche Anbringen oder Austauschen von Ausrüstungsgegenständen in den Schächten aufrüsten. Bezahlt werden muß nur die Differenz zwischen dem alten und dem neuen Modell. Die Aufrüstung erscheint in der Liste möglicher Aufträge und muß nur noch in die Produktionsliste eingefügt werden.

So errechnen sich die Kosten...:

Bei einem neuen Modell:

- 50% der Ressourcen und Erze, die zum Bau der alten Station verwendet wurden, werden recycelt.

Beim gleichen Modell:

- Schächte mit unveränderter Bestückung kosten nichts.
- Für Schächte, in denen nur die Anzahl des bisherigen Ausrüstungsgegenstands erhöht wurde, muß nur der Preis für die zusätzliche Ausrüstung bezahlt werden.
- Wird in einem Schacht ein alter Ausrüstungsgegenstand durch einen neuen, ähnlichen ersetzt, zahlst du für den neuen nur einen Discountpreis, je nachdem, wie groß die Ähnlichkeit zwischen beiden Gegenständen ist.
- Werden in einen Schacht komplett neue Bauteile eingesetzt, müssen diese natürlich voll bezahlt werden. Durch Recycling erhältst du aber einiges an Erz zurück.

Das Sortieren von Raumstationen zum leichteren Aufrüsten

1. Drücke F3, um den Planetenbericht angezeigt zu bekommen, und vergrößere ihn.
2. Lasse den Bericht nach dem Kriterium „Raumstationen“ sortieren, indem du ins obere Ende der Raumstationen-Spalte klickst und die entsprechende Sortierordnung wählst.

3. Suche im Bericht den ersten Planeten mit einer Raumstation, die du aufrüsten willst.
4. Klicke auf die Produktions-Spalte dieses Planeten. Der Produktionsdialog öffnet sich und zeigt die Produktionsliste für diesen Planeten an.
5. Im Produktions-Dialog doppelklickst du auf das neue Modell, das in der Liste verfügbarer Aufträge (linke Seite) aufgeführt ist.
6. Klicke auf **Vor**. Die **Vor**- und **Zurück**- Buttons funktionieren in der Reihenfolge des Berichts.
7. Füge solange Erweiterungsaufträge ein, bis der entsprechende Auftrag für alle gewünschten Planeten erfolgt ist.
8. Schließe den Produktionsdialog und den Planeten-Bericht.

Auch interessant:
Schiffs-
/Raumstationen-
Design, Seite 9-1
Das Einfügen von
Aufträgen in die
Produktionsliste,
Seite 7-2

STARGATES



Stargates sind optionale Komponenten einer Raumstation und ermöglichen Raumschiffen (ohne Fracht) einjährige Verbindungen ohne Treibstoffverbrauch zwischen deinen Planeten. Ein optimales Verfahren, um Aufklärer und Kampfschiffe (oder jedes andere Schiff, das mit nichts außer Treibstoff beladen ist) zu bewegen, wenn du es eilig hast.

Im Scanner-Fenster erscheint ein Stargate als grüner Punkt im Orbit eines Planeten.

Die Erfindung von Stargates setzt Forschung in den Bereichen Konstruktion und Antriebstechnik voraus; die Fähigkeiten der einzelnen Stargate-Typen werden im Technischen Handbuch beschrieben.

Das Bauen eines Stargates

Ein Stargate belegt einen Ausrüstungsschacht in einer Raumstation. Du kannst ein Stargate einbauen, indem du es deinem alten Modell hinzufügst oder indem du ein komplett neues Raumstationenmodell entwirfst.



So rüstest du auf...:

Weltraumreisende und Stargates

Weltraumreisende Rassen können von ihren mit Stargates bestückten Raumstationen alle Planeten scannen, die auch über ein Stargate verfügen. Außerdem können die Stargates der Reisenden auch beladene Raumschiffe transportieren.

Schnelle Pioniere
Schnelle Pioniere können keine Stargates bauen.

1. Wähle **Befehle (Schiffsdesigner...)** um den Schiffsdesigner zu öffnen.
2. Klicke auf **Raumstationen**.
3. Wähle aus dem Dropdown-Menü das alte Modell aus, das du aufrüsten möchtest.
4. Klicke auf **Bauplan kopieren**. Der Dialog verändert sich: Er zeigt jetzt das Modell und eine Liste verfügbarer Bauteile.
5. Suche dir ein neues Bild für deine Station aus und gib ihr einen eigenen Namen - oder laß einfach die Vorschläge von Stars! so wie sie sind.
6. Ziehe das Stargate aus der Bauteil-Liste über einen leeren Einbauschacht der Raumstation; füge soviel weitere Komponenten ein, wie du wünschst.
7. Klicke auf **OK**. Und klicke dann auf **Fertig**, um den Dialog zu schließen.
8. Setze das neue Modell auf die Produktionsliste eines Planeten.

MATERIEBESCHLEUNIGER / EINFÜHRUNG



Mit Materiebeschleunigern ist es möglich, mineralische Fracht ohne Raumschiffe zwischen zwei Planeten zu transportieren; außerdem können sie auch als wirksame Langstreckenwaffen eingesetzt werden. Materie-Packets sind Bündel aus Ironium, Germanium und Boranium. Die Materiebeschleuniger senden diese Packets mit so hohen Geschwindigkeiten, daß auf diese Weise kein Treibstoff verschickt werden kann: Er würde explodieren... und Kolonisten würden, nun ja, auch explodieren.

Informiere dich auch über:

Raumschiff-/Stationen-Design, Seite 9-1

Das Einfügen von Aufträgen in die Produktionsliste; Seite 7-2

Navigation durch Stargates, Seite 11-3

Auf dem Scannerbildschirm erscheinen Materiebeschleuniger als violette Punkte im Orbit eines Planeten.

So baut man einen Materiebeschleuniger...

Ein Materiebeschleuniger belegt einen Einbauschacht in einer Raumstation. Forschung im Bereich Energie ist vor seinem Bau vonnöten; näheres hierzu im Technischen Handbuch.

Wenn ein Materiebeschleuniger entwickelt wurde, kann er eingebaut werden, indem du ihn einem deiner Raumstationen-Modelle hinzufügst oder ein neues mit einem Beschleuniger als Bestandteil entwirfst. Folgendermaßen rüstest du ein bestehendes Modell mit einem Beschleuniger auf:

11. Wähle **Befehle (Schiffsdesigner)**, um den Schiffsdesigner zu öffnen.

2. Klicke auf **Raumstationen**.
3. Wähle aus dem Dropdown das Modell, das du aufrüsten möchtest.
4. Klicke auf **Bauplan kopieren**. Der Dialog verändert sich: Er zeigt jetzt den Aufbau der Station und eine Liste mit verfügbaren Bauteilen.
5. Suche dir ein neues Bild und einen neuen Namen aus, oder belasse es bei den Vorschlägen von Stars!.
6. Ziehe das Beschleuniger-Bauteil über einen leeren Einbauschacht. Du kannst jetzt noch weitere Bauteile nach Wunsch einfügen.
7. Klicke auf **OK**, dann auf **Fertig**, um den Designer zu schließen.
8. Binde das neue Modell in die Produktionsliste eines Planeten ein.

In diesem Zusammenhang: Das Einfügen von Aufträgen in die Produktionsliste, Seite 7-2

Das Anfertigen und Beschleunigen von Packets

Die Herstellung von Materiepackets wird als Auftrag über die Produktionsliste erteilt. Die Liste möglicher Aufträge bietet Einzelpackets für je eine Erzart und ein Kombi-Packet, das alle drei Komponenten enthält, an. Sobald ein Packet produziert wurde, schickt es der Beschleuniger sofort in Richtung des Ziels, das du eingestellt hast. Ist kein Ziel festgelegt, löst sich das Packet auf.

Im Scannerfenster werden Materiepackets in deiner Reichweite unabhängig davon, wem sie gehören, angezeigt (außer du bist ein Materiephysiker).

Ironium Materiepaket	
Boranium Materiepaket	
Germanium Materiepaket	
Gemischtes Materiepaket ▼	
Erzbedarf:	
Ironium	44 kT
Boranium	44 kT
Germanium	44 kT
Resourcen	10

Ein Ziel für den Beschleuniger stellst du ein, indem du zuerst auf Ziel im Raumstationen-Fenster und dann im Scanner auf den Zielplaneten klickst.

Weltraumreisende

Die Materiebeschleuniger von Weltraumreisenden bringen beim Abbremsen und Beschleunigen von Packets nur die halbe Leistung; außerdem lösen sich ihre Packets unabhängig von ihrer Geschwindigkeit auf.

Das Ziel kann auch mit einem SHIFT-Klick auf den Zielplaneten eingestellt werden.

Death on Demand	
Dock-Kapazität	Unbegr.
Panzerung	13300dp
Schilde	8800dp
Schaden	--
Beschleuniger	Warp: 10+
Ziel	Faith
<input type="button" value="Ziel"/> <input type="button" value="Warp 12"/>	

Damit das Packet sicher entgegengenommen werden kann, muß der Zielplanet ebenfalls über einen Beschleuniger gleicher oder größerer Kapazität verfügen; besitzt er einen schwächeren oder gar keinen, zerstört das Packet Gebäude auf der Planetenoberfläche und tötet Kolonisten.

Der Balken im Raumstationen-Fenster ermöglicht es dir, die Beschleunigungsgeschwindigkeit zu regulieren: So kannst du auch mit einem stärkeren Beschleuniger Packets zu einem schwächeren schicken, der nicht in der Lage wäre, das Packet bei voller Geschwindigkeit abzufangen.

Du kannst Materie-Packets um bis zu drei Warps schneller beschleunigen, als es der Leistung des Beschleunigers entspräche. Allerdings werden solche überschnellen Packets instabil und verlieren bei einer um ein Warp überhöhten Geschwindigkeit 10% ihres Inhalts, bei zwei Warp 20% und bei drei Warp sogar 50%.

Im ersten Flugjahr legt ein Packet nur die Hälfte der zu erwartenden Strecke zurück, danach die normale Strecke. Da die Produktion das ganze Jahr läuft, könnte das Packet in jedem beliebigen Monat abgeschossen werden; Stars! versucht, diese Möglichkeit durch die verringerte Flugweite im ersten Jahr anzudeuten.

Packets als Scanners

Bei Packet-Physikern funktionieren die Packets auch als Hochleistungs-Scanner. Der Radius des Scanbereichs entspricht dabei dem Quadrat der Warpgeschwindigkeit.

Packets Perform Terraforming

Die Packets von Materiephysikern richten nur 1/3 des üblichen Schadens an, wenn sie einen Planeten treffen, haben aber pro 100kT enthaltener Materie eine 50%-Chance, den getroffenen Planeten in Richtung der Idealverhältnisse für die eigene Rasse zu terraformen. Außerdem besteht eine (kleinere) Chance, daß die atmosphärischen Bedingungen des getroffenen Planeten komplett verändert werden.

Materiephysiker

Bei Spielern mit dem Hauptmerkmal Materiephysiker ist der Verlust nur halb so groß.

Durchdringende Scanner

...erfassen auch Schiffe im Orbit eines Planeten und die Daten eines Planeten aus größerer Entfernung.

Anmerkung: Der Scanner zeigt alle Materiepackets in der Reichweite deiner Scanner, unabhängig davon, wem sie gehören (außer du bist ein Materiephysiker).

Angriffe lohnen sich nicht

Du kannst Packets nicht angreifen... aber du kannst sie abfangen und ihren Inhalt in die Frachträume deiner Flotten übernehmen (siehe unten).

So klaut man Materie-Packets...

Wenn es dir gelingt, ein Materie-Packet abzufangen, kannst du seine Bestandteile übernehmen. Befindet sich ein Packet an derselben Position wie eine deiner Flotten, erscheint es im Fenster Andere Flotten hier. Mit dem Fracht-Button und dem Fracht-Transfer-Dialog kannst du dann Erze von dem Packet auf dein Schiff übernehmen.

Das Installieren von zwei Beschleunigern auf einer Station

Die Installation zweier identischer Materiebeschleuniger auf einer Raumstation hat zwei Vorteile: 1. Ankommende Packets können sicher aufgefangen werden, wenn sie ein Warp schneller sind, als es die Beschleuniger einzeln aushalten würden. 2. Beschleunigte Packets desintegrieren, als ob sie ein Warp langsamer fliegen würden.

Materie-Packets als Waffen

Packets, die Planeten ohne Beschleuniger oder mit einem langsameren Beschleuniger treffen, zerstören dort Einrichtungen und töten Kolonisten. Ein Warp-13-Packet kann also eine tödliche Waffe sein.

TERRAFORMING

Unter Terraforming versteht man Techniken, mit deren Hilfe die Umweltfaktoren eines Planeten so manipuliert werden, daß sie deiner Rasse ein besseres (Über-)Leben ermöglichen. Wenn du gegenüber den Umweltbedingungen immun bist, brauchst du kein Terraforming.

Ob du einen Planeten terraformen kannst oder solltest, erfährst du nicht, bevor du ihn nicht gescannt hast. Einen Überblick über die bereits von dir entdeckten terraformbaren Planeten bekommst du, wenn du im Scanner die Planetenwert-Anzeige aktivierst. Gelb angezeigte Planeten kannst du durch Terraforming bewohnbar machen. Je größer der gelbe Punkt ist, desto besser sind die nach dem Terraforming zu erwartenden Umweltbedingungen.

Klicke im Scanner auf einen Planeten, dann wirf einen Blick ins Informationsfenster: Es wird der gegenwärtige Lebenswert des Planeten angezeigt. Die Zahl in Klammern steht für den Wert, den der Planet erreichen kann, wenn du deine gesamte Terraforming-Technik ausreizt.

Durchdringende Scanner

...erfassen auch Schiffe im Orbit eines Planeten und die Daten eines Planeten aus größerer Entfernung.

In diesem Zusammenhang:

Das Beschleunigen von Materiepackets, Seite 15-5

Das Bombardement mit Materiepackets, Seite 15-5

Das Innenleben von Materiebeschleunigern, Seite 25-1

Auf Seite 4 des Rasse anzeigen-Dialogs erfährst du, innerhalb welcher Umweltbedingungen sich deine Rasse wohlfühlt.

Cirrus Information

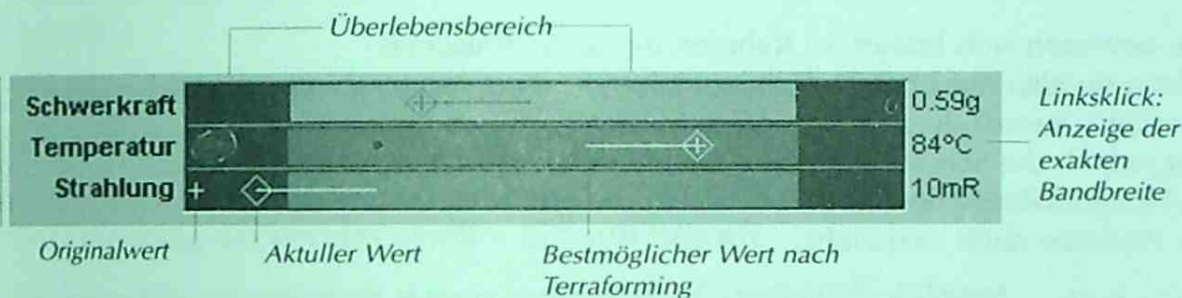
Wert: -5% (38%)

Bevölkerung: 1,300

Der Bericht ist aktuell

Die Umweltanzeige verrät, wie weit du den Planeten mit der dir zur Verfügung stehenden Technik terraformen kannst. Die folgenden Graphen zeigen, daß der Spieler im Besitz von Schwerkraft- und Radioaktivitäts-TF-Technik ist, und daß die Radioaktivität manipuliert werden muß, um den Planeten bewohnbar zu machen. Auch der Wert für Schwerkraft steht am äußersten Ende der für den Spieler erträglichen Skala und sollte leicht verbessert werden.

Glücklicherweise mußt du dich nicht darum kümmern, in welcher Reihenfolge die einzelnen Umweltfaktoren verändert werden sollten. Wenn du über die Produktionsliste einen Terraform-Auftrag erteilst, wird immer der schlechteste Wert zuerst verändert. Wenn du die Schwerkraft um 3% verbessern kannst, die Temperatur um 5% und die Radioaktivität um 2%, kannst du in der Produktionsliste einen Gesamtauftrag für 10%iges Terraforming erteilen. Jeder 1%ige TF-Auftrag verbessert einen Umweltfaktor um mindestens ein Prozent; damit steigt auch der Gesamtwert des Planeten um mindestens ein Prozent, meistens sogar noch mehr.



Wenn du herausfinden willst, welche Faktoren verbessert werden sollten, um deinen Leuten maximales Wohlbefinden zu ermöglichen, klickst du einfach auf die einzelnen Umweltvariablen. Ein Popup zeigt dann an, wie weit der Gesamtwert des Planeten verbessert würde, wenn du diesen Faktor bis an die Grenzen des Möglichen verbesserst.

Lemnitzer Information

Wert: -3% (13%) Unbewohnt

Der Bericht ist aktuell

Schwerkraft	<input type="range" value="0.51"/>	0.51g
Temperatur	<input type="range"/>	
Strahlung	<input type="range"/>	

Schwerkraft beträgt momentan **0.51g**.
 Deine Kolonisten bevorzugen Planeten, wo die Schwerkraft in diesem Bereich liegt: Zwischen **0.22g** und **4.40g**.
 Du bist im Moment im Besitz von Technologie, mit der du die Schwerkraft auf **Lemnitzer** im folgenden Bereich ändern kannst: **0.51g** bis **0.54g**.
 Dieser Wert ist 24% vom Idealwert für deine Rasse entfernt.

Grundsätzlich gibt es zwei Terraform-Methoden: Die einfachere ist es, einfach Autobuild-Terraform-Aufträge in die Produktionsliste einzubinden. Min und Max Terraform sind Autobuild-Aufträge, die in der Liste stehen bleiben und nur dann aktiv werden, wenn weiteres Terraforming notwendig und/oder möglich ist. Solche Aufträge können manuell oder mit Hilfe einer Produktionsschablone eingefügt werden. Die zweite Methode besteht darin, immer wieder von Hand Terraform-Aufträge in die Produktionsliste einzubinden.

Terraform-Aufträge bewegen sich immer im Rahmen deiner technischen Möglichkeiten. Wenn du also nur über Technik zum Terraformen von Strahlung und Temperatur verfügst, kannst du auch nur diese beiden Umweltvariablen beeinflussen, nicht jedoch die Schwerkraft. Deine Untertanen terraformen immer zuerst den Umweltfaktor, dessen Verbesserung die größte Erhöhung des Gesamtwertes des Planeten nach sich zieht.

Siedler sterben nach einem Jahr, wenn...

...es länger als ein Jahr dauert, den Planeten durch Terraforming bewohnbar zu machen. Aus diesem Grund ist es sehr empfehlenswert, eine Produktionsschablone zu entwerfen, die Terraform-auto-build-Aufträge enthält. Nur so wird sichergestellt, daß deine Kolonisten bereits im Ankunftsyear mit dem Terraforming beginnen.

Terraforming mit Autobuild-Aufträgen

1. Übernimm die Kontrolle über den Planeten, den du terraformen willst.
2. Klicke auf den **Ändern**-Button im Produktionsfenster.
3. In der Liste verfügbarer Aufträge klickst du dann entweder auf den Min

Landschaftsgärtner

Landschaftsgärtner terraformen einen Planeten automatisch sofort nach ihrer Ankunft.

oder den Max Terraform auto-build-Auftrag. Klicke dann auf den **Hinzufügen** Button, um festzulegen, bis zu welchem Wert das Terraforming durchgeführt werden soll.



Minimales (Min) Terraforming ändert nur die Umweltwerte, die einen negativen Wert aufweisen (bis zu der von dir festgelegten Grenze). Das Terraforming geht aber nicht über das Erreichen des Wertes Null hinaus. Um weiter zu terraformen, mußt du dann entweder entsprechende Aufträge erteilen oder den Max Terraforming-Auftrag einsetzen. Minimales Terraforming wird nur dann eingesetzt, wenn die nötigen Ressourcen vorhanden sind und ein Unterlassen Todesfälle zur Folge haben könnte.

Maximales Terraforming ändert alle Umweltwerte bis an die Grenzen des technisch Möglichen (aber nicht über den von dir festgelegten Prozentsatz hinaus).

Jedesmal, wenn ein Terraform-Auftrag abgeschlossen wird, verbessert sich ein Umweltfaktor um ein Prozent.

Terraforming als voreingestellte Grundtätigkeit

Du kannst Terraforming als ständig ausführbare Grundtätigkeit deiner Bevölkerung einstellen, indem du eine entsprechende Produktionsschablone definierst; dies erfolgt auch vom Produktions-Dialog aus.

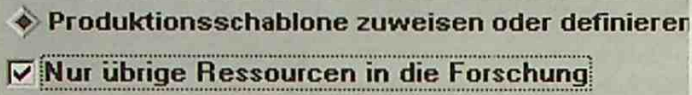
1. Vergewissere dich, daß die Terraform-auto-build-Aufträge in deiner Produktionsliste an der Stelle stehen, an der du sie auch in deiner Schablone haben möchtest.

--- Listen-Anfang ---	
<i>Min Terraform</i>	Bis zu 5%
<i>Max Terraform</i>	Bis zu 6%

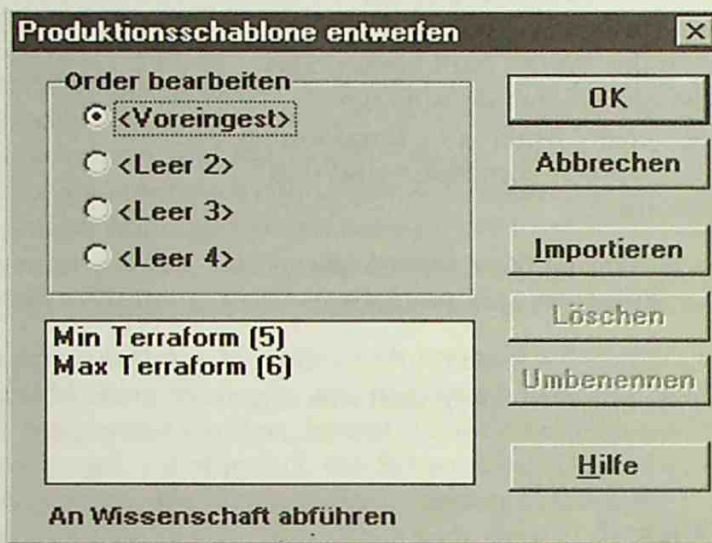
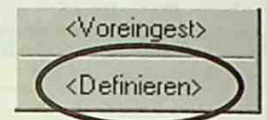
Autobuild-Aufträge müssen weder in einer bestimmten Reihenfolge, noch am Anfang der Liste eingetragen sein, um ausgeführt zu werden.

2. Achte darauf, daß die Checkbox „Nur übrige Ressourcen in die Wissenschaft“ so eingestellt ist, wie sie in der Schablone auftauchen soll.

Eine abgehakte Box wird in der Schablone mit "Nicht an Wissenschaft abführen" angezeigt, während für eine leere Checkbox "An Wissenschaft abführen" steht.



3. Rechtsklicke auf den blauen Diamanten und wähle <Definieren>.
4. Wähle <Voreingest>.



5. Klicke auf **Importieren** und dann auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

Das war's. Die in der Schablone festgelegten Aufträge werden ab jetzt automatisch auf jedem eroberten oder neu besiedelten Planeten ausgeführt. Die Schablone hat keine Auswirkung auf Planeten, die bereits bewohnt sind.

Das Hinzufügen von Terraform-Aufträgen von Hand

1. Doppelklicke auf den Planeten, den du terraformen willst, damit er im Kommando-Fenster angezeigt wird.
2. Klicke auf den **Ändern**-Button im Produktionsfeld, um den Produktionsdialog zu öffnen.

3. In der Liste verfügbarer Aufträge klickst du nun auf den Terraform Environment-Auftrag. Dann klickst du auf den **Hinzufügen**-Button, um festzulegen, um welchen Prozentsatz die Umwelt verbessert werden soll

Jedes Prozent, das du bei einem Terraform-Auftrag bestimmst, verbessert den Umweltwert um 1%. Die Anzahl der Terraform-Aufträge, die du erteilen kannst, ist durch deinen Forschungsstand begrenzt. Wenn du alle machbaren Verbesserungen durchgeführt hast, verschwindet der Terraform-Auftrag aus der Liste möglicher Aufträge. Unter Umständen taucht er wieder auf, wenn deine TF-Technik ein höheres Niveau erreicht hat.

In diesem Zusammenhang:
Das Erstellen einer Produktionsschablone, Seite 7-3

Verschiedene Terraform-Techniken



Jeder der drei Umweltfaktoren auf einem Planeten muß mit einer eigenen Technologie manipuliert werden, also Temperatur-Terraforming, Radioaktivitäts-Terraforming und Schwerkraft-Terraforming. Diese Techniken sind nur aufgrund je unterschiedlicher Forschungsanstrengungen verfügbar:

- Temperatur-Manipulation wird möglich nach Forschung in den Bereichen Biotechnik und Energie.
- Veränderungen der Schwerkraft setzen Forschung in den Bereichen Biotechnik und Antriebstechnik voraus.
- Radioaktivitäts-Terraforming beruht auf Forschungsergebnissen deiner Biotechnik- und Waffenforscher.

Jede Technologie erlaubt es dir, einen Faktor um mindestens 3% und höchstens 15% zu verbessern.

Der Prozentsatz der Verbesserung eines Faktors gibt keinen Aufschluß über die Verbesserung des Gesamtwertes des Planeten. Manchmal sind nur ein oder zwei Umweltfaktoren schlecht, während andere von vornherein gut für deine Rasse sind; in diesem Fall kann eine leichte Verbesserung der negativen Faktoren nicht selten den Gesamtwert des Planeten deutlich stärker verbessern.

In dem Maße, wie sich deine TF-Technik verbessert, erhöht sich auch das Ausmaß, in dem du Planeten an deine Bedürfnisse anpassen kannst. Dadurch

Die Nebeneigenschaft Globales Terraforming ermöglicht eine globale Erforschung aller Terraforming-Techniken nur im Bereich Biotechnik

ist es möglich, daß einige vormals nicht terraformbare Planeten (rot dargestellt in der Planetenwert-Ansicht) im Spielverlauf terraformbar werden (gelbe Darstellung).

Mehr über die verschiedenen Terraforming-Technologien und ihre wissenschaftlichen Voraussetzungen erfährst du im Technischen Handbuch.

Globales Terraforming



Globales Terraforming ist ein Rassen-Nebenmerkmal, keine Form von Technologie. Globale Terraformer verfügen gleich zu Spielbeginn über die Fähigkeit, alle drei Umweltfaktoren um bis zu 3% zu verbessern. Sie verbrauchen beim Terraformen 30% weniger Ressourcen als alle anderen Rassen und können

Technologien entwickeln, mit deren Hilfe Umweltfaktoren um bis zu 30% (statt der normalen 15%) verbessert werden können. Außerdem müssen sie zur Erforschung der TF-Technik nur in einem Bereich forschen, nämlich im biotechnischen.

Wähle das **Anzeigen (Rasse)** Menükommando: Auf Seite 3 des Rasse anzeigen-Dialogs erfährst du, ob deine Rasse dieses Merkmal aufweist oder nicht.

Landschaftsgärtner und das automatische Terraformen von Kolonien

Landschaftsgärtner-Rassen terraformen neue Kolonien sofort ab ihrer Ankunft. Die Effekte dieses Terraformings sind allerdings nur temporär: Sobald die Kolonie verlassen oder erobert wird, kehren alle Umweltwerte auf ihren ursprünglichen Wert zurück.

Wenn diese Rasse Fortschritte in der Terraform-Technologie erzielt, werden sofort alle ihre Planeten bis an die Grenzen der neuen Technik verändert.

Landschaftsgärtner und das Terraformen fremder Planeten



Landschaftsgärtner können die Planeten anderer Spieler vom Orbit aus terraformen; eine einmalige Art der Diplomatie... oder der Kriegsführung. Handelt es sich bei dem anderen Planeten um den eines Freundes, terraformst du den Planeten zum Besseren

hin, gehört er einem Feind, verschlechtern sich für ihn die Lebensbedingungen.

Orbitales Terraforming erfordert eine Flotte, die mit Orbital Adjustern ausgerüstet ist. Diese werden in der Sektion „Bergbauroboter“ des Technischen Handbuchs genauer beschrieben. Jede Landschaftsgärtner-Rasse beginnt das Spiel mit einem Schiff, das mit Adjustern ausgestattet ist.

Freunde oder Feinde erklärst du im Spieler-Beziehungen-Dialog (F7).

Orbitales Terraforming ist eine grandiose Methode der Diplomatie: Als

Ausgleich für neue Technologien, einen Beistandspakt oder einfach als Dankeschön kannst du befreundeten Spielern helfen, indem du ihre Planeten etwas lebenswerter machst. Sinnvollerweise solltest du auf diesem Weg nur Freunden helfen, deren Terraform-Möglichkeiten schlechter als deine sind. Allerdings wirkt euer jeweiliges TF nicht additiv: Das heißt, du kannst nicht in Zusammenarbeit mit einem Freund einen Planeten weiter terraformen, als es eure jeweiligen Technologien einzeln zuließen. Wenn der Planetenbewohner z.B. einen Umweltfaktor um 3% verbessern kann, du denselben Faktor um 5%, so könnt ihr ihn auch gemeinsam nur um 5%, nicht etwa um 8% verbessern.

Orbitales Terraforming kann auch als Waffe eingesetzt werden: Fliege einfach in den Orbit eines feindlichen Planeten und fange an, dessen Umweltwerte mit deiner Technologie auf den Kopf zu stellen. So erhöhst du auch deine eigenen Chancen, falls du vorhast, den Planeten später mit Bodentruppen anzugreifen. Bevor ein solcher Angriff allerdings möglich wird, mußt du eine evtl. vorhandene Raumstation zerstören. Verfügt dein Gegner über eine genauso leistungsfähige Terraform-Technologie wie du, kann ein orbitaler TF-Angriff eine ziemlich eintönige Sache werden: Du manipulierst hin, er wieder her...

Orbitales Terraforming setzt sofort ein, wenn eine deiner entsprechend ausgerüsteten Flotten einen Orbit erreicht. Wähle den Zielplaneten einfach als Waypoint, ein spezieller Auftrag muß nicht erteilt werden.

Retro Bomben

Landschaftsgärtner können auch in den Besitz von Retro-Bomben gelangen, eine TF-Waffe, mit deren Hilfe man die ursprünglichen Umweltbedingungen eines Planeten „zurückbomben“ kann.

PLANETENBERICHT

Planeten-Report -- 44 Planet(en)				
Planetenname	Raumstation	Bevölkerung	Kap	
K9	Death on Demand	452.300	82%	
Ripper Jack	Death on Demand			
Aluminium				

Der Planetenreport enthält die gleichen Informationen wie das Kommandofenster, allerdings für alle deine Planeten. Im Report kannst du die Reihenfolge ändern, in der deine Planeten im Planetenfenster oder im Produktionsdialog erscheinen.

Der Planetenreport enthält folgende Informationen:

Planetenname – Die Farbe des Punktes, soweit vorhanden, zeigt die Art von Raumstation um den Planeten an und ob ein Materiebeschleuniger oder ein

Stargate vorhanden sind. Der Planet, der gerade im Kommandofenster angezeigt wird, ist im Report markiert.

Gelb – Die Raumstation verfügt über ein Raumdock, es können dort also Schiffe hergestellt werden.

Blau – eine Raumstation ohne ein Dock

Violett – Materiebeschleuniger

Grün – Stargate

Raumstation – Ein Klick zeigt den Bauplan der Raumstation.

Bevölkerung – Momentane Bevölkerung. Ein Klick zeigt weitere Informationen.

Kap – Prozentsatz der Maximalbevölkerung auf diesem Planeten.

Wert – Zeigt den maximalen Bevölkerungsprozentsatz im Verhältnis zu einem maximalen Wachstum unter optimalen Bedingungen (100%). Eine eventuelle zweite Zahl in Klammern zeigt den entsprechenden Wert für den Zeitpunkt, an dem alle verfügbaren Terraform-Möglichkeiten ausgeschöpft wurden. Ein Klick bringt weitere Details.

Produktion – der Auftrag an der ersten Stelle der Auftragsliste. Ein Klick führt zum entsprechenden Dialog.

Bergw – Anzahl vorhandener Bergwerke. Ein Klick liefert Details.

Fabr – Anzahl vorhandener Fabriken. Ein Klick liefert Details.

Defense – Art der planetaren Verteidigungsstellungen.

Vertdg. – Menge in kT jeder Erzart auf der Planetenoberfläche. Ein Klick bringt Details über das jeweilige Mineral.

Bergbau-Rate – Erzabbaurate in kT/Jahr. Ein Klick bringt zusätzliche Informationen.

Erzkonz. – Erzkonzentration aller drei Mineralien.

Ressourcen – Ressourcen, die diesem Planeten zur Verarbeitung zur Verfügung stehen, gefolgt von der Anzahl der Ressourcen, die dort jährlich produziert werden. Ein Klick liefert weitere Details, unter anderem die Anzahl an Ressourcen, die für die Wissenschaft abgezweigt werden.

Beschl. Ziel – Ziel des Materiebeschleunigers.

Weiterl. Ziel – Zielplanet im Rahmen einer „Weiterleiten“-Einstellung.

In diesem Zusammenhang:
Ändern der Reihenfolge der Planeten im Produktionsdialog
Seite 7-10
Sortieren der Raumstationen zu leichteren Aufrufen
Seite 6-9

7 PRODUKTION

Du brauchst die Produktion, um Raumschiffe, Bergwerke, Fabriken, Verteidigungsstellungen usw. herzustellen und um bestimmte Aufträge wie z.B. Terraforming durchführen zu lassen. Der Produktions-Dialog enthält eine Liste aller Aufträge, die auf einem bestimmten Planeten ausgeführt werden können, Kommandos, mit denen diese angeordnet werden können und Informationen darüber, wieviel die Ausführung eines Auftrags kostet bzw. wie lange seine Ausführung dauert, wenn eine bestimmte Menge an Ressourcen zur Verfügung steht.

WIE DIE PRODUKTION FUNKTIONIERT

Du hast eine Produktionsliste für jeden Planeten. Aufträge in der Liste werden der Reihe nach abgearbeitet, von oben nach unten.

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt kannst du Aufträge an jeder Position der Liste einfügen oder löschen. Es wird angezeigt, zu wieviel Prozent der gewählte Auftrag bereits ausgeführt wurde. Fügt du einen neuen Auftrag oberhalb eines

Ressourcen sind Arbeits-Einheiten, produziert entweder von Kolonisten oder Fabriken. Die Kosten für die Herstellung eines Gegenstandes oder die Durchführung eines Auftrags werden in Ressourcen berechnet.

-- Listen-Anfang --	
Fabriken	10
Verteidigungen	30
Lilipution Freighter	20
Destroyer	15
Max Terraform	Bis zu 1020

Unbearbeitete Aufträge

Erzbedarf:	
Ironium	20 kT
Boranium	20 kT
Germanium	20 kT
Ressourcen	100
0% erledigt, Fertigstellung 1 Jahr	

Kosten (Erze/Ressourcen) für die Durchführung des gewählten Auftrags

Grad der Fertigstellung

bereits teilweise bearbeiteten ein, so legen deine Leute diesen zur Seite, bis sie den neu eingefügten abgeschlossen haben oder du ihn löschst. Die planetare Produktion kommt zum Erliegen, wenn Erze nicht mehr in ausreichender Menge zur Verfügung stehen. Autobuild-Aufträge, zu deren Bearbeitung nur Ressourcen benötigt werden, werden weiterbearbeitet.

Die Liste verfügbarer Aufträge zeigt alle Gegenstände an, die du bauen kannst, und alle anderweitigen Aufträge, die du ausführen lassen kannst.



Liste verfügbarer Aufträge.
Gleiche Aufträge erscheinen
in der gleichen Farbe.

Für die Durchführung des in der
Liste gewählten Auftrags
benötigten Erze und Ressourcen.

Einmalige Aufträge

Wenn ein Planet für einen bestimmten Gegenstand nur einmal Verwendung hat, z.B. für einen Scanner, dann erscheint er auch nur einmal in der Liste verfügbarer Aufträge. Wird ein solcher Gegenstand in die Produktionsliste eingefügt, verschwindet er aus der Liste verfügbarer Aufträge.

Aufrüsten bestehender Gegenstände

Auch die Aufrüstung bestehender Gegenstände (Stargates, Raumstationen-Designs) lässt ältere Versionen aus der Liste verfügbarer Aufträge verschwinden. Mögliche Aufrüstungen sind in der Liste verfügbarer Aufträge durch (upgrade) gekennzeichnet. Da es sich bei Aufrüstungen meistens mehr um Erweiterungen als um Ersetzungen handelt, werden zum Aufrüsten deutlich weniger Mineralien benötigt als für einen Neubau.

DAS EINFÜGEN EINES AUFTRAGS IN DIE PRODUKTIONSLISTE

Du kannst jederzeit einen Gegenstand an jeder beliebigen Stelle in die Auftragsliste einfügen. Die Vorgehensweise unterscheidet sich je nach dem, was du genau vorhast:

Das Einfügen eines Auftrags an Anfang der Liste

1. Klicke auf **-Listen-Anfang -**.
2. Klicke auf einen Auftrag in der Liste der verfügbaren Aufträge, danach

Großaufträge Wenn du SHIFT oder STRG gedrückt hältst, während du auf den Hinzufügen-Button klickst, werden automatisch 10 Einheiten / die größtmögliche Stückzahl in die Produktionsliste eingetragen. Das funktioniert auch in Verbindung mit Doppelklicken auf einen Auftrag und mit dem Entfernen-Button.

klickst du auf den **Hinzufügen** Button, oder du doppelklickst auf den Auftrag in der linken Liste.

Das Einfügen eines Auftrags in die Mitte der Liste

1. Klicke auf den Auftrag in der Produktionsliste, unter dem der neue Auftrag eingefügt werden soll.
2. Klicke auf einen Auftrag in der Liste der verfügbaren Aufträge, danach klickst du auf den **Hinzufügen** Button oder doppelklickst auf den Auftrag in der linken Liste.

Das Einfügen eines Auftrags am Ende der Liste

- * Klicke auf den letzten Auftrag in der Produktionsliste, dann auf einen neuen Auftrag in der Liste verfügbarer Aufträge. Durch Anklicken des Hinzufügen-Buttons oder durch Doppelklicken auf den Auftragsnamen übernimmst du ihn in die Produktionsliste.

Das Verschieben eines Auftrags in der Liste

1. Klicke in der Produktionsliste auf den Auftrag, den du verschieben möchtest.
2. Klicke auf **Nach oben** oder **Nach unten**.

DAS ENTFERNEN EINES AUFTRAGS AUS DER LISTE

So gehst du vor:

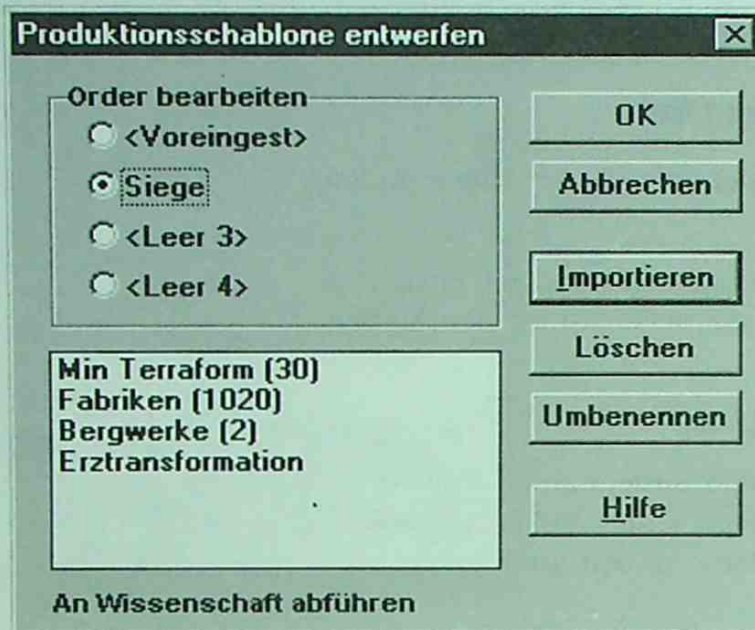
- * Wähle einen Auftrag aus der Produktionsliste und klicke dann auf **Entfernen** oder doppelklicke auf den Auftrag.
- * Durch fortgesetztes Klicken auf **Entfernen** oder Doppelklicken reduzierst du die Stückzahl weiter.

Schnelles Entfernen

SHIFT-Entfernen entfernt 10 Einheiten auf einmal. **STRG-Entfernen** entfernt bis zu 100 Einheiten auf einmal. **SHIFT+STRG-Entfernen** entfernt alle gewählten Aufträge auf einmal. Diese Tastenkombinationen funktionieren auch in Verbindung mit dem **Hinzufügen**-Button.

PRODUKTIONSSCHABLONEN

Eine Produktionsschablone besteht aus einer Abfolge von Produktionsaufträgen, die aus einer Produktionsliste übernommen und für den späteren Gebrauch gespeichert wurden. Produktions-Schablonen können dafür eingesetzt werden, Auto-build-Strategien, die du im Spielverlauf öfters anwenden willst, zu automatisieren. Die voreingestellte (Voreingest.) Schablone wird automatisch in die Produktionsliste neu besiedelter oder neu erobeter Planeten eingesetzt. Die anderen drei Schablonen können jederzeit von Hand in eine Produktionsliste eingebunden werden; die Schablonen werden für die Dauer eines Spiels gespeichert, können aber jederzeit editiert werden.



Produktionsschablonen werden in die Produktionsliste eingebunden, indem man die Schablone anwählt, statt von Hand Auftrag für Auftrag in die Liste zu übernehmen. Befinden sich zu dem Zeitpunkt, an dem du eine Schablone in eine Produktionsliste einbindest, bereits Auto-build-Aufträge in dieser Liste, werden sie automatisch durch die entsprechenden Eintragungen der Schablone ersetzt.

Strategien für den Einsatz von Schablonen

Um den Nutzwert von Produktionsschablonen zu demonstrieren, folgt an dieser Stelle eine typische Musterschablone für den Einsatz auf neu besiedelten Planeten:

- Min Terraform Bis zu 10%
- Fabriken (AB) Bis zu 10
- Bergwerke (AB) Bis zu 10
- Verteidigungsstellungen (AB) Bis zu 2
- Fabriken (AB) Bis zu 25
- Bergwerke (AB) Bis zu 25
- Max Terraform Bis zu 10%
- Verteidigungsstellungen (AB) Bis zu 5

Min Terraform Bis zu 10%

Die Bevölkerung versucht vor allem anderen, den Planeten zu terraformen, wenn es möglich ist. Andernfalls würden evtl. Kolonisten sterben (Min

Terraform). Eine Eintragung, die automatisch mit schlechten Umweltbedingungen fertig wird und so Übervölkerung usw. verhindert.

Fabriken (AB) Bis zu 10 / Bergwerke (AB) Bis zu 10

So wird eine kontinuierliche Produktivitätssteigerung des Planeten sichergestellt.

Verteidigungsstellungen (AB) Bis zu 2

Wenn der Planet gut genug läuft, daß alle Fabriken und Bergwerke gebaut werden konnten, kannst du es dir leisten, einige Verteidigungsstellungen aufzubauen... für alle Fälle.

Fabriken (AB) Bis zu 25 / Bergwerke (AB) Bis zu 25

An diesem Punkt wird dafür gesorgt, daß der Planet über eine größtmögliche Anzahl von Bergwerken und Fabriken verfügt. So weit kommt es allerdings erst auf weiter fortgeschrittenen Planeten.

Max Terraform Bis zu 10%

... die Perfektionierung eines guten Planeten: Er verfügt über die größtmögliche Anzahl an Bergwerken und Fabriken, so daß nun - soweit technisch möglich - über weiteres Terraforming die Bevölkerungszahl und die Wachstumsrate verbessert werden können.

Verteidigungsstellungen (AB) Bis zu 5

Wenn die Höchstzahl an Bergwerken und Fabriken erreicht ist, empfiehlt sich die Errichtung weiterer Verteidigungsstellungen... wäre doch schade, wenn alles, was du dir geschaffen hast, im Bombenhagel eines bösen Nachbarn verschwinden würde.

Nur übrige Ressourcen in die Wissenschaft

Während sich eine Kolonie im Aufbau befindet, empfiehlt es sich, die Checkbox 'Nur übrige Ressourcen in die Wissenschaft' zu markieren. Wenn die Kolonie den Punkt erreicht, an dem automatisch Verteidigungsstellungen errichtet werden, kann diese Anweisung ohne weiteres rückgängig gemacht werden.

Das Entwerfen einer Schablone

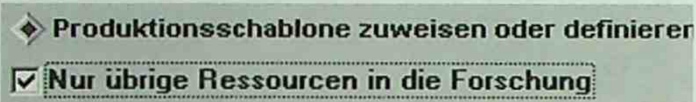
1. Stelle sicher, daß die Autobuild-Aufträge in der Reihenfolge in der Produktionsliste erscheinen, in der sie dann auch in der Schablone stehen sollen.

Auto-build-Aufträge müssen nicht am Anfang einer Auftragsliste stehen, um bearbeitet zu werden.

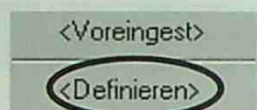
7-6 DAS STARS! SPIEL

--- Listen-Anfang ---	
<i>Min Terraform</i>	Bis zu 5%
<i>Max Terraform</i>	Bis zu 6%

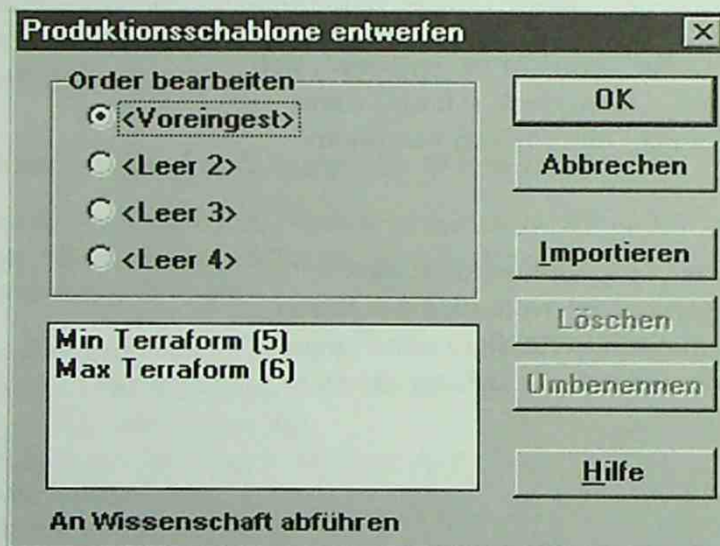
2. Vergewissere dich, daß die Checkbox 'Nur übrige Ressourcen in die Wissenschaft' so eingestellt ist, wie du willst. Eine aktivierte Box wird mit der Mitteilung „Nicht an Wissenschaft abführen“ am Ende des Dialogs angezeigt, eine deaktivierte mit der Mitteilung „An Wissenschaft abführen“.



3. Rechtsklicke auf den blauen Diamanten und wähle <Definieren> aus.



4. Wähle „Voreingest.“ oder eine der drei anderen Schablonen aus.



5. Klicke auf **Importieren**.
6. Tippe einen Namen für deine Schablone ein und klicke auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

7. **OK** schließt auch den Schablonen-Dialog. Die Schablone kann jetzt eingesetzt werden. Wenn du eine „Voreingest.“-Schablone entworfen hast, wird sie ab jetzt automatisch bei jeder neu entstandenen Kolonie eingesetzt.

Das Einfügen einer Schablone in die Produktionsliste

Rechtsklicke auf den blauen Diamanten und suche dir die Schablone aus, die du einsetzen möchtest. Die Autobuild-Aufträge werden an den letzten momentanen Auftrag in der Produktionsliste angefügt.

Das Bearbeiten einer Schablone

1. Wiederhole die obigen Schritte 1 und 2.
2. Rechtsklicke auf den blauen Diamanten und wähle <Definieren>.
3. Wähle die Schablone aus, die bearbeitet werden soll.
4. Klicke auf Importieren.
5. Tippe einen neuen Namen für die Schablone ein und schließe den Namensdialog mit OK.
6. Klicke auf OK. Die bearbeitete Schablone kann jetzt eingesetzt werden.

Das Umbenennen oder Löschen einer Schablone

1. Rechtsklicke auf den blauen Diamanten und wähle <Definieren>.
2. Wähle eine der drei nicht voreingestellten Schablonen. Klicke auf Löschen, um Namen und Inhalt der Schablone zu löschen, oder auf Umbenennen, um ihr einen neuen Namen geben zu können.

Die Voreingest. - Schablone kann nicht umbenannt werden. Um die Bestandteile einer voreingestellten Schablone zu löschen, mußt du eine leere Produktionsliste importieren.

DAS LÖSCHEN DER AUFTRAGSLISTE

- * Klicke auf den **Löschen** Button, um alle Aufträge aus der Produktionsliste zu entfernen. Ein Gegenstück zu diesem Button befindet sich im Produktionsfenster.

Wird ein teilweise bearbeiteter Auftrag vor seiner Fertigstellung gelöscht, sind alle bereits investierten Ressourcen und Mineralien verloren.

WIE MAN PRODUKTIONSENGPÄSSE BESEITIGT...

--- Listen-Anfang ---	
Venomous Dreadnought	10
Erzbedarf:	
Ironium	440 kT
Boranium	290 kT
Germanium	450 kT
Ressourcen	1400
0% erledigt, Fertigstellung Nie	

Wenn einem deiner Planeten die Erze ausgehen, die notwendig sind, um einen Auftrag in der Produktionsliste zu bearbeiten, dann wird der Auftragsname rot dargestellt: Das heißt, daß der entsprechende Auftrag niemals fertig werden wird, es sei denn, du unternimmst etwas. In diesem Fall hast du zwei Möglichkeiten: Entweder schaffst du Erze von anderen Planeten heran, oder du setzt Erztransformation ein (oder beides miteinander).

Das Transportieren von Mineralien

Um Erze mit Transportern heranzuschaffen, definierst du einfach Frachter-Waypoints von rohstoffreichen Planeten oder von Bergbau-Raumschiffen zu dem Planeten, wo die Erze benötigt werden. Wenn du auf dem Planeten, der die Erze braucht, einen Materiebeschleuniger besitzt, dann kannst du auch Materiepackets verschicken, um den Planeten mit Mineralien zu versorgen.

Erztransformation

Bei der Erztransformation werden Ressourcen in Mineralien umgewandelt. Wenn dir für einen Auftrag die Mineralien ausgehen, solltest du einen Auftrag zur Erztransformation in der Produktionsliste voranstellen. Jede Einheit Erztransformation wandelt 100 deiner Ressourcen (25 in Verbindung mit der Nebeneigenschaft Erztransformation in eine Kilotonne jedes Erzes um. Erztransformation empfiehlt sich vor allem auf bevölkerungsreichen Planeten; dort können die verbrauchten Ressourcen am schnellsten wieder ersetzt werden.

Füge so viele Einheiten Mineral Alchemy in die Produktionsliste ein, wie nötig sind, um den folgenden Auftrag abzuschließen. Wie bei allen anderen Aufträgen auch, verrät dir die Farbe seiner Darstellung, wie lange es dauern wird, den Erztransformationsauftrag abzuschließen. Je mehr Ressourcen der

Produktion zur Verfügung stehen, desto schneller verläuft der Prozeß der Erztransformation.

Erztransformation kann auch als Autobuild-Auftrag angewendet werden. Du kannst es also in Betracht ziehen, Erztransformation einer deiner Produktionsschablonen hinzuzufügen. Wenn du sie dort vor einen anderen Auftrag setzt, wird sie nur solange angewendet wie nötig, um den folgenden Auftrag zu bearbeiten; ist sie einziger Eintrag der Schablone, so wird sie solange durchgeführt, bis du den entsprechenden Auftrag widerrufst oder einen anderen Auftrag dahintersetzt.

DAS EINFÜGEN VON AUTO-BUILD-AUFTRÄGEN IN DIE PRODUKTIONSLISTE

Autobuild-Aufträge werden immer kursiv dargestellt, erscheinen aber in der Liste verfügbarer Aufträge und in der Produktionsliste unterschiedlich.

Solange sie in der Liste verfügbarer Aufträge stehen, sind sie als „auto-build“ gekennzeichnet; werden sie in die Produktionsliste übernommen, erscheinen sie dort in der Form: <Auftrag> Bis zu <Zahl>, z.B. Mines Bis zu 50. Die Zahl zeigt an, in welcher Stückzahl die Produktion VERSUCHEN wird, den Auftrag jährlich auszuführen.



Eine Ausnahme ist Erztransformation als Auto-build-Auftrag. Ein solcher wird als 'Mineral Alchemy as needed' (= Erztransformation, soweit benötigt) angezeigt. Wenn du einen Erztransformations-autobuild-Auftrag vor einen anderen Auftrag in die Produktionsliste setzt, dann wird Erztransformation nur solange durchgeführt, wie nötig, um den folgenden Auftrag zu bearbeiten. Verfügst du sowieso über genug Erze, um den folgenden Auftrag auszuführen, findet überhaupt keine Transformation statt. Steht die Erztransformation an letzter Stelle in der Produktionsliste, entspricht das der Anweisung, alle übrigen Ressourcen in die Transformation zu investieren.

Mit Hilfe von Auto-build-Aufträgen können Produktionsschablonen für neu besiedelte Welten zusammengestellt werden; mit ihrer Hilfe kann die

automatische Produktion von Gütern immer dann, wenn genug Ressourcen dafür zur Verfügung stehen, auf allen Planeten angeordnet und Produktionsleerläufe verhindert werden. So können zu Spielbeginn laufend automatisch Bergwerke und Fabriken gebaut werden. Außerdem empfiehlt es sich, wenn genug Ressourcen zur Verfügung stehen, weniger perfekte Planeten zu terraformen.

Wie jeder andere Produktionsauftrag können Auto-build-Aufträge an jeder beliebigen Stelle in die Produktionsliste eingefügt werden. Der Auftrag bleibt dann dort, bis er wieder entfernt wird, d.h. daß deine Produktion jedes Jahr versuchen wird, diesen Auftrag zu bearbeiten. Du kannst jederzeit andere Aufträge oberhalb eines Auto-build-Auftrags einfügen oder alle Aufträge beliebig in der Produktionsliste verschieben. Auto-build-Aufträge, die nicht ausgeführt werden können, werden zurückgestellt.

Allerdings gibt es Unterschiede zwischen Auto-build- und gewöhnlichen Produktionsaufträgen:

- Auto-build-Aufträge können die Produktion nicht lahmlegen: kann ein Auto-build-Auftrag nicht bearbeitet werden, wird er einfach zurückgestellt.
- Auto-build-Aufträge werden nie als abgeschlossen aus der Liste entfernt; sie bleiben in der Produktionsliste, bis sie von Hand entfernt werden.
- Für Auto-build-Aufträge wird nie ein Arbeitsfortschritt angezeigt. Wurde ein solcher Auftrag bereits teilweise bearbeitet, erscheint er als regulärer Auftrag in der Produktionsliste.

Auto-build-Aufträge existieren für Bergwerke, Fabriken, Verteidigungsstellungen, Erztransformation, Terraforming und das automatische Verschicken von Materiepackets (falls du einen Materie-Beschleuniger besitzt).

DAS ÄNDERN DER PLANETEN-REIHENFOLGE IM PRODUKTIONSDIALOG

Mit Hilfe des Planetenreports kann man die Reihenfolge ändern, in der die Planeten im Produktionsdialog angezeigt werden

1. Drücke F3, um den Planetenreport aufzurufen.
2. Klicke in den Kopf einer beliebigen Spalte und wähle die Sortierordnung, die dir am meisten zusagt. Du kannst nach Raumstationen, nach momentaner Produktion, Bergwerken oder Fabriken sortieren lassen.

: Planeten-Report -- 44 Planet(en)				
Planetenname	Raumstation	Bevölkerung	Kap	
K9	De			
Ripper Jack	De			
Aluminium				

Sortieren nach Raumstation
Umgekehrt sortieren nach Raumstation
Verstecke die Raumstation Spalte

3. Klicke auf die Produktionsspalte eines Planeten. Der Produktionsdialog des Planeten öffnet sich und zeigt dessen Auftragsliste.

Planetenname	Produktion	
Ultima Thule	Raumstation	1
Mallard	Bergwerk	20
Icarus	Treuer Verteidiger	5
Hull	Erztransformation	10
Diamond	Bergwerk	50
Cootie	Umwelt-Terraforming	1%
Ariel	Bergwerk	50

Eine veränderte Sortierordnung wirkt sich auch auf die Reihenfolge der Darstellung im Planeten-Fenster aus.

4. Klicke auf **Vor**, um durch die verschiedenen Auftragslisten zu blättern. Sie erscheinen jetzt in der Reihenfolge, die du im Report festgelegt hast.

Auf diese Weise kannst du mühelos bestimmte Planeten finden, die in einem bestimmten Bereich, etwa hinsichtlich ihrer Raumstationen, aufgerüstet werden müßten/könnten.

RAHMENBEDINGUNGEN FÜR DIE PRODUKTION

Rasse einsehen - Seite 5 von 6

Eine Ressource wird jährlich für je 800 Kolonisten erzeugt

Je 10 Fabriken erzeugen 13 Ressourcen pro Jahr

Fabriken benötigen 9 Ressourcen zum Bau

Je 10.000 Siedler können bis zu 18

Auf Seite 5 des Rasse anzeigen-Dialogs erfährst du, ob deine Rasse ausgezeichnete Leistungen beim Bau und Betrieb von Bergwerken und Fabriken erbringt und wie viele Ressourcen N Kolonisten jedes Jahr erarbeiten (ohne die von Fabriken produzierten Ressourcen). Je mehr der folgenden

Aussagen für deine Rasse zutreffen, desto meisterhafter arbeitet sie im Produktionsbereich:

- Eine Ressource wird pro sieben Kolonisten jedes Jahr geschaffen.
- Fabriken produzieren 15 Ressourcen pro Jahr.
- Für den Bau einer Fabrik werden 5 Ressourcen benötigt (und die normalen Erzmengen).
- Siedler können 25 Fabriken betreiben.
- Der Bau von Fabriken kostet eine Erzeinheit weniger (one mineral less to build).

Natürlich beeinflusst auch die Erzabbaurate die Produktion; je näher sich deine Rasse an folgende Aussagen annähert, desto besser:

- Bergwerke produzieren jedes Jahr 25 kT Erz.
- Der Bau eines Bergwerks kostet 2 Ressourcen.
- Je 10,000 Kolonisten können 25 Bergwerke betreiben.

Wie die Forschung die Produktion verbilligt

Die Produktion eines bestimmten Gegenstands verbilligt sich, wenn alle dafür notwendigen Forschungsvoraussetzungen um einen Tech Level überschritten werden. Ein Beispiel: Ein Antrieb, der hergestellt werden kann, sobald Tech Level 3 in der Antriebstechnik und Tech Level 1 im Energiebereich erreicht wurde, wird 4% billiger, sobald in der Antriebstechnik Level 4 und bei der Energie Level 2 erreicht werden; bei Tech Level 7 in der Antriebstechnik und Tech Level 5 in der Energietechnik ist seine Produktion bereits um 16% billiger und so weiter. Auf diese Art und Weise kann der Bau bestimmter Gegenstände um bis zu 75% verbilligt werden (sogar um 80%, wenn deine Rasse das Nebenmerkmal Bleeding Edge-Technologie aufweist; die Verbilligung pro Tech-Level beträgt dann sogar 5% gegenüber den normalen 4%).

In diesem
Zusammenhang:
Fabriken, Seite 6-5
Bergwerke,
Seite 13-1
Forschung, Seite 8-

Eine Katastrophe auf Planet X!

Wenn Meteoriten oder andere Naturkatastrophen einen bewohnten Planeten treffen, wird die Produktionsliste des Planeten gelöscht. Bereits bearbeitete Aufträge sind verloren, auch die bereits investierten Ressourcen. Kometeneinschläge sind aber nicht nur negativ: Meistens bringen sie auch eine ganze Menge zusätzlicher Mineralien mit.

8

FORSCHUNG

Du kannst nicht von Keilriemen-Antrieben zu Ramscoop-Triebwerken, nicht von Ferngläsern zu 520X-Scannern springen, ohne gewisse Forschungsanstrengungen zu unternehmen. Erfreulicherweise mußt du, um bei Stars! Forschung betreiben zu können, weder über Physik noch über tierische Balzrituale, weder über Biomechanik noch über elastische Hosengummis Bescheid wissen. Du mußt nur entscheiden, in welchen grundsätzlichen Forschungsbereichen du deine Wissenschaftler einsetzen willst und wie viele Ressourcen du ihnen für ihre Forschung zur Verfügung stellen willst. Indem du ein paar Knöpfe drückst und etwas Geduld hast, bekommst du so Zugriff auf die Technologie, die du brauchst, um Herrscher über das Stars!-Universum zu werden.

Bevor du mit der Forschung beginnst, solltest du einige Zeit mit der Lektüre des Technischen Handbuchs verbringen. Dort erfährst du, über welche Technologien deine Rasse überhaupt verfügen kann, und in welchen Bereichen Forschung notwendig ist, um bestimmte Ausrüstungsgegenstände zu bekommen.

Ressourcen sind Arbeits-Einheiten, produziert von Siedlern und Fabriken.

FORSCHUNGSBEREICHE

Technologie-Status	
Forschungsbereich	Momentaner Level
<input type="radio"/> Energie	15
<input type="radio"/> Waffen	24
<input checked="" type="radio"/> Antriebe	20
<input type="radio"/> Konstruktion	23
<input type="radio"/> Elektronik	19
<input type="radio"/> Biotechnologie	14

Es gibt sechs Forschungsbereiche: Energie, Waffen, Antriebe, Konstruktion, Elektronik und Biotechnik. Forschung kann immer nur in einem Bereich stattfinden. Der Fortschritt in den Bereichen wird mit Tech Levels von 0-26 gemessen. Immer wenn du einen neuen Level erforscht hast, stehen dir neue Technologien zur Verfügung.

Die Erforschung weiterer Tech Levels über die zur Produktion eines bestimmten Gegenstands unbedingt notwendigen hinaus bringt Kostenvorteile: Für jeden darüber hinaus erreichten Level reduzieren sich die Herstellungskosten um bis zu 5%; auf diese Art und Weise können die Herstellungskosten für bestimmte Ausrüstungsgegenstände um bis zu 75% gesenkt werden.

Der Forschungsbereich, der beackert werden muß, um Zugriff auf bestimmte Technologien zu erhalten, hängt von Aufgabe und Funktion dieser Technologie ab: So reicht zur Erfindung neuer Raumschiffstypen meistens die Forschung im Konstruktionsbereich, während andere Technologien Forschung in mehreren Forschungsbereichen voraussetzen: Schwerkraft-TF-Technologie kann nur durch Forschung in den Bereichen Biotechnologie und Antriebstechnik erreicht werden.

Du benützt den Forschungsdialog, um dein momentanes Forschungsfeld und deine jährlichen Forschungsaufwendungen (in Ressourcen) festzulegen. Der Dialog zeigt auch an, welche speziellen Technologien durch deine Forschungsanstrengungen verfügbar werden. Die Ausgaben für die Forschung werden als erstes von deinen verfügbaren Ressourcen abgezogen. Diese Zuteilung kann verändert werden, indem du **Nur übrige Ressourcen in die Wissenschaft** im Produktionsdialog markierst. Dadurch gehen die Ressourcen des entsprechenden Planeten zuerst in die Produktion, dann erst in die Forschung.

Du kannst deinen Forschungsbereich ändern, bevor ein neuer Tech Level erreicht wurde: Stars! merkt sich den Fortschritt, den du in einem Bereich bereits erzielt hast. Auf diese Art und Weise kannst du jederzeit in einem früheren Forschungsbereich mit dem gleichen Wissensstand weiterforschen.

Auswahl des nächsten Forschungsfeldes

Mit Hilfe des Nächtes Forschungsfeld-Dropdowns kannst du im Forschungsbereich eine kurze Forschungsreihenfolge im Sinne deiner nächsten Interessen einstellen. Sobald du im momentanen Forschungsbereich einen neuen Level erreicht hast, forschen deine Wissenschaftler sofort im nächsten Forschungsbereich weiter, ohne daß dabei etwaige übriggebliebene Ressourcen des vorangegangenen Forschungsfeldes verlorengehen.

Wenn du in einem Bereich alle Forschungen abgeschlossen, aber vergessen hast, einen neuen einzustellen, läßt Stars! automatisch im niedrigsten Feld weiterforschen.

DETAILS ÜBER DIE TECHNOLOGIEN IN STARS!


Das Technische Handbuch stellt nähere Informationen über alle erreichbaren Technologien (Schiffsbauteile, Gebäude, Terraforming-Technik etc.) zur Verfügung. Du gelangst in das Handbuch, indem du F2 drückst oder den **Hilfe (Technisches Handbuch)**-Menüeintrag anwählst.

Indem du eine Kategorie wählst, kannst du bestimmte Teile schneller finden

Technisches Handbuch [X]

<- Zurück **Triebwerke** [v] Weiter ->

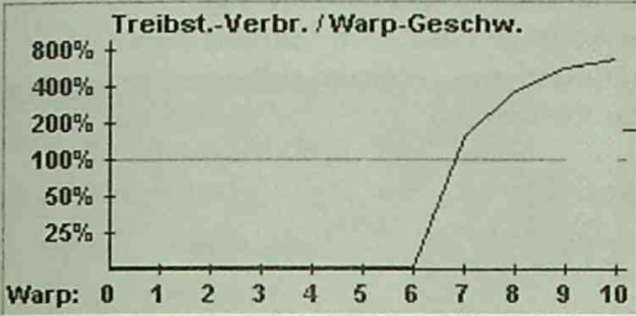
Radioaktiver RamScoop



Ironium	1kT	Masse: 10kT
Boranium	1kT	
Germanium	4kT	
Resourcen	4	

Anspruch:
 Ener: 2
 Antr: 6
 Verfügbar

Treibst.-Verbr. / Warp-Geschw.



Warp: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dieser Antrieb ist radioaktiv u. tötet einige deiner Siedler, wenn der Mittelpunkt deiner Strahlungstoleranz nicht wenigstens 85mR ist.

Nur verfügbare Technologien anzeigen **Schließen**

Kosten (Ressourcen) und Gewicht

Technische Daten

Warnungen und Anmerkungen über Verfügbarkeit und Rasseerfordernisse

Auswahl: Nur momentan verfügbare Technologien werden gezeigt

Kosten werden dann angezeigt, wenn du noch nicht alle Technologien ausreichend erforscht hast, um den jeweiligen Gegenstand zu bauen. Die Farbe der Kostenanzeige verrät, ob deine Forschungsergebnisse in bestimmten Forschungsbereichen für den Gegenstand bereits ausreichen: Eine rote Anzeige bedeutet, daß du in diesem Bereich noch weiterforschen mußt, eine schwarze, daß deine Forschungsanstrengungen in diesem Bereich bereits ausreichend waren. Die Zahl gibt an, welchen Tech Level du in einem bestimmten Bereich erreichen mußt.

Das Technische Handbuch zeigt Kosten und andere Informationen immer in Relation zu deiner Rasse und deinem momentanen Forschungsstand an. Die gedruckte Referenz zeigt Kosten immer gemessen an einem Wissensstand von Null an.

In diesem Zusammenhang:
 Technische Tabellen, Seite B-1

DIE FORSCHUNGSMITTELZUTEILUNG

Wie die Forschung durch die Produktion beeinflusst wird

Deine Wissenschaftler erhalten alle Ressourcen von Planeten mit leerer Produktionsliste und ohne Autobuild-Aufträge. Von Planeten mit laufender Produktion erhalten sie alle übrigbleibenden Ressourcen. Wenn die **Nur übrige Ressourcen in die Wissenschaft-Box** markiert ist, erhalten sie nur die Ressourcen, die übrigbleiben, nachdem alle Aufträge der Liste abgearbeitet wurden. Ist diese Box nicht abgehakt, erhalten sie den Prozentsatz an Ressourcen, den du im Forschungsdialog eingestellt hast, sowie etwaige Ressourcen, die nach der Bearbeitung aller Aufträge zusätzlich übrigbleiben. Steht die Produktion auf einem Planeten aufgrund einer Störung still, so erhalten deine Wissenschaftler von dort alle Ressourcen.

◆ Produktionsschablone zuweisen oder definieren

Nur übrige Ressourcen in die Forschung

Ist diese Box nicht abgehakt, erhalten sie den Prozentsatz an Ressourcen, den du im Forschungsdialog eingestellt hast, sowie etwaige Ressourcen, die nach der Bearbeitung aller Aufträge zusätzlich übrigbleiben. Steht die Produktion auf einem Planeten aufgrund einer Störung still, so erhalten deine Wissenschaftler von dort alle Ressourcen.

Vorhersage der Zeit bis zum nächsten Forschungserfolg

Die Vorhersage der Zeit, die bis zum Erreichen eines neuen Tech Levels verstreichen wird, ist ziemlich kompliziert.

Aktuelles Forschungsfeld
Antriebe, Tech Level 21
Ressourcen bis zur Vollendung: 27200
Geschätzte Fertigstellung: 1 Jahr(e)
Nächstes Forschungsfeld: <input type="text" value=" <Gleiches >"/>

Die von Stars! angezeigte Prognose (**Geschätzte Fertigstellung**) im Forschungsdialog basiert auf der Annahme einer unveränderten Menge an Ressourcen im nächsten Jahr aufgrund folgender Zuteilung:

- Alle Ressourcen von Planeten mit leeren Produktionslisten bzw. nicht ausführbaren Auto-build-Aufträgen
- Ressourcen von auftragsbearbeitenden Planeten, bei denen das Forschungsbudget vorab abgezogen wird (**Die Nur übrige Ressourcen in die Wissenschaft** -Box ist nicht markiert.)

Eine genauere Einschätzung erhältst du, wenn du die Mittelzuteilung für die Forschung ganz am Schluß einer Runde vornimmst: Stars! kann zu diesem Zeitpunkt bereits abschätzen, wie viele Ressourcen im nächsten Jahr für die Produktion von Gütern benötigt werden, und die Prognose dementsprechend neu berechnen.

Ressourcen-Zuteilung

Jährl. Ressourcen von allen Planeten: 46710

Letztjähriges Forschungsbudget: 29695

Diesjähriges Forschungsbudget: 15%

Geschätztes nächstjähriges Budget: 43141

Beispielstrategien für die Ressourcenzuteilung

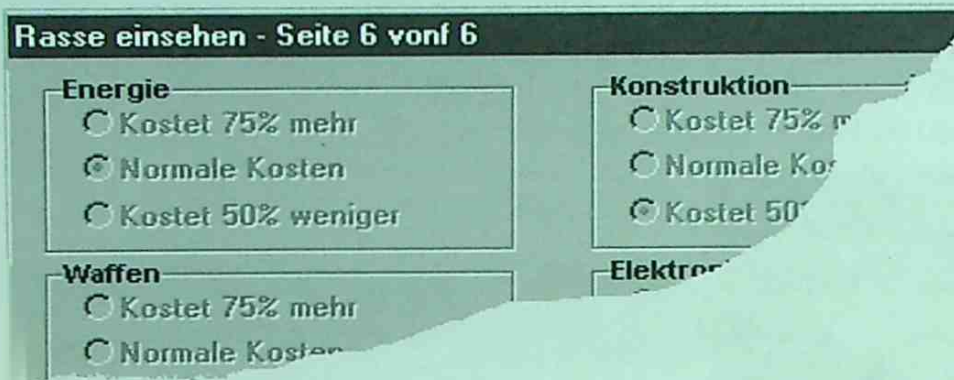
Manche Stars!-Spieler belassen den Zuteilungswert grundsätzlich niedrig, da sie davon ausgehen, daß im Spielverlauf immer wieder einigen Planeten die Aufträge ausgehen und daß deshalb immer wieder größere Ressourcenmengen in die Forschung gelangen. Andere Spieler, die genau darauf achten, daß ihre Planeten immer fleißig produzieren, müssen der Forschung mehr Ressourcen zuteilen. Beide Methoden können gleichermaßen erfolgreich sein.

FORSCHUNGSKOSTEN

Die Forschung wird mit jedem Tech Level, den du erreichst, etwas teurer. Du gibst Ressourcen für die Forschung aus. In allen Forschungsfeldern steigen die Kosten entsprechend einer Fibonacci-Reihe. Die Gesamtkosten errechnen sich aus den Kosten für dieses Forschungsfeld und zusätzlichen 10 Ressourcen für jeden Level, den du in diesem Bereich bereits erforscht hast. Die Kosten werden im Forschungs-Dialog für dich berechnet.

Fibonacci-Zahlen sind eine unendliche Reihe 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34..., in der jede Zahl aus der Summe der beiden vorhergehenden gebildet wird.

Grundsätzlich empfiehlt es sich, sich zuerst auszusuchen, welche spezielle Technologie man gerne besitzen würde, und dann gezielt in dem/n Feld(ern) zu forschen, die zum Erlangen dieser Technologie unabdingbar sind. Auf diese Weise verschwendest du keine Ressourcen. Letztendlich kostet es natürlich immer dasselbe, alle Technologien zu erforschen. So wirst du animiert, zuerst einige entscheidende Grund-Technologien zu erforschen und mit diesen dann ins Weltall aufzubrechen.

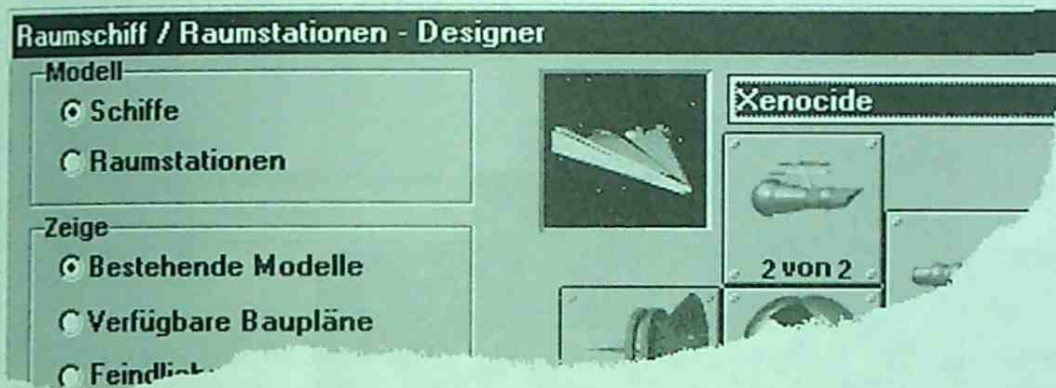


Nebeneigenschaft Grundlagenforschung

Grundlagenforscher pflegen einen ganzheitlichen Forschungsstil. Nur die Hälfte der der Wissenschaft zugeteilten Ressourcen gehen dann ins eigentliche Forschungsfeld. 15% der Gesamtmenge wird statt dessen auf alle anderen Bereiche verteilt.

Forschung kann für die eine Rasse billiger sein als für die andere. Auf Seite 6 des Rasse anzeigen-Dialogs (benütze das **Anzeige (Rasse)**-Menükommando) kannst du feststellen, wie gut oder schlecht deine Wissenschaftler arbeiten. Die Seiten 2 und 3 des Rasse anzeigen-Dialogs sowie das Technische Handbuch geben dir Aufschluß darüber, welche Technologien dir aufgrund deiner Rasseigenschaften vorenthalten bleiben. Im Forschungs-Dialog siehst du nur, welche Technologien du erforschen kannst.

RAUMSCHIFF/ RAUMSTATIONEN-DESIGN



Im Schiffsdesigner-Dialog entwickelst, veränderst und löschst du neue (oder alte) Raumschiff- und Raumstationen-Modelle. Sobald du ein neues Modell entworfen hast, kannst du es auf allen Planeten mit einer geeigneten Raumstation herstellen lassen.

Um eine neue Raumstation zu bauen, brauchst du demgegenüber keine bereits existierende. Wenn deine Kolonie über ausreichende Ressourcen verfügt, bindest du den Bauauftrag für die Raumstation einfach in die Produktionsliste ein.

WAS MAN BEIM RAUMSCHIFFENTWURF BEACHTEN SOLLTE

Deine Spielstrategie sollte Kriterien für den richtigen Zeitpunkt zum Neuentwurf von Raumschiffen enthalten. Wenn du jedesmal, wenn du ein neues Stück Technik entdeckst, auch gleich ein neues Raumschiffmodell entwirfst, besteht die Gefahr, daß du zu viele ähnliche Modelle unterwegs hast. Versuche, Platz für mindestens ein weiteres Modell zu lassen: So kannst du bei Bedarf schnell ein neues Modell in Dienst stellen, ohne vorher ein

Beispiel-Strategie

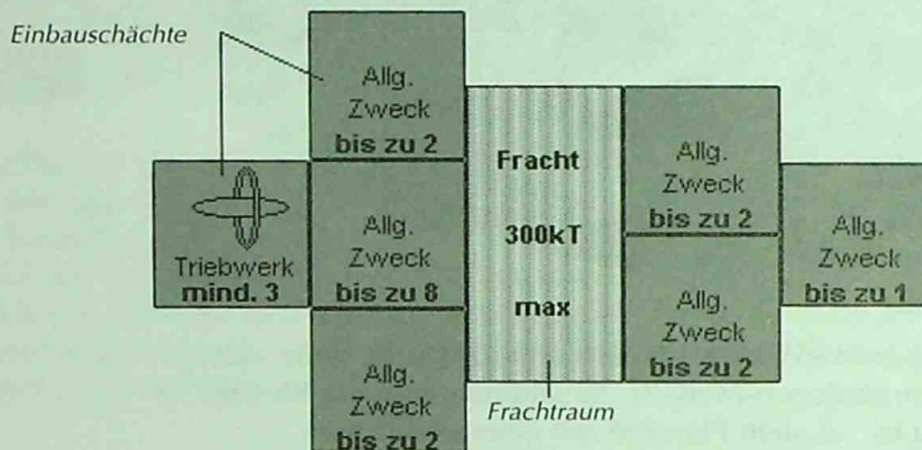
Wenn du vorhast, alles zu kolonisieren, was innerhalb der Reichweite deiner neuesten Antriebe ist, so solltest du alte Kolonisierungsschiff-Modelle möglichst schnell durch neue ersetzen.

9-2 DAS STARS! SPIEL

bestehendes löschen zu müssen. Außerdem solltest du innerhalb einer Schiffsklasse versuchen, alte Modelle, die ihren Zweck nicht mehr oder nur noch schlecht erfüllen, durch neue Modelle zu ersetzen.

Im Technischen Handbuch kannst du dich über Schiffstechnologien informieren (drücke einfach F2). Beziehe die Entwicklung neuer Raumschiffmodelle in deine Überlegungen bezüglich deiner Forschungsstrategien mit ein. Entwickle nach Möglichkeit nur dann neue Schiffmodelle, wenn der in der Zwischenzeit erreichte Forschungsfortschritt eine deutliche Verbesserung gegenüber dem vorherigen Modell ermöglicht.

DER ENTWURF EINES KOMPLETT NEUEN MODELLS



Die Baupläne zeigen, welche und wieviele Bauteile ein bestimmtes Modell beinhalten kann. Der Bauplan besteht aus bestimmten Einbauschächten, die nur die Anzahl und die Art von Bauteilen aufnehmen, die angezeigt werden. Frachtraum zeigt nur die Ladekapazität eines Raumschiffs an; Bauteile können nicht in den Laderaum eingebaut werden.

So entwickelst du ein neues Raumschiff auf der Grundlage eines leeren Bauplans:

1. Wähle **Verfügbare Baupläne**.
2. Klicke auf das Bauplan-Dropdown und wähle ein Design aus.

Tip: Mit dem Bauplan kopieren-Button kannst du auch einen feindlichen Bauplan kopieren; die Endergebnisse sind in einem solchen Fall aber nicht unbedingt perfekt.



3. Klicke auf **Bauplan kopieren**.

Wenn der **Bauplan kopieren**-Button schattiert ist, hast du die Höchstzahl 16 möglicher Modelle erreicht. Du mußt ein bestehendes Design löschen, bevor du ein neues entwerfen kannst.

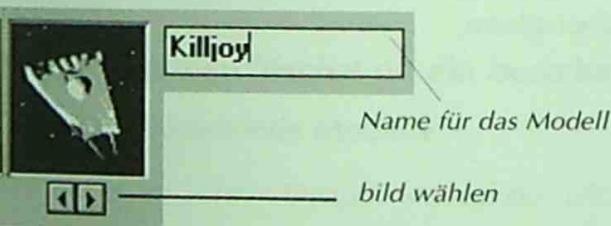
4. Baue Ausrüstungsgegenstände ein, indem du sie von der Liste der Bauteile über einen kompatiblen Einbauschacht des Bauplans ziehst.



Die Kosten, die Treibstoffkapazität, die Schild- und Panzerstärke und weitere Daten über das neue Schiff werden in der unteren rechten Ecke des Dialogs angezeigt; die Werte ändern sich, sobald Bauteile ein- oder ausgebaut werden.

Preis für 1 Whip			
Ironium	492kT	Max Treibst.:	2800mg
Boranium	147kT	Panzerung:	5000dp
Germanium	233kT	Schilde:	1400dp
Resourcen	722	Wertung:	1515
Gewicht: 933kT		Tarng/Störer:	0%/49%
		Vorteil/Reichweite:	16 / 1%

55. Wähle ein Bild und einen Namen für das neue Modell.



Tip: Bei gedrückter STRG-Taste wird die größtmögliche Anzahl des Bauteils eingebaut, bei gedrückter SHIFT-Taste jeweils vier Stück des gewählten Bauteils auf einmal.

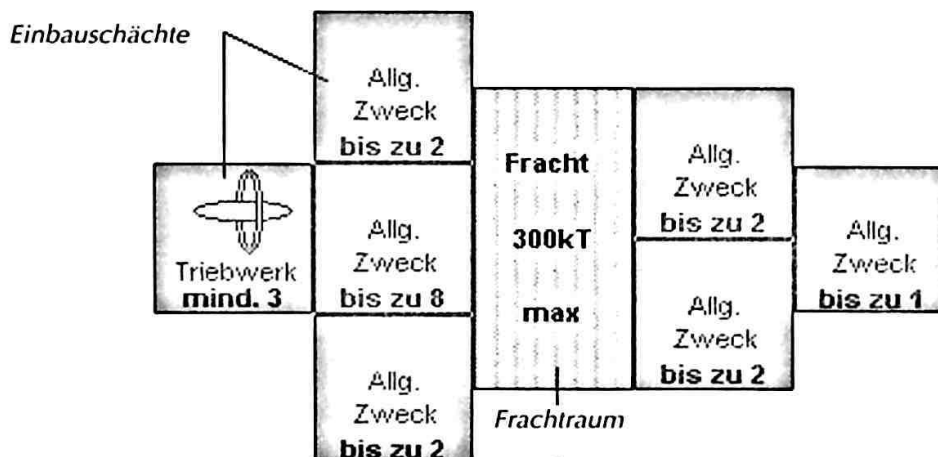
66. Schließe den Dialog mit **OK**.

9-2 DAS STARS! SPIEL

bestehendes löschen zu müssen. Außerdem solltest du innerhalb einer Schiffsklasse versuchen, alte Modelle, die ihren Zweck nicht mehr oder nur noch schlecht erfüllen, durch neue Modelle zu ersetzen.

Im Technischen Handbuch kannst du dich über Schiffstechnologien informieren (drücke einfach F2). Beziehe die Entwicklung neuer Raumschiffmodelle in deine Überlegungen bezüglich deiner Forschungsstrategien mit ein. Entwickle nach Möglichkeit nur dann neue Schiffmodelle, wenn der in der Zwischenzeit erreichte Forschungsfortschritt eine deutliche Verbesserung gegenüber dem vorherigen Modell ermöglicht.

DER ENTWURF EINES KOMPLETT NEUEN MODELLS



Die Baupläne zeigen, welche und wieviele Bauteile ein bestimmtes Modell beinhalten kann. Der Bauplan besteht aus bestimmten Einbauschächten, die nur die Anzahl und die Art von Bauteilen aufnehmen, die angezeigt werden. Frachtraum zeigt nur die Ladekapazität eines Raumschiffs an; Bauteile können nicht in den Laderaum eingebaut werden.

So entwickelst du ein neues Raumschiff auf der Grundlage eines leeren Bauplans:

1. Wähle **Verfügbare Baupläne**.
2. Klicke auf das Bauplan-Dropdown und wähle ein Design aus.

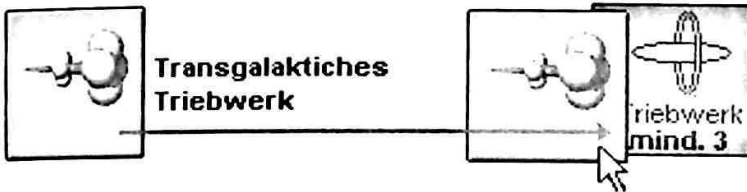
Tip: Mit dem Bauplan kopieren-Button kannst du auch einen feindlichen Bauplan kopieren; die Endergebnisse sind in einem solchen Fall aber nicht unbedingt perfekt.



3. Klicke auf **Bauplan kopieren**.

Wenn der **Bauplan kopieren**-Button schattiert ist, hast du die Höchstzahl 16 möglicher Modelle erreicht. Du mußt ein bestehendes Design löschen, bevor du ein neues entwerfen kannst.

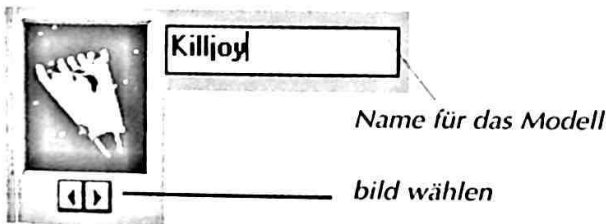
4. Baue Ausrüstungsgegenstände ein, indem du sie von der Liste der Bauteile über einen kompatiblen Einbauschacht des Bauplans ziehst.



Die Kosten, die Treibstoffkapazität, die Schild- und Panzerstärke und weitere Daten über das neue Schiff werden in der unteren rechten Ecke des Dialogs angezeigt; die Werte ändern sich, sobald Bauteile ein- oder ausgebaut werden.

Preis für 1 Whip			
Ironium	492kT	Max Treibst.:	2800mg
Boranium	147kT	Panzerung:	5000dp
	233kT	Schilde:	1400dp
Resourcen	722	Wertung:	1515
Gewicht:	933kT	Tarng/Störer:	0%/49%
		Vorteil/Reichweite:	16 / 1¾

5. Wähle ein Bild und einen Namen für das neue Modell.



6. Schließe den Dialog mit **OK**.

Tip: Bei gedrückter STRG-Taste wird die größtmögliche Anzahl des Bauteils eingebaut, bei gedrückter SHIFT-Taste jeweils vier Stück des gewählten Bauteils auf einmal.

BEARBEITEN EINES EXISTIERENDEN BAUPLANS

Folgendermaßen kannst du ein bestehendes Modell bearbeiten bzw. ein neues Modell auf der Grundlage eines existierenden entwickeln (Ein Modell läßt sich nur dann bearbeiten, wenn gerade kein Raumschiff dieser Bauart im aktiven Dienst ist):

Tip: Mit gedrückter STRG-Taste werden alle Bauteile in diesem Schacht, mit gedrückter SHIFT-Taste 4 Einheiten des Bauteils auf einmal entfernt.

1. Wähle **Bestehende Modelle**.
2. Klicke in das Schiffs-Dropdown und wähle das gewünschte Design.



Wähle einen bestehenden Bauplan aus

3. Klicke auf **Bauplan kopieren**.

Wenn der **Bauplan kopieren**-Button schattiert ist, hast du die Höchstzahl 16 möglicher Modelle erreicht. Du mußt ein bestehendes Design löschen, bevor du ein neues entwerfen kannst.

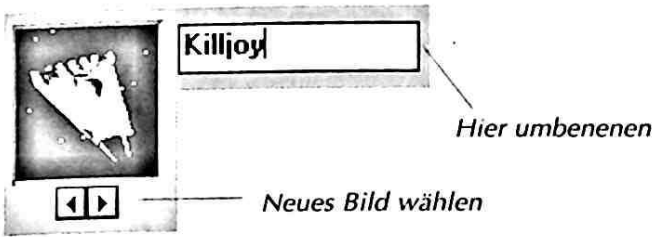
Wenn der **Bauplan bearbeiten**-Button schattiert ist, befinden sich Raumschiffe auf der Grundlage dieses Bauplans im Einsatz; der Bauplan kann in diesem Fall nicht bearbeitet werden.

4. Ziehe die nicht mehr erwünschten Bauteile vom Schiff zur Liste der Bauteile.



Du kannst - bei Bedarf - die entfernten Bauteile durch neue ersetzen: Ziehe die neuen Gegenstände von der Bauteilliste über einen entsprechenden Einbauschacht.

5. Ändere bei Bedarf das Bild des Modells.



6. Speichere den veränderten Bauplan:

- * Um den Bauplan unter seinem alten Namen zu speichern, klickst du einfach auf **OK**.
- * Um dem Bauplan einen neuen Namen zu geben, klickst du ins Namensfeld und gibst einen neuen Namen ein; danach klickst du auf **OK**.

Tip: Mit Hilfe des **Bauplan kopieren-**Buttons kannst du auch bekannte feindliche Raumschiffe nachbauen lassen - das Ergebnis ist allerdings nicht immer ganz perfekt!

LÖSCHEN EINES EXISTIERENDEN BAUPLANS

Wenn du im Schiffsdesigner ein bestehendes Modell löschst, werden alle existierenden Raumschiffe dieser Bauart zerstört; die verwendeten Erze und Ressourcen verschwinden im Kosmos. Wenn du diese Erze wenigstens teilweise weiterverwenden möchtest, dann solltest du die entsprechenden Raumschiffe erst ordnungsgemäß verschrotten und dann erst das Modell löschen.

Diese Anzeige erscheint unter den Bauplänen existierender Modelle: Sie zeigt an, wie viele Raumschiffe dieser Bauart noch im Dienst sind; löschst du das Modell, werden sie zerstört.

0 von 19 In diesem Falle wurden alle 19 Schiffe, die auf diesem Plan basierten, bereits zerstört; ein Löschen des Modells hätte keine Vernichtung von Schiffen zur Folge.

34 von 36 In diesem Fall sind 34 von 36 auf der Grundlage dieses Modells gebauter Schiffe noch intakt; ein Löschen des Modells würde alle 34 zerstören. Recycling fände in diesem Fall nicht statt.

Folgendermaßen löschst du ein bestehendes Modell:

1. Wähle **Bestehende Modelle**.
2. Klicke im Schiffs-Dropdown auf das Modell, das du löschen möchtest.
3. Klicke auf **Bauplan löschen**.

Andere Methoden, Schiffsbaupläne zu löschen

Such dir ein altes Modell aus, das seinen Zweck nicht mehr erfüllt (zu langsam, schlechte Bewaffnung etc.). Bevor du das Modell löschst, solltest du dir Gedanken darüber machen, wie du möglichst vorteilhaft noch existierende Raumschiffe dieser Bauart loswerden kannst. Zum Beispiel:

Du könntest die Raumschiffe diese Typs zu rohstoffarmen Planeten schicken; als Waypoint-Auftrag erteilst du **Verschrotten**. Ein Teil der beim Bau der Schiffe verwendeten Mineralien kann recycelt werden. Bei dieser Methode muß du natürlich solange warten, bis die einzelnen Schiffe ihren jeweiligen Bestimmungsort erreicht haben.

Zerstöre alle Schiffe auf einen Schlag, indem du im Schiffsdesigner den Bauplan löschst. Wenn du die angezeigte Warnung ignorierst und so vorgehst, gehen alle verwendeten Erze verloren.

Wenn der Raumschiffstyp, den du löschen möchtest, über Waffen verfügt, kannst du die entsprechenden Schiffe auch als Kanonenfutter in eine große Raumschlacht schicken.

DIE ANZAHL DER BAUPLÄNE FESTSTELLEN

So erfährst du die Anzahl der Modelle, die du erschaffen hast:

1. Wähle **Bestehende Modelle** im Schiffsdesigner.
2. Klicke auf das Dropdown direkt neben dem Schiffsbild und zähle die Anzahl der Modelle.



So erfährst du die Anzahl der im Spiel befindlichen Schiffe einer Bauart:

1. Wähle **Bestehende Modelle**.
2. Klicke im Dropdown auf den Schiffsnamen.
3. Schau auf die Anzeige unter dem Dropdown.

Tip: Du kannst alle Raumschiffe eines Typs lokalisieren, indem du den Schiffsmodellfilter des Scanners verwendest.



Die erste Zahl zeigt an, wie viele Schiffe der Bauart noch existieren, die zweite, wie viele seit dem Entwurf des Modells davon gebaut wurden. Hier z.B. wurde ein Raumschiff gebaut und befindet sich auch noch im Dienst.

AN DER HÖCHSTZAHL MÖGLICHER MODELLE ANGELANGT...

Die Anzahl möglicher Modelle, Raumschiffe und Flotten im Spiel ist begrenzt; beziehe bei der Entwicklung deiner Strategie diese Begrenzungen mit ein:

- Verschiedene Schiffsmodelle pro Spieler: **16**
- Höchstzahl baugleicher Schiffe in einer Flotte: **32.000**
- Flotten pro Spieler: **512**
- Verschiedene Raumstationen-Modelle pro Spieler: **10**

Obwohl dir Stars! dann, wenn du versuchst, weitere Modelle zu entwerfen, schon mitteilt, daß du an die Höchstgrenze möglicher Modelle gestoßen bist, mußt du gut daran, selbst ein Auge auf die Anzahl deiner Modelle zu werfen.

Wenn du das Modell-Limit von 16 erreicht hast, mußt du ein existierendes Modell löschen, bevor du ein neues kreieren kannst. Das Löschen erfolgt vom Schiffsdesigner-Dialog aus.

So findet man die Anzahl seiner Flotten heraus:
Wähle Berichte/Flotten; die Gesamtzahl deiner Flotten wird in der Titelleiste des Reports angezeigt.

Stars! schattiert den **Bauplan kopieren-**Button im Schiffsdesigner, wenn du die Höchstzahl möglicher Modelle erreicht hast.

DER EINBAU VON SCHIFFSSCANNERN



Um Zugriff auf die grundlegenden Daten eines Planeten oder Details über die Zusammensetzung feindlicher Flotten zu erlangen, müssen deine Raumschiffe zumindest teilweise mit Scannern ausgestattet sein. Der Scan eines Planeten, der dir nicht gehört,

bringt Daten über die Umweltbedingungen und die unterirdische Erzkonzentration. Schiffe ohne Scanner müssen erst einen Bergbauroboter auf die Oberfläche entsenden, um die gleichen Informationen zu erhalten. Andere Raumschiffe entdecken sie nur, wenn sie in Sichtweite, also an denselben X-Y-Koordinaten sind.

Scanner-Typen

Es gibt drei grundlegende Scanner-Typen für Raumschiffe: solche, die Planeten vom Orbit aus scannen, solche, die Planeten vom Orbit aus und Flotten aus einiger Entfernung scannen können, und solche, die sowohl Planeten als auch

Piraten-Scanner

Der Taschendieb - Scanner kann feindliche Laderäume scannen. Der Räuberbaron - Scanner kann planetare Oberflächenvorräte an Erz scannen. Diese beiden Scanner sind dem modernen Piraten eine große Hilfe bei der Durchführung seiner Beutezüge.

Flotten aus der Distanz scannen können. Der Chamäleon-Scanner verfügt über eine eingebaute Tarnvorrichtung.

Dein erster Scanner

Du beginnst das Spiel mit einem Fledermaus-Scanner, einem minderwertigen Modell, das Details über Planeten nur vom Orbit aus erfaßt und über keine Langstrecken-Schiffssensoren verfügt. Die fortschrittlicheren Scanner-Modelle sind im Technischen Handbuch beschrieben (drücke F2).

Scanner sind kumulativ

Mehrere Scanner auf einem Schiff ergänzen sich in ihrer Leistung. Die Scanreichweite von Flotten bleibt begrenzt auf die Reichweite des besten Scanners innerhalb der Flotte. Die Reichweite eines einzelnen Schiffs berechnet sich jedoch aus der modifizierten Summe der Reichweiten seiner Einzelscanner.

DER EINBAU VON TARNVORRICHTUNGEN



Eine Tarnvorrichtung reduziert die Reichweite, innerhalb welcher dich die Scanner deiner Gegner erfassen können. Es gibt verschiedene Tarnsysteme, die die Reichweite feindlicher Scanner um einen bestimmten Prozentsatz reduzieren. Je höher der Prozentsatz, desto stärker ist die Reichweite reduziert. Mehrere Tarnvorrichtungen auf einem Schiff können, müssen aber nicht baugleich sein. Das Tarnfeld wird immer um die ganze Flotte aufgebaut; Schiffe ohne eigene Tarnvorrichtung bleiben also getarnt, bis sie die Flotte verlassen.

Tarnvorrichtungen können in Einbauschächte mit der Bezeichnung **Allg.** oder **Elektr.** eingebaut werden. Die verschiedenen Tarnsysteme werden ausführlich im Technischen Handbuch im Abschnitt 'Elektrisches' beschrieben (drücke F2).

TRIEBWERKE

Es gibt zwei grundlegende Arten von Triebwerken: den Standard-Antrieb, der Treibstoff von Raumstationen aufnehmen muß, und den Ramscoop-Antrieb, der Treibstoff aus interstellarer Materie gewinnen kann. Beide Antriebsarten haben eine definitive Höchstgeschwindigkeit von Warp 10. Jede Art von Antrieb hat Vor- und Nachteile, und einige sind nur in Verbindung mit dem (Nicht-)Vorhandensein bestimmter Rassenmerkmale verfügbar.

Rassen mit dem Hauptmerkmal Starke Verteidiger können Tachyon-Detektoren entwickeln. Diese Vorrichtung ist in der Lage, die Wirkung feindlicher Tarnvorrichtungen herabzusetzen.

In diesem Zusammenhang: Das Scannen des Universums, Seite 17-4

Das Innenleben von Tarnvorrichtungen, Seite 24-1

Treibstoffhungrige Standardtriebwerke



Triebwerke mit Treibstoffverbrauch werden dir zu Beginn des Spiels wertvolle Dienste leisten; hast du bei der Erschaffung deiner Rasse das Nebenmerkmal Keine Ramscoop-Triebwerke gewählt, wirst du diesen Triebwerks-Typ während des gesamten Spiels benutzen. In diesem Fall verfügst du aber über den Interspace-10-Antrieb.

Ramscoop-Triebwerke



Ramscoops ziehen ihren Treibstoff aus der Umgebung, wodurch sie zu den am billigsten betriebenen Triebwerken zählen. Das Hydro-RamScoop-Triebwerk ist hoch radioaktiv und sollte lieber nicht zum Transport von Kolonisten eingesetzt werden (außer, der optimale Radioaktivitäts-Level deiner Rasse liegt bei MINDESTENS 85 mR).

Ramscoopgetriebene Schiffe werden beim Auflaufen auf Minen wesentlich stärker beschädigt als Raumschiffe mit Standardtriebwerken.

Du bist nicht in der Lage, Ramscoop-Triebwerke herzustellen, wenn sich deine Rasse durch das Nebenmerkmal Keine Ramscoop-Triebwerke „auszeichnet“.

Überdruckmaschinen



Überdruckmaschinen verschaffen dir in der Schlacht einen Kampfvorteil und kompensieren evtl. Nachteile durch Raumschiff- und Frachtgewicht. Eine Überdruckmaschine verschafft dem Schiff pro Kampfrunde ein zusätzliches halbes Feld Bewegung, jede weitere Überdruckmaschine ein weiteres halbes. Details zu diesem Bauteil im Technischen Handbuch.

Lenkantriebe



Wie die Überdruckmaschinen verschaffen dir auch Lenkantriebe einen Kampfvorteil. Jeder Lenkantrieb an Bord verschafft einem Schiff im Kampf eine zusätzliche Reichweite von einem Feld. Näheres im Technischen Handbuch.

WICHTIG! Der optimale Level liegt in der Mitte des Toleranzbereichs für Radioaktivität. Die entsprechenden Werte für deine Rasse können im Rasse anzeigen-Dialog eingesehen werden.

In diesem Zusammenhang:
Die Fluggeschwindigkeit festlegen, Seite 10-1
Treibstoffverbrauch, Seite 10-5
Vorrang und Geschwindigkeit, Seite 23-8
Das Kampf-Board, Seite 23-1

WIE MAN ETWAS ÜBER FEINDLICHE RAUMSCHIFF-MODELLE ERFÄHRT...

Wenn du auf ein feindliches Schiff triffst, siehst du sofort seine äußere Hülle. Läßt du dich auf einen Kampf ein, erfährst du auch alles über seine einzelnen Komponenten. So kannst du dir feindliche Raumschiffmodelle noch einmal ansehen:

1. Wähle **Feindliche Baupläne**.
2. Klicke in das Schiffs-Dropdown und wähle ein Modell.



Ein Bauplan des Schiffs verrät seine Details. Wenn du das Schiff nur im Vorbeiflug getroffen hast, siehst du nur die Außenhülle. Nach einem Kampf hast du auch Einblick in die Bauteile. Mit einem Rechtsklick auf eine Komponente erfährst du weitere Details.

Die Kriegsfürsten verfügen über die ekelhafte Fähigkeit, alle Einzelheiten über feindliche Schiffe bei ihrem zweiten Zusammentreffen aufdecken zu können - auch ohne daß sie miteinander gekämpft hätten.

DER HANDEL MIT SCHIFFSBAUPLÄNEN

Mit Hilfe des Waypointauftrags: Flotte übergeben kannst du Schiffsbaupläne mit anderen Spielern austauschen. Um einen Bauplan entgegennehmen zu können, mußt du zu diesem Zeitpunkt weniger als 16 (die Höchstzahl!) eigene Baupläne haben.

Tip: Mit Bauplan kopieren kannst du ein feindliches Schiff nachbauen - auch wenn das Ergebnis nicht immer perfekt ist.

10 FLOTTEN-MANAGEMENT

Eine Flotte ist eine abgegrenzte Gruppe von einem oder mehreren Schiffen und kann aus beliebig vielen Schiffen verschiedenster Bauart bestehen. Flotten können zu jedem Zeitpunkt erschaffen, zusammengelegt und getrennt werden. Du entwirfst Schiffsmodelle, läßt sie produzieren, faßt sie zu Flotten zusammen und weist diesen dann Waypoints und Aufträge zu. Flotten können für Forschungsaufgaben, zum Angriff und zur Verteidigung, zum Besiedeln, zum ferngesteuerten Bergbau und zum Transport von Erzen und Siedlern verwendet werden.

DAS ZUSAMMENSTELLEN VON FLOTTEN

Jeder Spieler kann bis zu 32.000 Schiffe jeder Bauart in einer Flotte versammeln. Die Höchstzahl für verschiedene Raumschiff-Modelle beträgt 16, für Flotten 512.

Für einige Aufträge reicht eine Flotte mit einem einzigen Schiff aus. Die Kolonisierung eines Planeten erfordert z.B. normalerweise nur ein Raumschiff mit einem entsprechenden Modul. Für den Transport größerer Mengen Erz, für die Verteidigung deiner Planeten oder für den Angriff auf feindliche Flotten empfehlen sich Flotten mit einer großen Anzahl von Schiffen.

Du kannst Flotten nach Wunsch zusammenlegen und trennen. Voraussetzung ist, daß sich die Schiffe an der gleichen Position im All befinden.

WARP-GESCHWINDIGKEIT

Die Warp-Geschwindigkeit bestimmt, wie lange eine Flotte zum nächsten Waypoint unterwegs ist und wieviel Treibstoff sie unterwegs verbraucht. Die Geschwindigkeit wird im Flottenwaypoints-Fenster eingestellt. Die zurückgelegte Reiseentfernung entspricht dem Quadrat der Geschwindigkeit: Eine Flotte, die mit Warp 8 fliegt, kann also bis zu 64 Lichtjahre pro Runde zurücklegen.

Das Waypoint-Fenster schlägt stets eine optimale Geschwindigkeit vor, bei der Treibstoffverbrauch und Schnelligkeit des Flugs ausbalanciert sind. Wenn ein Stargate vorhanden ist und sicher benutzt werden kann, wird es automatisch benutzt. Hat eine Flotte den Auftrag Verschrotten oder Kolonisieren, so fliegt die Flotte immer mit Maximalgeschwindigkeit.

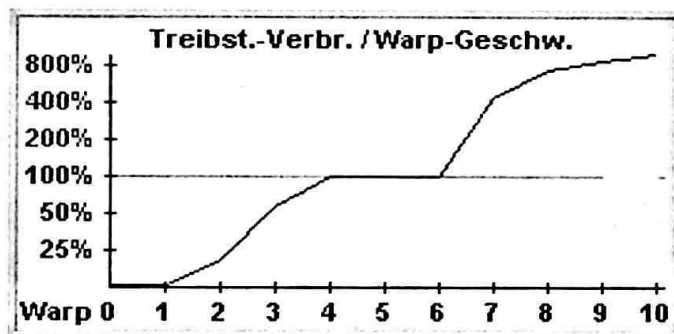
Höchstgeschwindigkeit

Alle Triebwerke haben eine Höchst- und eine optimale Geschwindigkeit.

Bei den meisten Raumschiffen beträgt die sichere Höchstgeschwindigkeit Warp 9. Du kannst deine Flotte zwar auch auf Warp 10 treiben, riskierst dann aber bei einer 10%igen Wahrscheinlichkeit, jedes Schiff dieser Flotte zu verlieren. Nur Raumschiffe mit Triebwerken, die für diese Geschwindigkeit ausgelegt sind, können sicher mit Warp 10 fliegen. Ob ein Triebwerk für Warp 10 geeignet ist, siehst du daran, ob die entsprechende Graphik im Technischen Handbuch den Bereich zwischen Warp 9 und 10 mit einem Warnmuster anzeigt oder nicht.

Bei den meisten Standard-Triebwerken beträgt die maximale Geschwindigkeit ohne Treibstoffbedarf Warp 1. Du kannst also mit Warp 1 fliegen, ohne Treibstoff zu verbrauchen.

Bei Standard-Triebwerken ist die optimale Geschwindigkeit die Maximalgeschwindigkeit unterhalb eines 120%igen Treibstoffverbrauchs. Bei Ramscoop-Antrieben ist die optimale Geschwindigkeit diejenige, mit der das Schiff fliegen kann, ohne Treibstoff zu verbrauchen. Details zu den einzelnen Antrieben erfährst du aus der entsprechenden Sektion des Technischen Handbuchs. Das folgende Diagramm zeigt, daß die optimale Geschwindigkeit dieses Triebwerks Warp 6 beträgt.



Das gelbe Gitter zwischen Warp 9 und Warp 10 zeigt, daß bei diesem Schiff eine 10%ige Chance der Selbstvernichtung bei Warp 10 besteht.

Warp 1 verbraucht keinen Treibstoff

Jedes Schiff kann mit Warp 1 fliegen, also mit einem Lichtjahr pro Spielrunde, ohne Treibstoff zu verbrauchen. Bei dieser Geschwindigkeit werden außerdem kleinste Mengen Treibstoff produziert, die kurze Zwischenspurts ermöglichen.

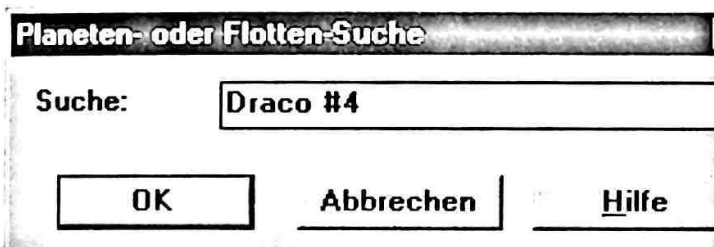
Diese Eigenschaft ist sehr nützlich, wenn du dich schon nahe am Bestimmungsort befindest, keinen Treibstoff mehr besitzt, aber kein Rettungsschiff mit Treibstoff schicken willst.

DAS SUCHEN EINER EINZELNEN FLOTTE

Der einfachste Weg, eine Flotte oder einen Planeten zu finden, besteht darin, das Find-Kommando zu benutzen. Dazu verwendest du entweder das Anzeige (Finden)-Menükommando oder drückst einfach STRG-F.

Um eine deiner Flotten zu finden...

- * gibst du die Flottennummer in einem beliebigen Format ein, z.B.: Flotte #58, Flotte 58, #58, 58 etc.),
- * oder du gibst den vollen Namen der Flotte ein.



Planeten- oder Flotten-Suche

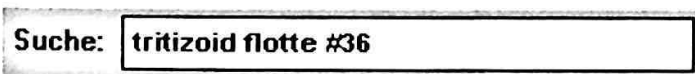
Suche: Draco #4

OK Abbrechen Hilfe

Um eine feindliche Flotte zu finden...

- * Gibst du deren Identifikation im folgenden Format ein:

Rassenname "Flotte" "#"(Flottennummer)

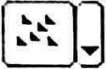


Suche: tritizoid flotte #36

Wenn Stars! sagt, es könne keine Flotten oder Planeten dieses Namens finden, solltest du es einfach noch einmal versuchen: Gehe sicher, daß du den Namen und die Nummer richtig schreibst und daß du zum Auffinden einer feindlichen Flotte das richtige Format verwendet hast. Wenn du die Flotte immer noch nicht findest, existiert sie inzwischen vielleicht nicht mehr.

DAS AUFFINDEN EINER BESTIMMTEN FLOTTENZUSAMMENSETZUNG

So findest du eine Flotte mit einer bestimmten Zusammensetzung:

1.  Wähle den Schiffsmodellfilter des Scanners.
2. Wähle aus der Liste die Modelle aus, die du suchst. Es sind daraufhin im Scanner-Fenster nur noch solche Flotten zu sehen, die die entsprechenden Modelle enthalten.
3. Doppelklicke auf die Flotten im Scanner. Befindet sich mehr als eine Flotte an derselben Position, fährst du mit Doppelklicken fort. Mit jedem Doppelklick wechselt die angezeigte Flotte im Kommandofenster. Du kannst auch die **Vor-** oder **Rück-**Buttons im Flottenfenster verwenden.

Die Zusammensetzung jeder Flotte wird im Flottenzusammensetzungsfenster angezeigt.

DAS HIN- UND HERWECHSELN ZWISCHEN FLOTTEN

Folgendermaßen wechselst du zwischen Flotten hin und her:

- * Mit Hilfe des Finde-Kommandos (STRG-F) und darauffolgendem Klicken auf ein Schiff im Scannerfenster.
- * Mit den **Rück-** und **Vor-**Buttons im Flottenfenster kannst du zwischen deinen Flotten hin- und herblättern. Sie erscheinen in der im Flottenreport festgelegten Reihenfolge.
- * Klicke auf eine Position, an der mehr als eine Flotte präsent ist: Rechtsklicke auf den Ort und wähle die gewünschte Flotte aus dem PopUp oder linksklicke solange auf die Position, bis die richtige Flotte im Flottenfenster erscheint.
- * Oder wähle im Fenster „Andere Flotten hier“ eine Flotte aus der Dropdown-Liste.
- * Klicke im Flottenreport auf die Zeile für die gewünschte Flotte.

DIE NAMENSVERGABE AN FLOTTEN

1. Wähle die gewünschte Flotte aus, so daß sie im Flottenfenster erscheint.

2. Klicke auf **Name** im Flottenfenster.
3. Ersetze den angezeigten Namen durch einen anderen.
4. SchlieÙe den Dialog mit **OK**. Der neue Name erscheint im Flottenfenster und überall dort, wo üblicherweise Flottennamen angezeigt werden.

Um die Flotte zu finden, kannst du im Finden-Dialog entweder den neuen Namen oder die Flottennummer verwenden. Andere Spieler sehen nur die ursprüngliche Flottennummer, nicht den neuen Namen.

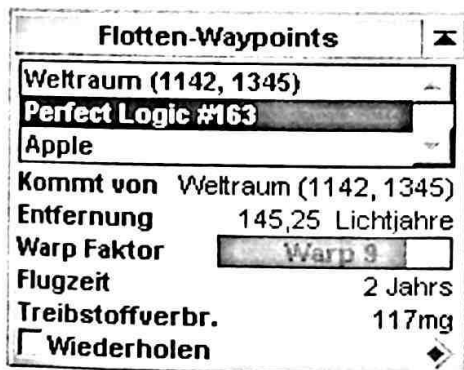
TREIBSTOFFVERBRAUCH

Der Treibstoff besteht aus Antimaterie und wird in Milligramm gewogen. Insofern hat das Gewicht des Treibstoffs keinen Einfluß auf das Gewicht eines Schiffs und somit auf seinen Treibstoffverbrauch. Treibstoff ist nur bei Raumstationen verfügbar.

Alle Schiffe einer Flotte teilen sich den vorhandenen Treibstoff. Die gesamte Treibstoff-Kapazität einer Flotte entspricht somit der Summe der Kapazitäten der Einzelschiffe. Der Treibstoffverbrauch errechnet sich demgemäß aufgrund des Gesamtgewichts (Schiffsgewichte + Fracht) einer Flotte.

Auch die Antriebstechnologie der einzelnen Schiffe in der Flotte hat Einfluß auf den Treibstoffverbrauch: Zwar können alle Raumschiffe mit derselben Geschwindigkeit fliegen, doch kann sich der Treibstoffverbrauch verschiedener Triebwerke bei gleicher Geschwindigkeit drastisch unterscheiden. Somit entspricht der Gesamt-Treibstoffverbrauch einer Flotte ebenfalls der Summe der Einzelverbräuche.

Der Treibstoffbedarf zwischen zwei Waypoints wird im Flottenwaypoints-Fenster angezeigt. Diese Angabe ist dabei immer exakt.



Manchmal verbraucht man bei langsameren Geschwindigkeiten mehr Treibstoff

Die jährlich zurückgelegte Reisstrecke entspricht einem einzelnen Sprung, für den eine begrenzte, zählbare Menge (mg) Treibstoff verbraucht wird. Wenn du z.B. eine Flotte hast, die für eine Reise mit Warp 5 3mg Treibstoff benötigt, so würde auf einer Strecke von 100 Lichtjahren ein Verbrauch von 12mg anfallen, da du 4 Jahre fliegen würdest. Wenn du die Geschwindigkeit auf Warp 4 verringerst, verbraucht die Flotte zwar nur noch 2mg Treibstoff pro Jahr, doch würde gleichzeitig die Reisedauer auf 7 Jahre ansteigen, dein Treibstoffverbrauch also auf 14mg. In einem solchen Fall ist die schnellere Geschwindigkeit ökonomischer.

Tanken

Um ein Schiff wieder zu betanken, mußt du damit nur einen deiner Planeten mit einer Raumstation ansteuern. Das Schiff wird dort automatisch aufgetankt. Außerdem kann Treibstoff zwischen zwei Flotten ausgetauscht werden.

Treibstoffverbrauch in der Schlacht

Während einer Raumschlacht verbrauchen Raumschiffe keinen Treibstoff.

Treibstoff-Transporter

Treibstoff-Frachter produzieren 200mg Treibstoff jährlich, unabhängig davon, wie weit sie in dieser Zeit fliegen.

Treibstoff und Ramscoop-Triebwerke

Ramscoop-Triebwerke generieren ihren Treibstoff aus der Umgebungsmaterie und können deshalb bis zu einer gewissen Geschwindigkeit fliegen, ohne Treibstoff zu verbrauchen. Wenn du eine Ramscoop-getriebene Flotte mit zusätzlichem Treibstoff betankst und eine höhere als die „kostenlose“ Geschwindigkeit einstellst, fliegt die Flotte solange mit dieser Geschwindigkeit, bis ihr der Sprit ausgeht, und fliegt dann mit der treibstoffverbrauchsfreien Geschwindigkeit weiter. Während Ramscoop-Flotten mit der treibstoffverbrauchsfreien Geschwindigkeit fliegen, produzieren sie Treibstoff. Die Menge des produzierten Treibstoffs steigt zusätzlich bei noch niedrigeren Geschwindigkeiten.

Tip: Da sich die Schiffe einer Flotte den Treibstoff teilen, kannst du ganz einfach sicherstellen, daß ein Schiff mit kleinen Tanks trotzdem sein Ziel erreicht: Gliedere es einfach in eine Flotte mit großer Treibstoffkapazität ein.

Tip: Außerdem helfen Treibstoff-Frachter bei der Reparatur von beschädigten Schiffen in ihrer Flotte; die Reparatur wird dabei - abhängig vom Raumschiff-Modell - zwischen 5 und 10% beschleunigt.

Gratis-Geschwindigkeit
Verschiedene Ramscoop-Triebwerke erreichen unterschiedliche treibstofffreie Geschwindigkeiten. Details hierzu findest du im Technischen Handbuch.



Weiterleiten ist eine Aufgabe der Produktionsstätten eines Planeten.

So setzt du einen Zielpunkt fürs Weiterleiten:

1. Klicke auf den **Route**-Button im Produktionsfenster eines Planeten.
2. Bewege deinen Cursor über das Scannerbild und klicke auf den Zielpunkt. Eine Linie erscheint zwischen Ausgangs- und Zielplanet. Jedes Schiff mit einem Weiterleiten-Auftrag und alle neu gebauten Schiffe fliegen jetzt automatisch zum Zielplaneten.

Um den Zielplaneten des Weiterleitens zu ändern...

- * klickst du auf den Route-Button, dann auf den neuen Zielplaneten.

Um ein Routing zu entfernen...

- * klickst du auf **Route**, dann auf den Ausgangsplaneten.

Das Weiterleiten von Zielplanet zu Zielplanet...:

1. Stelle für jeden Planeten auf dem Weg ein Routing-Ziel ein.
2. Wähle die Flotte aus, die weitergeleitet werden soll.
3. Erteile der Flotte im Waypoint-Auftragsfenster einen Weiterleiten-Auftrag. Sobald sie an einem Planeten mit einem Route-Ziel angekommen ist, wird sie von dort aus weitergeschickt. Besitzt der Planet eine Raumstation, wird die Flotte automatisch aufgetankt.

Das Verhalten von Schiffen beim Weiterleiten

Wenn der Weiterleiten-Zielplanet ein unbewohnter Planet ist und die Flotte über Bergbauroboter verfügt, wird ihr Auftrag bei der Ankunft automatisch in orbitalen Robot-Bergbau geändert. Befindet sich bereits eine deiner Bergbau-Flotten vor Ort, wird automatisch der Befehl Mit Flotte vereinigen erteilt.

Entsprechende Schiffe kolonisieren einen Planeten, zu dem sie weitergeleitet wurden, nicht von selbst. Du mußt der Flotte den entsprechenden Befehl nach ihrer Ankunft erteilen.

TREFFEN ZWISCHEN FLOTTEN ARRANGIEREN

Wenn du Fracht zwischen zwei Flotten (beispielsweise zwischen einem Bergbauschiff und einem Frachter) verladen willst, Flotten zusammenlegen oder eine feindliche Flotte verfolgen willst, ist es sinnvoll, eine Flotte als Waypoint zu setzen.

Um ein Treffen zwischen zwei Flotten zu arrangieren, mußt du nur den Aufenthaltsort der Zielflotte als Waypoint der Abfangflotte definieren. Solange sich die Zielflotte im Scannerbereich der Verfolger befindet, werden diese ihr folgen - bis sie sich treffen oder der verfolgenden Flotte der Treibstoff ausgeht. Können die Sensoren der verfolgenden Flotte die Zielflotte nicht mehr erfassen, begibt sie sich zum letzten bekannten Aufenthaltsort der Zielflotte.



Wie man eine Flotte unter mehreren als Ziel aussucht

Wenn du aus einer Ansammlung mehrerer Flotten an (fast) derselben Position eine für ein Treffen auswählen willst, hast du folgende Möglichkeiten:

- * Wenn mehrere Flotten nahe beieinander, aber nicht an derselben Position sind, kannst du mit Hilfe der Plus-Taste den Scannerbildschirm soweit vergrößern, daß die einzelnen Flotten unterschieden werden können. Wähle dann die gewünschte als Zielpunkt aus.
- * Befinden sich zwei (oder mehrere) Flotten an derselben Position, und du möchtest eine davon (oder eine feindliche Flotte im Orbit) als Ziel bestimmen, dann klickst du auf den blauen Diamanten im Flotten-Waypointfenster und wählst die richtige Flotte aus der PopUp-Liste.
- * Wenn es deine Absicht ist, die Zielflotte zu betanken oder die verfolgende Flotte mit der verfolgten zusammenzulegen, dann kannst du den Befehl

Mit der Schiffszählung des Scanners kannst du feststellen, wo sich mehr als eine Flotte aufhält.

In diesem Zusammenhang:
Verladen von Treibstoff und Fracht auf andere Schiffe, Seite 14-2

‘Mit Flotte vereinigen’ verwenden. Dieser Waypoint-Auftrag setzt voraus, daß eine Zielflotte als Waypoint definiert wird.

FLOTTEN TEILEN

Um eine Flotte zu teilen, klickst du auf den Teilen- oder Alle teil.-Button im Flottenzusammensetzungsfenster. Wenn du auf Teilen klickst, öffnet sich der Ship Transfer Dialog und erlaubt dir, eine beliebige Auswahl an Schiffen neu zwischen der im Kommandofenster dargestellten Flotte und der im Fenster „Andere Flotten hier“ ausgewählten zu verteilen. Wenn du Alle teil. anklickst, wird die Flotte in lauter einzelne - jeweils auf einem Schiffsmodell basierende - Flotten geteilt. Du kannst auch auf den **Einfügen**-Button im Fenster ‘andere Flotten hier’ klicken, um den Ship Transfer Dialog zu öffnen.



Die **Teilen**- und **Alle teil.**-Buttons werden deaktiviert, wenn du eine Anzahl von mehr als 500 Flotten besitzt.

Der **Alle teil.**-Button funktioniert nicht, wenn sich aus seiner Anwendung eine höhere Gesamtanzahl an Flotten als 500 ergeben würde.

FLOTTEN ZUSAMMENLEGEN

Um ganze Flotten mit anderen zusammenzulegen, klickst du auf den **Sammeln**-Button im Flottenzusammensetzungsfenster. So wird der Merge Fleets Dialog geöffnet, wo du eine beliebige Kombination von Flotten an derselben Position zusammenlegen kannst.

Du kannst Flotten auch mit Hilfe des Waypointauftrags ‘Mit Flotte vereinigen’ in andere eingliedern.

Wenn du einige, aber nicht alle Schiffe von der gerade kommandierten Flotte zu einer anderen an der gleichen Position verschieben möchtest, klickst du auf Sammeln im Fenster ‘Andere Flotten hier’.

FLOTTEN VERSCHROTTEN

Du kannst eine Flotte zerstören, indem du sie mit einer Kolonisierungsflotte zusammenlegst oder indem du ihr den Waypointauftrag ‘Verschrotten’ erteilst.

Das Verschrotten ermöglicht es dir, einen Teil der beim Bau des Schiffes benutzten Erze und seine gesamte Fracht zurückzubekommen. Auf diese Weise kann man sich gut veralteter Schiffe entledigen. Du kannst Schiffe auf allen Planeten, aber auch im Weltraum verschrotten.

Die recycelten Mineralien werden dem Erzvorrat des Planeten, wo die Verschrottung stattfindet, hinzugefügt. Der Prozentsatz an recycelten Mineralien hängt von folgenden Faktoren ab:

- **Kolonisierungsmission** – 75% der beim Bau verbrauchten Erze stehen nach dem Verschrotten an der Oberfläche des Planeten zur Verfügung.
- **Verschrotten in Raumstationen** – 80% der beim Bau verbrauchten Erze stehen nach dem Verschrotten an der Oberfläche des Planeten zur Verfügung.
- **Verschrotten auf Planeten ohne Station** – 33% der beim Bau verbrauchten Erze stehen nach dem Verschrotten an der Oberfläche des Planeten zur Verfügung.
- **Verschrotten im Weltraum** – alle Mineralien sind verloren.

Ultimative Recycler

Rassen mit der Eigenschaft „Ultimates Recycling“ behalten 90% der Mineralien und 70% der Ressourcen beim Verschrotten auf einer Raumstation. Für Planeten ohne Station betragen die Werte 45% und 35%

So versorgt man andere Spieler mit Schrott

Du kannst mit einem anderen Spieler Technologie austauschen, indem du auf seinem Planeten eine Flotte verschrottetest: Er hat dann dieselbe Chance, deine Technologien zu entdecken, wie wenn er in einem Kampf auf dich getroffen wäre. Außerdem erhält dein Mitspieler die recycelten Erze.

DER FLOTTENBERICHT

Flottenname	ID	Standort	Ziel	Fertig	
Typhoid #1	1	Nu	--	--	(kein A)
Dragon Fly #195	195	Weltraum (1460, 1541)	Weltrau	1J	(ke)
Saguaro+ #3	3	Weltraum (1314, 1345)	Cotton		
Saguaro+ #4	4	Weltraum			

Der Flottenreport zeigt an, wo sich deine ganzen Flotten momentan befinden, welches ihre nächsten Aufträge sind, ihren Treibstoffvorrat, ihre Ladung, die Flottenzusammensetzung, ihren Tarnwert und ihr Gewicht.

- * Springe zu einer Flotte, indem du in die Zeile dieser Flotte klickst.
- * Die Zusammensetzung und evtl. Schäden bekommst du angezeigt, wenn du auf die Zusammensetzung klickst. Wenn die Zusammensetzung rot angezeigt wird, wurden ein oder mehrere Schiffe beschädigt. Ein Pluszeichen (+) zeigt an, daß die Flotten aus mehreren Modellen besteht.
- * Fracht kann nach einem Klick auf den Frachtbalken verladen werden.

11 NAVIGATION

Du veranlaßt eine Flotte, sich zu bewegen, indem du ihr einen oder mehrere Zielpunkte, sogenannte Waypoints, zuweist. Für diese Waypoints kannst du Aufträge erteilen, wie z.B. das Kolonisieren eines unbewohnten Planeten, ferngesteuerten Bergbau, das Verschrotten der Flotte usw.. Wenn eine Flotte ihren letzten Waypoint erreicht hat, hält sie an.

SO WEIST MAN WAYPOINTS UND AUFTRÄGE ZU

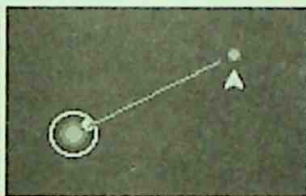
So gehst du vor, um Flotten einen Waypoint und einen Auftrag für diesen Waypoint zuzuweisen:

1. Wähle eine Flotte aus (Sie muß im Kommandofenster erscheinen). Doppelklicke einfach auf ihre Position im Scanner-Fenster oder rechtsklicke auf diese Position und wähle die Flotte aus der PopUp-Liste.

Einer anderen Flotte an deiner Position kannst du folgen, indem du auf den blauen Diamanten im Flotten waypoint-Fenster rechtsklickst und die entsprechende Flotte aus der Liste wählst. Die Flotte erscheint dann als Waypoint.

2. Klicke mit gedrückter SHIFT-Taste auf den Bestimmungsort - etwa einen Platz irgendwo im Weltraum. Eine grüne Linie erscheint zwischen deinem augenblicklichen Aufenthaltsort und dem neuen Waypoint.

*Momentaner
Waypoint*



*Neuer
Waypoint*

3. Wähle eine Aufgabe aus der Waypoint-Auftragsliste. Wenn es momentan am Bestimmungsort nichts zu tun gibt, wählst du **Kein Auftrag**.

Du kannst auch auf den blauen Diamanten in der Waypoint-Auftragsliste klicken und eine vordefinierte BlitzOrder ausführen lassen oder eine eigene BlitzOrder entwerfen.

4. Wiederhole die Schritte 2 bis 4, um weitere Waypoints hinzuzufügen.
5. Wenn der letzte Waypoint mit dem ersten identisch ist, kannst du Wiederholen im Waypoint-Auftragsfeld markieren; die Flotte wird daraufhin die ganze Abfolge von Aufträgen solange wiederholen, bis sie unterbrochen wird.

ANMERKUNGEN UND TIPS

Entfernungen und das Scanner-Gitter

Wenn du einen Waypoint festlegst, wirst du feststellen, daß die Scanner-Ansicht ein Gitter darstellt. Die Feldlänge des Gitters beträgt ein Lichtjahr und kann nicht neu eingestellt werden. Vertikale und horizontale Entfernungen werden daher in ganzen Lichtjahren gemessen, diagonale Entfernungen zwischen zwei Koordinaten werden mit Dezimalzahlen dargestellt.

Die Auswahl von einem Objekt unter mehreren an derselben Position

Zwischen mehreren möglichen Zielen an derselben Position kannst du wählen, indem du auf den blauen Diamanten im Flotten-Waypoints-Fenster klickst.

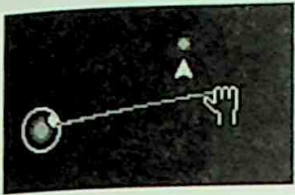
Weißer Flottenstrecken

Die Flottenstrecke wird weiß dargestellt, wenn zwei oder noch mehr Streckenabschnitte identisch sind, etwa wenn du Hin- und Rückflug auf derselben Strecke festlegst.

Kein Waypoint darf zweimal nacheinander erscheinen

Du kannst denselben Waypoint nicht zweimal direkt nacheinander in die Liste eintragen.

VERSCHIEBEN VON WAYPOINTS



Wenn du einen Waypoint von einer Position an eine andere verlegen willst, gehst du folgendermaßen vor:

11. Du bewegst den Cursor über den Waypoint, den du verschieben willst - der Cursor verwandelt sich in eine Hand.
22. Klicke auf den Waypoint: Die Hand schließt sich. Ziehe jetzt den Cursor über die gewünschte neue Position.

Wenn du dich potentiellen Zielpunkten näherst, wirst du feststellen, daß der Cursor dorthin springt. Das soll dir helfen, einen Planeten nicht zu verfehlen. Wenn du einen Waypoint wirklich ganz nahe bei einem Objekt, aber eben nicht über dem Objekt festlegen willst, mußt du die SHIFT-Taste gedrückt halten, während du den Waypoint verschiebst: So wird die Cursor-Sprungfunktion deaktiviert.

LÖSCHEN VON WAYPOINTS

Es gibt zwei Wege, einen Waypoint zu verwerfen:

- * Klicke auf den Waypoint, den du entfernen möchtest, und drücke dann entweder die Backspace- oder die Entf-Taste.
- * Klicke auf den Waypoint und ziehe ihn einfach über den nächsten oder vorherigen Waypoint.

STARGATE NAVIGATION



Dafür mußt du ein Stargate am Abflug- und am Zielplaneten besitzen. Du kannst durch deine eigenen und die Stargates deiner Freunde navigieren. Stargates sind a) bezüglich der transportierbaren Masse und b) bezüglich der Entfernung, über die hinweg Schiffe transportiert werden können, limitiert.

Um eine Flotte durch ein Stargate zu schicken...

11. bringst du - wenn notwendig - eine Flotte zu einem Planeten mit einem

Stargate. Die Flotte darf nur Treibstoff geladen haben; jede andere Fracht muß auf andere Flotten oder zum Planeten verladen werden, bevor du das Gate benutzen kannst.

2. SHIFT-klicke auf den Zielplaneten (mit einem Stargate), um ihn als nächsten Waypoint einzustellen.
3. Klicke in den Geschwindigkeitsbalken und ziehe ihn ans äußerste rechte Ende. Die Geschwindigkeitsanzeige lautet nun **Stargate**. Das war's. In der nächsten Runde wird deine Flotte - unabhängig von der Entfernung, die zurückgelegt werden muß - beim Zielplaneten auftauchen.



Tip: Ein Stargate wird im Scanner als dunkelgrüner Punkt im Orbit eines Planeten dargestellt.

Im Technischen Handbuch findest du weitere Informationen zu den verschiedenen Stargate-Systemen.

Reisedauer

1 Jahr – Der Flug ist sicher.

Unsicher – Du weißt nichts über den Zielplaneten oder dein Bericht ist veraltet. Dein Gate wird versuchen, den Sprung durchzuführen, es gibt jedoch keine Garantie, daß am Zielort ein Stargate vorhanden ist.

Gefahr -- Deine Flotte wird durch den Sprung beschädigt. Sie überschreitet die Sicherheitsbestimmung hinsichtlich Reichweite und/oder Gewicht eines oder beider Stargates.

Nie – Weder am Abflug- noch am Zielort existiert ein Stargate, oder deine Flotte überschreitet die Sicherheitsbestimmungen eines Stargates um mehr als das fünffache.

Reichweite



Das hängt von der Reichweite des Stargates ab. Wenn du dir hinsichtlich der Reichweite eines deiner eigenen Stargates nicht sicher bist...

11. Linksklicke auf das Raumstationen-Fenster: Ein Bauplan der Raumstation wird angezeigt; die Reichweite des Stargates ist auf dem entsprechenden Bauteil vermerkt.

Wenn du das Stargate eines befreundeten Spielers verwenden willst, bleibt dir nichts anderes übrig, als ihn zu fragen, wie weit es reicht.

☐ Du kannst die erlaubte Reichweite um das Fünffache überschreiten und u.U. trotzdem sicher am Bestimmungsort ankommen; allerdings wird beim Überschreiten der Reichweite deine Flotte auf jeden Fall beschädigt.

Ⓞ Gewichtsbeschränkung



Jedes Stargate hat eine bestimmte Kapazität hinsichtlich der transportierbaren Masse. Nur wenn die transportierte Flotte unterhalb der Gewichtskapazität beider Stargates bleibt, wird sie sicher transportiert. Hinsichtlich der Reichweite ist das

Abfluggate entscheidend: Werden von deiner Flotte die Sicherheitsbestimmungen überschritten, wird bei der Flugzeit 'Gefahr' angezeigt.

Wenn du dir bezüglich der Leistung eines eigenen Stargates nicht sicher bist, werschaffst du dir so Gewißheit:

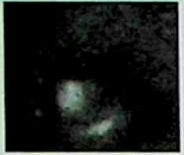
11. Du übernimmst das Kommando über den entsprechenden Planeten.
12. Ziehe dann den Cursor über das Raumstationen-Fenster.
13. Linksklicke auf das Fenster: Ein Bauplan der Raumstation wird angezeigt; die Reichweite des Stargates ist auf dem entsprechenden Bauteil vermerkt.

Wenn du das Stargate eines befreundeten Spielers verwenden willst, bleibt dir nichts anderes übrig, als ihn zu fragen, wie weit es reicht.

☐ Du kannst auch das erlaubte Gewicht um das bis zu Fünffache überschreiten; auch in diesem Fall ist das Schiff, wenn es denn ankommt, beschädigt..

In diesem Zusammenhang:
 Stargates, Seite 6-10
 Das Setzen von Waypoints, Seite 11-1
 Verladen von Fracht, Seite 14-2

WURMLOCH-NAVIGATION



Wurmlöcher sind Raum-Zeit-Anomalien, die von Zeit zu Zeit auftauchen und wieder verschwinden. Es gibt unterschiedliche Typen, manche sind stabiler, manche weniger stabil. Wurmlöcher bieten die Möglichkeit, ohne jede Gewichtsbeschränkung riesige Distanzen durch den Raum in kürzester Zeit zurückzulegen.

Wurmlöcher tauchen nur im Weltraum auf, in der Nähe von Schwerkraftfeldern können sie sich nicht bilden.

Die Stabilität von Wurmlöchern reicht von „Felsenfest“ bis „Sehr instabil“.. Felsenfeste Wurmlöcher bleiben fünf Jahre und länger in einer Region stabil, sehr instabile Wurmlöcher treiben meistens binnen dreißig Tagen an eine neue Position.

Beide Enden eines Wurmlochs bewegen sich unabhängig voneinander. Aufgrund ihres komplexen Aufbaus zittern Wurmlöcher jedes Jahr ein bißchen. Ihre genaue Position verändert sich ständig.

- * Um durch ein Wurmloch zu fliegen, setzt du es einfach als Waypoint fest. Deine Flotte fliegt in das Loch, sobald sie die Öffnung erreicht hat, und erscheint noch im selben Jahr auf der anderen Seite.
- * Wenn du im Scanner auf ein Wurmloch klickst, wird sein Ziel angezeigt - soweit es bekannt ist. Seine Stabilität wird im Informationsfenster angezeigt.

Wurmloch Information ▲

Ort: (1213, 1446)

Ziel: Unbekannt

Stabilität: Steinhart

Das Aufspüren von Wurmlöchern
 Ähnlich wie getarnte Raumschiffe sind Wurmlöcher nur schwer zu entdecken. Für normale Standard-Scanner ist ein Wurmloch 75% weniger leicht zu entdecken als andere Objekte. Hast du es aber erst einmal entdeckt, verlierst du es nicht mehr so leicht aus den Augen.

12 KOLONISIERUNG

Du kolonierst Planeten, auf denen du sofort überleben kannst, oder solche, die momentan zwar noch einen negativen Wert aufweisen, durch Terraforming aber bewohnbar gemacht werden können. Du solltest so viele Planeten wie nur irgend möglich kolonisieren, um die Menge verfügbarer Ressourcen zu erhöhen; du brauchst die Ressourcen, um bessere Technologien und weitere Flotten entwickeln zu können. Allerdings solltest du auch darauf achten, daß du deine Heimatwelt nicht zu sehr entvölkerst: Dort werden viele Ressourcen produziert. Versuche eine Balance zwischen der Besiedlung neuer Welten und dem Bevölkerungswachstum deines Heimatplaneten zu finden.

DIE AUSWAHL DER RICHTIGEN PLANETEN

Planeten gibt's in drei Geschmacksrichtungen:

Planeten, die du sofort besiedeln kannst. Diese Planeten haben einen positiven Wert und werden in der Planeten-Wertanzeige grün dargestellt. Je besser der Planet, desto höher der Wert. Je höher der Wert, desto schneller wächst eine Kolonie.

Planeten mit negativem Wert, die bewohnbar gemacht werden können.

Diese Planeten erscheinen in der Wertanzeige gelb. Je größer der gelbe Punkt, desto besser der Wert des Planeten nach maximalem Terraformen.

Planeten, auf denen deine Leute ganz schlicht krepieren würden. Diese Planeten haben einen negativen Wert und erscheinen in der Planeten-Wertanzeige rot. Je größer der rote Punkt, desto tödlicher der Planet. Im Moment hast du keine Möglichkeit, diesen Planeten durch Terraforming soweit zu manipulieren, daß er bewohnbar wird - dieser Zustand wird sich vielleicht ändern, wenn deine Wissenschaftler neue TF-Technologien entwickeln. Dann wird aus dem roten Punkt ein gelber.

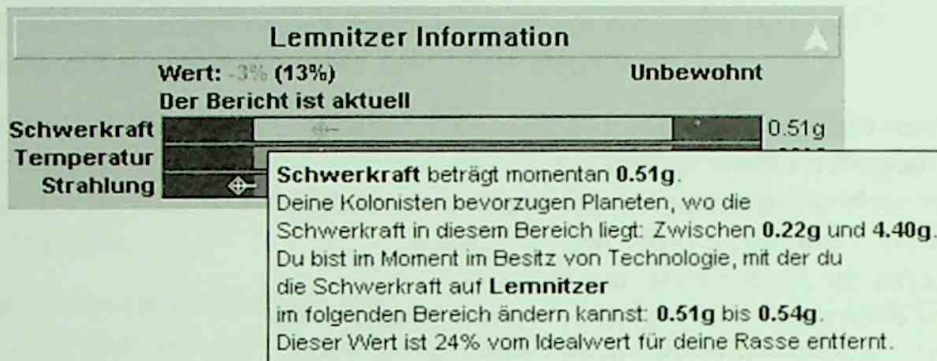
Zwei Angaben in der Auswahlzusammenfassung können dir zusätzlich helfen zu entscheiden, welche Planeten gute Kandidaten für eine Besiedlung sein könnten:

Landschaftsgärtner beginnen sofort mit dem Terraforming, sobald sie gelandet sind.

Mehr zum Thema Terraforming, Seite 6-14

Der Planetenwert: Hier erscheinen zwei Zahlen, wenn du über Terraform-Technologie verfügst: Die erste zeigt den momentanen Wert des Planeten, die zweite den Höchstwert, den der Planet nach Einsatz deiner gesamten TF-Technik für dich haben könnte.

Das Umwelt-Diagramm: Du kannst auf jeden Balken im Umweltdiagramm klicken: Ein PopUp verrät dir dann, wie weit sich der Gesamtwert des Planeten verändern würde, wenn du diesen Umweltfaktor maximal verbessern würdest.



Wenn an dieser Stelle keine zweite Zahl zu sehen ist, bedeutet das entweder, daß du den Planeten (noch) nicht (weiter) terraformen kannst, oder daß die Auswahlzusammenfassung soweit verkleinert wurde, daß sie nicht mehr sichtbar ist.

Besiedeln eines unbewohnten planeten

Um einen unbewohnten Planeten besiedeln zu können, benötigst du eine Flotte mit wenigstens einem mit einem Kolonisierungsmodul ausgestatteten Raumschiff. Die meisten Rassen verfügen bereits zu Spielbeginn über ein Kolonisierungsschiff. Verfügst du über keines, so mußt du einen entsprechenden Bauauftrag erteilen.

1. Wähle die Kolonisierungsflotte, so daß sie im Kommandofenster erscheint. Dazu doppelklickst du entweder einfach auf die entsprechende Position im Scannerfenster, oder du rechtsklickst auf die Position und wählst die Flotte aus dem Dropdown, falls sich dort mehrere Objekte befinden.
2. Im Treibstoff&Fracht-Fenster klickst du auf den Fracht-Balken und verlädst Kolonisten vom Planeten in die Laderäume der Flotte.
3. Klicke im Scanner mit gedrückter SHIFT-Taste auf den Zielplaneten.
4. Im Waypoint-Auftrags-Fenster wählst du **Kolonisieren** als Auftrag.

Deine Kolonisten werden nach ihrer Landung das Kolonisierungsschiff demontieren, um für den Aufbau einer neuen Kolonie benötigte Rohstoffe zu gewinnen.

Zu diesem Thema:
Das Einfügen von Aufträgen in die Auftragsliste,
Seite 7-2

Es empfiehlt sich grundsätzlich, die Anzahl der Schiffe einer Kolonisierungsmission möglichst klein zu halten. Du kannst jederzeit weitere Siedler mit Frachtern heranschaffen, nachdem die Kolonie gegründet wurde (Der Frachter lädt die Kolonisten aus und fliegt zu seinem nächsten Waypoint weiter).

So erfährst du, welche deiner Flotten über ein Kolonisierungsmodul verfügt:



1. So sieht das Modul aus:

Ein besseres Bild ist im Technischen Handbuch im Abschnitt Mechanisches zu finden.

2. Doppelklicke im Scanner auf die Aufenthaltsorte deiner Flotten (angefangen bei dem Ort, von dem aus du die Kolonisierungsmission starten willst). Handelt es sich um Planeten, rechtsklickst du auf die Position und wählst eine Flotte aus der PopUp-Liste aus.
3. Ein Rechtsklick ins Flottenzusammensetzungsfenster ruft den Bauplan des Schiffes auf. Erscheint im Bauplan des Schiffes das Bild eines Kolonisierungsmoduls, hast du eine Kolonisierungsflotte gefunden. Klicke auf **Vor** im Flottenfenster um dir weitere Flotten anzeigen zu lassen.

DER TRANSPORT VON SIEDLERN IN FRACHTSCHIFFEN

Frachter können Siedler zu bereits kolonisierten Planeten schaffen. Wenn du Kolonisten auf einem Planeten eines Gegners absetzen willst, solltest du dich besser auf einen Kampf vorbereiten - du solltest also genug Kolonisten einsetzen, um deinen Gegner überwältigen zu können. Benütze so viele Frachter wie nötig und gib ihnen den Auftrag, die Siedler auf dem Planeten abzusetzen, sobald sie am Ziel sind.

So nimmst du sie an Bord

1. SHIFT-klicke im Scanner auf den Waypoint, an dem du die Kolonisten an Bord nehmen willst.
2. Im Waypoint-Auftrags-Fenster stellst du Transport als Auftrag und Kolonisten als Fracht ein und gibst die Menge an, die geladen werden soll. Du kannst auch auf den blauen Diamanten klicken und die BlitzLad-BlitzOrder verwenden oder eine eigene entsprechende BlitzOrder entwerfen.

So wirst du sie wieder los

1. SHIFT-klicke im Scanner auf die Zielkolonie(n).
2. Für jeden Waypoint, an dem du Kolonisten ausladen willst, stellst du Transport als Auftrag und Kolonisten als Fracht ein und legst fest, wie viele entladen werden sollen.

Achte darauf, daß du nicht mehr Kolonisten entlädst, als auf dem Planeten überleben können. Dieser Schritt läßt sich mit der BlitzEntl - Order beschleunigen. Du kannst auch eine eigene Order entwerfen.

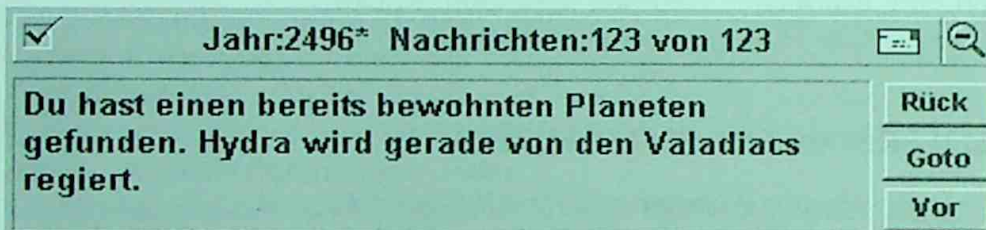


Der Transport von Alternativen Bewußtseins-ebenen-Kolonisten

Die Alternativen nehmen im Weltraum Schaden. Auf interstellaren Reisen sterben pro Jahr 3% der Siedler an Bord einer Flotte.

Du kannst Transport-BlitzOrders entwerfen, um häufig verwendete Be-/Entlade-Aufträge zu beschleunigen. Zu diesem Thema

VERDAMMT, HIER WOHLT JA SCHON WER!



Planeten, die bereits bewohnt sind, kannst du nicht besiedeln. Kolonisierung bedeutet immer das Besetzen eines bisher unbewohnten Planeten. Das Entladen von Kolonisten auf einem feindlichen Planeten mit Hilfe eines Transportauftrags ist gleichbedeutend mit dem Befehl zum Bodenkampf mit den momentanen Bewohnern. In diesem Fall werden deine Siedler zu Bodentruppen. Landen die Bodentruppen mehrerer Spieler im gleichen Jahr auf einem Planeten, so kämpfen die verschiedenen Parteien sofort um die Herrschaft, bis nur noch eine Fraktion übrig ist.

Du kannst keine Invasion auf Planeten mit einer Raumstation durchführen. Vor einer Invasion muß deshalb die Raumstation von deiner Kriegsflotte vernichtet werden.

Die Alternative Bewußtseins-ebene -Rasse und Invasionen

Da die Alternativen nur Raumstationen, jedoch keine Planeten bewohnen, macht die Zerstörung einer alternativen Raumstation Platz für eine reguläre Kolonisierung. Die Alternativen selbst können keine Invasion durchführen.

13 BERGBAU

Der Großteil der Mineralien eines Planeten liegt nutzlos unter seiner Oberfläche, bevor diese Mineralien nicht in Bergwerken gefördert werden. Auf deinen eigenen Planeten kannst du Bergwerke errichten, unbewohnte Planeten kannst du mit Bergbau-Robotern ausbeuten.

Der Erzgehalt eines Planeten wird im Informationsfenster und im Erzvorratsfenster angezeigt. Dort siehst du auch die Anzahl der bereits gebauten und möglichen Bergwerke.

BERGBAU AUF KOLONISIERTEN PLANETEN

Um ein Bergwerk zu bauen, mußt du es nur in die Produktionsliste einfügen. Das kannst du von Hand tun oder mit Hilfe eines entsprechenden Autobuild-Auftrags. Die entsprechenden Bergwerke werden errichtet, und die dort abgebauten Erze stehen sofort zur weiteren Verwendung zur Verfügung.




So läßt du Bergwerke bauen:

1. SHIFT-klicke im Scanner auf den Planeten, auf dem du Bergwerke errichten lassen willst.
2. Klicke im Produktionsfenster auf **Ändern**.
3. Im Produktionsdialog fügst du mit **Hinzufügen** entweder Bergwerk oder *Bergwerke* (Auto-build) in die Produktionsliste ein.

So findest du heraus, wieviel Erz ein neues Bergwerk produzieren wird:

1. Schau auf der Seite 5 des Rasse anzeigen-Dialogs nach, wie effektiv deine Rasse beim Betreiben von Bergwerken und Fabriken ist. Beende dann den Dialog..

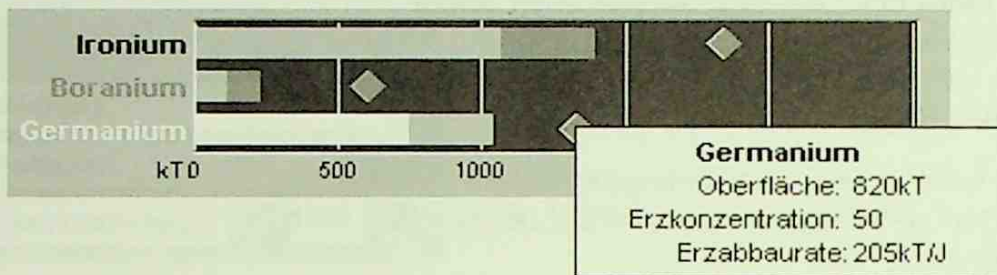
Zu diesem
Thema:Das
Einfügen von
Aufträgen in die
Produktionsliste,
Seite 7-2
Autobuild-Aufträge,
Seite 7-9

Je 10 Bergwerke erzeugen bis zu 10kT  jedes Minerals jährlich.
 Bergwerke benötigen 5  Ressourcen zum Bau.
 Je 10.000 Siedler können bis zu 10  Bergwerke betreiben.

Die Alternative Bewußtseisebenen-Rasse und der Bergbau auf kolonisierten Planeten

Da die Alternative Bewußtseisebenen-Rasse auf Raumstationen lebt und nur die allernotwendigsten Bergbauarbeiten von Hand vornehmen kann, muß sie ihre eigenen Planeten ferngesteuert ausbeuten.

- Die Erzkonzentrationsanzeige des Informationsfensters und die Erzvorratsanzeige geben weitere Informationen preis: Klicke auf einen Erznamen oder einen Wert in einem dieser Felder und laß dir so Informationen über die Dichte der einzelnen Erzarten unter der Oberfläche anzeigen.



- Die Produktivität kannst du mit folgender Formel berechnen:

$$(\text{mögliche Produktivität})(\text{Erzkonzentration}) = (\text{tatsächliche Produktivität})$$

Ein Beispiel: Der Rasse anzeigen-Dialog verrät dir, daß 10 Bergwerke bis zu 10kT pro Jahr produzieren können. Aus der Erzkonzentrationsanzeige der Auswahlzusammenfassung erfährst du, daß die Erzkonzentration bei 50% liegt. Das bedeutet, daß 100 Bergwerke nächstes Jahr 50kT jedes Minerals abbauen werden. In diesem Fall müßtest du logischerweise zwei zusätzliche Bergwerke errichten, um im nächsten Jahr über eine zusätzliche Kilotonne jedes Materials verfügen zu können.

BERECHNUNG DER ABNAHME DER ERZKONZENTRATION

Die Abnahme der Erzkonzentration hängt ausschließlich mit der Anzahl der auf einem Planeten betriebenen Bergwerke zusammen. Bei zwei Spielern, die über einen gleichen Zeitraum hinweg die gleiche Anzahl von Bergwerken betreiben, ist die Abnahme identisch.

Stell dir die Sache einfach in Form von Bergbau-Jahren vor: Ein Bergbau-Jahr bedeutet die Arbeit eines Bergwerks auf einem Planeten pro Jahr. Wenn du also auf einem Planeten 50 Bergwerke betreibst, entspricht das 50 Bergbau-Jahren.

Mehr zu diesem Thema: Erze, Seite 6-4

Um annäherungsweise auszurechnen, wie viele Bergbau-Jahre vergehen müssen, um die Erzkonzentration um Eins zu reduzieren, teilst du einfach 12.500 durch den momentanen Erzkonzentrations-Wert.

ERZKONZENTRATION UND BERGBAU-EFFIZIENZ

Die Abnahme der Erzkonzentration ist unabhängig von der Effizienz eines Spielers beim Bergbau. Wenn die Erzkonzentration auf einem deiner Planeten und auf dem eines Gegners den Wert 1 erreicht, dann kann der weniger effiziente Spieler, der mehr Bergwerke betreibt, genau soviel Erz fördern wie derjenige, der sehr effektiv ausbeutet, aber über weniger Bergwerke verfügt.

FERNGESTEUERTER BERGBAU



Unter ferngesteuertem Bergbau versteht man den Einsatz speziell ausgerüsteter Bergbauschiffe zur Ausbeutung unbewohnter Planeten und den Transport der Erze zu rohstoffarmen Planeten.

Ferngesteuerter Bergbau kann nur auf unbewohnten Planeten von mit Bergbau-Robotern ausgerüsteten Raumschiffen durchgeführt werden. Die entsprechenden Raumschiffmodelle und Roboter werden von deinen Wissenschaftlern entwickelt. Bei dem Entwurf von Bergbauschiffen mußt du die Roboter in die dafür vorgesehenen Einbauschächte plazieren. Das neuentstandene Modell kann dann in eine Produktionsliste eingetragen werden.

Bergbauschiffe, deren Roboter gerade im Einsatz sind, berichten jährlich über die Umwelt- und Abbaubedingungen des Planeten. Diese Schiffe brauchen keine Scanner - außer du möchtest, daß sie auch feindliche Flotten aufspüren können.

Das Zusammenstellen einer Bergbau-Flotte



Bergbauschiffe können nicht besonders viel Treibstoff laden. Gehe wie folgt vor, um eine Bergbau-Flotte zusammenzustellen und zu starten:

1. Gliedere deine Bergbauschiffe in eine Flotte mit mindestens einem Frachter ein. Der Frachter wird in der Regel in der Lage sein, die gesamte Flotte ausreichend mit Treibstoff zu versorgen.
2. Lege den Planeten, der ausgebeutet werden soll, als Waypoint fest und gib den Auftrag zum orbitalen Robotbergbau.

Auf Seite 5 des Rasse anzeigen-Dialogs erfährst du, wieviel Kolonisten du brauchst, um ein Bergwerk zu betreiben und wie effektiv deine Bergwerke arbeiten.

Die Alternative Bewußtseisebenen -Rasse und Bergbau

Die Alternative Bewußtseisebenen -Rasse muß ihre eigenen Planeten mit Bergbau-Robotern ausbeuten. Mehr über die Alternativen erfährst du auf Seite 2-2

Die Alternative Bewußtseisebenen - Rasse und der Bergbau auf bewohnten Welten

Da die Alternative Bewußtseisebene - Rasse ausschließlich auf Raumstationen lebt, muß sie auch eigene Planeten mit Robotern ausbeuten.

Im Technischen Handbuch findest du weitere Informationen über die Voraussetzungen für Robot-Bergbau, Bergbauschiff-Modelle und Bergbau-Roboter.

3. Sobald die Flotte den Planeten erreicht hat, teilst du Bergbauschiffe und Frachter wieder in verschiedene Flotten.
4. Wähle die Frachtflotte und lege einen Rundflugkurs an, der den Planeten, der die Erze erhalten soll, und den ausgebeuteten Planeten als Waypoint enthält. Am Waypoint bei der Bergbauflotte erteilst du einen Transportbefehl, der die Erze möglichst optimal von den Bergbauschiffen auf den oder die Frachter verlädt.

Wenn du die Bergbauflotte selbst als Waypoint einstellst, folgt ihr der Frachter automatisch überallhin.

Joint Ventures beim orbitalen Bergbau

Du kannst dich mit anderen Spielern zusammentun, um die Erze eines Planeten vom Orbit aus auszubeuten: Dabei kann jeder seine eigenen Bergbau-Schiffe und Frachter einsetzen, oder einer spezialisiert sich auf den Abbau, während der andere die Erze zu einem vereinbarten Hafen bringt.

Die Super-Tarner-Rasse kann das Verladen von Fracht von Bergbau-Schiffen auf eigene als Waypoint-Auftrag erteilen—ist der andere Spieler damit einverstanden, handelt es sich um Diplomatie, ist er es nicht, um Piraterie.

14 DER TRANSPORT VON FRACHT

Du kannst Erze, Treibstoff und Kolonisten von Waypoint zu Waypoint transportieren. Diese Waypoints können entweder Planeten oder Flotten sein. Fracht wird entweder in Schiffen mit entsprechenden Laderäumen oder in von Materiebeschleunigern versendeten Materie-Packets transportiert. Die verschiedenen Frachtmodule und Materiebeschleuniger sind im Technischen Handbuch beschrieben (drücke F2).

Tip: Rassen mit der Nebeneigenschaft **Ultimatives Recycling** können einfach Schiffe aus den benötigten Erzen bauen und sie dann am Bestimmungsort wieder verschrotten.

DAS VERSCHIFFEN VON FRACHT

So startest du den Transport-Vorgang:

- 1. Wähle die Flotte aus, die die Fracht transportieren soll.
- 2. Lege einen oder mehrere Waypoints im Scannerfenster fest.
- 3. Wähle im Flottenwaypoint-Fenster den Waypoint, an dem du Fracht laden oder entladen willst.

Genauere Beschreibungen der einzelnen Transportaufträge findest du auf Seite 5-7



- 4. Im Waypointauftrags-Fenster spezifizierst du den Transportauftrag:



Wähle Transport als Auftrag
Wähle eine Fracht
Wähle eine (Ent) Lade-Aktion

Wiederhole diesen Vorgang für jeden Waypoint, an dem du Fracht laden oder entladen willst.

WIEDERHOLUNGS-AUFTRÄGE

Wenn du eine Flotte dazu bringen willst, solange immer derselben Route zu folgen, bis du den Auftrag änderst, kannst du **Wiederholen** im Waypoint-Auftragsfenster markieren. Wenn du willst, daß die Flotte zum Schluß wieder ihren Ausgangsplaneten anfliegt, mußt du ihn noch einmal als Waypoint festlegen.

Denke daran, daß du auch andere Flotten als Waypoints festlegen kannst. Wenn du zum Beispiel eine Versorgungsroute zwischen einer Bergbauflotte und einem deiner rohstoffarmen Planeten einrichten willst, solltest du die Bergbauflotte als ersten Waypoint und den Planeten als zweiten festsetzen. Beim ersten Waypoint, der Flotte, legst du mit Hilfe einer BlitzOrder genau fest, wieviel von jedem Erz geladen werden soll. Beim zweiten Waypoint legst du mit Hilfe der BlitzEntl.-Order fest, wieviel Erz auf den Planeten entladen werden soll.

Wenn du reguläre Transportrouten einrichten willst und in einem großen Universum spielst, solltest du die Möglichkeit des Weiterleitens von Flotten von Planet zu Planet in deine Überlegungen mit einbeziehen.

DAS VERLADEN VON TREIBSTOFF UND FRACHT AUF ANDERE FLOTTEN

Treibstoff, Erze und Kolonisten können zwischen Flotten verladen werden. Diese Flotten können dabei dir, aber auch einem Gegner gehören. Einmal an einen Gegner verladener Treibstoff oder Fracht kann nicht mehr zurückgeholt werden. Die Übergabe von Fracht an Gegner bildet eine grundsätzliche Möglichkeit zum Handel (als Teil einer diplomatischen Strategie).

Treibstoff und Erze können auch von einer Flotte eines beliebigen Spielers auf den Planeten eines beliebigen anderen Spielers gebeamt werden. Aber: Versucht ein Spieler, Kolonisten auf dem Planeten eines anderen abzusetzen - unabhängig von der Qualität ihrer Beziehung - nennt man das eine Invasion - der Angegriffene wird dann vermutlich angemessen reagieren.

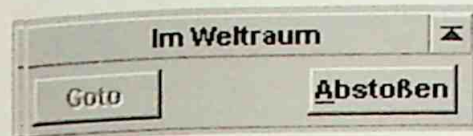
Das Verladen von Fracht erfolgt mit Hilfe des Fracht-Transfer-Dialogs. Auf diesen hat man von verschiedenen Feldern des Kommandofensters aus Zugriff.

BlitzOrder

Mit Hilfe von BlitzOrders kann der Transport beschleunigt werden. Rechtsklicke einfach auf den blauen Diamanten im Waypoint-Auftragsfenster und wähle eine der aufgeführten BlitzOrder aus. Mit einem Linksklick auf den Diamanten erhältst du eine Beschreibung der vordefinierten BlitzOrder. Außerdem kannst du eigene BlitzOrders entwerfen.

In diesem Zusammenhang:
Weiterleiten von Flotten, Seite 10-7

ABWERFEN VON FRACHT



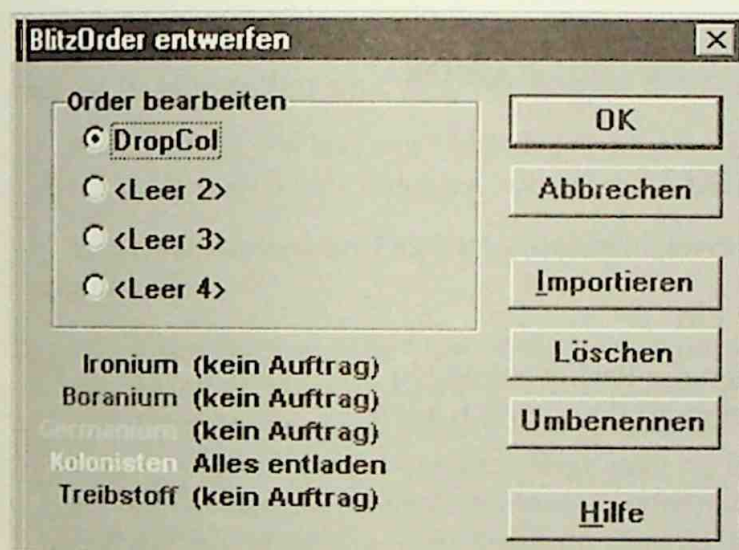
Wie die Ortsanzeige verrät, muß man sich im Weltraum befinden, um Fracht abstoßen zu können. Dies kann notwendig werden, wenn du nicht genug Treibstoff hast, um dein Ziel zu erreichen, und deshalb versuchst, dein Gewicht zu reduzieren. Außerdem erleichtert es einen schnellen Abgang aus einer gefährlichen Situation.

Das Verladen von Fracht von dir zu einer feindlichen Flotte oder einem feindlichen Planeten hat letztendlich denselben Effekt: Du verlierst Fracht.

Abgestoßene Fracht ist für immer im Weltraum verloren.

DAS ENTWERFEN VON TRANSPORT-BLITZORDERS

Eine BlitzOrder ist ein ganz gewöhnlicher Transportauftrag, den du im Verlauf eines Spiels ganz einfach mehrmals anordnen möchtest, indem du den BlitzOrder-Namen auswählst. Stars! stellt vier vordefinierte BlitzOrders zur Verfügung; diese können nicht verändert werden. Es können jedoch bis zu vier weitere BlitzOrders definiert werden.



Wenn du erst einmal eine BlitzOrder definiert hast, bleibt diese für alle deine zukünftigen Spiele erhalten, es sei denn, du löschst sie wieder. Im folgenden erfährst du, wie du eine BlitzOrder definierst:

1. Gib Transport als Auftrag im Waypoints-Auftragsfenster an.
2. Lege die Aufträge, die du deiner Order hinzufügen willst, fest, indem du die gewünschten Frachtkategorien und Aktionen auswählst.
3. Rechtsklicke auf den blauen Diamanten im Waypoint-Auftragsfenster.
4. Wähle <**Definieren**> aus dem PopUp-Menü. Der BlitzOrder definieren-Dialog erscheint.
5. Wähle innerhalb des Dialogs ein freies Feld.
6. Klicke auf **Importieren**. Der momentane Transportauftrag wird jetzt aus der Auftragsliste kopiert. Der BlitzOrder umbenennen-Dialog erscheint.
7. Gib einen Namen ein und schließe den Dialog mit **OK**. Die neue Order erscheint im BlitzOrder-Dialog.
8. Schließe auch diesen Dialog mit **OK**.
9. Rechtsklicke noch einmal auf den blauen Diamanten: Deine selbstdefinierte BlitzOrder erscheint.

Das Bearbeiten einer BlitzOrder

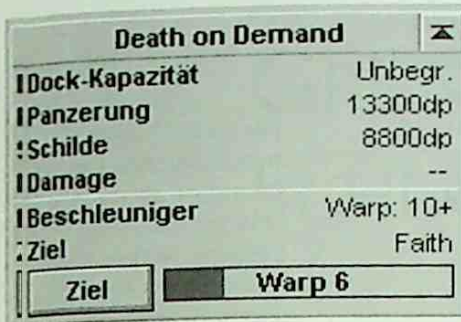
- * Wiederhole die Schritte 1 bis 5 und modifiziere bei Schritt 5 die Order gemäß deinen Wünschen.
- * Klicke auf **Importieren** und schließe den Umbenennen-Dialog mit **OK**.

DAS BESCHLEUNIGEN VON MATERIEPACKETS

Das Beschleunigen von Materie-Packets verläuft in zwei Schritten:

Schritt 1: Stelle ein Ziel für den Beschleuniger ein

Das muß geschehen, bevor du Packets baust. Werden die Packets ohne ein Ziel beschleunigt, desintegrieren sie. Logischerweise mußst du natürlich auch im Besitz eines Materiebeschleunigers sein.



1. Klicke auf den **Ziel**-Button im Raumstationenfenster.
2. Wähle ein Ziel aus, indem du mit gedrückter SHIFT-Taste im Scannerfeld auf einen Ort klickst. Der Scanner stellt den Weg als violette Linie dar.
3. Bestimme die Fluggeschwindigkeit des Packets. Langsamere Geschwindigkeiten erlauben dir, Packets zu Planeten mit schwächeren Beschleunigern zu versenden (vorausgesetzt, du willst überhaupt, daß der Planet dein Packet empfangen kann). Höhere Geschwindigkeiten lassen das Packet instabil werden, aber sind schneller und richten beim Einschlag größeren Schaden an.

Damit das Packet sicher empfangen werden kann, muß der Zielort ebenfalls im Besitz eines gleichwertigen oder besseren Beschleunigers sein. Besitzt der Zielplanet einen schlechteren oder gar keinen Materiebeschleuniger, vernichtet das ungebremst einschlagende Materie-Packet einen Teil oder alle seine Bewohner und Gebäude.

Tip: Ein Ziel für den Beschleuniger kann auch durch einfaches SHIFT-Klicken auf den Zielplaneten eingestellt werden.

Schritt 2: Herstellen und Beschleunigen der Packets

Du stellst Materie-Packets mit Hilfe des Produktionsdialogs her. Die Packets werden automatisch beschleunigt, sobald sie hergestellt wurden.

11. Klicke auf **Ändern** im Produktionsfenster, um den Produktionsdialog zu öffnen.
12. Wirf einen Blick auf die Liste verfügbarer Aufträge. Dort sind Packets für alle einzelnen Erzarten sowie ein Mix-Packet, das alle Mineralien enthält, aufgeführt. Wenn du in diesem Verzeichnis auf einen Packetnamen klickst, wird unter der Liste angezeigt, welche Erzmenge nötig ist, um ein solches Packet herzustellen. Außerdem enthält die Liste verfügbarer Aufträge auch Auto-build-Aufträge für die Herstellung von Materiepackets.
13. Wähle die Packets, die du herstellen und verschicken willst, und füge sie

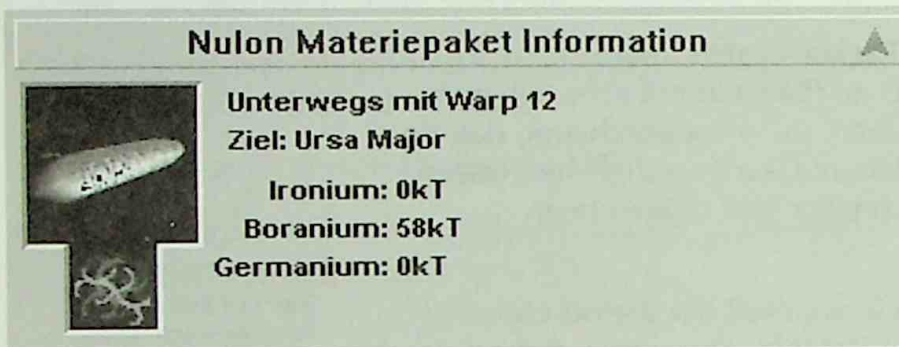
mit Hinzufügen der Produktionsliste hinzu. Fügt du einen Auto-build-Auftrag zur Herstellung von Materie-Packets ein, bleibt er in der Liste, bis du ihn wieder entfernst.

Das Nachrichtenfenster informiert dich über jede erfolgte Packet-Beschleunigung. Im Scannerfenster erscheinen deine eigenen Packets als grüne Kästchen, feindliche als rote.

So läßt man sich das Ziel eines Beschleunigers anzeigen...

Wenn du im Scannerfenster auf ein Packet klickst, wird sein Ziel in der Auswahlzusammenfassung angezeigt.

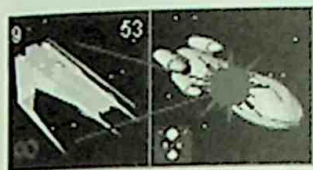
Du kannst Packets nicht angreifen. Du kannst sie abfangen und mit Hilfe des Fensters: Andere Flotten hier Other Fleets Here Tile ihre Bestandteile in deine Frachträume übertragen.



Weltraumreisende sind beim Bau und Einsatz von Materiebeschleunigern weniger geschickt als andere Rassen. Ihre Beschleuniger sind nur halb so effektiv beim Abbremsen von Materiepackets. Auch beim Beschleunigen sind sie weniger effizient. Außerdem lösen sich ihre Materiepackets unabhängig von ihrer Geschwindigkeit auf.

15 GRUNDLAGEN DER SCHLACHT

Hier erfährst du, wie du Kampfpläne entwirfst und veränderst, wie du Schlachten beginnst und wie du die Aufzeichnung einer Raumschlacht anschauen kannst. Im Endeffekt wird alles, was du über den Ausgang einer



Schlacht wissen mußt, in der Meldung angezeigt, die du danach erhältst. Wenn du aber zum Beispiel eine Schlacht verloren hast und dir nicht vorstellen kannst warum, oder wenn du deine Taktik mit der eines Gegners vergleichen willst, dann kannst du eine Schlacht-Aufzeichnung im Kampf-Rekorder betrachten.

KÄMPFE ZWISCHEN FLOTTEN

Um eine gegnerische Flotte anzugreifen, gehst du folgendermaßen vor:

1. Wähle im

Flottenzusammensetzungsfenster einen Kampfplan für deine Flotte. Um den Kampfplan-Dialog zu öffnen, wo du die Bestandteile eines Kampfplans einsehen oder verändern oder einen völlig neuen entwerfen kannst, klickst du auf **Kampfpläne** im Dropdown-Menü.



2. Setze einen Waypoint bei der feindlichen Flotte. Befindet sich die gegnerische Flotte im Orbit um einen Planeten, möchtest du sie vielleicht explizit als Waypoint einstellen, damit sie auch dann verfolgt wird, wenn sie den Orbit verläßt. Dafür mußt du auf den blauen Diamanten im Flotten-Waypoint-Fenster rechtsklicken und die Flotte aus dem Dropdown wählen.

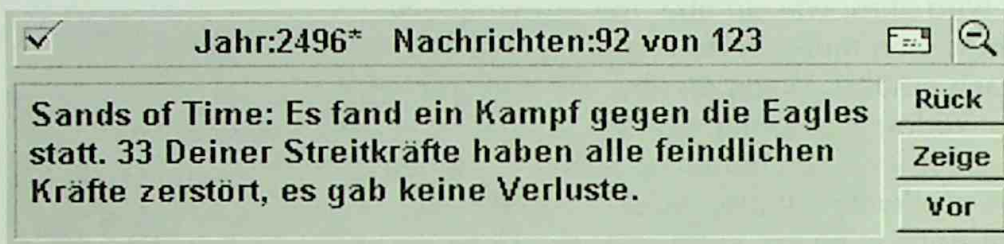
Entweder erreicht deine Flotte die gegnerische und greift an - oder sie verfolgt sie, bis sie außerhalb ihrer Reichweite ist. Erfolgt ein Angriff, erhältst du im nächsten Jahr eine Meldung über den Ausgang der Schlacht. Hat deine Flotte

Der Ausgang der Schlacht wird von den Kampfplänen, den Raumschiffen und den Bauteilen bestimmt, die du und dein(e) Gegner einsetzen.

die feindliche aus den Augen verloren, bekommst du eine Nachricht, daß deine Flotte Kurs zum letzten bekannten Aufenthaltsort der gegnerischen Flotte gesetzt hat.

Wenn du eine Kampfmeldung empfängst und auf den **Goto**-Button drückst, wird der Austragungsort der Schlacht im Scanner angezeigt und die Buttonaufschrift lautet **Zeige**. Das Drücken von Zeige ermöglicht es dir, die Schlacht in Zeitlupe zu betrachten, um so herauszufinden, wie deine Feinde angreifen und warum dein Angriff eine (Miß-)Erfolg war.

Genauer über bestimmte Waffen, Panzerungen, Schilde oder Triebwerke erfährst du im Technischen Handbuch (drücke F2). Im Kapitel 8 erfährst du alles über Forschung und das Entwerfen deiner Angriffstechnologie. In Kapitel 9 geht es dann um das Entwerfen von Raumstationen.



Kampfpläne und Waypointaufgaben stören sich nicht

Neu gebaute, bewaffnete Flotten erhalten automatisch Angriffsbefehl. Da dieser Befehl immer in Kraft ist, können deinen bewaffneten Flotten jederzeit weitere Waypoint-Aufträge zugeteilt werden, für deren Ausführung sie geeignet sind.

Feuern im Vorbeiflug

Wenn ein Schiff sich seinem Hauptziel nähert, dieses aber nicht erreichen kann, wird es versuchen, auf irgendein anderes Ziel innerhalb seiner Reichweite zu feuern. Das Hauptziel wird im Kampfpläne-Dialog festgesetzt.

Die Überreste von Raumschlachten

In Schlachten oder Minenfeldern zerstörte Schiffe hinterlassen ein Trümmerfeld. Ihre Fracht treibt dann als Materie-Packet durch den Raum oder -wenn die Schlacht im Orbit stattfand- fällt auf die Oberfläche des Planeten. Spieler, die eine Schlacht gegen einen technisch überlegenen Spieler gewinnen, haben eine 50%ige Chance, in einem Forschungsbereich um einen Tech-Level voranzuspringen. Dieser Technologie-Bonus beruht allerdings eher auf Sensoren-Aufzeichnungen als auf den Trümmern. So sicherst du dir den Zugriff auf die Erze aus Trümmerfeldern:

1. Fliege zur Position des Trümmerfelds = des Materiepackets.

2. Wähle das Packet im Dropdown des Fensters 'Andere Flotten hier'.
3. Klicke auf den Fracht-Button und hole dir mit Hilfe des Fracht verladen-Dialogs die Bestandteile des Packets in deine Laderäume.

Die Aufnahme einer Raumschlacht

Nach einiger Zeit wirst du feststellen, daß es sich bei den meisten Schlachten nicht lohnt, sie sich anzusehen. Und dann kommt es wieder vor, daß du glaubst, mit einer überwältigenden Übermacht anzugreifen und einen Tritt in den Hintern bekommst. An einem solchen Punkt kommt der Kampfrekorder

Phase 6 von 33 Runde 1 von 7 **SCHLACHTSTATUS**
Playback-Tempo: 2 [◀▶]

Loraxoids
Dragon Fly * 13 ← *Aktive Schiffe*
greift die Mairnians
Horse Fly * 22 ← *Angegriffene Schiffe werden rot dargestellt*
bei (6, 5) an und beschädigt:
Panzerung: 933 ← *Schadensdetails*
Es wurden 1 Schiff zerstört.

AUSWAHL
Auswahl: (1, 4)
The Gylarians
Defender
Vorteil: 21 Reichweite: 1
Panzerung: 2580 Schaden: (none)
Schilde: 1920
Jamming: 20%
Taktik: Maximale Schadensquote
Hauptziel: Bewaffnete Schiffe
Zweitziel: Alle
 ? ← *Ein Klick hierher ruft den Bauplan des ausgewählten Schiffe auf.*

Das Token, das genauer beschrieben wird → [Token (6,5)]

Anzahl von Tokens an dieser Stelle → 6
Wappen → [Wappen-Symbol]

Gesamtzahl an Schiffen an dieser Position → 12

Navigation: [◀◀] Anfang | [◀] Eine Phase zurück | [▶/||] Abspielen/Pause | [▶] Eine Phase vor | [▶▶] Ende

ins Spiel. Mit seiner Hilfe gelangst du an Informationen über die Eigenheiten feindlicher Flotten und gegnerische Kampfstrategien.

In der Runde nach der Schlacht bekommst du eine Nachricht mit einer Zusammenfassung ihres Ausgangs. Wenn du im Nachrichtenfenster auf **Goto** drückst, wechselt die Aufschrift des Buttons zu **Zeige**. Mit einem Klick auf **Zeige** öffnest du den Kampfrekorder.

Du kannst den Kampfrekorder auch vom Schlachtreport aus aufrufen; dazu klickst du einfach auf eine beliebige Reihe im Report.

\ Schlachtberichterstattung -- 8 Schlacht(en)						
Ort	SB	Parteien	Einheiten	Eigene	Feindliche	Unbewaff
Timosh	T	2	45	20	25	
Insane	T	2	15	14	1	
Gollum	T	2	15	11	4	
Meltrau		2				

Mit dem **Berichte (Schlachten)** - Menüeintrag öffnest du den Schlachtreport. Dieser Report bietet eine Zusammenfassung aller Schlachten, die du in der vorangegangenen Runde geschlagen hast.

Details über die verschiedenen Bombenarten finden sich wie immer im Technischen Handbuch. Wie du Bomber und Bomben entwickeln kannst, erfährst du im Abschnitt über die Forschung in Kapitel 8. Mehr über das Ausrüsten von Bombern erfährst du im Abschnitt über das Entwerfen neuer Raumschiffe und -Stationen in Kapitel 9.

DAS BOMBARDIEREN VON PLANETEN

Das Bombardieren geschieht automatisch. Bestücke einfach deine Bomber und schicke sie zu feindlichen Planeten. Befindet sich keine Raumstation im Orbit um den Planeten, beginnt dein Bombergeschwader sofort bei seiner Ankunft mit dem Bombardement. Eine eventuell vorhandene Raumstation verhindert ein Bombardement und muß vorher zerstört werden.

Mit welchen Bomben ein bestimmtes Bombermodell ausgerüstet ist, bestimmst du bereits beim Entwurf des Modells im Schiffdesigner. Die Stückzahl der Bomben an Bord der Bomber ist unbegrenzt, deine Geschwader können also immer weiter bomben, ohne neue Bomben an Bord nehmen zu müssen. Die Anzahl der Bomben, die du in die entsprechenden Schächte einbaust, bestimmt die Anzahl der pro Jahr abgeworfenen Bomben.

Angaben über die feindl. Bevölkerung während des Bombardements

Vielleicht wirst du feststellen, daß der angezeigte Bevölkerungsrückgang auf einem feindlichen Planeten nicht mit deinen eigenen Berechnungen während des Bombardements zusammenpaßt. So kann zum Beispiel die Auswahlzusammenfassung eine Bevölkerung von 400.000 für einen feindlichen Planeten anzeigen; nach einem Bombardement, bei dem laut

deinen Berichten 65.000 Kolonisten getötet wurden, wird auf einmal eine Bevölkerungsgröße von 410.000 angezeigt. Wie das?

Der Bevölkerungsreport bzgl. eines feindlichen Planeten beruht immer auf Schätzungen. Der angezeigte Wert bewegt sich in einem Bereich von +/- 20% um den tatsächlichen Wert. Bevor du nicht auf der Oberfläche gelandet bist, kannst du unter den feindlichen Einwohnern keine Volkszählung durchführen - und wenn du endlich gelandet bist, vermutlich auch nicht mehr.

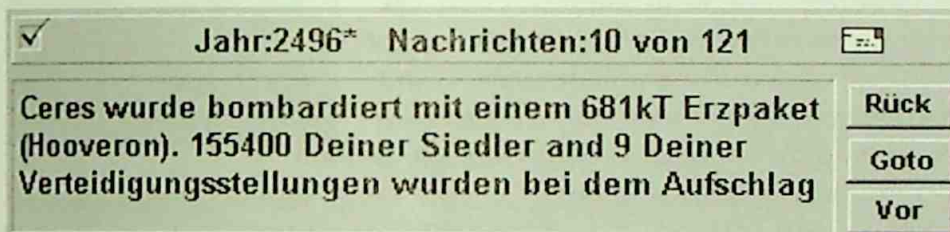
Spezialbomben

Die Landschaftsgärtner verfügen über die Retrobombe, eine Terraforming-Waffe, die die Umweltbedingungen eines Planeten auf ihre ursprünglichen Werte zurückbomben kann.

Smart Bomben töten Kolonisten, beschädigen aber weder Bergwerke noch Fabriken. Sie sind doppelt so effektiv beim Überwinden planetarer Verteidigungssysteme.

BOMBARDEMENT MIT MATERIE-PACKETS

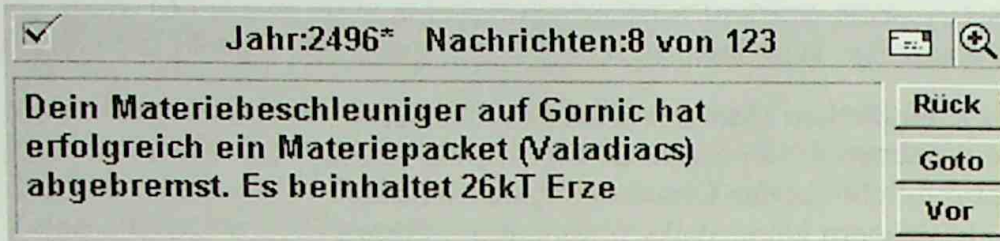
Wenn deine Raumstation mit einem Materiebeschleuniger ausgerüstet ist, kannst du Planeten mit einem schwächeren oder ohne einen Beschleuniger mit Materiepackets bombardieren. So kannst du Kolonisten und Gebäude vernichten (zumindest solange, wie du es dir leisten kannst, Mineralien einfach wegzwerfen). Ein Warp-13-Paket kann eine absolut tödliche Waffe darstellen.



Gegen diese Art des Angriffs kannst du dich verteidigen, indem du einen Materiebeschleuniger baust, um die Packets abzubremesen oder aufzufangen. Außerdem bieten Verteidigungsstellungen guten Schutz gegen die Packets. Wenn du schnell genug bist, schaffst du es vielleicht auch, die Packets im Flug mit einem Raumschiff abzufangen und ihre Bestandteile in deine Frachträume zu laden - Voraussetzung hierfür ist, daß das Packet länger als ein Jahr braucht, um seinen Zielort zu erreichen.

Verschiedene Verteidigungsstellungen werden im Technischen Handbuch beschrieben.

Mehr zu folgenden Themen Materie-Beschleuniger-Einführung, Seite 6-11, und Innenleben, Seite 25-1 Das Beschleunigen von Materie-Packets, Seite 6-12



Du bekommst einen Warnhinweis, wenn deine Scanner ein sich näherndes Packet vor seinem Einschlag erfassen.

BODENKAMPF

Um einen feindlichen Planeten mit Bodentruppen zu überrennen, gehst du folgendermaßen vor:

1. Baue eine Flotte mit einem oder mehreren Frachtern.
2. Im Waypoint-Auftrags-Fenster ordnest du an, Kolonisten auf diese Flotte zu laden. Lade eine deiner Meinung nach überwältigende Anzahl.
3. Setze einen Waypoint beim Planeten deines Gegners.
4. Benutze einen Transportauftrag, um die Kolonisten auf dem feindlichen Planeten abzuladen.

Wenn sich eine Raumstation im Orbit befindet, muß diese zerstört werden, bevor eine Invasion beginnen kann.

Einige deiner Kolonisten verlierst du bereits, während sie versuchen, die planetaren Verteidigungsanlagen zu überwinden. Verteidigungsstellungen sind 75% effektiv gegenüber feindlichen Luftlandetruppen. Diejenigen Bodentruppen, die es bis zur Oberfläche schaffen, werden sofort die feindlichen Kolonisten in einen Kampf auf Leben und Tod verwickeln. Reiben sich beide Truppen gegenseitig auf, muß der Planet von einer Kolonisierungsmission neu besiedelt werden.

Die Übernahme eines Planeten auf diese Art und Weise bringt alle noch intakten Bergwerke und Planeten in deinen Besitz.

Wenn der Planet für deine Rasse nicht bewohnbar ist, sollte die Transport-Flotte im Orbit darauf warten, deine Bodentruppen im Jahr nach der Eroberung wieder an Bord zu nehmen - außer du legst Wert darauf, sie an eine mörderische Umwelt zu verlieren.

Die Alternative Bewußtseins- ebenen-Rasse und Invasionen

Da die Alternativen Raumstationen statt Planeten bewohnen, genügt es, ihre Raumstationen zu zerstören, um den Planeten besiedeln zu können. Sie selbst sind nicht in der Lage, Bodentruppen einzusetzen.

Tip:

Wenn du häufig Bodentruppen einsetzen willst, solltest du vielleicht vor Spielbeginn eine Kriegsfürst-Rasse erschaffen.

Wenn du vorhast, häufig Bodentruppen einzusetzen, solltest du in Betracht ziehen, eine Kriegsfürst-Rasse zu erschaffen, bevor du das Spiel beginnst.

Du kannst keinen Planeten mit einer Raumstation im Orbit mit Bodentruppen angreifen. Deine Kampfschiffe müssen in diesem Fall erst den Weg für deine Landtruppen freischießen.

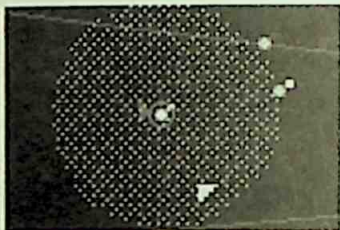
MINENFELDER

Du kannst den Weltraum um deine Planeten herum, aber auch jeden anderen Ort im All verminen. Minenfelder sind typischer Bestandteil einer defensiven Strategie. Wenn du allerdings eine Gefährliche Minenleger-Rasse bist, kannst du sie auch als wunderbare Angriffswaffen einsetzen, da du sie ferngesteuert detonieren lassen kannst, wenn sich feindliche Schiffe innerhalb ihrer Grenzen befinden. Minenfelder werden mit speziellen Minenleg-Schiffen angelegt.

Die Auswirkungen auf andere Spieler

Minen werden von befreundeten Flotten nicht ausgelöst. Nur feindliche und neutrale Flotten kommen in Schwierigkeiten, wenn sie durch deine Minenfelder fliegen wollen.

Minenfelder im Scanner



Um Minenfelder einsehen zu können, kannst du den Minenfeldverstärker des Scanners verwenden. Minenfelder werden im Scanner als kreisförmige Gitter dargestellt: Blaue Gitter stehen für deine Minenfelder, gelbe für die Felder deiner Freunde und rote für die von Gegnern. Nur Minenfelder innerhalb deiner Scannerreichweite werden

dargestellt. Minenfelder sind teilweise getarnt, bis du das erste Mal in sie hineinfliegst. Minenfelder sind für Standard-Scanner immer 75%ig getarnt.

Anlegen von Minenfeldern

Nur Raumschiffe mit entsprechenden Vorrichtungen können Minenfelder legen. Die Minenlegvorrichtungen werden ausführlich in der entsprechenden Sektion des Technischen Handbuchs beschrieben. Du mußt in den Bereichen Energie und Biotechnik forschen, um Explosivminen zu entwickeln, in den Bereichen Antriebstechnik und Biotechnik für Geschwindigkeitsfallen. Sobald

Tarnvorrichtungen und Minenfelder

Tarnvorrichtungen schützen Raumschiffe nicht vor Minen. Minenräumschiffe können selbstverständlich getarnt werden, wenn du den Vorgang des Minenräumens so lange wie möglich geheimhalten willst.

Minenfelder als Scanner

Bei Gefährlichen Minenleger-Rassen wirken Minenfelder gleichzeitig wie Standard-Scanner. So können allerdings keine Flotten im Orbit eines Planeten entdeckt werden.

du über die entsprechende Technologie verfügst, kannst du die entsprechenden Bauteile in die dafür vorgesehenen Schächte von Minenlegschiffen einbauen. Baue solche Schiffe, und du kannst loslegen.

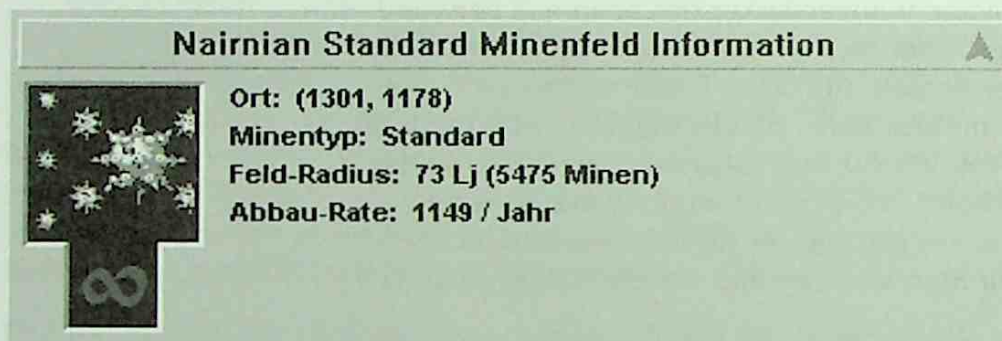
Um ein Minenfeld zu legen:

1. Wähle die Flotte; sie erscheint im Kommandofenster.
2. Klicke im Scanner auf den gewünschten Planeten oder Punkt im Weltraum und lege ihn als Waypoint fest.
3. Stelle - falls notwendig - im Flotten-Waypoints-Fenster mit Hilfe des Balkens die gewünschte Geschwindigkeit ein.
4. Stelle in der Waypoint-Auftragsliste **Minenfeld legen** als Auftrag ein.
5. Gib an, wie viele Jahre Minen gelegt werden sollen.

Im Waypoint-Auftragsfenster wird angezeigt, wie viele Minen diese Flotte jährlich legen kann. Stars! unterstützt das Legen von bis zu 1.000.000 Minen in einem Feld (bei einer jährlichen Rate von mehr als 32.000 Minen pro Jahr).

Minenfeldanzeige

Mi Hilfe des Minenfeldverstärkers kannst du dir im Scanner die von einem Minenfeld umschlossene Region anzeigen lassen. Klicke auf das Feld, um den Minentyp, die Feldgröße und die Abbaurrate im Informationsfenster angezeigt zu bekommen.



Bei Gefährlichen Minenlegern weisen planetenumschließende Minenfelder eine Abbaurrate von nur 1% pro Jahr und pro eingeschlossenem Planeten auf.

In diesem Zusammenhang Raumschiffe entwerfen, Seite 9-1 Ein Objekt unter sein Kommando bringen, Seite 5-10 Einen Waypoint und einen Auftrag festlegen, Seite 11-1

Minenfeldabbau

Minenfelder lösen sich bei den meisten Rassen mit einer Rate von 2% jährlich auf. Wenn du einer Gefährlichen Minenleger-Rasse angehörst, bauen sich Minenfelder mit einer Rate von nur einem Prozent jährlich ab. In jedem Fall solltest du Vorsorge treffen, die Minenfelder bei Bedarf wieder aufzufüllen.

|(Das ist auch notwendig, wenn feindliche oder neutrale Schiffe sie ausdünnen.) Minenfelder lösen sich um weitere 4% jährlich für jeden Planeten, den sie umschließen, auf. Die maximale Auflösung für ein Minenfeld beträgt 50% jährlich.

Das Räumen von Minenfeldern

Raumschiffe und Raumstationen mit Strahlenwaffen können Minenfelder räumen. Du kannst nur Minenfelder von neutralen und feindlich gesonnenen Mitspielern räumen. Das Räumen geschieht automatisch. Wenn eine deiner Flotte mit Strahlenwaffen mit einer Reichweite von einem Feld oder mehr an Bord durch ein neutrales oder feindliches Minenfeld fliegt, beginnt sie von selbst, sich einen Weg freizuräumen. Baut ein Gegner ein Minenfeld um einen deiner Planeten auf, fängt eine evtl. vorhandene Raumstation sofort damit an, sich in der Reichweite der Waffen einen Freiraum zu schaffen.

Da das Minenräumen vor dem Weiterflug erfolgt, räumt eine Flotte auch in dem Jahr Minen, in dem sie aus dem Feld herausfliegt.

- * Um dir die dir bekannten Minenfelder anzeigen zu lassen, kannst du den Minenfeldverstärker des Scanners aktivieren.
- * Um zu berechnen, wie viele Minen eine Strahlenwaffe pro Jahr räumen kann, mußt du nur die Stärke der Waffe mit dem Quadrat ihrer Reichweite multiplizieren. Addiere die gesamte Strahlenkraft in einer Flotte und du weißt, wie viele Minen diese Flotte pro Jahr räumen kann. Befindet sich die Flotte in mehr als einem Minenfeld, räumt sie diese Menge an Minen simultan aus beiden Feldern.

Waffen mit einer Reichweite von 0 und Schildsauger können keine Minen räumen.

Fernzündungen von Minenfeldern

Du mußt ein Gefährlicher Minenleger sein, um Minenfelder aus der Distanz zünden zu können. Du kannst nur Standard-Minenfelder fernzünden; wurde die Explosion erst einmal ausgelöst, detonieren die Minen am ENDE der nächsten Runde.

So zündest du ein Minenfeld aus der Ferne:

1. Wähle das Minenfeld im Scanner. Gibt es an der fraglichen Stelle mehr als ein Objekt, kannst du dort rechtsklicken und dir das Minenfeld aus der PopUp-Liste aussuchen.

In Tempfallen-Feldern werden nur 1/3 der normalen Anzahl an Minen geräumt.

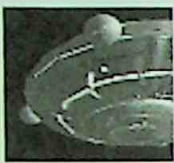
Die Effektivität der einzelnen Waffen beim Minenräumen erfährst du im Technischen Handbuch.

Eine Zusammenfassung der Daten des Feldes erscheint im Informationsfenster.

2. Markiere **Minenfeld im nächsten Jahr zünden** im Informationsfenster.

ALLE Schiffe in dem Feld werden beschädigt, als wären sie auf eine Mine aufgelaufen.

DER KAMPF MIT RAUMSTATIONEN



Raumstationen nehmen auch an Raumschlachten teil. Sie bewegen sich nicht, haben aber einen Kampfvorrang zwischen 10 und 18. Sie unterscheiden sich von Flotten und Planeten und müssen daher als eigenes Ziel angegriffen werden.

Ein Planet kann nicht bombardiert oder mit Bodentruppen erobert werden, solange sich noch eine Raumstation in seinem Orbit befindet. Raumstationen können im Kampfpläne-Dialog als alleiniges Hauptziel eingestellt werden, fallen aber auch unter die Kategorie Bewaffnete Schiffe.

Alle Waffen auf einer Raumstation haben eine um 1 erweiterte Reichweite.

Mehr über den Kampfvorrang erfährst du im Kapitel 23: Das Innenleben von Raumschlachten.

LANDSCHAFTSGÄRTNER UND TERRAFORMING ALS WAFFE

Landschaftsgärtner können feindliche Planeten vom Orbit aus zum schlechteren hin terraformen. Eine evtl. vorhandene Raumstation muß zerstört werden, bevor ein solcher Angriff beginnen kann.

Orbitales Terraforming

Orbitales Terraforming erfordert eine Flotte, die mit Orbital Adjustern ausgerüstet ist. Diese werden in der Sektion „Bergbauroboter“ des Technischen Handbuchs genauer beschrieben. Jede Landschaftsgärtner-Rasse beginnt das Spiel mit einem Schiff, das mit Adjustern ausgestattet ist.

Orbitales Terraforming kann auch als Waffe eingesetzt werden: Fliege einfach in den Orbit eines feindlichen Planeten und fange an, dessen Umweltwerte mit deiner Technologie auf den Kopf zu stellen. So erhöhst du auch deine eigenen Chancen, falls du vorhast, den Planeten später mit Bodentruppen anzugreifen. Bevor ein solcher Angriff allerdings möglich wird, mußt du eine evtl. vorhandene Raumstation zerstören. Verfügt dein Gegner über eine genauso leistungsfähige Terraform-Technologie wie du, kann ein orbitaler TF-Angriff eine ziemlich eintönige Sache werden: Du manipulierst hin, er wieder her...



Orbitales Terraforming setzt sofort ein, wenn eine deiner entsprechend ausgerüsteten Flotten einen Orbit erreicht. Wähle den Zielplaneten einfach als Waypoint, ein spezieller Auftrag muß nicht erteilt werden.

Retro Bomben

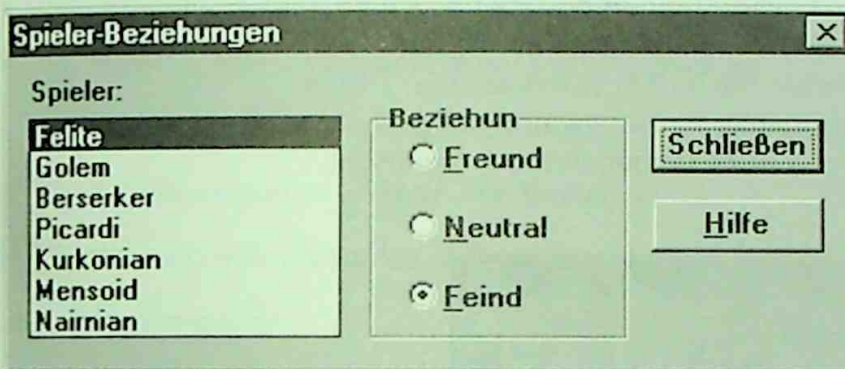
Landschaftsgärtner verfügen u.U. auch über die Retro-Bombe, eine TF-Waffe, mit der auf einem Planeten die ursprünglichen Umweltwerte zurückgebombt werden können. Der Einsatz dieser Waffe ist dann besonders sinnvoll, wenn dein Gegner sich bereits große Mühe gegeben hat, die Umweltwerte eines Planeten den Bedürfnissen seiner Rasse anzupassen und/oder die ursprünglichen Werte des Planeten für deine eigene Rasse angenehmer waren als die momentanen.



SO ERKLÄRT MAN FREUNDE UND FEINDE

In einem Einzelspiel sind alle anderen Spieler deine Feinde. In einem Multiplayer-Spiel entscheidest du selbst, wen du angreifen willst und wen nicht.

- * Wähle **Spielerbeziehungen** aus dem **Befehle**-Menü, um deine Feinde, deine Freunde und Rassen, denen gegenüber du keine derartigen Gefühle hegst (also Neutrale), festzulegen.



Wenn du einer Flotte einen Angriffsauftrag erteilst, kannst du auswählen, auf wen er sich beziehen soll: auf alle Feinde, auf alle Neutralen und alle Feinde, auf alle oder auf einen ganz bestimmten Gegner.

Deine Freunde sind sicher vor deinen Minenfeldern, ihre Schiffe werden an deinen Raumstationen automatisch aufgetankt und dürfen deine Stargates benutzen.

Flotten auf Patrouille greifen nur feindliche Schiffe an.

Unwilliger Teilnehmer und unschuldiger Passant

Wenn du einen Mitspieler zu deinem Freund erklärst, kann es passieren, daß du ungewollt in Kämpfe verwickelt wirst. Wird dein Freund angegriffen und eine deiner Flotten befindet sich zufällig an der gleichen Position, stellt sich diese automatisch den Schiffen deines Freundes zur Seite - auch ohne eigentlichen Kampfauftrag.

Sind beide Streithähne deine Freunde, kannst du dich gemütlich an die Seitenlinie setzen und zuschauen. Dasselbe gilt, wenn beide Kontrahenten deine Feinde sind.

KAMPFPLÄNE

Kampfpläne legen fest, wie sich deine Schiffe in einer Kampfsituation verhalten. Wenn du einen Angriff konkretisierst, wählst du einen Kampfplan, in dem steht, wer wann wie angreift oder sich zurückzieht.

- * Du kannst einen bestehenden Plan modifizieren oder mit dem Kampfplan-Menükommando einen neuen erstellen.

Stars! stellt einige vordefinierte Kampfpläne zur Verfügung: Ihre Inhalte erfährst du, wenn du einen Plan aus der Liste im Kampfpläne-Dialog wählst. Betrachte dir die eingestellten Optionen bzgl. der Angriffsziele, der Taktik und der Opfer (in einem Multiplayer-Spiel). Du kannst einen bestehenden Plan verändern, umbenennen, löschen oder als Grundlage für einen neuen Plan kopieren. Alle neu gebauten Schiffe handeln nach dem Standardplan. Dieser legt für bewaffnete Schiffe eine Angriffsstrategie, für unbewaffnete Schiffe eine Fluchtstrategie fest. Der Standardplan kann nicht umbenannt oder gelöscht, durchaus aber verändert werden.

The screenshot shows a dialog box titled 'Kampfpläne' with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains several settings:

- Plan:** A dropdown menu set to 'Default' with an 'Umbenennen...' button to its right.
- Hauptziel:** A dropdown menu set to 'Bewaffnete Schiffe'.
- Nebenziel:** A dropdown menu set to 'Alle'.
- Taktik:** A dropdown menu set to 'Maximale Schadensquote'.
- Wen angreifen:** A dropdown menu set to 'Neutrale & Feinde'.
- Fracht abwerfen:** A checkbox that is currently unchecked.

At the bottom of the dialog are four buttons: 'Löschen', 'Kopieren', 'Schließen', and 'Hilfe'.

Unveränderter Standardplan: Die einzelnen Felder werden im folgenden beschrieben.

Kampfpläne werden einer Flotte im Flottenzusammensetzungsfenster zugewiesen und sind im Endeffekt unabhängig von einem jeweiligen Waypointauftrag.

Angriffsziele

Für jedes angreifende Token (Gruppe baugleicher Schiffe in einer Flotte) sucht Stars! in jeder Runde der Schlacht nach dem richtigen Angriffsziel unter den anderen Schiffen. Getarnte Schiffe werden genauso behandelt wie alle anderen Schiffe. Jedes potentielle Target wird mit dem spezifizierten Hauptangriffsziel verglichen. Wird kein entsprechendes Hauptangriffsziel gefunden, sucht Stars! nach einem passenden Zweitziel und greift es, soweit vorhanden, an. Wird überhaupt kein passendes Ziel gefunden, zieht sich das Token zurück.

Wenn ein Angriffsziel gewählt wird, versucht Stars!, die Auswahl eines Angriffsziels, das bereits von einem anderen Spieler angegriffen wird, zu vermeiden.

Mögliche Ziele sind:

- Keines/Rückzug – Versuche einfach zu entkommen
- Keines/Rückzug – Versuche einfach zu entkommen
- Raumstation – Greife zuerst die feindliche Raumstation an
- Bomber/Frachter – Greife Bomber und Frachter an
- Unbewaffnete Schiffe – Greife Ziele an, die keine Waffen tragen
- Treibstofftransporter – Greife nur Tanker an
- Frachter – Greife nur unbewaffnete Frachter an

Jetzt einige Beispiele:

Hauptziel: Bomber/Frachter; Nebenziel: Treibstofftransporter

Als erstes werden alle feindlichen Bomber und Frachter angegriffen; wurden diese vernichtet, sucht der Angreifer nach feindlichen Treibstofftransportern und greift diese an - eine gute Taktik, um feindliche Flotten zu dezimieren und dabei das Feuer ihrer schweren Geschütze weitgehend zu meiden.

Hauptziel: Bewaffnete Schiffe; Nebenziel: Keines/Rückzug

Mit dieser Einstellung würde der Angreifer versuchen, alle bewaffneten feindlichen Schiffe (inclusive bewaffneter Raumstationen) zu vernichten, alle

Getarnte Tokens werden genauso angegriffen wie alle anderen auch.

Schlachtrunden

Schlachten dauern bis zu 16 Runden. In jeder Runde bekommt jedes Token die Chance, sich zu bewegen und zu feuern. Jede Runde besteht aus mehreren Phasen, in denen jeweils ein Token sich bewegt/feuert..

Raumstationen / Angriffsziele

Raumstationen feuern zuerst auf bewaffnete Schiffe, dann auf alle anderen Schiffe.

unbewaffneten aber in Ruhe zu lassen. Diese Taktik ist sinnvoll, wenn du vorhast, Fracht von den übrigbleibenden unbewaffneten Schiffen zu stehlen (vorausgesetzt, du überlebst die vorangehende Schlacht).

Hauptziel: Bewaffnete Schiffe; Nebenziel: Bomber/Frachter

Diese Taktik ignoriert außer bewaffneten Schiffen, Bombern und Frachtern alle Schiffe. So vermeidest du, wertvolle Schüsse an ungefährliche Gegner zu vergeuden.

Stelle sicher, daß die Kampfpläne genau deinen Wünschen entsprechen. Wenn du z.B. als Hauptziel 'Alle' einstellst und das nächste Schiff zufällig ein unbewaffneter Frachter ist, wirst du sinnlos Munition für dieses unbedeutende Ziel verschwenden, während dich die feindlichen Schiffe gerade pulverisieren. Das Hauptziel 'Bewaffnete Schiffe' wäre in diesem Fall wesentlich sinnvoller gewesen.

Kampftaktiken

Der Kampfplan einer Flotte enthält eine Anweisung für jeden Typ von Angriffsziel: Alle, bewaffnete Schiffe, Raumstationen usw.. Die verschiedenen Taktiken lassen sich in drei Grundkategorien einteilen: Rückzug, Minimierung des eigenen Schadens und Maximierung des Schadens beim Gegner. Jede Taktik legt fest, welche Beschädigungen deine eigene Flotte bereit ist, in Kauf zu nehmen, und wieviel Schaden sie versuchen wird, dem Gegner zuzufügen.

Bei allen Anweisungen außer Rückzug wird deine Flotte versuchen, näher an Ziele heranzukommen, die außerhalb ihrer Reichweite liegen. Wenn dein angreifendes Schiff weder Haupt- noch Zweitziele identifizieren kann, zieht es sich automatisch zurück. So verhält sich ein Schiff auch, wenn es keinen Schaden mehr anrichten kann. Beispielsweise zieht sich ein angreifendes Schiff, das nur mit schildzerstörenden Waffen ausgerüstet ist, zurück, wenn keines der potentiellen Ziele über Schilde verfügt.

Beispiel: Rückzug
als Zielenweisung
und als Taktik

Die gewählte Taktik gilt immer für die ganze Flotte.

- **Rückzug** – Rückzug. Versuche dich so schnell wie möglich aus dem Staub zu machen. Sieben Felder Bewegung auf dem Schlacht-Board sind nötig, um eine Raumschlacht endgültig zu verlassen. Da verschiedene Schiffe sich mit Geschwindigkeiten zwischen 1 Feld und 2 Feldern pro Runde fortbewegen können, kann ein Fluchtmanöver zwischen 3 und 14 Kampfunden dauern.
- **Rückzug bei Angriff** – Rückzug bei Beschädigung. Entspricht der Taktik „Max. Schaden“ - allerdings nur solange, bis die Flotte beschädigt wird; dann hält sie sich an die Rückzugtaktik.
- **Minimaler Eigenschaden** – Halte eigene Schäden gering. Versuche, in eine Schußposition zu gelangen, in der du den Feind schwer treffen kannst, er dich aber nur möglichst schwach.
- **Maximaler Netzschaden** – Versuche, eine Schußposition zu finden, in der der Wert aus (Schaden beim Ziel) minus (deinem eigenen Schaden) möglichst hoch ist.
- **Maximale Schadensquote** – Versuche, eine Feuerposition zu finden, in der der Wert aus (Schaden am Ziel) geteilt durch (deinen eigenen Schaden) möglichst hoch ist.
- **Maximaler Schaden** - Suche die Schußposition, in der du bei deinem Gegner größtmöglichen Schaden anrichtest, ohne auf dich selbst zu achten.
- **Fracht abwerfen** - Wirf deine Ladung vor Beginn des Kampfes ab.

Das Schlachtfeld ist
in Quadrate
unterteilt: Größe
und Layout dieses
Kampffeldes kannst
du während einer
Schlachtaufzeichnung
im
Kampfrekorder
begutachten

Das Entwerfen eines neuen Kampfplans

1. Wähle einen bestehenden Plan aus dem **Kampfpläne**-Dropdown
2. Klicke auf den **Kopieren** Button, um einen existierenden Plan zu duplizieren. Wenn die Liste (mit 14 Plänen) voll ist, mußt du einen Plan auswählen, den du bereit bist zu ersetzen.
3. Im **Hauptziel**- Dropdown legst du ein Hauptziel fest, das deine Flotte zuerst angreift.
4. Wähle ein **Nebenziel**.
5. Entscheide dich für eine **Taktik**.
6. In Multiplayer-Spielen kannst du angeben, wer angegriffen werden soll. In Einzelspielen sind alle Computerspieler deine Feinde.
7. Wähle **Fracht abwerfen**, wenn du vor der Schlacht deine Ladung abwerfen willst
7. Wähle **Fracht abwerfen**, wenn du vor der Schlacht deine Ladung abwerfen willst..
8. Klicke auf den **Umbenennen**-Button und tippe einen neuen Namen ein.
9. Klicke auf **OK**. Der neue Plan erscheint in der Waypoint-Auftragsliste, wenn du das nächste Mal einen Kampfauftrag erteilst.

So ändert man die Bestandteile eines Plans

Du entwickelst vielleicht das Bedürfnis, deine Kampfpläne mit der Zeit präziser auf deine Gegner abzustimmen. Folgendermaßen kannst du einen verändern:

1. Wähle einen bestehenden Plan aus dem Kampfplan-Dropdown.
2. Um ein neues Hauptziel festzulegen, klickst du auf das **Hauptziel**-Dropdown und wählst einen Schiffstyp aus
3. Wähle ein **Nebenziel** aus.
4. Entscheide dich für eine Taktik.
5. In einem Multiplayer-Spiel kannst du festlegen, wer angegriffen werden soll.

6. Wenn du fertig bist, schließt du den Dialog mit **OK**. Deine Änderungen werden noch mit diesem Zug wirksam.

DER SCHLACHTBERICHT

Schlachtberichterstattung -- 8 Schlacht(en)						
Ort	SB	Parteien	Einheiten	Eigene	Feindliche	Unbewaff
Timosh	T	2	45	20	25	
Insane	T	2	15	14	1	
Gollum	T	2	15	11	4	
Weltrau		2				

Aus diesem Report erfährst du Näheres über jede Schlacht, die in der vorangegangenen Runde stattgefunden hat.

- * Lasse dir den Schauplatz der Schlacht im Scannerfenster anzeigen, indem du einmal auf die Schlachtzusammenfassung klickst.
- * Lasse dir den Schauplatz der Schlacht im Scannerfenster anzeigen, indem du einmal auf die Schlachtzusammenfassung klickst.

Der Schlachtbericht zeigt folgendes an:

Ort - Der Kampfschauplatz: Raum-Koordinaten oder Planetenname

SB - Raumstation beteiligt (O = eigene, T = feindliche)

Parteien - Anzahl an beteiligten Spielern

Einheiten - Gesamtanzahl beteiligter Schiffe (incl. Raumstation)

Eigene - Anzahl beteiligter eigener Raumschiffe

Feindliche - Anzahl beteiligter feindlicher Schiffe

Unbewaffnete, Aufklärer, Kriegsschiffe, Bomber, sonst. Schiffe – Gesamtzahl beteiligter Raumschiffe, nach Raumschiffklassen differenziert.

Eigene Verluste

Feindliche Verluste

Unbewaffnete Schiffe tragen keine Waffen und stellen auch sonst keine Bedrohung dar. Nutzschiffe tragen auch keine Waffen, stellen aber trotzdem eine Bedrohung dar (z.B. Minenleger). Aufklärer sind alle Schiffe auf der Grundlage der Aufklärer-, Fregatten- oder Zerstörerbaupläne. Alle anderen bewaffneten Schiffe sind Kriegsschiffe, auch bewaffnete Frachter.

FEINDLICHE FLOTTEN IM INFORMATIONSFENSTER

So erfährst du mehr über eine feindliche Flotte, die in der Auswahlzusammenfassung erscheint:

- * Wenn die feindliche Flotte sich im freien Raum befindet, linksklickst du auf das Flottensymbol. Befinden sich mehrere Flotten an dieser Position, rechtsklickst du und suchst dir die gewünschte Flotte aus dem PopUp aus.
- * Wenn sich die feindliche Flotte im Orbit um einen Planeten befindet, rechtsklickst du auf den Planeten und suchst dir die Flotte aus dem PopUp aus.



Die Flotte erscheint jetzt im Informationsfenster. Die Anzahl verschiedener Schiffstypen in der Flotte wird durch die Gesamtzahl der Pluszeichen in den Ecken des Schiffsbildes in der Zusammenfassung angezeigt. Durch einen Rechtsklick auf das Bild bekommst du einen Bauplan für das jeweilige Modell angezeigt.

FEINDLICHE SCHIFFSBAUPLÄNE

Alle Schiffe, mit denen du gekämpft hast, können im Schiffdesigner untersucht werden.

1. Wähle **Feindliche Baupläne** und suche dir dann das Modell aus, das du untersuchen willst.

Bei Schiffen, mit denen du nicht gekämpft hast, ist dir nur die Außenhülle bekannt. Du mußt mit einem Schiff kämpfen, bevor Details wie verwendete Panzerungen und die Schildstärke angezeigt werden.

Tip: Wenn sich die Flotte im Orbit befindet, kannst du auch auf den Planeten und dann solange auf den gelben Pfeil des Informationsfensters klicken, bis die gewünschte Flotte dargestellt wird.

FLOTTEBERICHT ÜBER FEINDLICHE UND FREMDE FLOTTEN

Geheimdienstbericht: Andere Flotten -- 51 Flotte(n)		
Flottenname	ID	Standort
Venomous Dreadnought #81 (Hairnian)	81	Weltraum (1538, 13)
Venomous Dreadnought #58 (Hairnian)	58	Weltraum (1538, 13)
Venomous Dreadnought #39 (Hairnian)	39	Weltraum (1538, 13)

Wenn du **Andere Flotten...** aus dem Berichte-Menü wählst (oder dreimal F3 drückst), erhältst du einen Geheimdienstbericht über die Flotten anderer Spieler. Der Bericht kann nach seinen verschiedenen Feldern sortiert werden.

- * Du kannst - während der Bericht aktiv ist - zwischen feindlichen Flotten mit der „[- und der „]“-Taste blättern. Die Flotten werden dann im Informationsfenster und im Scanner angezeigt. Im Bericht ist die im Informationsfenster angezeigte Flotte markiert.

Die Geheimdienstberichte zeigen den momentanen Aufenthaltsort der Flotten an, ihre Geschwindigkeit, ihre Zusammensetzung und eine Aufschlüsselung nach Schiffsklassen. Ein Pluszeichen (+) in der Zusammensetzung zeigt an, daß die Flotte aus mehr als einem Schiffmodell gebildet wird.

STARS! SPIELEN 15-20

Das Spiel ist für 2 bis 4 Spieler geeignet und dauert ca. 15-20 Minuten. Es ist ein Brettspiel, bei dem die Spieler ihre Figuren auf einem Spielfeld bewegen und versuchen, die gegnerischen Figuren zu fangen.

- **Ziele:** Die Spieler versuchen, die gegnerischen Figuren zu fangen und zu zerstören.
- **Material:** Ein Spielbrett, Figuren, Würfel und Karten.

Das Spiel beginnt mit dem Würfeln und dem Auslegen der Figuren. Die Spieler bewegen ihre Figuren nach den Regeln des Spiels und versuchen, die gegnerischen Figuren zu fangen.

Die Spieler können ihre Figuren auch durch das Werfen von Würfeln bewegen. Die Spieler versuchen, die gegnerischen Figuren zu fangen und zu zerstören.

Das Spiel endet, wenn alle gegnerischen Figuren gefangen sind oder alle Spieler keine Figuren mehr haben. Der Spieler mit den meisten Figuren gewinnt.

Das Spiel ist ein Brettspiel, bei dem die Spieler ihre Figuren auf einem Spielfeld bewegen und versuchen, die gegnerischen Figuren zu fangen.

FEINDLICHE KRIEGS-STRATEGIE

Die Spieler versuchen, die gegnerischen Figuren zu fangen und zu zerstören.

1. Die Spieler bewegen ihre Figuren nach den Regeln des Spiels.
2. Die Spieler versuchen, die gegnerischen Figuren zu fangen und zu zerstören.

Das Spiel ist ein Brettspiel, bei dem die Spieler ihre Figuren auf einem Spielfeld bewegen und versuchen, die gegnerischen Figuren zu fangen.

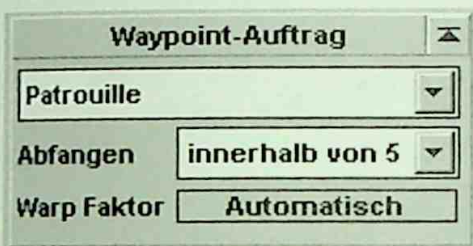
16 PATROUILLEN

Während sie patrouilliert, fängt deine Flotte automatisch alle feindlichen Flotten in einer bestimmten Reichweite ab und greift sie an. Sie verfolgt jedoch weder befreundete noch neutrale Spieler.

SO GIBST DU DEN AUFTRAG ZUR PATROUILLE

So schickst du eine Flotte auf Patrouille:

1. Gib der Flotte im Scanner einen Waypoint.
2. Weise ihr in der Waypoint-Auftragsliste de Patrouillen-Auftrag zu.



3. Stelle eine Abfangreichweite ein, innerhalb welcher deine Flotte feindliche Schiffe abfangen soll.
4. Lege die Abfanggeschwindigkeit mit Hilfe des Warp-Balkens fest oder beläß es einfach bei der Voreinstellung „Automatisch“. Diese Voreinstellung bewirkt, daß die abfangende Flotte versucht, den Gegner mit möglichst geringem Treibstoffverbrauch möglichst schnell abzufangen. Du wirst darüber informiert, wenn eine Patrouille ein neues Ziel verfolgt, so daß du die Geschwindigkeit dann neu regulieren kannst.
5. Setze beliebig viele zusätzliche Waypoints. Der Patrouillen-Auftrag wird an jedem Waypoint durchgeführt - solange, bis du andere Aufträge gibst.

- * Um eine Patrouille an einer bestimmten Position zu stationieren, erteilst du den Patrol-Auftrag und markierst die **Wiederholen**-Checkbox. Die Flotte verfolgt dann nur Raumschiffe im angegebenen Bereich um diesen Punkt und kehrt nach einer Abfangjagd automatisch wieder zum Ausgangspunkt zurück.

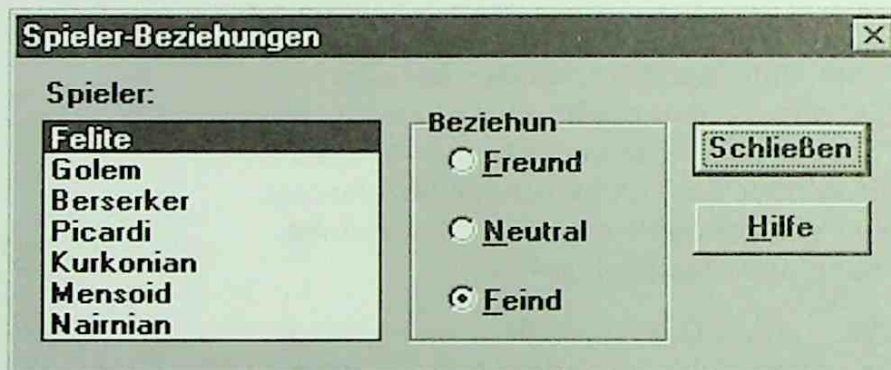


PATROUILLEN GREIFEN NUR FEINDE AN

Flotten auf Patrouille greifen nur feindliche Flotten an. In einem Einzelspiel sind alle Als deine Feinde. In einem Multiplayer-Spiel kannst du selbst festlegen, wer dein Feind, dein Freund oder keines von beidem ist.

So erklärst du in einem Multiplayer-Spiel einem Mitspieler den Krieg:

1. Wähle **Befehle (Spielerbeziehungen)**, um den Spielerbeziehungen-Dialog zu öffnen.



2. Wähle den Spieler aus der Dropdownliste und klicke dann auf **Feind**.
3. Schließe den Dialog mit **OK**.

Patrouillen fangen feindliche Flotten nicht sofort ab: Das Angriffsziel wird erst bei den letzten Aktionen einer Runde festgelegt. Auf diese Art und Weise ist es möglich, daß du eine Meldung erhältst und das Ziel der Patrouille kontrollieren und gegebenenfalls verändern kannst, bevor deine Flotte angreift.

Wenn du willst, daß deine Patrouille eine ganz bestimmte feindliche Flotte abfängt, dann legst du die feindliche Flotte einfach als Waypoint fest und erteilst den Patrol-Auftrag.

PATROUILLEN UND KAMPFPLÄNE

Eine Patrouille orientiert sich bei der Auswahl ihrer Abfangziele strikt an der Vorgabe der Kampfpläne: Wenn im Kampfplan unbewaffnete Schiffe als Primärziel angegeben sind, fängt die Patrouille auch nur solche Schiffe ab - maßgeblich ist dabei die Schiffsklasse. Deine Patrouille fliegt auch dann einem feindlichen Kampfschiff nicht entgegen, wenn sie aus einer früheren Schlacht weiß, daß dieses Kampfschiff unbewaffnet ist.

Kampfpläne

Plan: **Sniper**

Hauptziel: **Unbewaffnete**

Nebenziel: **Keines/Rückzug**

Taktik: **Rückzug wenn angegriffe**

Wen angreifen: **Neutrale & Feinde** **Fracht abwerfen**

In diesem Zusammenhang:
Kampfpläne,
Seite 15-12

111 DIE STARKS! SPIEL

Das Spiel "Die Stars! Spiel" ist ein spannendes Strategiespiel für zwei bis vier Spieler. Es handelt sich um ein Brettspiel, bei dem die Spieler ihre eigenen Figuren auf dem Spielbrett positionieren und versuchen, die gegnerischen Figuren zu eliminieren. Die Spielregeln sind einfach zu erlernen, aber das Spiel selbst ist sehr komplex und erfordert viel Taktik und Planung.

Das Spielbrett ist in verschiedene Zonen unterteilt, die jeweils unterschiedliche Funktionen haben. Die Spieler müssen ihre Figuren strategisch positionieren, um die gegnerischen Figuren zu eliminieren. Die Spielregeln sind einfach zu erlernen, aber das Spiel selbst ist sehr komplex und erfordert viel Taktik und Planung. Die Spieler müssen ihre Figuren strategisch positionieren, um die gegnerischen Figuren zu eliminieren.

Das Spiel "Die Stars! Spiel" ist ein spannendes Strategiespiel für zwei bis vier Spieler. Es handelt sich um ein Brettspiel, bei dem die Spieler ihre eigenen Figuren auf dem Spielbrett positionieren und versuchen, die gegnerischen Figuren zu eliminieren. Die Spielregeln sind einfach zu erlernen, aber das Spiel selbst ist sehr komplex und erfordert viel Taktik und Planung.

Das Spielbrett ist in verschiedene Zonen unterteilt, die jeweils unterschiedliche Funktionen haben. Die Spieler müssen ihre Figuren strategisch positionieren, um die gegnerischen Figuren zu eliminieren. Die Spielregeln sind einfach zu erlernen, aber das Spiel selbst ist sehr komplex und erfordert viel Taktik und Planung. Die Spieler müssen ihre Figuren strategisch positionieren, um die gegnerischen Figuren zu eliminieren.

Das Spiel "Die Stars! Spiel" ist ein spannendes Strategiespiel für zwei bis vier Spieler. Es handelt sich um ein Brettspiel, bei dem die Spieler ihre eigenen Figuren auf dem Spielbrett positionieren und versuchen, die gegnerischen Figuren zu eliminieren. Die Spielregeln sind einfach zu erlernen, aber das Spiel selbst ist sehr komplex und erfordert viel Taktik und Planung.

17 SCANNEN UND TARNEN

Scanner geben dir Aufschluß über:

- Umweltbedingungen auf Planeten
- Feindliche Flotten
- Minenfelder
- Beschleunigte Materiepackets
- Trümmerfelder
- und Wurm Löcher

Sowohl Planeten als auch Schiffe können über Scanner verfügen. Du mußt nur einen ersten planetaren Scanner errichten, indem du den entsprechenden Auftrag einmal in die Produktionsliste einträgst; danach wird der Scanner automatisch aufgerüstet, wenn du entsprechende technische Fortschritte machst. Raumschiffscanner müssen in den entsprechenden Bauplan integriert werden.

Alle von deinen Scannern entdeckten Flotten erscheinen in deinem Scannerfenster. Flotten können allerdings Tarnvorrichtungen zur Reduktion feindlicher Scannerwirkung einsetzen und so die Wahrscheinlichkeit, entdeckt zu werden, herabsetzen.

SCANNER-TECHNOLOGIE



Wie in allen anderen technischen Bereichen müssen auch bei den Scannern und Tarnvorrichtungen bestimmte wissenschaftliche Leistungen erbracht werden, bevor sie gebaut werden können. Die jeweiligen Forschungsanforderungen werden für planetare Scanner in der Gebäude-Sektion des Technischen Handbuchs genauer beschrieben, Schiffscanner im Scanner-Abschnitt und verschiedene Tarnvorrichtungen im Kapitel „Elektrisches“.

Die Alternative Bewußtseins-Rasse kann keine planetaren Scanner bauen. Die Rasse verfügt jedoch über entsprechende angeborene, telepathische Kräfte.

Das Stars! Spiel ist ein... (faded text)

Das Stars! Spiel ist ein... (faded text)

Das Stars! Spiel ist ein... (faded text)

Das Stars! Spiel ist ein... (faded text)

Das Stars! Spiel ist ein... (faded text)

17 SCANNEN UND TARNEN

Scanner geben dir Aufschluß über:

- Umweltbedingungen auf Planeten
- Feindliche Flotten
- Minenfelder
- Beschleunigte Materiepackets
- Trümmerfelder
- und Wurm Löcher

Sowohl Planeten als auch Schiffe können über Scanner verfügen. Du mußt nur einen ersten planetaren Scanner errichten, indem du den entsprechenden Auftrag einmal in die Produktionsliste einträgst; danach wird der Scanner automatisch aufgerüstet, wenn du entsprechende technische Fortschritte machst. Raumschiffscanner müssen in den entsprechenden Bauplan integriert werden.

Alle von deinen Scannern entdeckten Flotten erscheinen in deinem Scannerfenster. Flotten können allerdings Tarnvorrichtungen zur Reduktion feindlicher Scannerwirkung einsetzen und so die Wahrscheinlichkeit, entdeckt zu werden, herabsetzen.

SCANNER-TECHNOLOGIE



Wie in allen anderen technischen Bereichen müssen auch bei den Scannern und Tarnvorrichtungen bestimmte wissenschaftliche Leistungen erbracht werden, bevor sie gebaut werden können. Die jeweiligen Forschungsanforderungen werden für planetare Scanner in der Gebäude-Sektion des Technischen Handbuchs genauer beschrieben, Schiffscanner im Scanner-Abschnitt und verschiedene Tarnvorrichtungen im Kapitel „Elektrisches“.

Die Alternative Bewußtseins-Rasse kann keine planetaren Scanner bauen. Die Rasse verfügt jedoch über entsprechende angeborene, telepathische Kräfte.

Durchdringende Scanner

Diese Scanner können Flotten im Orbit um Planeten aufspüren. Außerdem erfassen sie bestimmte Daten des Planeten (wie z.B. die Erzkonzentration) schon aus einiger Entfernung.

Normale Scanner

Diese Scanner können Planeten nicht durchdringen, also keine Flotten im Orbit erfassen. Minenfelder sind für diese Scanner zu 75% getarnt.

Scanner sind additiv

Die Scanreichweite eines Raumschiffes errechnet sich aus der vierten Wurzel der Summe der vierfachen Scannerstärken. Bei einem Raumschiff mit zwei 100Lj.- und einem 60Lj.-Scanner sähe die Formel wie folgt aus:

$$(100^4 + 100^4 + 60^4)^{1/4} = 120 \text{ Lichtjahre.}$$

Die Rechnung erfolgt für durchdringende Scanner analog.

Scanner und Rassenhauptmerkmale

Einige Rasse verfügen über spezielle Scannertechnologien. Bei Materiephysikern funktionieren beispielsweise alle Materiepackets als durchdringende Scanner. Gefährliche Minenleger setzen ihre Minenfelder als normale Scanner ein.

DIE AUSWAHL VON FLOTTEN IM SCANNERFENSTER

Flotten im Orbit werden als Kreis um den Planeten angezeigt. Um eine Flotte im Orbit zu wählen...

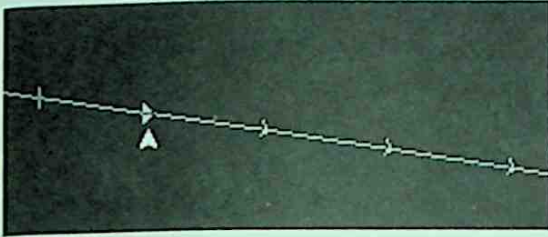
1. rechtecklickst du im Scannerfenster auf den Planeten...
2. ...und wählst die gewünschte Flotte aus der PopUp-Liste.

Auf die gleiche Art und Weise kannst du im Weltraum eine Flotte aus einer Gruppe heraus wählen.

Handelt es sich bei dem gewählten Schiff um dein eigenes, so erscheint es im Kommandofenster.


Minenfelder und Scanner
Minenfelder der Gefährlichen Minenleger wirken als normale Scanner; Flotten im Orbit werden nicht erfaßt.

Geschätzte Flugroute der Flotte eines anderen Spielers



Durch einen Klick auf die Flotte eines Konkurrenten wird deren vorherberechnete Flugroute angezeigt. Der Pfeil zeigt in die ungefähre Flugrichtung. Die Abschnitte auf der Flugprojektion zeigen an, wie weit diese Flotte bei der gegenwärtigen Geschwindigkeit pro Jahr fliegt. Da jede Flotte auf kürzestem Weg zwischen zwei Waypoints fliegt, kannst du so den Ursprungs- und Zielort einer Flotte abschätzen.

Nulon Santa Maria #44 Summary ▲



Ship Count: 1

Fleet Mass: 83kT

Warp Speed: 5

Mit Hilfe der Informationen über eine feindliche Flotte und dem prognostizierten Flugweg kannst du dir ausrechnen, welche Aktivitäten deine Feinde/Freunde gerade entwickeln. Wenn du so etwa ein Rudel von Schlachtschiffen aufspürst und ihren Abflugort erfährst, kannst du dir besser vorstellen, wo du in Zukunft deine großen Kanonen hinrichten oder wo du Minenfelder anlegen solltest. Außerdem kannst du entscheiden, ob du sie in einen Kampf verwickeln willst. Von aufgespürten Aufklärern, Bergbau- und Kolonisierungsschiffen kannst du auf die momentane Strategie deiner Mitspieler und ihre momentanen Bedürfnisse schließen.

DAS SCANNEN VON PLANETEN

Wenn du einen unbewohnten Planeten scannst, erfährst du die Beschaffenheit der dortigen Umwelt und die Konzentration der einzelnen Erze unter der Planetenoberfläche. Wird der Planet von einem Konkurrenten bewohnt, erfährst du ebenfalls die Umweltbedingungen, die unterirdische

Erzkonzentration und eine Schätzung der Bevölkerungsgröße (+/- 20%).

Wenn eine evtl. vorhandene Raumstation über Tarnvorrichtungen verfügt, ist die Reichweite, innerhalb derer du sie erfassen kannst, verkleinert.

TARNEN, ODER: SO VERSTECKT MAN SICH VOR FEINDLICHEN SCANNERN



Tarnvorrichtungen ermöglichen es dir, die effektive Scannerreichweite feindlicher Scanner einzuschränken. Sie machen deine Flotten oder Planeten jedoch nicht unsichtbar.

Unabhängig von der Stärke deiner Tarnung: Für andere Flotten an der gleichen Position ist deine Flotte immer sichtbar.

Tarnvorrichtungen reduzieren die feindliche Scannerwirkung um einen jeweils spezifischen Prozentsatz. Je höher der Prozentwert ist, desto stärker fällt die Scanner-Reduktion aus. **Der höchstmögliche Tarnwert beträgt 98%.**

Die Tarnwirkung verteilt sich immer auf die gesamte Flotte. Der Tarnwert einer Flotte wird (außer bei kleinem Bildschirmlayout) im Flottenzusammensetzungsfenster angezeigt.

Ungetarnte Schiffe werden also in einer getarnten Flotte mitgetarnt, allerdings verringert sich dadurch der Tarnwert für die gesamte Flotte.

Vorteile einer zweiten Tarnvorrichtung

Tarnvorrichtungen sind additiv; zusätzliche Tarnvorrichtungen senken die Erfassbarkeit deiner Flotte also zusätzlich.

Verschiedene Tarnvorrichtungsmodelle

Es gibt jede Menge verschiedener Tarnvorrichtungen. Wenn deine Rasse aus Super-Tarnern besteht, hast du zusätzlich eine getarnte Panzerung, einen getarnten Schild und einen getarnten Schiffsscanner zur Verfügung. Mehrere Tarnvorrichtungen auf einem Schiff können gleich, aber auch verschieden stark sein. Der Einbau von Tarnvorrichtungen erfolgt beim Design eines neuen Schiffs.

Getarnte Raumstationen

Tarnvorrichtungen auf Raumstationen tarnen nur die Station, nicht den umkreisten Planeten.

Genauer über die Berechnung des Tarnwertes erfährst du im Kapitel: Das Innenleben von Tarnvorrichtungen.

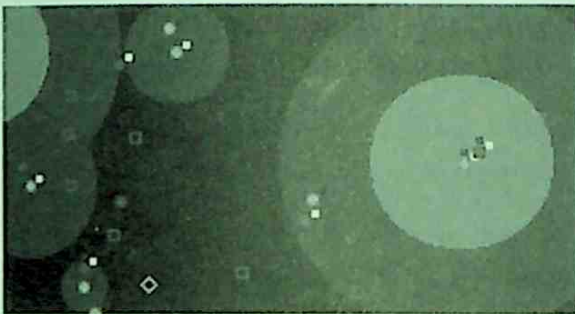
In den entsprechenden Kapiteln des Technischen Handbuchs erfährst du genaueres über Tarnvorrichtungen und Bauteile mit Tarnwirkung.

DAS ERFASSEN FEINDLICHER FLOTTEN

Die Existenz von Scannern auf so vielen Planeten wie möglich verringert die Wahrscheinlichkeit, daß eine feindliche Flotte unbemerkt durch deinen Luftraum schleicht. Wenn dein Gegner z.B. zu 75% getarnt ist und deine Scanner feindliche Flotten normalerweise innerhalb von 200 Lichtjahren erfassen, so würden sie diese Flotte erst bei einer Annäherung auf 50 Lj. erfassen. Stehen deine verschiedenen Scanner eng beieinander - planetengestützt oder auf Schiffen -, so entsteht ein Scan-Gürtel, den deine Feinde nur schwerlich unbemerkt durchfliegen können.

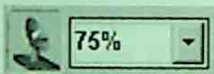
Ziehe es deshalb auch in Betracht, Scanner-Schiffe bei unbewohnten Planeten entlang deiner Grenze zu stationieren: Du ertappst auf diese Weise deine Gegner leichter bei grenzüberschreitenden Aktivitäten.

Die Argusaugen-Planetenscanner und einige Schiffsscanner erfassen sowohl Flotten im Orbit als auch im Weltraum. Beide Scanbereiche werden durch Tarnvorrichtungen beeinträchtigt. Wenn z.B. dein Argusauge 250X-Scanner einer zu 75% getarnten feindlichen Flotte gegenübersteht, so reduziert sich die effektive Reichweite des Scanners auf 62Lj./31Lj. Befindet sich das feindliche Schiff im Orbit eines 32 Lichtjahre entfernten Planeten, so bleibt es unentdeckt.



Mithilfe des Radarverstärkers des Scanners kannst du die Frage nach der Effektivität deiner Scanner leicht beantworten: Gibt es bei einer Reduzierung der Scannerwirkung Lücken in meinem Scanbereich? Durch die simulierte Reduktion deiner Scannerwirkung kannst du den Effekt feindlicher Tarnvorrichtungen besser abschätzen.

Minenfelder und Scanner
Die Minenfelder von Gefährlichen Minenlegern funktionieren als normale Scanner.



Wenn du z.B. die Wirkung auf 75% reduzierst, erfährst du, innerhalb welchen Bereichs du ein zu 25% getarntes feindliches Schiff erfassen würdest.

Bedenke, daß Tarnvorrichtungen nur die Scanner-Effektivität für die getarnte Flotte herabsetzen: Sie täuschen den Scanner zwar in diesem Fall, beeinträchtigen aber seine grundsätzliche Funktionsfähigkeit in keiner Weise.

Tachyon-Detektoren



Jeder Tachyon-Detektor reduziert die Wirkung feindlicher Tarnvorrichtungen um 5% und gilt nur für die Flotte, die den Detektor trägt. Die Wirkung mehrerer Detektoren ist additiv:

Ein erster Tachyon-Detektor reduziert die Tarnwirkung eines feindlichen Schiffes auf 95%, ein weiterer um fast noch einmal 5% von 95% auf 90.2%. Er verringert die Chance feindlicher Kräfte, durch deine Linien zu schleichen, zusätzlich und ist deshalb ein empfehlenswerter Ausrüstungsgegenstand für Patrouillenschiffe.

Wenn du beim Raumschiffdesign einen Tachyon-Detektor einbaust, wird die verringerte Tarnwirkung fremder Schiffe als Information angezeigt.

PIRATERIE MIT TARN-SCANNERN



Als Super-Tarner kannst du mit dem Taschendieb- oder dem Räuberbaron-Scanner Fracht aus fremden Laderäumen stehlen. Stelle die fremde Flotte als Waypoint ein und erteile dann einen Transportbefehl,

um die gewünschte Menge eines bestimmten Frachtguts zu laden. Der Diebstahl erfolgt, sobald deine Piratenflotte das Opfer erreicht.

Du kannst allerdings nur Fracht stehlen, Treibstoff oder Kolonisten jedoch nicht.

Der Tachyon-Detektor wird im Technischen Handbuch genauer beschrieben. Dieser Ausrüstungsgegenstand ist nur für Starke Verteidiger verfügbar.

18 BERICHTE

Planetenname	Raumstation	Bevölkerung	Kapazität
K9	De		
Ripper Jack	De		
Aluminium			

- Sortieren nach Raumstation
- Umgekehrt sortieren nach Raumstation
- Verstecke die Raumstation Spalte
- Zeige die Produktion Spalte
- Zeige die Bergw Spalte

Statistiken über deine Planeten und deine und feindliche Flotten und Raumschlachten sind über verschiedene Berichte verfügbar.

- * Verstecke Spalten, indem du auf den Spaltennamen klickst und **Verstecke...** Spaltenname wählst.
- * Mache eine versteckte Spalte wieder sichtbar, indem du auf eine beliebige Spalte klickst und dann **Zeige...** Spaltenname wählst.
- * Wähle eine neue Sortierordnung, indem du auf die entsprechende Spaltenbezeichnung klickst und Vorwärts oder Rückwärts als Sortierordnung wählst.
- * Springe mit einem Klick auf eine Zelle im Bericht zu einem beliebigen Gegenstand.
- * Ergänzende PopUp-Informationen können durch einen Klick auf die Statistiken aufgerufen werden.

Planetennamen - Ein gelber Punkt zeigt das Vorhandensein einer Raumstation mit einem Raumdock an. Ein blauer Punkt steht für eine Raumstation, die keine Raumschiffe produzieren kann. Ein grüner Punkt steht für ein Stargate bei diesem Planeten, ein violetter für einen Materiebeschleuniger.

TASTATUR-SHORTCUTS

F3 öffnet den **Planetenreport**; ein zweites Drücken führt dann zum **Flottenreport**, ein drittes Drücken ruft den **Geheimdienstbericht** über feindliche Flotten auf, ein viertes Drücken den Raumschlachtbericht. Ein fünftes Drücken von F3 schließt das Berichtsfenster.

Ein Bericht läßt sich auch mit der ESC-Taste schließen.

DAS SORTIEREN VON FELDERN

Sortiere jeden Bericht nach beliebigen Feldtypen:

- * Rechtsklicke auf einen Spaltenkopf und wähle aus den PopUp-Optionen.

Zwei verschiedene Sortierordnungen lassen sich gleichzeitig auf die Berichte anwenden: Du kannst zum Beispiel deine Planeten nach ihren Mineralienvorräten und nach Raumstationen sortieren lassen. Im Endergebnis werden dann deine Planeten nach Raumstationen-Modellen geordnet, Planeten mit gleichen Raumstationen nach ihren Erzvorräten.

Raumstation	Mineralien
Death on Demand	11k 5907 5054
Pentagon	7864 8928 0089
Rock of Gibraltar	7404 6627 9986
Sphere of Doom	6919 4427 2322

DER EINFLUß DER SORTIERORDNUNG AUF DIE ANZEIGE DER PLANETEN UND FLOTTEN

Mit Hilfe der Reports kannst du die Reihenfolge ändern, in der deine Planeten und Flotten im Kommando-Fenster angezeigt werden.

- * Klicke auf einen Spaltenkopf und ändere die Sortierordnung, indem du eine der angezeigten Optionen auswählst.

Diese Sortierordnung bestimmt dann auch die Reihenfolge, in der deine Planeten im Planetenfenster und im Produktionsdialog erscheinen, bzw. die Reihenfolge deiner Flotten im Flottenfenster.

AUSDRUCKEN EINER STERNENKARTE

- * Eine Sternenkarte deines Universums kannst du mit dem Menükommando **Datei (Karte drucken)** ausdrucken lassen.

So erhältst du eine Schwarzweiß-Zeichnung des Universums, wie es auch in deinem Scanner-Fenster angezeigt wird. Du kannst dir aussuchen, wieviele Seiten ausgedruckt werden sollen; beim Ausdruck werden der Planetennamen-Verstärker und der Filter: Keine Spielerinfos unterstützt..

DER EXPORT VON INFORMATIONEN IN EINE TEXT-DATEI

Um die wichtigsten Informationen über das Universum, die Planeten und Flotten in eine Textdatei zu exportieren, kannst du auf das In **Textdatei exportieren**-Kommando im Berichte-Menü zurückgreifen. Jede Berichtsart generiert ein eigenes Textfile mit dem Spielnamen als Hauptnamen und einer der Endungen .map (bei einer Sternenkarte), .pla (Planeten) oder .fle (Flotten).

Du kannst mit dem Menüeintrag **Datei (Karte drucken)** eine Sternenkarte ausdrucken.

In diesem
Zusammenhang:
Planetenbericht,
Seite 6-21
Flottenberichte,
Seite 10-12
Schlachtberichte
Seite 15-17

STRECKEN SIE SICH EINEN MOMENT

Die Spieler sitzen im Kreis und strecken sich gegenseitig. Jeder Spieler hat eine bestimmte Aufgabe, die er während des Spiels ausführen muss. Die Aufgaben sind: 1. Die Spieler strecken sich gegenseitig. 2. Die Spieler strecken sich gegenseitig. 3. Die Spieler strecken sich gegenseitig.

STRECKEN SIE SICH EINEN MOMENT

Die Spieler sitzen im Kreis und strecken sich gegenseitig. Jeder Spieler hat eine bestimmte Aufgabe, die er während des Spiels ausführen muss. Die Aufgaben sind: 1. Die Spieler strecken sich gegenseitig. 2. Die Spieler strecken sich gegenseitig. 3. Die Spieler strecken sich gegenseitig.

STRECKEN SIE SICH EINEN MOMENT

Die Spieler sitzen im Kreis und strecken sich gegenseitig. Jeder Spieler hat eine bestimmte Aufgabe, die er während des Spiels ausführen muss. Die Aufgaben sind: 1. Die Spieler strecken sich gegenseitig. 2. Die Spieler strecken sich gegenseitig. 3. Die Spieler strecken sich gegenseitig.

19 DIPLOMATIE UND HANDEL

Gilt nur für Multiplayer-Spiele

Stars! beinhaltet die Möglichkeit, in Multiplayer-Spielen Diplomatie zu betreiben. Mit Hilfe des Nachrichtenfensters kannst du mit anderen Spielern kommunizieren, um Bündnisse, Treffen, Handelsabkommen und Nichtangriffspakte zu vereinbaren.

Stars! besteht nicht auf einem einzelnen Gewinner. Während des Spiel-Setups kannst du Siegbedingungen festlegen, die es ermöglichen, daß mehrere Spieler zu Siegern erklärt werden, und so die Aufnahme diplomatischer Beziehungen fördern.

SPIELER-BEZIEHUNGEN

Im Spielerbeziehungen-Dialog kannst du Mitspieler zu Freunden oder zumindest zu Neutralen erklären. So kannst du es vermeiden, die falschen Leute anzugreifen, und festlegen, wem du im Falle einer Auseinandersetzung automatisch zu Hilfe eilst. Freunde können deine Stargates benützen, ihre Flotten werden an deinen Raumstationen automatisch betankt, deine Minenfelder stellen keine Bedrohung für sie dar. Es lohnt sich also durchaus, Bündnisse einzugehen - auch wenn sie vielleicht nicht ewig halten werden.

DER HANDEL MIT TREIBSTOFF UND MINERALIEN

Du kannst auch mit anderen Spielern handeln: Über das Nachrichtenfenster fädelst du die Geschäfte ein, triffst dich dann mit der Flotte deines Mitspielers und übergibst Treibstoff oder Fracht (oder nimmst sie entgegen). Erze können von deinen Schiffen auch direkt auf dem Planeten eines anderen Spielers abgeladen werden oder mit Materiebeschleunigern als Materie-Packets zu befreundeten Welten mit einem Beschleuniger gleicher oder höherer Kapazität verschickt werden.

Der Handel mit Flotten kann automatisiert werden, indem man die entsprechenden Handelspunkte als Waypoints festlegt, entsprechende Transportaufträge erteilt und dann auf Wiederholung schaltet. Dasselbe ist auch für den Handel mit Materie-Packets möglich: Füge das Erstellen von Materie-Packets als Autobuild-Auftrag in deine Produktionsliste ein und richte deinen Beschleuniger auf den richtigen Planeten aus.

DER HANDEL MIT TECHNOLOGIE

Du kannst deinen Freunden auch die Ergebnisse deiner wissenschaftlichen Forschung zukommen lassen, indem du eigene Flotten bei deren Raumstationen verschrotten läßt. Obwohl diese Methode aufgrund der teilweise fundamental unterschiedlichen wissenschaftlichen Paradigmen bei verschiedenen Zivilisationen nicht immer 100%ig erfolgreich ist, kann dieses Vorgehen das Salz in der Suppe einer Allianz sein.

DER HANDEL MIT SCHIFFEN

Mit Hilfe des Schiffe übergeben-Waypoint-Auftrags kannst du anderen Spielern eigene Raumschiffe überlassen. Der andere Spieler kann das Schiff dann annehmen, wenn durch die Annahme nicht seine Höchstzahl an Schiffsmodellen überschritten wird. Weitere Schiffe gleicher Bauart kann er nicht in jedem Fall bauen, jedoch ohne weiteres zusätzliche Schiffe gleicher Bauart von weiteren Spielern übernehmen.

DER HANDEL MIT TRANSDIMENSIONALEN ENTITÄTEN

Im Verlauf eines Spiels kann es vorkommen, daß du auf transdimensionale Lebensformen stößt, die dir Technologie zum Kauf anbieten. Wenn es dir gelingt, einen solchen geheimnisvollen Händler zu erwischen und den geforderten Preis zu bezahlen, gelangst du unter Umständen in den Besitz von Technologien, die normalerweise weder dir noch irgendeinem anderen Spieler über den Weg eigener wissenschaftlicher Forschung jemals zugänglich geworden wären.

BERGBAU-JOINT VENTURES

Du kannst dich mit einem anderen Spieler zusammenschließen, um gemeinsam die Erze eines Planeten vom Orbit aus auszubeuten. Dabei können beide Spieler eigene Bergbau- und Transport-Flotten einsetzen, oder jeder spezialisiert sich auf eine Aufgabe.

Super-Tarner-Rassen können das Verladen von Erzen von fremden Schiffen auf eigene über einen Waypoint-Auftrag automatisieren. Ist der andere Spieler damit einverstanden, handelt es sich um Diplomatie - ist er es nicht, um Piraterie.

LANDSCHAFTSGÄRTNER UND TERRAFORMING VOM ORBIT AUS

Landschaftsgärtner-Rassen können die Planeten anderer Spieler vom Orbit aus terraformen, was einmalige Chancen für die Diplomatie bedeutet - oder für den Krieg. Handelt es sich beim anderen Planeten um den eines Freundes, dann bewirkt dein Terraforming eine Verbesserung der Lebensbedingungen, handelt es sich um den eines Feindes, kann es für dessen Untertanen ziemlich schnell ziemlich ungemütlich dort werden.

Das orbitale Terraforming setzt sofort ein, sobald eine entsprechend ausgerüstete Flotte einen terraformbaren Planeten erreicht; ein entsprechender Waypoint-Auftrag muß nicht extra erteilt werden.

Terraforming zu vermieten

Für orbitales Terraforming sind Flotten mit sog. Orbitalen Adjustern vonnöten. (Eine nähere Beschreibung ist in der Bergbau-Sektion des Technischen Handbuchs zu finden). Landschaftsgärtner beginnen das Spiel mit mindestens einer solchen Flotte.

Orbitales Terraforming ist eine grandiose Methode zur Diplomatie: Als Gegenleistung für neue Technologien, einen Beistandspakt oder einfach als Dankeschön für irgend etwas kannst du deinen Freunden helfen, deren Planeten ein wenig lebenswerter zu gestalten. Diese Vorgehensweise ist dabei

Zu Freunden, Feinden und Neutralen können deine Mitspieler im Spielerbeziehungen-Dialog erklärt werden (drücke F7).

natürlich nur bei solchen Mitspielern sinnvoll, deren eigene Terraformmöglichkeiten schlechter sind als deine. Allerdings wirkt euer jeweiliges TF nicht additiv: Das heißt, du kannst nicht in Zusammenarbeit mit einem Freund einen Planeten weiter terraformen, als es eure jeweilige Technologie einzeln zuließe. Wenn der Planetenbewohner z.B. einen Umweltfaktor um 3% verbessern kann, du denselben Faktor um 5%, so könnt ihr ihn auch gemeinsam nur um 5%, nicht etwa um 8% verbessern.

Das Verschenken der orbitalen TF-Technologie

Um diese nützliche Technologie einem Freund zukommen zu lassen, mußt du nur eine entsprechend ausgerüstete Flotte bei einer seiner Raumstationen verschrotten lassen. Auf diese Art und Weise wird die Technologie für ihn verwendbar wenn er 1.) in der Lage ist, selbst die wissenschaftlichen Vorarbeiten zum Bau entsprechender Geräte zu leisten und er 2.) über Schiffsbaupläne verfügt, die den Einbau von Orbitalen Adjustern ermöglichen. Nur Raumschiffe mit Einbauschächten für Bergbauroboter können entsprechende Geräte tragen.

In diesem Zusammenhang:

Festlegen der Siegbedingungen
Seite 3-8

Das Festlegen von Freunden, Feinden und Neutralen,
Seite 5-11

Flotten Waypoints und Aufträge zuweisen,
Seite 11-1

Rendezvous zwischen Flotten arrangieren,
Seite 10-9

Das Verladen von Fracht,
Seite 14-2

Das Beschleunigen von Materiepackets,
Seite 6-11

Orbitaler Robotbergbau,
Seite 13-3

DAS ERSCHAFFEN VON RASSEN

Bei Stars! gibt es keine überlegeneren Rassen, es gibt nur überlegener Arten zu spielen. Erfahre hier über die Stärken und Schwächen deiner Rassen. Erprobe sie gegen eine Vielfalt von Gegnern und Einstellungen des Universums.





20 DAS ERSCHAFFEN EIGENER RASSEN

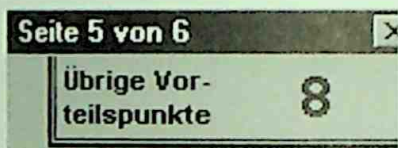
Der Rassengenerator erlaubt dir, eine neue Rasse maßzuschneidern. Hier definierst du ihre Stärken und Schwächen. Der Trick besteht darin, Vorteile und Nachteile so geschickt auszubalancieren, daß du das Maximum aus den zur Verfügung stehenden Vorteilspunkten herausholst. Diese Vorteilspunkte sind die Grundlage der Erschaffung einer neuen Rasse.

DAS AUFRUFEN DES RASSEGENERATORS

Du rufst den Rassengenerator entweder über das Datei (**Rassengenerator**)-Menükommando oder vom Spiel-Setup aus auf. Eine bereits bestehende Rasse kannst mit dem **Datei (Öffnen)**-Menükommando zur Weiterbearbeitung laden.

VORTEILSPUNKTE

Auf jeder Seite des Dialogs gibt ein Kästchen in der oberen, rechten Ecke die momentan noch zur Verfügung stehenden Vorteilspunkte an.



Mit jedem Vorteil, den du aussuchst, wird die Anzahl verfügbarer VPs niedriger. Die Zahl reduziert sich nur wenig für kleine Vorteile, sinkt aber dramatisch für große. Bevor du mit deiner Erschaffung fertig bist, muß der Wert der Vorteilspunkte größer oder gleich Null sein. Ist dieser Wert kleiner als Null (und rot angezeigt), dann mußst du schauen, wie du zurück in den schwarzen Bereich kommst... etwa indem du auf die eine oder andere Stärke verzichtest oder indem du einen weiteren Nachteil auf die gebeugten Schultern deiner Untertanen legst.

Wähle die Eigenschaften deiner Rasse mit Bedacht. Wenn das Spiel erst begonnen hat, lassen sie sich nicht mehr verändern.

SEITE 1: GRUNDSÄTZLICHE EINSTELLUNGEN

Paßwort und Rassenname

Gib deiner Rasse einen Namen und - wenn du willst - ein Paßwort. Dieses Paßwort wird im Rassen-File gespeichert und kann später nur für ein Spiel geändert werden. Für ein anderes Spiel oder um die Rassen-Datei zu laden und anzuschauen, muß wieder das erste Original-Paßwort korrekt eingegeben werden.

Vordefinierte Rassen

Die Auswahl einer vordefinierten Rasse erübrigt sofort jede weitere Arbeit auf den Seiten 2 - 6. Selbstverständlich kannst du trotzdem alle Werte auf diesen Seiten verändern. Die Voreinstellungen sollen nur eine Zeitersparnis darstellen.

Jede vordefinierte Rasse hat ganz bestimmte Stärken und Schwächen, was dann natürlich auch maßgeblichen Einfluß auf Spielstil und Spielstrategie hat.

Mit Hilfe des Raze Rassengenerators kannst du dich über die voreingestellten Attribute der vordefinierten Rassen informieren und eine davon als Grundlage für deine eigene verwenden.

1. Wähle eine vordefinierte Rasse aus.
2. Benütze die Back und Next-Buttons, um zwischen den Seiten zu blättern.
3. Gehe zurück zur Seite 1 und wähle die vordefinierte Rasse, die deinen Vorstellungen am nächsten kommt.
4. Benütze den Rassengenerator für letzte Feineinstellungen.

Weitere Informationen über vordefinierte Rassen sind im Kapitel 21, Vordefinierte Rassen, zu finden.

Weitere grundsätzliche Einstellungen

Restliche Vorteilspunkte – Oberflächen-Mineralien

Für jeden übrigen Vorteilspunkt erhältst du zu Spielbeginn 10kT Mineralien zur sofortigen Verfügung. Dabei bevorzugt Stars! die seltenen Mineralien.

Restliche Vorteilspunkte – Bergwerke

Für jeweils zwei übrige Vorteilspunkte gibt es ein zusätzliches Bergwerk zu Spielbeginn.

Restliche Vorteilspunkte – Fabriken

Für jeweils 5 übrige Vorteilspunkte steht zu Spielbeginn eine zusätzliche Fabrik auf deinem Planeten.

Restliche Vorteilspunkte – Verteidigungsstellungen

Für jeweils 10 übrige Vorteilspunkte erhältst du zu Spielbeginn eine zusätzliche Verteidigungsstellung.

Restliche Vorteilspunkte – Erzkonzentration

Das kleinste Erzvorkommen auf deiner Heimatwelt wird pro 3 übrige Vorteilspunkte um 1% erhöht. Mit der Vergrößerung des Vorkommens wird auch der Abbau dieses Minerals beschleunigt.

Wappen

Wähle dir ein Wappen aus der Auswahl. Damit werden dann auf verschiedenen Anzeigen deine Flotten identifiziert. In einem Multiplayer-Spiel erhältst du u.U. ein anderes als das von dir gewählte Wappen, da ein anderer Spieler bei der Auswahl schneller war.

Achtung: Die Auswahl von Bergwerken, Fabriken oder Verteidigungsstellungen bleibt für Alternative Bewußtseins-Rassen folgenlos und wäre insofern eine sinnlose Verschwendung von Vorteilspunkten.

SEITE 2: HAUPTEIGENSCHAFTEN

Wähle hier das entscheidende Charakteristikum deiner Rasse; jede Auswahl gibt dir eine ganz bestimmte Reihe von Fähigkeiten. Klicke auf die einzelnen Eigenschaften, um genaueres über die jeweiligen Stärken und Schwächen zu erfahren:

Schnelle Pioniere**Start-Bedingungen**

- Die Wachstumsrate der Bevölkerung ist doppelt so hoch, wie auf Seite 4 des Rassengenerators angegeben..
- Ein bewaffneter Aufklärungssatellit
- Drei Mini-Kolonisierungsraumschiffe

Spezielle Raumschiffdesigns

- Mini-Kolonisierungs-Design

20-4 DAS ERSCHAFFEN VON RASSEN

- Meta Morph-Design (absolut flexibel)

Spezielle Triebwerke

- Siedlerglück-Triebwerk -- Warp 6 ohne Treibstoffverbrauch, allerdings nur in Verbindung mit dem Mini-Kolonisierer-Design einsetzbar.

Spezielle Bauteile

- Der Flux-Kondensator erhöht den Schaden, den eigene Strahlenwaffen anrichten, um 20%.

Einschränkungen

- Es können keine Stargates gebaut werden.
- Die Bevölkerung eines Planeten erreicht ihren Höchstwert schon bei der Hälfte der Zahl, die ein Planet normalerweise unterstützen würde.

Super-Tarner

Start-Bedingungen

- Tech Level 5 im Elektronik-Bereich
- Ein Aufklärungssatellit
- Ein Kolonisierungsschiff

Exklusive Raumschiff-Designs

- Rogue-Design
- Tarnkappenbomber-Design

Exklusive Bauteile

- Der Taschendieb-Scanner analysiert die Fracht feindlicher Raumschiffe an der gleichen Raumposition und ermöglicht es so, diese Fracht über den normalen Fracht-Transfer-Dialog (oder den Fracht-Balken) zu klauen.
- Der Chamäleon-Scanner mit einem Scan-Radius von 160/45 und einer 20%igen Tarnwirkung
- Der Räuberbaron-Scanner, der die Fracht feindlicher Schiffe und die Oberflächenkonzentration der Mineralien auf feindlichen Planeten analysieren kann.
- Der Schattenschild mit einer Stärke von 75 und einer 35%igen Tarnwirkung.

- Die Depleted Neutronium-Panzerung mit einer Stärke von 200 und einer 25%igen Tarnwirkung.
- Transport-Tarnung
- Die 85%ige Ultra-Tarnung
- Alle Schiffe und Raumstationen, die von dieser Rasse gebaut werden, haben von vornherein eine Tarneinrichtung mit 75%iger Wirkung.

Exklusive Fähigkeiten

- Super-Tarner können feindliche Minenfelder mit einer um Warp 1 höheren Geschwindigkeit durchqueren, als für den Minentyp im Technischen Handbuch angegeben ist.
- Sie erlangen Forschungsfortschritt durch die Kombination aus Spionage und eigenen Forschungsaufwendungen. Jedem Forschungsbereich kommen dabei Ressourcen in Höhe der Hälfte der durchschnittlichen Aufwendungen aller anderer Rassen in diesem Feld zu.

Kriegsfürst

Start-Bedingungen

- Tech Level 5 im Bereich Waffentechnik
- Tech Level 1 in den Bereichen Antriebstechnik und Energietechnik
- Ein bewaffneter Aufklärungssatellit
- Ein Kolonisierungsschiff

Exklusive Raumschiff-Designs

- Das Kampfkreuzer-Design
- Das Dreadnought-Design

Exklusive Waffen

- Die Gattling Neutrino-Kanone
- Totschläger

Exklusive Fähigkeiten

- Kolonisten sind im Bodenkampf stärker.
- Ein halbes Feld Reichweite Bonus in der Raumschlacht
- Alle Waffen kosten in der Herstellung 25% weniger.

- Erfährt feindliche Raumschiffdesigns gleich beim ersten Scannen.

Begrenzungen

- Kann keine Minenfelder anlegen
- Kann bei Verteidigungsstellungen nur SDI- oder Raketen-Batterie-Technik einsetzen

Landschaftsgärtner

Start-Bedingungen

- Tech Level 1 in den Bereichen Energie-, Waffen- und Triebwerkforschung, Tech Level 6 in der Biotechnologie
- Schiffe mit der Fähigkeit, Planeten vom Orbit aus zu terraformen

Exklusive Bauteile

- Die Retro-Bombe, die feindliche Planeten de-terraformt
- Der Orbitale Adjustierer verändert die Umweltbedingungen eines Planeten vom Orbit aus.

Exklusive Waffen

- Bomben, die feindliche Planeten de-terraformen

Exklusive Fähigkeiten

- Terraforming ist kostenlos und zeitlich limitiert. Alle deine Planeten werden jährlich bis an die Grenze deiner technischen Möglichkeiten geterraformt. Wird der Planet aufgegeben oder von einem feindlichen Spieler erobert, stellen sich wieder die ursprünglichen Umweltwerte ein.

Starke Verteidiger

Start-Bedingungen

- Ein Aufklärungssatellit
- Ein Kolonisierungsschiff

Exklusive Raumschiffdesigns

- Super-Frachtschiff
- Treibstoff-Frachter-Design

Exklusive Bauteile

- Der Croby-Panzerschild mit einer Schildstärke von 60dp plus 65dp Panzerungs-Stärke

- Die Fielded Kelarium-Panzerung mit einer Stärke von 175dp plus 50dp Schildstärke
- Tempofalle 20-Minen - stoppt feindliche Flotten
- Der Störer 10 und der Störer 50 lenken feindliche Torpedos ab.

Exklusive Waffen

- Das Mini-Geschütz mit einer Kraft von 13 und einer Reichweite von einem Feld räumt 208 Minen pro Jahr.

Exklusive Komponenten

- Der Tachyon-Detektor vermindert die Wirkung feindlicher Tarnvorrichtungen um 5%.

Exklusive Fähigkeiten

- Kolonisten verteidigen sich besser.
- Raumschiffe werden schneller repariert.
- Planetare Verteidigungsstellungen kosten 40% weniger.
- Siedler vermehren sich auch an Bord von Raumschiffen entsprechend der Hälfte ihrer regulären Vermehrungsrate.

Einschränkungen

- Waffen kosten 25% mehr als bei anderen Rassen.
- Keine Smart-, Neutronen-, verbesserte Neutronen-, Peerless-oder Annihilator-Bomben.

Gefährliche Minenleger

Start-Bedingungen

- Tech Level 2 in den Bereichen Antriebs- und Bioforschung
- Ein Aufklärungssatellit
- Ein Kolonisierungsschiff
- Zwei Minenleger (einer mit Standard-, einer mit Tempofalle-Minen)

Exklusive Waffen

- Minenverteiler 80, 150, 250 -- Standard-Minen
- Gewichtsinduzierte Minen 100, 230, 400: Diese Minen detonieren an Schiffen mit mehr als 200kT Masse.
- Die Tempofalle 30, 60, 90 Minen stoppen feindliche Flotten.

Exklusive Raumschiffdesigns

- Mini Minenleger -Design
- Super Minenleger-Design

Exklusive Fähigkeiten

- Minenfelder wirken wie nichtdurchdringende Scanner.
- Kann um 2 Warp schneller durch feindliche Minenfelder fliegen, als im Technischen Handbuch für den Minentyp angegeben.
- Kann Standard-Minenfelder fernzünden.
- Minenfelder lösen sich mit einer Geschwindigkeit von 1% pro von dem Feld eingeschlossenen Planeten auf; die Felder aller anderen Rassen haben einen Verlust von 4% pro Planet.
- Erfährt das exakte Design jedes Schiffes, das auf eine seiner Minen aufläuft.

Materiephysiker

Start-Bedingungen

- Tech Level 4 in der Energieforschung
- Zwei abgeschirmte Aufklärungssatelliten
- Ein Kolonisierungsschiff
- Zwei Planeten zu Spielbeginn (außer in einem winzigen Universum)

Exklusive Bauteile

- Materie-Beschleuniger 5, 6, 8, 9, 11, 12, 13
- Materie-Packets mit eingebauten durchdringenden Scannern (Reichweite entsprechend dem Quadrat ihrer Warp-Geschwindigkeit)
- Der Energiedämpfer reduziert den Kampfvorteil feindlicher Schiffe um 4 Punkte.

Exklusive Fähigkeiten

- Materie-Packets sind kleiner und billiger herzustellen.
- Erfährt das genaue Design jeder feindlichen Raumstation, die mit einem Materie-Beschleuniger eines seiner Packets abbremst

- Für Planeten, die ein Materie-Packet empfangen, besteht eine 50%-Chance, daß sich einer seiner Umweltfaktoren um 1% verbessert. Weiterhin existiert für je 100kT nicht abgebremstes Erz eine 0.1%-Chance, daß sich der gesamt Umweltwert des Planeten um 1% verbessert.

Weltraumreisende

Start-Bedingungen

- Zwei Planeten mit 100/250 Stargates (nicht in winzigen Universen)
- Tech Level 5 in den Bereichen Antriebs- und Konstruktionsforschung
- Ein Aufklärungssatellit
- Ein Kolonisierungsschiff
- Ein Zerstörer
- Ein Privateer

Exklusive Raumschiffdesigns

- Stargates mit unbegrenzter Kapazität

Exklusive Bauteile

- Der Antimaterie-Generator funktioniert wie ein 200mg-Treibstofftank und produziert 50mg Treibstoff pro Jahr.

Exklusive Fähigkeiten

- Das Überschreiten der Sicherheitsbegrenzungen von Stargates ist weniger gefährlich für Raumschiffe.
- Stargates kosten 25% weniger.
- Stargates empfangen genaue Daten von allen feindlichen Planeten mit einem Stargate innerhalb der eigenen Reichweite.
- Es können Kolonisten und Erze durch Stargates transportiert werden. Dabei wird das Gewicht der Fracht nicht auf das Flottengewicht angerechnet.

Einschränkungen

- Materiebeschleuniger sind beim Abbremsen von Materiepackets nur halb so effektiv wie angegeben, und sie sind weniger effektiv beim Beschleunigen. Außerdem lösen sich alle Materiepackets unabhängig von ihrer Geschwindigkeit schneller auf.

Alternative Bewußtseinssebene

Exklusive Raumschiffdesigns

- Der Todesstern ist das größte jemals bekanntgewordene Raumstationen-Design.

Exklusive Bauteile

- Das Orbitale Konstruktions-Modul enthält schlagkräftige Waffen, die 2000 feindliche Kolonisten pro Jahr töten können.

Exklusive Fähigkeiten

- Leben auf Raumstationen, nicht auf Planeten
- Raumstationen kosten 20% weniger (nicht kumulativ mit der Nebeneigenschaft Verbesserte Raumstationen).
- Die Bevölkerung kann mit ihren angeborenen Fähigkeiten Bergwerke und Scanner ersetzen.
- Eigene Planeten können mit Bergbau-Raumschiffen ausgebeutet werden.
- Die zahlenmäßige Höchstgrenze der Bevölkerung wird durch die Art der bewohnten Raumstation festgelegt, nicht durch den Planeten.
- Ressourcen werden zusammen mit wissenschaftlichem Fortschritt im Energie-Bereich verfügbar.

Begrenzungen

- Sie können keine planetengebunden Einrichtungen errichten.
- Auf interstellaren Reisen sterben pro Jahr 3% der transportierten Kolonisten in jeder Flotte.

Tausendsassa

Start-Bedingungen

- Tech Level 3 in allen Forschungsbereichen
- Zwei Aufklärungssatelliten
- Ein Kolonisierungsschiff
- Ein mittelgroßer Frachter
- Ein kleines Bergbau-Schiff
- Ein Zerstörer

Exklusive Bauteile

- Satelliten, Fregatten und Zerstörer haben einen eingebauten 2N/N Lichtjahre-Scanner, wobei N = Elektronik-Tech Level x 10.

Exklusive Fähigkeiten

- Startet in allen "Kostet 75% mehr"-Forschungsbereichen mit Tech Level 4, wenn auf Seite 6 die entsprechende Eintragung vorgenommen wird.

SEITE 3: DIE NEBENEIGENSCHAFTEN

Hier siehst du die Nebeneigenschaften deiner Rasse, bzw. stellst sie ein. Vermutlich werden einige darunter sein, die für deine Pläne und Strategien bedeutungslos sind. Jedesmal, wenn du eine Eigenschaft wählst, die dich von irgend etwas abhält, erhältst du als Ausgleich weitere Vorteilspunkte, die du an anderer Stelle (zumindest deiner Meinung nach) sinnvoller einsetzen kannst... oder die du dafür benutzen kannst, dich langsam wieder zur Null-Punkte-Marke hochzuarbeiten, wenn du im roten Bereich bist. Nicht vergessen: Du mußt im schwarzen, positiven Bereich sein, bevor das Programm das Kommando „Beenden“ akzeptiert.

Versuche, deine Nebeneigenschaften so auszusuchen, daß sie deine Haupteigenschaft von Seite 2 perfekt ergänzen.

Verbesserter Treibstoffverbrauch

Deine Schiffe werden 15% weniger Treibstoff verbrauchen, als es die Betriebsanleitung des Antriebs aussagt. Zusätzlich erhältst du das Treibstoff-Mizer-, das transgalaktische Mizer Scoop- und das galaktische Scoop-Triebwerk.

Globales Terraforming

Du kannst gleich von Spielbeginn an die Umweltvariablen eines Planeten bis zu 3% in jede Richtung manipulieren. Im Verlauf des Spiels kommst du in den Besitz neuer Terraform-Techniken, die für andere Spieler nicht verfügbar sind und mit denen du eine Terraform-Leistung von bis zu 30% erreichst. Außerdem benötigt das totale Terraformen weniger Ressourcen.

Fortgeschrittener Robotbergbau

Du erhältst zusätzliche Bergbau-Raumschiff-Designs und bessere Bergbauroboter. Du beginnst das Spiel mit zwei Zwerg-Bergbauschiffen.

Verbesserte Raumstationen

Du erhältst zwei zusätzliche Raumstationen-Designs. Die Ultrastation ist um

einiges größer als normale Raumstationen. Alle deine Raumstationen haben eingebaute Tarnvorrichtungen mit 20% Wirkung und kosten dich 20% weniger in der Anschaffung.

Grundlagenforschung

Deine Rasse vertritt in der Wissenschaft einen ganzheitlichen Ansatz. Nur die Hälfte der von dir zur Verfügung gestellten Güter gehen tatsächlich in das momentane Forschungsfeld; dafür wird ein weiteres Achtel der Gesamtsumme gleichmäßig auf alle anderen Forschungsgebiete verteilt.

Ultimatives Recycling

Wenn du eine Flotte in einer Raumstation verschrottest, recycelst du 90% der Mineralien UND 70% der Güter, die damals bei der Produktion verbraucht wurden. Beim Verschrotten erhältst du 45% der Mineralien und 35% der Güter zurück.

Erztransformation

Du kannst effektiv Ressourcen in Mineralien umwandeln. Eine Einheit Erztransformation transformiert 25 Ressourcen in eine kT jedes Minerals. Ohne diese Nebeneigenschaft braucht man dafür 100 Ressourcen.

Keine Ramscoop-Triebwerke

Du kannst die radioaktiven Hydro-Ramscoop-, subgalaktischen Scoop-, transgalaktischen Scoop-, transgalaktischen Superscoop-, transgalaktischen Mizer Scoop- oder Galaxy Scoop-Triebwerke nicht bauen. Dafür hast du das Interspace-10-Triebwerk zur Verfügung, das ohne Risiko ein Raumschiff auf Warp 10 beschleunigen kann.

Billige Triebwerke

Pro: Alle Triebwerke kosten 50% weniger.

Contra: Deine Triebwerke sind nicht besonders zuverlässig: Wenn du versuchst, mit Geschwindigkeiten schneller als Warp 6 zu fliegen, dann besteht eine 10%-Wahrscheinlichkeit, daß dein Antrieb den Dienst verweigert.

Begrenzter Robotbergbau

Keine Robo-, Robo-Maxi- oder Robo-Super-Bergbauroboter.

Nur einfache Scanner

Du stehen keine durchdringenden Scanner zur Verfügung, mit denen man aus großer Entfernung Planeten-Daten scannen oder Flotten entdecken kann, die sich hinter Planeten verstecken.

Dafür ist der Scan-Bereich aller konventionellen Scanner verdoppelt.

Niedrige Anfangsbevölkerung

Anstatt mit 25.000 Untertanen fängst du das Spiel mit 17.500 (also 30% weniger) an. Das schaut nicht nach einem besonders gravierenden Nachteil aus, kann es aber durchaus sein, wenn man sich überlegt, wie lange es unter Umständen dauern kann, eine niedrige Anfangsbevölkerung wieder zu ergänzen - vor allem, wenn man eine niedrige Wachstumsrate hat.

Bleeding Edge-Technologie

Neue Technologien kosten am Anfang in der Herstellung doppelt soviel; erst wenn in diesem Bereich die nächste Technologie erforscht wurde, fallen die Kosten auf ihr Normalmaß zurück. Die Senkung der Herstellungskosten erfolgt dann um 5% pro neu erforschter Technologie bis zu einer Höchstsenkung von 80%. Ohne diese Nebeneigenschaft betragen die entsprechenden Zahlen 4% und 75%.

Regenerierende Schilde

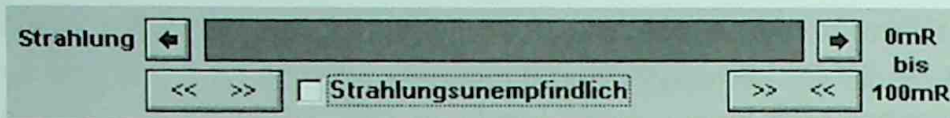
Alle Schutzschilde sind 40% stärker als angegeben. Nach jeder Schlachtrunde regenerieren sich die Schilde um 10% ihrer maximalen Stärke; allerdings haben dafür alle Panzerungen nur 50% der angegebenen Schutzwirkung.

SEITE 4: BEVÖLKERUNGSWACHSTUM

Hier kannst du den ökologischen Lebensbereich deiner Rasse und ihre Wachstumsrate unter optimalen Lebensbedingungen einsehen bzw. einstellen.

Wachstumsbedingungen

Benutze diesen Dialog, um festzulegen, wie tolerant deine Rasse bezüglich der Umweltfaktoren Schwerkraft, Temperatur und Strahlung ist. Für jeden Faktor wird die Toleranzschwelle einzeln eingestellt.



Die Breite des bunten Balkens steht für die Breite der Umwelttoleranz. In Verbindung mit der Position des Balkens innerhalb der Skala werden die tolerierten Extremwerte ersichtlich. Die Zahlen auf der rechten Seite des Balkens zeigen diese Extremwerte in g, Grad Celsius oder Millirem.

Deine Rasse wächst nur auf Planeten mit Werten innerhalb dieses Toleranzbereichs. Auf Planeten mit Werten außerhalb des Toleranzbereichs sterben jedes Jahr einige deiner Kolonisten.

Schwerkraft und Temperatur eines jeden Planeten werden zufällig errechnet, allerdings mit einer gewissen Dominanz des mittleren Skalen-Bereichs. Wenn du also einen dieser Balken von der Mitte wegbewegst, steigen deine Vorteilspunkte, um dich für den Verlust an bewohnbaren Planeten zu entschädigen. Der Strahlungsgrad wird immer und ausschließlich zufällig festgelegt.

Wie man den Toleranzbereich einstellt...

Wenn du auf den  oder  -Button klickst, bewegt sich der gesamte Bereich nach rechts oder links; wenn du dabei die SHIFT-Taste gedrückt hältst, geschieht das in größeren Schritten.

Klicken auf  erweitert den Toleranzbereich, Klicken auf  verkleinert ihn. (Mit gedrückter SHIFT-Taste passiert das ganze in 20%-Schritten).

Extreme Einstellungen

Contra: Je extremer deine Einstellungen sind, desto weniger Planeten werden im Spiel für eine Besiedlung durch deine Kolonisten geeignet sein.

Pros: Du bekommst zusätzliche Vorteilspunkte. Außerdem haben Planeten mit extremen Umweltbedingungen auch extrem große Vorkommen an einem oder mehreren Mineralien

Immunität



Wenn du **xxx-unempfindlich** ankreuzt, brauchst du dich um den entsprechenden Umweltfaktor nicht weiter kümmern. Das ist verdammt teuer und zwingt dich, als Ausgleich eine ganze Menge Nachteile auszuwählen, um deine Vorteilspunkte-Bilanz wieder auf Null zu bringen. Wenn du Immunität auswählst, wird der Umweltfaktor irrelevant und verschwindet. Wenn du in einem Bereich immun bist, dann solltest du auf Globales Terraforming verzichten: Im Spiel kannst du dann gezielt in den Terraforming-Sektoren forschen, die dir nützen. Wenn du bezüglich aller drei Faktoren immun bist, kannst du auf Terraforming komplett verzichten.

Übrigens: Immunität ist nicht gleichbedeutend mit der Ausweitung des Toleranzbereichs auf das gesamte Spektrum; bei Immunität wird jeder Wert als 100% ideal betrachtet (im Hinblick auf die Wachstumsrate). Bei einem wohl ausgeweiteten Toleranzbereich zählt nur der Mittelwert. Die äußersten Werte zählen im Hinblick auf das Ideal dann nur 0%.

Maximales Bevölkerungswachstum

Max. Bevölkerungswachstum pro Jahr: 15%

Hier kannst du das maximale Bevölkerungswachstum deiner Rasse auf einen Wert zwischen 1% und 20% pro Jahr einstellen. Entsprechend diesem Wert wächst deine Bevölkerung, bis sie einen Wert von 100% hat. Ist der Planet bzgl. seiner Umweltbedingungen für deine Rasse weniger als 100% wert, so fällt die Wachstumsrate proportional.

Ein Beispiel:

Max. Bevölkerungswachstum pro Jahr: 10%

Wenn du gegenüber einem Umweltfaktor immun bist, dann ist jeder Planet, den du erforschst, bezüglich dieses Faktors 100%ig ideal für dich. Immunität ist allerdings teuer. Du wirst dir eine Menge Nachteile aufhalsen müssen, um die Summe deiner Vorteilspunkte wieder in den positiven Bereich zu bringen.



Ein Klick auf 'Wert' auf der Informationsleiste zeigt für Demski folgendes an:

Deine Bevölkerung auf Demski beträgt 2500. Demski unterstützt eine Bevölkerung von bis zu 15000 Kolonisten. Deine Bevölkerung auf Demski wird pro Jahr um bis zu 1.50% wachsen.

Deine Untertanen beschließen, den nahegelegenen Planeten Demski zu besiedeln, einen ungemütlichen Felsbrocken mit einem Wert von 15%.

Wenn deine Rasse schnell wächst, mußt du dir über die Effektivität in deinen Fabriken keine Gedanken machen: Stelle die Werte so ein, daß deine Leute wenige und teure Fabriken bauen; die Vorteilspunkte, die du so gewinnst, kannst du an anderer Stelle sinnvoller verbrauchen.

Aufgepaßt: Wenn du in einem oder mehreren Bereichen Immunität „kaufst“ und gleichzeitig den Vorteil des globalen Terraformings in Anspruch nimmst, dann hast du zumindest einen Teil deiner Vorteilspunkte verschwendet, die für den Vorteil verschwunden sind.

SEITE 5: DIE ARBEITSLEISTUNG DEINER RASSE

Mit dieser Kontrolle erhöhst oder senkst du Einatellungen

Eine Ressource wird jährlich für je 1000 Kolonisten erzeugt.

Stelle hier ein, wie effektiv deine Leute auf allen deinen Planeten ihre Bergwerke und Fabriken betreiben... oder schau dir die entsprechenden Werte einfach nur an.

Wenn du dir nicht sicher bist, ob das Herauf- oder Herabsetzen eines Wertes für dich vorteilhaft ist, dann behalte einfach die Anzeige deiner Vorteilspunkte im Auge. Wenn der Wert steigt, hast du deiner Rasse gerade einen weiteren Stein in den Weg gelegt, sinkt er, hast du dir einen Vorteil „eingekauft“.

Seite 5 von 6

Übrige Vor-
teilspunkte

8

Wenn deine Rasse schnell wächst, mußt du dir über die Effektivität in deinen Fabriken keine Gedanken machen: Stelle die Werte so ein, daß deine Leute wenige und teure Fabriken bauen; die Vorteilspunkte, die du so gewinnst, kannst du an anderer Stelle sinnvoller verbrauchen.

Wenn du nicht vorhast, viele Bergwerke zu bauen, oder einfach noch Vorteilspunkte übrig hast, dann solltest du in Betracht ziehen, die Produktivitätsrate deiner Bergwerke zu erhöhen. Das hat KEINEN Einfluß auf die Geschwindigkeit, mit der die Erzkonzentration auf deinen Planeten abnimmt. Deine Bergleute holen dann nur mehr Erz aus einer bestimmten Menge Felsen, als die von Mitspielern mit einer niedrigeren Produktivitätsrate. Das kann dir einen Spielvorteil verschaffen, wenn dein Mitspieler mehr Bergwerke als du betreibt, ist dafür aber weniger effektiv: Seine Erzvorkommen nehmen schneller ab. Die Abnahme der Erzvorkommen ist nur von einer Variablen abhängig: der Anzahl der Bergwerke auf einem Planeten zusammen mit der Anzahl der Jahre, die sie dort 'rumstehen.

Aber bedenke: Wenn der Wert der Erzkonzentration bei dir und einem Mitspieler auf 1 heruntergegangen ist, hast du ihm gegenüber keine Vorteile mehr, eher sogar Nachteile. Wenn du allerdings gute Fabriken hast, die wie verrückt Ressourcen produzieren, dann kannst du den Nachteil niedriger Erzkonzentration leicht durch Erztransformation ausgleichen.

Aber das waren nur Vorschläge - entwickle eine eigene Strategie, wenn sie deinen Wünschen besser entgegenkommt.

Als nächstes wirst du deine Forschungsausgaben einstellen.

SEITE 6: FORSCHUNGS-AUSGABEN

Stelle hier ein (oder überprüfe), wie effektiv deine Wissenschaftler Ressourcen in Forschungsergebnisse umsetzen. Alle Änderungen spiegeln sich in der Anzeige deiner Vorteilspunkte wieder.

Die Auswahl von „**Kostet 75% mehr**“ erhöht die Anzahl verfügbarer Vorteilspunkte.

Die Auswahl von „**Kostet 50% weniger**“ setzt die Anzahl herunter.

Wenn du die Haupteigenschaft Alternative Bewußtseinseben wählst, sind die meisten dieser Einstellungen inaktiv: Die Alternativen können keine Einrichtungen auf Planeten bauen.

Wenn du „ Alle '**Kostet 75% mehr**'-Forschungsfelder beginnen mit Tech 4“ markierst, dann profitierst du um so mehr, je mehr Forschungsbereiche 75% extra kosten, da diese Option nur einmal pauschal Vorteilspunkte kostet.

BEENDEN

Wenn du auf **Beenden** klickst, wird Stars! dich auffordern, die neue Rasse abzuspeichern (als Suffix wird .r1 vorgeschlagen). Dabei handelt es sich nur um einen Vorschlag - du kannst einem Rassenfile jeden beliebigen Namen zuteilen. Wenn du eine bestehende Rasse bearbeitest, wirst du aufgefordert, sie unter dem bestehenden Namen zu speichern oder einen neuen einzugeben.

Wenn du die Tausendsassa-Haupteigenschaft gewählt hast, dann startest du in allen Bereichen mit Tech Level 4.

21 VORDEFINIERTER RASSEN

SStars! stellt einige vordefinierte Rassen zur Verfügung, die ohne weitere Veränderungen für ein Spiel oder als Grundlage für weitere selbstdefinierte Rassen dienen können. Jede dieser Rassen zeichnet sich durch bestimmte Stärken und Schwächen aus, die entscheidend für eine bestimmte Spielstrategie sein können. Die Erläuterungen zu den einzelnen Rassen in diesem Kapitel werden ergänzt durch Informationen, die im Rassengenerator eingesehen werden können.

ANTETHEREALS

Aussehen

CGroße Stirn, lange, dreckige Krallen, ausgebeulte Hosen.

Sozialverhalten

SSchnell wachsende, grundsätzlich friedfertige Bevölkerung; gute Leistungen in der Forschung und im Bergbau.

Optimale Größe/Optimaler Schwierigkeitsgrad

AAnder als alle anderen Rassen bringen die Antethereals ihre besten Leistungen in einem kleinen Universum mit leichtem oder mittelschwerem Schwierigkeitsgrad. In einem großen Universum (unabhängig vom Schwierigkeitsgrad) oder in einem mittelgroßen Universum mit schwerem Schwierigkeitsgrad bekommen sie ernsthafte Probleme.

Stärken

SSchnelles Bevölkerungswachstum. Forschung ist bei den Antethereals billiger als bei den meisten anderen Rassen. Sehr effizient arbeiten sie bei der Produktion und beim orbitalen Bergbau. Außerdem können sie von Spielbeginn an verheerende Minenfelder anlegen.

Den Rassengenerator rufst du auf, indem du Rassengenerator aus dem Datei-Menü wählst.

Weitere Informationen zu den Eigenschaften einer Rasse findest du im Kapitel 20, Das Erschaffen von Rassen.

Schwächen

Niedrige Toleranz gegenüber feindlichen Umweltbedingungen - die Antethereals finden nur wenige Planeten, die für eine Besiedlung geeignet sind. Fortschrittliche Kriegstechnologie und leistungsfähige Scanner stehen ihnen nicht zur Verfügung. Ihre Antriebstechnologie ist manchmal unzuverlässig.

Strategie-Empfehlung

Versuche schnell, defensive Raumschiff-Modelle, Distanzwaffen, schnelle Triebwerke und Schiffe mit großer Lade-Kapazität zu entwickeln.

Baue mit Hilfe der Auto-build-Funktion zunächst Fabriken, dann Bergwerke, anschließend wieder Fabriken.

Erforsche den Weltraum so schnell wie möglich.

Lege von Anfang an sich überschneidende, kleine Minenfelder an, die du dann explodieren lässt, wenn ein ahnungsloser Feind den großen Fehler macht, hineinzufliegen.

Produziere Bergbau-Raumschiffe und Frachter, die du mit Ramscoop-Triebwerken ausstatten solltest, um den Treibstoffverbrauch zu optimieren und die Geschwindigkeit zu maximieren.

Konzentriere dich ganz auf ferngelenkten Bergbau. Als Antethereal wird dir eine 'grüne' Strategie wenig nutzen. Vom Orbit aus kannst du die Planeten ausbeuten, die für dich nicht besiedelbar sind. Schaffe die Erze anschließend mit deinen Frachtern zu bewohnten Welten. Benutze die Bergbau-Flotten selbst als Waypoints, damit die Frachter ihnen folgen, wenn sie den Planeten wechseln.

Verteidige deine Bergbau-Schiffe mit unbemannten Kampf-Sonden, um deinen Feinden die Kolonisierung des Planeten und Angriffe auf deine Schiffe zu erschweren. Diese Kampf-Drohnen sollten aber nicht in die Bergbau-Flotte selbst integriert werden. Verteidige auch deine Frachter mit bewaffneten Eskorten.

Bearbeite bewohnbare Planeten schon einige Runden vor ihrer Besiedlung mit Bergbau-Robotern. Wenn diese Roboter ihre Mineralien auf der Planetenoberfläche abladen, dann haben die Kolonisten bereits bei der Ankunft größere Vorräte zur Verfügung.

Versuche, durch einen großen Vorsprung in der Forschung zu gewinnen. Da du dich vor allem mit Bergbau beschäftigst, solltest du versuchen, die größtmöglichen, besten und effizientesten Bergbau-Roboter zu bauen.

Stelle außerdem fortschrittliche Distanzwaffen her. Vermeide direkte Auseinandersetzungen und baue nur so viele Kriegsschiffe, wie du zur Verteidigung brauchst.

MENSCHEN

Aussehen

Dünne Haut, rudimentäre Sinnesorgane, ausgezeichnete Fettspeicherfähigkeit.

Sozialverhalten

Überschätzt. Eine absolut durchschnittliche Rasse ohne besondere Stärken oder Schwächen. Menschen können ein defensives Spiel mit dem Ziel, die Gegner durch großes Bevölkerungswachstum und schnelles Wirtschaftswachstum zu schlagen, genauso gut spielen wie ein offensives Spiel mit dem Ziel, die Kontrahenten mit militärischen Mitteln zu vernichten.

Optimale Größe

Menschen finden sich in einem Universum jeder Größe ganz gut zurecht.

Stärken

Schnelles Bevölkerungswachstum, recht gute Anpassungsfähigkeit an lebensfeindliche Umwelten. Menschen beginnen das Spiel mit vielen Raumschiffen. Die Menschen haben keine schwerwiegenden Schwächen...

Schwächen

...allerdings auch keine besonderen Stärken. Und sie sind verdammt langweilig.

Strategie-Empfehlung

Versuche, die Eigenheiten deiner Gegner herauszufinden, um dann zielgerichtet auf sie zu reagieren. Mit Hilfe menschlicher Anpassungsfähigkeit sollte es möglich sein, es mit (fast?) allen Gegnern aufzunehmen.

INSECTOIDS

Aussehen

Partielles Außenskelett; die männlichen Insectoids bevorzugen eine nach vorne gebeugte Haltung, die Weibchen bilden nach der ersten Paarung ein peitschenartiges Sexualorgan aus.

Sozialverhalten

Grundsätzlich asozial. Insectoids werden wegen ihres zusätzlichen Organs, das von Zeit zu Zeit ein ätzendes Gas ausstößt, selten zu Partys eingeladen.

Lieblingsspeise

Zellulose und allerlei Unrat.

Optimale Größe

Ein großes Universum: Die Insectoids brauchen einige Zeit, um größere Bevölkerungszahlen zu erreichen und um schlagkräftige Waffen zu entwickeln.

Stärken

Die temperaturunempfindlichen Insectoids sind ausgezeichnete Kämpfer mit ausgezeichneten Kriegsschiffen und überlegener Angriffstechnik. Forschung im Bereich Waffen und Energie ist billig. Die Fabriken der Insectoids arbeiten überdurchschnittlich gut. Die Insectoids bauen billige Raumstationen. Ihre Schutzschilde laden sich während der Schlacht wieder auf.

Schwächen

Für eine Besiedlung durch die Insectoids sind nur Planeten mit Schwerkraft und Strahlung am äußersten Ende der Skala geeignet. Diese Rasse verfügt nur über einige wenige Panzerungen, und selbst diese Panzerungen haben nur die halbe Stärke. Ihre Antriebstechnologie ist unzuverlässig. Frachter-Transport-Routen einzurichten ist teuer. Die Terraforming-Forschung ist bei den Insectoids nicht billig.

Strategie-Empfehlung

Die größten Chancen hast du wahrscheinlich, wenn du versuchst, schneller als deine Konkurrenten zu produzieren und sie gleichzeitig vehement angreifst. Baue schnelle Kriegsschiffe und Kolonisten-Schiffe. Da die Besiedlung selbst aber nur langsam verläuft, solltest du gleichzeitig nach nahen Planeten mit reichen Erzvorkommen suchen, die du dann mit Hilfe von Bergbau-Schiffen ausbeuten kannst. Sei aggressiv gegenüber deinen Nachbarn... und gegenüber deren Nachbarn.

NUCLEOTIDS

Aussehen

Erinnern an einen Baumstumpf mit attraktiven Beinen, aber entschieden zu vielen Augen. 12 verschiedene Arten von Drüsen scheiden eine Menge obskurer Flüssigkeiten aus.

Sozialverhalten

Eher gesellige, aber gleichzeitig doch angriffslustige Wesen. So schwer es auch sein mag, dem Drang zu widerstehen: Stecke deine Finger lieber nicht in ihre diversen Körperöffnungen!

Optimale Größe

Mittelgroßes oder großes Universum. Die Nucleotids haben dann Zeit, sich zu vermehren und vor dem Zusammentreffen mit anderen Rassen die notwendige Technik zu entwickeln.

Stärken

Diese Rasse kann fast jeden Planeten besiedeln. Die Leistungen der Nucleotids im Bereich des raumschiffgestützten Bergbaus sind wirklich exzellent. Sie sind gute Kämpfer und bauen robuste Raumstationen. Außerdem können sie sich ihren Kontrahenten gut getarnt nähern und ihnen wertvolle Mineralien stehlen.

Schwächen

Die Nucleotids vermehren sich sehr, sehr langsam. Beim Errichten und Betreiben von Fabriken sind sie unterdurchschnittlich. Ihre Forschungsleistungen sind abgrundtief schlecht.

Strategie-Empfehlung

Expandiere so schnell, wie es dein langsames Bevölkerungswachstum zuläßt. Vermeide direkte Konfrontationen so lange wie nur irgend möglich. Konzentriere dich ganz darauf, deinen Herrschaftsbereich zu vergrößern.

RABBITOIDS

Aussehen

Die Rabbitoids ähneln den Menschen... bis auf diese eine Sache.

Sozialverhalten

Eine friedfertige, schnell wachsende Rasse, die sich gerade zu den Sternen aufschwingt.

Lieblingsspeise

Genau diese eine Sache. Sie ernten sie, verspeisen sie und bauen sie dann wieder an. Niemand hat die Rabbitoids jemals etwas anderes essen sehen.

Optimale Größe/Optimaler Schwierigkeitsgrad

Die Rabbitoids finden sich überall zurecht.

Stärken

Keine der anderen vordefinierten Rassen wächst dermaßen schnell. Nur die Menschen kommen gerade so in die Nähe dieser Wachstumsraten. Dank ihrer Toleranz gegenüber den Umweltbedingungen und aufgrund ihrer außerordentlichen Terraforming-Kapazitäten können sich die Rabbitoids schnell verbreiten. Ihre Faulheit bei der Produktion von Gütern wird durch die höheren Bevölkerungszahlen fast wieder ausgeglichen.

Die Rabbitoids betreiben ihre Fabriken und Terraform-Einrichtungen effizient. Sie starten mit Tech 5 im Bereich Antriebstechnik und Konstruktion, wodurch ihnen von Anfang an schnelle Triebwerke und fortschrittliche Raumschiff-Designs zur Verfügung stehen. In großen Universen fällt es ihnen aufgrund einer ausgezeichneten Stargate-Technologie leichter, ihre Raumschiff-Flotten zu bewegen.

Schwächen

Keine guten Bergwerksbetreiber. Ihre Scanner-Technologie ist schlecht.

§Strategie-Empfehlung

§Seid fruchtbar und mehret euch! Aufgrund dieser Anpassungsfähigkeit an die Umwelt und mit Hilfe ihrer Terraforming-Technik können die Rabbitoids ein nettes Stückchen Universum besiedeln.

§SILICANOIDS

▲Aussehen

■Die Silicanoids erinnern an Haufen tausender, sich bewegender Quarzkristalle. Sie zeigen sich ganz zufällig bei ihrem Auf- und Abtauchen an der Oberfläche. Wenn sich die Silicanoids schnell bewegen, erzeugen sie ein Geräusch, als würde man mit den Fingernägeln über eine Tafel kratzen. Dabei hinterlassen sie eine mikrofein glitzernde Staubspur.

!Sozialverhalten

▲Als lebendes Schmirgelpapier sind die Silicanoids unempfindlich gegenüber allen Umwelteinflüssen. Sie können daher jeden Planeten besiedeln, vermehren sich aber langsam und forschen noch viel langsamer. Planeten sind für sie reine Gebrauchsartikel: Wenn du Planeten verlierst, dann suchst du dir einfach woanders neue Planeten.

■Lieblingsspeise

■Kies.

■Optimale Größe/Optimaler Schwierigkeitsgrad

Die Silicanoids sind besser in einem mittelgroßen und am besten in einem großen Universum, wobei der jeweilige Schwierigkeitsgrad keine Rolle spielt.

■Stärken

Immun gegenüber allen Umweltbedingungen kann diese Rasse jeden Planeten besiedeln. Die Silicanoids sind schnell bei der Güterproduktion, außerdem verfügen sie über zusätzliche Ramscoop-Triebwerke. Sämtliche Antriebe benötigen im Vergleich zu den anderen Rassen weniger Treibstoff. Das hochflexible und kampfkraftige Metamorph Raumschiff-Design steht nur ihnen zur Verfügung.

Schwächen

Langsames Bevölkerungswachstum mit der Folge, daß die Silicanoids nicht zu viele Planeten auf einmal besiedeln können. Schlechte Forschung verhindert einen explosiven Blitzstart.

Strategie-Empfehlung

Verschwende deine Zeit nicht mit Aufklärungssonden. Baue Mini-Kolonisierungs-Schiffe, belade sie und besiedle alle Planeten, die du finden kannst. Bevorzuge dabei die Planeten mit den reichsten Erzvorkommen. Aber transportiere nicht zu viele Leute auf einmal weg, denn dann bleibst du auf dünn besiedelten Planeten sitzen, die eine leichte Beute für die anderen sind.

Wenn das Universum groß ist, hast du bei deinem ersten Kontakt mit deinen Gegnern schon viele Planeten besiedelt.

Ferngesteuerten Bergbau brauchst du nicht, weil du jeden Planeten besiedeln und vor Ort ausbeuten kannst.

Produziere Fabriken, anschließend Bergwerke und dann wieder Fabriken... so lange, bis du eine bessere Produktionsstrategie findest.

Baue Raumstationen, sobald du die notwendigen Materialien hast.

Baue große Bomber, um die Planeten deiner Gegner für eine Besiedlung freizumachen.

Baue defensive Flotten, die in der Nähe deiner Planeten kreisen und deine Gegner von schnellen Bomber-Angriffen abhalten.

22 DIE ALTERNATIVE BEWUSSTSEINSEBENEN-RASSE

Obwohl Alternative Bewußtseinsebene eigentlich wirklich nur ein weiteres primäres Rassenmerkmal ist, hat dieses Merkmal so weitreichende Konsequenzen, daß ein eigenes Kapitel angebracht erscheint.

BEVÖLKERUNG UND WACHSTUM

Die Alternative Bewußtseinsebenen-Rasse besteht aus hochentwickelten Lebensformen reiner Energie. Ihre Mitglieder haben einen höchst fragilen „Körper“, der schon von der geringsten Gravitation wie dünnes Papier zerknittert wird. Als Konsequenz daraus lebt diese Rasse inzwischen ausschließlich in Raumstationen und kontrolliert ihre Planeten vom Orbit aus. Dennoch beeinflussen die Umweltbedingungen auf den Planeten die Wachstumsrate dieser Rasse, da sie letztendlich Ausdruck äußerer Einflüsse wie der Sonneneinstrahlung sind, die natürlich auch auf diese Rasse einwirken. Die Bevölkerungsanzahl wird durch die Kapazität der verwendeten Raumstationen begrenzt, reicht also von 250,000 auf kleinen Starter-Kolonien bis zu 3,000,000 auf Todessternen. Diese Lebensweise hat einen gravierenden Nachteil: Wird die Station zerstört, sind auch der Planet und die gesamte Bevölkerung verloren.

SCANNER

Alternative Bewußtseinsebenen-Kolonisten betreiben ihre Scanner von den Raumstationen aus; sie decken mit ihnen einen Scan-Radius gemäß folgender Formel ab:

Scan-Radius = Wurzel aus (Bevölkerungszahl / 10)

Auf Ultra-Stationen und Todessternen ist dann Ausrüstung verfügbar, mit der auch durchdringende Scans halber Reichweite möglich sind, außer das sekundäre Rassen-Merkmal. Nur einfache Scanner wurde ausgewählt.

FABRIKEN

Da die Rasse aufgrund ihrer Lebensweise auch keine Fabriken betreiben kann, berechnet sich die Menge der jährlich verfügbaren Produkte gemäß folgender Formel:

22-2 DAS ERSCHAFFEN VON RASSEN

Produkte = Wert d. Lebensbedingungen * Wurzel aus (Bevölkerungszahl * / Effizienzkoeffizient).

Der Effizienzkoeffizient wird im Rassengenerator Wizardspezifiziert. Er steigt mit dem Forschungsstand im Bereich Energie.

BERGBAU

Die Jungs und Mädels (?) können natürlich auch nicht unter Tage arbeiten. Sie benützen ihre telekinetischen Kräfte, um sich einen jährlichen Vorrat an Mineralien zu organisieren:

Bergbauleistung = Wurzel aus (Bevölkerungszahl/10)

Da sie ihre Planeten nicht wirklich bewohnen, gibt es nichts, was sie davon abhalten könnte, sie mit Bergbau-Schiffen auszubeuten.

VERTEIDIGUNGSSTELLUNGEN

...können sie auch nicht bauen. Da sie nur in ihren Raumstationen leben (oder sterben), haben Verteidigungsstellungen keine Bedeutung für sie. Dafür kann man ihre Planeten auch nicht bombardieren - weder mit Bomben noch mit Materiepackets.

Ihre beste Verteidigung sind gute Panzerungen und Waffen für die Raumstationen und Minenfelder.

RAUMSTATIONEN

Raumstationen kosten für die Alternativen 20% weniger als für alle anderen Rassen (Diese Eigenschaft wird durch das sekundäre Rassen-Merkmal Verbesserte Raumstationen nicht weiter verbessert). Außerdem können nur sie den Todesstern bauen - das größte und unangenehmste Ding, das im Himmel rumhängen kann.

KOLONISIERUNG

Die Alternativen können keine normalen Besiedlungsmodule bauen, sondern nur die teureren orbitalen Gegenstücke. Diese können nur mit Kolonisierungsschiffen transportiert werden, besitzen dafür aber eine nette Bombardement-Funktion, um lästige, gegnerische Start-Kolonien loszuwerden. (Das orbitale Modul tötet pro Jahr 2000 gegnerische Siedler).

Leider sterben jedes Jahr 3% aller alternativen Siedler während interstellarer Reisen.

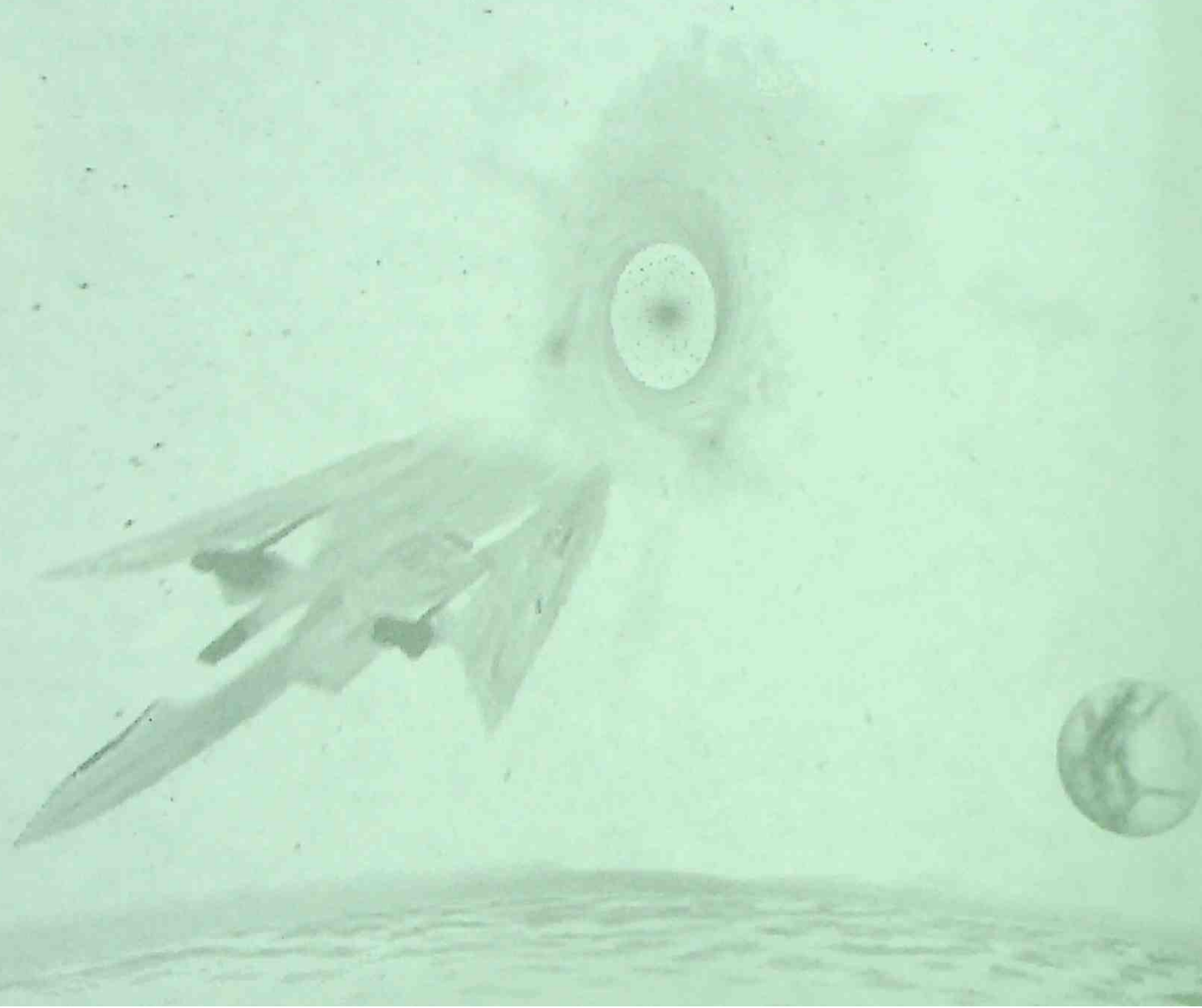
Die Alternativen können keine Siedler mit einem Kampfauftrag auf andere Planeten schicken.

DIE GEHEIMNISSE VON STARS!

Geheimnis=MC2
Ein Herrscher muß alles wissen.



DIE GEHEIMNISSE VON STARS!



23 DIE GEHEIMNISSE DER RAUMSCHLACHT

Im folgenden einige Informationen zum besseren Verständnis der Handlungsweise von Flotten in Raumschlachten, die dir beim Planen von Kampfstrategien nützlich sein können.

ÜBER DAS KAMPF-BOARD

Das Kampf-Board ist das Gitter, das du im Kampf-Rekorder siehst. Die Flotten sind als Tokens über das Board verteilt, wobei jedes Token für eine Menge von Schiffen gleicher Bauart steht. Die einzelnen Tokens bewegen sich gemäß ihrem Kampfplan über das Board und versuchen, gegnerische Schiffe anzugreifen. Dabei kann jede Position im Gitter beliebig viele Tokens enthalten.

Raumschlachten dauern bis zu 16 Züge lang. In jeder Runde bekommt jede Schiffsart (repräsentiert durch ein Token) die Gelegenheit, sich zu bewegen und zu feuern.

Jede Runde hat drei Teile:

Als erstes zielt jede Schiffsart auf diejenigen feindlichen Schiffe, die den Spezifizierungen im eigenen Angriffsplan am besten entsprechen.

Als nächstes bewegen sich alle Schiffe; zuerst die schwersten, als letztes die leichtesten. Die Schiffsgewichte verändern sich von Runde zu Runde in einem Rahmen von 15%, damit Schiffe, die fast gleich schwer sind, die Möglichkeit haben, sich in der nächsten Runde als erstes zu bewegen. Alle Raumschiffe, die sich in dieser Runde 3 Felder weit bewegen können, bewegen sich ein Feld weiter, dann tun diejenigen Schiffe, die sich (noch) 2 Felder bewegen können, dasselbe, und als letztes bewegen sich die Schiffe, die nur (noch) ein Feld ziehen dürfen.

Als letztes werden die Waffen abgefeuert, zuerst von den Schiffen mit dem höchsten Angriffsvorteil.

PANZERUNGEN, SCHILDE UND SCHÄDEN

Lies diesen Abschnitt zusammen mit dem folgenden über Waffen für ein besseres Verständnis der Wechselwirkungen zwischen Panzerungen, Schilden und bestimmten Waffen.

Panzerungen und Schilde

Alle Raumschiffmodelle haben einen Grundwert für Panzerung. Zusätzliche Panzerungen erhöhen diesen Wert.

Bevor die Panzerung eines Schiffes Schaden nimmt, müssen erst die Schutzschilde durchbrochen werden. In einem Token ergänzen sich die Schilde. Wenn in deiner Flotte z.B. 20 Sonden mit einer einzelnen Schildstärke von 20 versammelt sind, so hat sie eine gemeinsame Schildstärke von 400, die erst überwunden sein muß, bevor eine der Sonden beschädigt wird –außer, dein Gegner verwendet Torpedos. Torpedos beschädigen die Panzerung und die Schilde; beide Werte werden bei jedem erfolgreichen Angriff vermindert.

Die Schilde arbeiten zu Beginn jeder Schlacht mit voller Stärke, das heißt: Wenn du in einer Runde eine Schlacht beendest und dich in der nächsten schon in eine neue stürzt, arbeiten deine Schilde wieder mit voller Kraft. Wenn du das Rassenmerkmal Regenerating Shields besitzt, laden sich die Schilde in der Schlacht zu Beginn jeder Runde auf 10% ihres Grundwertes auf.

Wenn du Strahlen-Waffen verwendest und der Schaden, den dein Token zufügen kann, höher ist als notwendig, um das gegnerische Schiff zu zerstören, wird der Restwert für weitere feindliche Tokens an der gleichen Position verwendet, begrenzt allerdings durch die Anzahl der Schiffe im angreifenden Token. Wenn z.B. ein Token 1000 dp Schaden zufügen kann, das erste Ziel nach 500 Schadenspunkten zerstört ist und an der gleichen Position 10 weitere Tokens, jeweils mit einer Panzerung von 150 dp, liegen würden, so würden 3 von ihnen zerstört werden; ein viertes erlitt einen Schaden von 33%. Wären diese zehn Schiffe jedoch ein einziger (mit zehn Schiffen) gewesen, so wären zwar auch 3 Schiffe zerstört worden, doch die restlichen 7 Schiffe hätten nur einen Schaden von weniger als 5% erlitten. Hätten die Schiffe eine 100 dp-Panzerung und 50 dp-Schilde besessen und wären sie in einem Token zusammen gewesen, dann hätten die Schilde die gesamte Angriffskraft absorbiert und kein Schiff wäre zerstört worden. Als einzelne Tokens hätten die drei zerstörten Schiffe mit keiner Panzerung-Schild-Kombination den Angriff überlebt.

Schäden

Sollten Schiffe zerstört worden sein, so werden die restlichen Schadenspunkte gleichmäßig auf alle Schiffe in einem Token verteilt.

Innerhalb einer Raumschlacht wird ein einzelner Schadenswert für jedes Token berechnet. Stars! speichert die Anzahl der beschädigten Schiffe und den einzelnen Schaden.

Der Schaden wird so angezeigt: A @ S%, wobei A die Anzahl der beschädigten Schiffe innerhalb eines Token anzeigt und S die Schadenshöhe. 10@33% z.B. besagt, daß in diesem Token 10 Schiffe zu 33% beschädigt sind.

Mehr über die von Strahlenwaffen und Torpedos angerichteten Schäden erfährst du im Abschnitt über Waffen und andere Kampfausrüstung.

WAFFEN UND KAMPFAUSRÜSTUNG

Dieses Kapitel verhilft dir zusammen mit dem vorangegangenen zu einem besseren Verständnis der Wechselwirkungen zwischen Panzerungen, Schilden und bestimmten Waffen.

Waffen und Raumstationen

Alle auf Raumstationen montierten Waffen haben eine um ein Feld erweiterte Reichweite.

Strahlenwaffen

Strahlenwaffen treffen ihr Ziel immer, doch nimmt ihre Schadenswirkung für jedes Feld über ihre optimale Reichweite hinaus um 10% ab. So würde eine Waffe, die einem Schiff im gleichen Feld 100 dp Schaden zufügen könnte und eine maximale Reichweite von 3 Feldern hat, einem Schiff zwei Felder weiter nur noch 94 Schadenspunkte zufügen. Strahlenwaffen beschädigen immer zuerst die Schutzschilder des Gegners, erst nach deren Zerstörung die Panzerung selbst.

Wenn der Strahlenangriff mehrerer Schiffe in einem Token ein gegnerisches Token zerstört, richtet sich die restliche Zerstörungskraft gegen andere feindliche Tokens im gleichen Feld. Die Zahl der angegriffenen Tokens ist jedoch begrenzt durch die Zahl der Schiffe im angreifenden Token.

23-4 DIE GEHEIMNISSE VON STARS!

Die folgenden Informationen sollen zu Vergleichszwecken dienen. Näheres über eine bestimmte Waffe erfährst du im Technischen Handbuch.

Normale Strahlenwaffen

Schaden: 10 - 430 dp

Reichweite: 1 - 3 Felder

Angriffsvorteil: 5 - 9

Lokale Waffen

Schaden: 90 - 600 dp

Reichweite: Auf das eigene Feld begrenzt

Angriffsvorteil: 12

Gatling-Waffen

Schaden: 13- 200 dp

Reichweite: 2 Felder

Angriffsvorteil: 12-13

Diese Waffen sind doch außerordentlich schlagkräftig, da sie jedes feindliche Token bei jedem Schuß treffen. Außerdem können sie Minen räumen als hätten sie eine Reichweite von 4.

Schildbrecher

Schaden: 82 - 541 dp

Reichweite: 3

Angriffsvorteil: 14

Diese Waffen mittlerer Reichweite sind sehr schlagkräftig, allerdings nur gegen Schutzschilde. Sie haben keinen Effekt auf Panzerungen. Da sie einen höheren Angriffsvorteil haben, können sie feindliche Schutzschilde ausschalten, bevor deine anderen Waffen feuern.

Schildbrecher können nicht zum Minenräumen eingesetzt werden.

Minenräumen

Jede Strahlenwaffe räumt automatisch bis zu (Schaden x Reichweite x Reichweite) Minen pro Jahr.

Torpedos

Jeder abgefeuerte Torpedo kann ein Blindgänger sein. Wenn zum Beispiel ein Token zwei Schiffe enthält, die jeweils einen Waffenschacht mit zwei Torpedos bestückt haben, so feuert ein Schuß vier Torpedos ab. Die Treffgenauigkeit hängt dann ab vom entsprechenden Wert der verwendeten

TTorpedos. Normale Torpedos haben eine Treffgenauigkeit von 75%, d.h. es werden wahrscheinlich nur drei Torpedos ihr Ziel treffen.

TTorpedos, die ihr Ziel treffen, beschädigen zur Hälfte direkt die Panzerung, zur anderen Hälfte die Schutzschilde. Schadenspunkte, die die gegnerischen Schilde nicht absorbieren können, gehen zusätzlich zu Lasten der Panzerung.

Es können mit einem Torpedoangriff nicht mehr Schiffe zerstört werden, als Torpedos ihr Ziel getroffen haben. So könnten in unserem Beispiel-Angriff nur 3 Schiffe zerstört werden. Trotzdem werden nach der Zerstörung eines feindlichen Tokens übriggebliebene Schadenspunkte auf weitere Tokens im gleichen Feld verteilt. Auf keinen Fall können aber mehr Schiffe zerstört werden, als Torpedos ihr Ziel getroffen haben.

Blindgehende Torpedos richten beim angegriffenen Token nur indirekt Schaden an (in Höhe von 1/8 des normalen Schadenswertes) und beschädigen nur die Schilde.

Die Treffgenauigkeit von eigenen Torpedos kann mit Kampf-Computern erhöht werden, die von gegnerischen Torpedos mit Jammern gesenkt werden.

Die folgenden Torpedoinformationen dienen wieder Vergleichszwecken. Näheres im Technischen Handbuch.

Normale Torpedos

Schaden: 5 - 300 dp
 Reichweite: 4 - 5 Felder
 Angriffsvorteil: 0 - 4
 Treffgenauigkeit: 35 - 80%

Raketen

Schaden: 85 - 525 dp
 Reichweite: 5 - 6 Felder
 Angriffsvorteil: 0 - 3
 Treffgenauigkeit: 20 - 30%

Diese schlagkräftigen Torpedos richten mehr Schaden als normale Torpedos an und haben eine größere Reichweite als alle anderen Waffen. Wegen ihrer äußerst schwachen Treffgenauigkeit und der Tatsache, daß ein Torpedo nur ein gegnerisches Raumschiff zerstören kann, sollte man die Raketen nur auf Raumstationen oder großen Kampfschiffen zusammen mit einer Menge Kampf-Computer verwenden. Allerdings lassen sie sich auch optimal gegen Raumstationen und Kampfschiffe einsetzen.

23-6 DIE GEHEIMNISSE VON STARS!

Raketen richten sogar den doppelten Schaden an, wenn das gegnerische Raumschiff über keine Schilde mehr verfügt.

Störer

Störer senken die Trefferwahrscheinlichkeit von Torpedos. Der Störer 10 und Störer 50 sind nur für Spieler mit der Rassen-Eigenschaft Starke Verteidiger verfügbar. Die Störer-Wirkung steigt mit der Anzahl solcher Geräte. So reduziert z.B. ein Schiff mit drei Störer 20-Einheiten die 75%-Treffgenauigkeit eines normalen Torpedos dreimal um 20%:

$$75 \times .8 \times .8 \times .8 = 38\% \text{ Treffgenauigkeit}$$

Nähreres im Technischen Handbuch.

Kampf-Computer

Diese Geräte erhöhen den Kampfvorteils-Wert aller Waffen auf dem Schiff, je nach Bauart um +1 bis +3. Außerdem senken sie die Torpedo-Ungenauigkeit um bis zu 50%.

Merke: Die Ungenauigkeit zu senken ist nicht dasselbe wie seine Genauigkeit zu erhöhen: Je höher die Genauigkeit ist, umso schwerer läßt sie sich noch weiter steigern.

Berechnen wir den Effekt eines Kampf-Computers:

Beispiel 1: Ein normaler Torpedo mit 75% Treffergenauigkeit wird mit einem 50%-Kampf-Computer abgefeuert.

Falsch: $75\% \times 1.5 = 112\%$ Treffergenauigkeit.

Richtig: $100 - ((100 - 75) \times .5) = 88\%$ Treffergenauigkeit.

Beispiel 2: Die Treffergenauigkeit eines normalen 75%-Torpedos wird von zwei Kampf-Computern mit 30% Leistung modifiziert, indem sie seine Ungenauigkeit um 2 x 30% senken. $100 - ((100 - 75) \times .7 \times .7) = 88\%$ Treffergenauigkeit

Wenn das angreifende Token über Kampf-Computer verfügt und das angegriffene über Störer, so heben sich die Geräte im Verhältnis 1 : 1 auf.

Beispiele:

Das Ziel-Token hat Störer, welche die Genauigkeit insgesamt um 50%

senken; die Leistung der Kampf-Computer des Angreifers liegt bei 45% Senkung der Ungenauigkeit der Torpedos: Ergebnis: 5% Senkung der Treffgenauigkeit.

Die Störer des Ziel-Tokens senken die Genauigkeit um 30%; die Kampfcomputer des Gegners senken die Ungenauigkeit um 40%: Ergebnis: 10% Senkung der Ungenauigkeit.

Energie- Dämpfer

|| Diese Vorrichtung verlangsamt die Bewegung ALLER Raumschiffe auf dem Kampf-Board um 1 Feld/Runde während der gesamten Schlacht, sogar wenn das Trägerschiff des Dampeners vor Ende der Auseinandersetzung zerstört wird! Da sich die Wirkung mehrerer Dampener nicht ergänzt, lohnt es sich nicht, ein Schiff mit mehr als einem solchen Gerät auszustatten.

Kondensatoren

§ Sie erhöhen den durch Strahlenwaffen ausgelösten Schaden um 10 - 20%.
 § Mehrere Kondensatoren ergänzen ihre Wirkung zu maximal 250%
 § Schadenserrhöhung.

! Beispiele: Ein Raumschiff hat eine Strahlenwaffe mit 100 dp Wirkung und drei 10%-Kondensatoren.

$$100dp \times 1.1 \times 1.1 \times 1.1 = 133dp$$

SCHADENSREPERATUR

! Wenn nach einer Schlacht ein oder mehrere Schiffstypen im Flotten-Zusammensetzungsfenster rot angezeigt werden, sind sie beschädigt. Mit einem Klick auf einen roten Schiffsnamen erfährst du das Ausmaß des Schadens.

! Durch Reparaturen wird der Wert der Panzerung wieder erhöht. Ausschlaggebend für die Geschwindigkeit ist dabei der Aufenthaltsort des Schiffs:

Aufenthaltsort	pro Jahr
! Weltraum (in Bewegung).	1%
! Weltraum (Stillstand).	2%
! Einen gegnerischen Planeten umkreisend, aber nicht bombardierend.	3%

23-8 DIE GEHEIMNISSE VON STARS!

Eigenen Planeten mit Raumdock umkreisend.	20%
Eigene Planeten mit Raumstation (nicht Raumdock) umkreisend.	8%
Eigenen Planeten ohne Raumstation unkreisend.	5%
Einen Planeten bombardierend.	Keine Reparatur
Mit einem Treibstofftransporter in der Flotte.	zusätzlich 5%
Mit einem Super-Tanker in der Flotte.	zusätzlich 10%

Beispiel: Ein Schiff mit einem max. Panzerungswert von 100 dp erleidet einen Schaden von 10dp: Es dauert 2 Jahre im Weltall oder 1 Jahr im Orbit, um die Panzerung vollständig zu reparieren.

Wenn du im Orbit eines gegnerischen Planeten bist und deine Flotte Angriffs-Order hat, sind Reparaturen nicht möglich. Sie sind auch in dem Jahr nicht möglich, in dem das Schiff ein Stargate passiert.

Während deine Raumstation angegriffen wird, werden deine Schiffe so repariert, als ob es keine Station gäbe.

Vorteil der (Super-) Treibstofftransporter

Beachte, daß die Tabelle einen Vorteil für (Super-) Treibstofftransporter zeigt: sie reparieren andere Schiffe in ihrer Flotte. Ein einziges dieser Schiffe in der Flotte genügt, um den Reparatur-Vorteil von 5% bzw. 10% zu genießen. Zusätzliche Schiffe dieser Art steigern die Reparaturrate allerdings nicht weiter.

Reparatur von Raumstationen

Bei Spielern mit dem Rassen-Merkmal Starke Verteidiger werden Raumstationen 15% pro Jahr repariert, bei allen anderen um 10%.

BEWEGUNG, ANGRIFFSVORTEIL UND FEUERWECHSEL

Bewegung

Schiffe bewegen sich immer zwischen $1/2$ und $2 \frac{1}{2}$ Felder pro Runde.

Die Entfernung, die ein Schiff zurücklegen kann, wird immer in $1/4$ Feldern nach folgender Formel berechnet:

Die Bewegungs-Formel

$$\begin{aligned} \text{Bewegung} &= (\text{Optimale_Geschwindigkeit_des_Triebwerks} - 4) / 4 \\ &\quad - \text{Gewicht} / 70 / 4 / \text{Anzahl_der_Triebwerke} \\ &\quad + 1/4 * \text{Anz._der_Lenkantriebe} \\ &\quad + 1/2 * \text{Anz._der_Überdruckmaschinen} \end{aligned}$$

Beim Nachrechnen immer schön an die Punkt-vor-Strich regel denken!

Bewegung in Feldern / Runde

	Runde							
Bewegung	1	2	3	4	5	6	7	8
11/2	1	0	1	0	1	0	1	0
13/4	1	1	0	1	1	1	0	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1
111/4	2	1	1	1	2	1	1	1
111/2	2	1	2	1	2	1	2	1
113/4	2	2	1	2	2	2	1	2
12	2	2	2	2	2	2	2	2
121/4	3	2	2	2	3	2	2	2
121/2	3	2	3	2	3	2	3	2

Abfolge der Bewegungen

Die Schiffe bewegen sich in drei Phasen:

Phase 1: Alle Tokens, die sich drei Felder bewegen können, bewegen sich um ein Feld.

Phase 2: Alle Tokens, die sich in dieser Runde (noch) zwei Felder bewegen dürfen, bewegen sich um ein Feld.

Phase 3: Alle Tokens, die sich in dieser Runde (noch) bewegen können, bewegen sich um 1 Feld.

Dabei dürfen sich die schwereren immer vor den leichteren bewegen.

Jedes Token versucht das Feld im Netz zu erreichen, das am besten zu der ihm zugewiesenen Taktik paßt. Wenn du z.B. "Max. Netzschaden" für ein Schiff mit zwei Waffen mit den Reichweiten 1 und 2 ausgewählt hast und das

23-10 DIE GEHEIMNISSE VON STARS!

gegnerische Schiff über dieselbe Kombination verfügt, allerdings mit einer wesentlich besseren Reichweite 1- Waffe, dann wird dein Schiff versuchen, einen Abstand von 2 Feldern zu wahren.

Überdruckmaschinen, Lenkantriebe und Bewegung

Mehrere Überdruckmaschinen und Lenkantriebe ergänzen sich. Eine Überdruckmaschine gibt dem Token einen Geschwindigkeitsbonus von 1/2 Feld pro Runde, jede weitere erhöht die Geschwindigkeit um den gleichen Wert.

Ein Lenkantrieb verleiht dem Token 1/4 Feld zusätzliche Bewegungsfreiheit pro Runde.

Die weiteste Entfernung, die ein Token pro Runde zurücklegen kann, sind 2 1/2 Felder, auch wenn zusätzliche Überdruckmaschinen oder Lenkantriebe ihm weiteren Bewegungsspielraum geben müßten.

Feuerwechsel

Waffen werden in der Reihe ihres Angriffsvorteil-Wertes abgefeuert, die schnelleren vor den langsameren. Die Waffen werden Waffenschacht nach Waffenschacht abgefeuert, die Waffe mit der kürzesten Reichweite immer zuerst. Wenn das Angriffsziel zerstört wurde, erleiden andere Tokens im Zielgebiet Schaden..

Angriffsvorteil

Der Angriffsvorteil-Wert regelt die Reihenfolge der Feuerabgabe in einer Schlacht. Alle Raumschiffe haben einen Angriffsvorteil-Grundwert zwischen 0 und 18. Jeder Kampfcomputer erhöht diesen Grundwert um 1, 2 oder 3 Punkte. Letztendlich ist der Angriffsvorteil-Wert die Summe aus Grundwert, Kampfcomputer-Wert(en), bestimmten Rasseeigenschaften (wenn du ein Kriegsfürst bist) und dem Wert der einzelnen Waffen.

Das Token mit dem höchsten Angriffsvorteil feuert zuerst. Hat ein Schiff als Summe der Einzelwerte: Grundwert 11 + Strahlenwaffe 5 einen Angriffsvorteil von 16, ein anderes (Grundwert 14, Torpedo 3) einen von 17, so feuert das zweite zuerst. Hätte das zweite Schiff einen weiteren Torpedo mit dem Angriffsvorteil-Wert 1, so würde es zuerst seinen einen Torpedo abschießen, dann das erste Schiff seine Strahlenwaffe, dann noch einmal das zweite seinen zweiten Torpedo.

24 DAS INNENLEBEN VON TARNEINRICHTUNGEN

Damit Materie getarnt wird, muß eine bestimmte Anzahl von Tarneinheiten pro kT vorhanden sein. Somit entfaltet eine Tarnvorrichtung nur bei leeren Raumschiffen ihre volle Wirkung. Wird Fracht geladen, so reduziert sich die Anzahl der Tarneinheiten pro kT und somit auch die Tarnwirkung.

TARNWIRKUNG BEI LEEREN SCHIFFEN

In der folgenden Tabelle sind verschiedene Tarnvorrichtungen mit ihren spezifischen Daten aufgeführt

Tarnvorrichtung	Tarneinheiten/k	Max. Tarnwirkung in %
Tarnung	300	75
Stealth-Tarnung	70	35
Super-Stealth-Tarnung	140	55
Ultra-Stealth-Tarnung	540	85
Schatten-Schild	70	35
Getarnte Neutronium-Panzerung	50	25
Chamäleon-Scanner	40	20

Nehmen wir als Beispiel ein leeres Raumschiff mit Tarneinrichtung mit 70 Einheiten/kT = 35% Tarnung. Für sich genommen ist dieses Schiff von feindlichen Scannern nur innerhalb von 35% ihrer maximalen Reichweite erfäßbar.

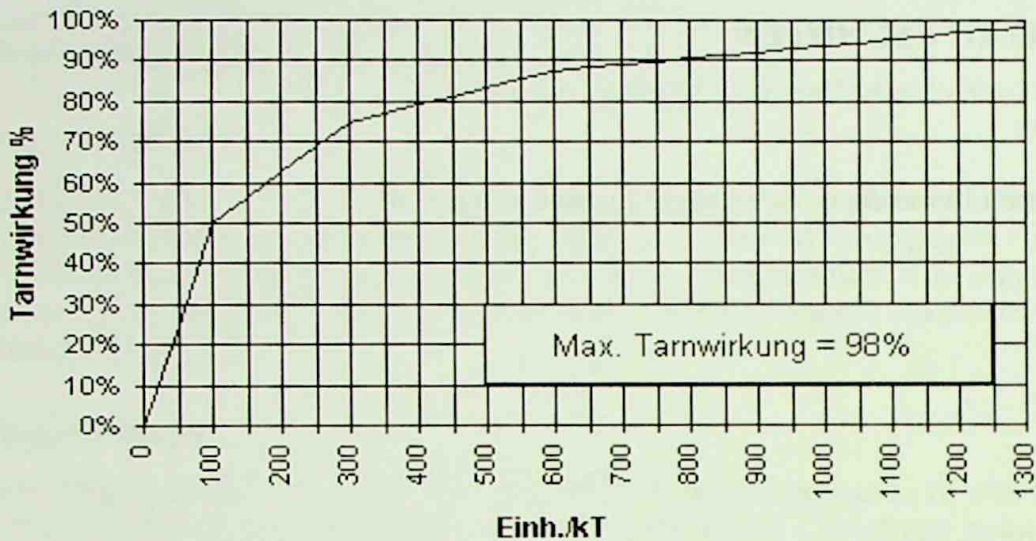
Nur verfügbar für
Super-Tarner -
Rassen

Wird ein Schiff aber beladen, so muß die Anzahl der Tarneinheiten/kT neu berechnet werden. Wenn wir davon ausgehen, daß obiges Schiff ein kleiner Frachter mit einem Blitzsprung 5-Antrieb, einer Tritanium-Panzerung und einer Tarneinrichtung ist, so wiegt es leer 91kT und verfügt bei diesem Gewicht über 35%ige Tarnung. Wenn du diesen kleinen Frachter aber komplett belädtst, dann wiegt er 161kT. Wir berechnen den neuen Tarnfaktor:

24-2 DIE GEHEIMNISSE VON STARS!

1. Berechne die insgesamt Anzahl von Tarneinheiten für das Schiff:
$$\text{Max_Tarninh./kT} \times \text{Schiffsgewicht(Leer)} = 70 \text{ Einh./kT} \times 91 \text{ kT} = 6370 \text{ Tarneinh.insgesamt}$$
2. Berechne die tatsächlichen Einheiten/kT:
$$\text{Einh._inges.} / \text{Schiffsgewicht_incl.Fracht} = 6370 / 161 \text{ kT} = \sim 40 \text{ Einh./kT}$$

Aus folgender Graphik ist ersichtlich, welche Tarnwirkung mit einer bestimmten Anzahl an Tarneinheiten erreicht werden kann.



Mit 40 Tarneinh./kT ist unser beladener Beispiel-Frachter jetzt noch zu 20% getarnt.

Folgende Tabelle enthält genaue Werte für bestimmte Punkte der Graphik und ermöglicht so genauere Berechnungen.

100 Einh./kT	50% getarnt
300 Einh./kT	75% getarnt
600 Einh./kT	87.5% getarnt
1000 Einh./kT	93.75% getarnt

TARNUNG VON FLOTTEN MIT MEHR ALS EINEM SCHIFF

In Flotten mit mehr als einem Schiff werden Raumschiffe ohne eigene Tarnvorrichtung bei der Berechnung des Tarnfaktors wie Fracht behandelt. Laßt uns den Beispielfrachter zusammen mit einer Sonde mit einem Gewicht von 15kT (Blitzsprung 5-Antrieb, Laser, Fledermaus-Scanner) in einer Flotte betrachten: Die Flotte wiegt insges. 106kT, sie wäre also zu 30% ($6370 / 106 = \sim 60$ Einh./kT) getarnt.

Bei Super-Tarner - Rassen fließt Fracht NICHT mit in die Berechnung der Tarnwirkung mit ein.

WIRKUNG MEHRERER TACHYON DETEKTOREN

Verfügt ein Raumschiff über mehr als einen, so berechnet sich die Wirkung der gesamten Phalanx wie folgt:

$95\% \wedge (\text{Wurzel}(\text{Anz.}_T \text{Det.})) = \text{Reduzierung der Wirkung feindlicher Tarnvorrichtungen.}$

ANHANG: TARNVORRICHTUNGEN

So, hier noch ein Pseudo-Programm, mit dessen Hilfe man die prozentuale Tarnwirkung für gegebene Tarneinheiten pro Kilotonne Masse berechnen kann....

```

if points <= 100
    percent = point / 2
else
    points = points - 100
    if points <= 200
        percent = 50 + points / 8
    else
        points = points - 200
        if points <= 312
            percent = 75 + points / 24
        else
            points = points - 312
            if points <= 512
                percent = 88 + points / 64
            else if points < 768
                percent = 96
            else if points < 1000
                percent = 97
            else
                percent = 98
            end if
        end if
    end if
end if
end if
end if
    
```

24-4 DIE GEHEIMNISSE VON STARS!

DAS INNENLEBEN VON MATERIEBESCHLEUNIGERN

DAS SCHADENS-POTENTIAL VON MATERIE-PACKETS

Du hast dich schon die ganze Zeit gefragt, welchen Schaden Materie-Packets genau anrichten können...

Materie-Packets können grundsätzlich 3 bis 5 Warp-Level schneller befördert werden, als für die jeweiligen Beschleuniger angegeben; allerdings leidet die Integrität von solchen zu schnellen Packets: Sie verlieren unterwegs Mineralien. Du kannst Packets also mit einer Geschwindigkeit von bis zu Warp 16 (mit dem Warp 13-Beschleuniger) befördern.

Gründe dafür, ein Packet langsamer als mit der Maximalgeschwindigkeit zu befördern? Ganz einfach: Der Zielplanet hat keinen adäquaten Beschleuniger und kann ein schnelles Packet nicht abbremsen... und du wirst kaum daran interessiert sein, deine Siedler in einer großen Staubwolke zu pulverisieren.

VERLUSTRATE VON (ZU) SCHNELLEN PACKETS

Packets, die über die empfohlene Geschwindigkeit beschleunigt werden, verlieren ihren Inhalt gemäß folgender Tabelle:

- +1 Warp 10% / Jahr
- +2 Warp 25% / Jahr
- +3 Warp 50% / Jahr

Allerdings verlieren solche Packets mindestens 10kT ihrer Bestandteile pro Jahr.

Packets erleiden solche Verluste auch in den Jahren, in denen sie beschleunigt bzw. abgebremst werden; die Verlust-Raten beziehen sich immer auf das gegenwärtige, nicht auf das ursprüngliche Gewicht der Packets.

GESCHWINDIGKEIT UND ENTFERNUNG

Warp N bedeutet, daß ein Packet pro Jahr $N * N$ Lichtjahre zurücklegt! Ein Warp 16-Packet fliegt also 256 Lichtjahre pro Runde!

Wenn du den Materiephysiker-Vorteil besitzt, sind die Verluste halbiert, ebenso der minimale Verlust.

Wenn du Weltraumreisender bist, werden bei normaler oder langsamerer Beschleuniger-Geschwindigkeit beschleunigte Packets zu 10% pro Jahr abgebaut. Schnellere Packets lösen sich auf, als ob sie noch ein Warp schneller fliegen würden.

FORMELN ZUR SCHADENSBERECHNUNG

Wenn ein Packet einen Planeten ohne oder mit einem langsameren Beschleuniger trifft, richtet es dort Schaden an. Das passiert auch, wenn das Packet mit einem Warp 5-Beschleuniger auf Warp 8 beschleunigt wurde und der Zielplanet einen Warp 5-Beschleuniger besitzt: Ausschlaggebend ist die Geschwindigkeit des Packets, nicht die Leistung des Beschleunigers.

Geschwindigkeit

Packet-Geschwindigkeit = Packet-Warp^2

Empfänger-Geschwindigkeit = $\text{Empfänger-Leistung}^2$

Empfangs-Sicherheit:

Größe des sicher abgebremsten Packet-Teils.

$\% \text{Empfangssicherheit} = \text{Empfänger-Geschw.} / \text{Packet-Geschw.}$

Gerettete Mineralien:

Der Empfänger kann 1/3 des nicht abgebremsten Packet-Teils verwenden.

$(\text{Packet-kT} * \% \text{Empfangssicherh.} + \text{Packet-kT} * \% \text{Rest} * 1/3)$

Angerichteter Schaden

$\text{Schaden} = (\text{Packet-Geschw.} - \text{Empf-Geschw.}) * \text{Packet-Gewicht} / 160$

Getötete Siedler:

Anzahl der getöteten Siedler entspricht dem größeren der folgenden Werte:

$\text{Schaden2} * \text{Bevölkerungszahl} / 1000$

$\text{Schaden2} * 100$

Zerstörte Verteidigungsstellungen

$\text{zerstört} = \# \text{Stellungen} * \text{Schaden2} / 1000$

Außer, das Ergebnis ist kleiner als: $\text{Schaden2} / 20$; dann gilt diese Formel.

Beispiel

Du bombardierst einen Planeten mit einem Warp 5-Beschleuniger mit einem Warp 10-Paket mit einem Gewicht von 1000kT. Der getroffene Planet hat eine Bevölkerung von 250,000 und 50 planetare Verteidigungsstellungen mit einer Abwehr-Kapazität von 60%.

P_{Packet-Geschw.} = 100

E_{Empf.-Geschw.} = 25

%_{Empf.-Sicherh.} = 25%

G_{Gerettete Mineralien} = $1000kT * 25\% + 1000kT * 75\% * 1/3 = 250 + 250 = 500kT$

S_{Schaden} = $75 * 1000 / 160 = 469$

S_{Schaden2} = $469 * 40\% = 188$

#_{getötete Kolonisten} = Max. ($188 * 250,000 / 1000, 188 * 100$) =

Max. (47,000, 18800) = 47,000 Tote

#_{zerst. Stellungen} = $50 * 188 / 1000 = 9$ (abgerundet)

Hätte der Zielplanet keinen Beschleuniger oder keine Verteidigungsstellungen, wäre der Schaden größer:

G_{Gerettete Mineralien} = $1000kT * 0\% + 1000kT * 100\% * 1/3 = \text{only } 333kT.$

S_{Schaden} = $100 * 1000 / 160 = 625$

S_{Schaden2} = $625 * 100\% = 625$

#_{Tote} = Max. ($625 * 250,000 / 1000, 625 * 100$) = Max. (156,250, 62500) = 156,250.

Hätte das ankommende Packet eine Geschwindigkeit von Warp 13:

S_{Schaden2} = Schaden = $169 * 1000 / 160 = 1056$

#_{Tote} = Max. ($1056 * 250,000 / 1000, 1056 * 100$) = Max. (264,000, 105600) = die getroffene Kolonie würde komplett ausgelöscht werden.

Mehr zum Thema:

Materiebeschleuniger-Einführung, Seite 6-11

26

DAS INNENLEBEN VON MINENFELDERN

MINEN-TYPEN

Normal

Effekt: Detoniert.

Maximale sichere Durchquerungs-Geschwindigkeit: Warp 4.

Schaden/Schiff: 100 (125 für Ramscoop-Triebwerke) für jeden Antrieb.

Minimaler Schaden pro Flotte: 500 dp (Ramscoops: 600).

Wahrscheinlichkeit des Auflaufens auf eine Mine: 0,3% pro Lichtjahr Geschwindigkeit schneller als die max. sichere Geschwindigkeit.

Beispiel: Eine Flotte mit einer Geschwindigkeit von Warp 9 besitzt ein Kontakt-Risiko von 1,5% pro in diesem Zug zurückgelegtem Lichtjahr: Fliegt sie in diesem Zug 10 Lichtjahre durch das Minenfeld, so liegt die Wahrscheinlichkeit eines Auflaufens bei 10,5%.

Groß

Effekt: Detoniert.

Maximale sichere Durchquerungsgeschwindigkeit: Warp 6.

Schaden/Schiff: 500(Ramscoops: 600).

Minimaler Schaden pro Flotte: 2000dp (Ramscoops: 2500).

Wahrscheinlichkeit des Auflaufens: 1% für jedes Lichtjahr > max. sichere Geschwindigkeit.

Beispiel: Eine Flotte mit einer Geschwindigkeit von Warp 9 besitzt ein Kontakt-Risiko von 3% pro in diesem Zug zurückgelegtem Lichtjahr: Fliegt sie in diesem Zug 10 Lichtjahre durch das Minenfeld, so liegt die Wahrscheinlichkeit eines Auflaufens bei 30%.

26-2 DIE GEHEIMNISSE VON STARS!

Tempofalle

Effekt: Stoppt die Flotte, ohne sie zu beschädigen.

Maximale sichere Durchquerungsgeschwindigkeit: Warp 5.

Schaden/Schiff: -

Minimaler Schaden/Flotte: -

Wahrscheinlichkeit des Auflaufens: 3% für jedes Lichtjahr > max. sichere Geschwindigkeit.

Beispiel: Eine Flotte mit einer Geschwindigkeit von Warp 9 besitzt ein Kontakt-Risiko von 15% pro in diesem Zug zurückgelegtem Lichtjahr: Fliegt sie in diesem Zug 10 Lichtjahre durch das Minenfeld, so trifft sie wahrscheinlich eine Mine.

DAS AUFSPÜREN VON MINENFELDERN

Tarnungs-Wert von Minenfeldern:

Durchdringende Scanner: 0%

Normale Scanner: 82%

Bedingungen für das Aufspüren von Minenfeldern:

Du kannst Zentrum und Ausdehnung von feindlichen Minenfeldern sehen, wenn:

- das Zentrum des Feldes im Bereich eines deiner durchdringenden Scanner liegt ODER
- du mind. einmal in das Feld hineingeflogen bist und sein Zentrum im Bereich eines normalen Scanners liegt ODER
- du dich in dem Minenfeld befindest.

TARNEINRICHTUNGEN VON RAUMSCHIFFEN IN MINENFELDERN

Befindet sich ein Raumschiff in einem Minenfeld, so hat sein Tarnungs-Wert immer einen absoluten Wert: (90% Tarnung bedeutet eine 10%-Wahrscheinlichkeit, entdeckt zu werden).

RASSEN-MERKMALE UND MINENFELDER

Besondere Eigenschaften

Bei **Gefährlichen Minenlegern** arbeiten Minenfelder auch als normale Scanner, zeigen jedoch keine Schiffe im Orbit um Planeten an.

Verfügbare Minenleger-Einrichtungen

Gefährliche Minenleger:

- !Minenverteiler 40 (40/Jahr)
- !Minenverteiler 50 (50/Jahr), verfügbar für alle Rassen außer Kriegsfürsten
- !Minenverteiler 80 (80/Jahr)
- !Minenverteiler 130 (100/Jahr)
- !Großer Verteiler 50 (50/Jahr)
- !Großer Verteiler 110 (110/Jahr)
- !Großer Verteiler 200 (200/Jahr)
- !Tempofalle 20 (20/Jahr), nur Gefährliche Minenleger und Starke Verteidiger.
- !Tempofalle 30 (30/Jahr)
- !Tempofalle 50 (50/Jahr)

! **Starke Verteidiger:** Minenverteiler 50 und Tempofalle 20

! **Kriegsfürsten:** Kriegsfürsten -Rassen können keine Minen legen, deshalb: keine derartigen Geräte für diese blutrünstigen Bestien!

! **Alle anderen Rassen:** Nur der Minenverteiler 50 ist verfügbar

26-4 DIE GEHEIMNISSE VON STARS!

DAS ENDE DES BUCHES

Und immer noch nicht am Schluß.



A

TASTATUR-SHORTCUTS

Drücke	um
F1	diesen Spielführer zu öffnen.
F2	das Technische Handbuch zu öffnen.
F3	den Planeten-Bericht zu öffnen. Nochmaliges Drücken öffnet den Flotten-Bericht . Ein dritte Drücken öffnet den Report „Andere Flotten“ , ein viertes den Schlachtreport . Fünftes Drücken schließt das Berichte-Fenster
F4	den Schiffsdesignerdialog zu öffnen.
F5	das Forschungsfenster zu öffnen.
F6	das Kampfplan-Fenster zu öffnen.
F7	das Spielerbeziehungen-Fenster zu öffnen.
F8	das Rasse anzeigen-Fenster zu öffnen.
F9	eine neue Runde zu generieren.
F10	den aktuellen Spielstand aufzurufen.
1, 2, 3, 4, 5, 6	die Scanner-Einstellung zu ändern: Normal (1), Oberflächen-Erze (2), Erz-Konzentration (3), Planeten-Wert (4), Bevölkerungsdichte (5), Null-Info (6).
7, 8, 9, 0, SHIFT-0	diese Scanner-Infos ein/auszuschalten: Radar-Information (7), Minenfelder (8), Flotten-Routen (9), Planeten-Namen (0), Schiffszahl (SHIFT-0)
Esc	das angezeigte Report-Fenster zu schließen .
STRG- F	einen Planeten oder eine Flotte zu suchen .
+ / -	die Scanner-Ansicht zu (un) zoomen .
Pfeil oben Pfeil unten	Zeigt die vorherige bzw. nächste Nachricht im Nachrichten-Fenster an.
Pos 1 / Ende	Zeigt die erste bzw. letzte Nachricht an.
Enter	von einer Nachricht zu einem Bezugs-Dialog oder -Ort zu springen
Backspace / Entf	den gewählten Waypoint zu löschen .
p / n	den nächsten Planeten im Kommando-Fenster anzuzeigen.
P / N	den nächsten Planeten mit einer Raumstation anzuzeigen.
q	um das Produktions-Fenster zu öffnen.
v	deine momentane Position im Scannerfeld zu finden.
f	die Flotte oder den Planeten mit der niedrigsten ID-Nummer anzuzeigen. Wenn die Flotte schon gewählt ist, wird der Planet angezeigt und vice versa.
,	die Geschwindigkeit der gewählten Flotte zum nächsten Waypoint um ein Warp zu reduzieren oder.
.	sie um ein Warp zu erhöhen .

B TECHNISCHE TABELLEN

Folgende Tabellen enthalten Daten über die einzelnen Technologien in der Welt von Stars!. Es wird dabei von folgenden Maßeinheiten ausgegangen:

Wenn es um eine Technologie wie z.B. „Energie“ geht, ist die Maßeinheit „erreichter Technologie-Level“.

Gewichte (z.B. auch in Verbindung mit Erznamen) werden in Kilotonnen (kT) gemessen.

dp oder Dmg (damage points = Schadenspunkte) dienen dazu, den Schaden von Raumschiffen, Bevölkerungen oder Gebäuden anzugeben.

Reichweiten werden in Feldern auf dem Kampfboard (wie es im Kanpfrekorder gezeigt wird) angegeben.

In Verbindung mit Treibstoffen wird eine Prozentzahl verwendet, die für den relativen Treibstoffverbrauch bei der angegebenen Warp-Geschwindigkeit steht.

‘Fähigkeit’ bezieht sich auf unterschiedliche Dinge in Verbindung mit verschiedenen Technologien. Die genaue Beschreibung findest du im Technischen Handbuch beim Eintrag für das jeweilige Bauteil.

PANZERUNG

Name	Energie	Waffen	Antriebe	Konstruktion	Elektronik	Biotechnologie	Masse	Ressourcen	Ironium	Boranium	Germanium	Panzerung/Starke
Tritanium	0	0	0	0	0	0	60	10	5	0	0	50
Crobnium	0	0	0	3	0	0	56	13	6	0	0	75
Carbon-Panzerung	0	0	0	0	0	4	25	15	0	0	5	100
Strobnium	0	0	0	6	0	0	54	18	8	0	0	120
Organische Panzerung	0	0	0	0	0	7	15	20	0	0	6	175
Kelarium	0	0	0	9	0	0	50	25	9	1	0	180
Gehärtetes Kelarium	4	0	0	10	0	0	50	28	10	0	2	175
Getarntes Neutronium	0	0	0	10	3	0	50	28	10	0	2	200
Neutronium	0	0	0	12	0	0	45	30	11	2	1	275
Valanium	0	0	0	16	0	0	40	50	15	0	0	500
Superlatanium	0	0	0	24	0	0	30	100	25	0	0	1500

STRAHLENWAFFEN

Name	Energie	Waffen	Antriebe	Konstruktion	Elektronik	Biotechnologie	Masse	Ressourcen	Ironium	Boranium	Germanium	Reichweite	Kraft	Vorteil
Laser	0	0	0	0	0	0	1	5	0	6	0	1	10	9
Strahlenlaser	0	3	0	0	0	0	1	6	0	6	0	1	16	9
Minigeschütz	0	5	0	0	0	0	3	10	0	16	0	2	13	12
Yakimora Lichtphaser	0	6	0	0	0	0	1	7	0	8	0	1	26	9
Knüppel	0	7	0	0	0	0	10	7	0	16	0	0	90	10
Phaser Bazooka	0	8	0	0	0	0	2	11	0	8	0	2	26	7
Puls-Sapper	5	9	0	0	0	0	1	12	0	0	4	3	82	14
Colloidaler Phaser	0	10	0	0	0	0	2	18	0	14	0	3	26	5
Gatling-Geschütz	0	11	0	0	0	0	3	13	0	20	0	2	31	12
Mini Blaster	0	12	0	0	0	0	1	9	0	10	0	1	66	9
Totschläger	0	13	0	0	0	0	10	9	0	22	0	0	231	10
Mark IV Blaster	0	14	0	0	0	0	2	15	0	12	0	2	66	7
Phased Sapper	8	15	0	0	0	0	1	16	0	0	6	3	211	14
Schwerer Blaster	0	16	0	0	0	0	2	25	0	20	0	3	66	5
Gatling Neutrino-Kanone	0	17	0	0	0	0	3	17	0	28	0	2	80	13
Myopic Disruptor	0	18	0	0	0	0	1	12	0	14	0	1	169	9
Blunderbuss	0	19	0	0	0	0	10	13	0	30	0	0	592	11
Disruptor	0	20	0	0	0	0	2	20	0	16	0	2	169	8
Syncro Sapper	11	21	0	0	0	0	1	21	0	0	8	3	541	14
Mega Disruptor	0	22	0	0	0	0	2	33	0	30	0	3	169	6
Große Mutha-Kanone	0	23	0	0	0	0	3	23	0	36	0	2	204	13
Strömender Pulverisierer	0	24	0	0	0	0	1	16	0	20	0	1	433	9
Antimaterie-Pulverisierer	0	26	0	0	0	0	2	27	0	22	0	2	433	8

BOMBEN

BRÄUNLICH

Name	Energie	Waffen	Antriebe	Konstruktion	Elektronik	Biotechnologie	Masse	Ressourcen	Ironium	Boranium	Germanium	totet	zerstört
Lady Finger Bombe	0	2	0	0	0	0	40	5	1	20	0	0.6	0.2
Black Cat Bombe	0	5	0	0	0	0	45	7	1	22	0	0.9	0.4
M-70 Bombe	0	8	0	0	0	0	50	9	1	24	0	1.2	0.6
M-80 Bombe	0	11	0	0	0	0	55	12	1	25	0	1.7	0.7
Cherry Bombe	0	14	0	0	0	0	52	11	1	25	0	2.5	1.0
LBU-17 Bombe	0	5	0	0	8	0	30	7	1	15	15	0.2	1.6
LBU-32 Bombe	0	10	0	0	10	0	35	10	1	24	15	0.3	2.8
LBU-74 Bombe	0	15	0	0	12	0	45	14	1	33	12	0.4	4.5
Retro Bombe	0	10	0	0	0	12	45	50	15	15	10	0.0	0.0
Smart Bombe	0	5	0	0	0	7	50	27	1	22	0	1.3	0.0
Neutronen-Bombe	0	10	0	0	0	10	57	30	1	30	0	2.2	0.0
Verbesserte Neutronenbombe	0	15	0	0	0	12	64	25	1	36	0	3.5	0.0
Peerless Bombe	0	22	0	0	0	15	55	32	1	33	0	5.0	0.0
Annihilator-Bombe	0	26	0	0	0	17	50	28	1	30	0	7.0	0.0

ELEKTRISCHE BAUTEILE

Name	Energie	Waffen	Triebwerke	Konstruktion	Elektronik	Bio-Technik	Gewicht	Ressourcen	Ironium	Boranium	Germanium	Fähigkeit
Transport-Tarnung	0	0	0	0	0	0	1	3	2	0	2	300
Stealth-Tarnung	2	0	0	0	5	0	2	5	2	0	2	70
Super-Stealth-Tarnung	4	0	0	0	10	0	3	15	8	0	8	140
Ultra-Stealth-Tarnung	10	0	0	0	12	0	5	25	10	0	10	540
Kampfcomputer	0	0	0	0	0	0	1	6	0	0	15	20
Super-Kampfcomputer	5	0	0	0	11	0	1	14	0	0	25	30
Kampfnexus	10	0	0	0	19	0	1	15	0	0	30	50
Störer 10	2	0	0	0	6	0	1	6	0	0	2	10
Störer 20	4	0	0	0	10	0	1	20	1	0	5	20
Störer 30	8	0	0	0	16	0	1	20	1	0	6	30
Störer 50	16	0	0	0	22	0	1	20	2	0	7	50
Energie-Kondensator	7	0	0	0	4	0	1	5	0	0	8	10
Flux-Kondesator	14	0	0	0	8	0	1	5	0	0	8	20
Energiedämpfer	14	0	8	0	0	0	2	50	5	10	0	-4
Tachyon-Detektor	8	0	0	0	14	0	1	70	1	5	0	-5
Antimaterie-Generator	0	12	0	0	0	7	10	10	8	3	3	200

IBAUPLÄNE

Name	Energie	Waffen	Triebwerke	Konstruktion	Elektronik	Bio-Technik	Gewicht	Ressourcen	Ironium	Boranium	Germanium	Treibstoff	Fracht	Schadenspunkte	Kampfvorrang
Kleiner Frachter	0	0	0	0	0	0	25	20	12	0	17	130	70	25	0
Mittlerer Frachter	0	0	0	3	0	0	60	40	20	0	19	450	210	50	0
Großer Frachter	0	0	0	8	0	0	125	100	35	0	21	2600	1200	150	0
Super-Frachter	0	0	0	13	0	0	175	125	45	0	21	8000	3000	400	0
Aufklärer	0	0	0	0	0	0	8	10	4	2	4	50	0	20	1
Fregatte	0	0	0	6	0	0	8	12	4	2	4	125	0	45	4
Zerstörer	0	0	0	3	0	0	30	35	15	3	5	280	0	200	3
Kreuzer	0	0	0	9	0	0	90	85	40	5	8	600	0	700	5
Schlacht-Kreuzer	0	0	0	10	0	0	120	120	55	8	12	1400	0	1000	5
Schlachtschiff	0	0	0	13	0	0	222	225	120	25	20	2800	0	2000	10
Dreadnought	0	0	0	16	0	0	250	275	140	30	25	4500	0	4500	10
Privateer	0	0	0	4	0	0	65	50	50	3	2	650	250	150	3
Rogue	0	0	0	8	0	0	75	60	80	5	5	2250	500	450	4
Galleone	0	0	0	11	0	0	125	105	70	5	5	2500	1000	900	4
Mini-Kolonisierungsschiff	0	0	0	0	0	0	8	3	2	0	2	150	10	10	0
Kolonisierungsschiff	0	0	0	0	0	0	20	20	10	0	15	200	25	20	0
Mini Bomber	0	0	0	1	0	0	28	35	20	5	10	120	0	50	0
B-17 Bomber	0	0	0	6	0	0	69	150	55	10	10	400	0	175	0
Tarnkappen-Bomber	0	0	0	8	0	0	70	175	55	10	15	750	0	225	0
B-52 Bomber	0	0	0	15	0	0	110	280	90	15	10	750	0	450	0
Zwergen-Bergbauschiff	0	0	0	0	0	0	10	20	10	0	3	210	0	100	0
Mini-Bergbauschiff	0	0	0	2	0	0	80	50	25	0	6	210	0	130	0
Bergbauschiff	0	0	0	6	0	0	110	110	32	0	6	500	0	475	0
Maxi-Bergbauschiff	0	0	0	11	0	0	110	140	32	0	6	850	0	1400	0
Ultra-Bergbauschiff	0	0	0	14	0	0	100	130	30	0	6	1300	0	1500	0
Treibstofftransporter	0	0	0	4	0	0	12	50	10	0	5	750	0	5	0
Super-Treibstofftransporter	0	0	0	7	0	0	111	70	20	0	8	2250	0	12	0
Mini-Minenleger	0	0	0	0	0	0	10	20	8	2	5	400	0	60	0
Super-Minenleger	0	0	0	15	0	0	30	30	20	3	9	2200	0	1200	0
Nubian	0	0	0	26	0	0	100	150	75	12	12	5000	0	5000	2
Meta Morph	0	0	0	10	0	0	85	120	50	12	12	700	300	500	2

MECHANISCHE BAUTEILE

Name	Energie	Waffen	Antriebe	Konstruktion	Elektronik	Bio-Technik	Gewicht	Ressourcen	Ironium	Boranium	Germanium	Fähigkeit
Kolonisierungsmodul	0	0	0	0	0	0	32	10	12	10	10	0
Orbitales Konstruktionsmodul	0	0	0	0	0	0	50	20	20	15	15	20
Frachtcontainer	0	0	0	3	0	0	5	10	5	0	2	50
Superfrachtcontainer	3	0	0	9	0	0	7	15	8	0	2	100
Treibstofftank	0	0	0	0	0	0	3	4	6	0	0	250
Super-Treibstofftank	6	0	4	14	0	0	8	8	8	0	0	500
Lenkantrieb	2	0	3	0	0	0	5	10	5	0	5	1
Ueberdruckmaschine	5	0	12	0	0	0	5	20	10	0	8	2
Strahlenreflektor	6	6	0	6	6	0	1	8	0	0	10	-10

MINEN

Name	Energie	Waffen	Triebwerke	Konstruktion	Elektronik	Bio-Technik	Masse	Ressourcen	Ironium	Boranium	Germanium	Menge
Minen -Verteiler 40	0	0	0	0	0	0	25	45	2	10	8	40
Minen -Verteiler 50	2	0	0	0	0	4	30	55	2	12	10	50
Minen -Verteiler 80	3	0	0	0	0	7	30	65	2	14	10	80
Minen -Verteiler 130	6	0	0	0	0	12	30	80	2	18	10	130
Großer Verteiler 50	5	0	0	0	0	3	10	50	2	20	5	50
Großer Verteiler 110	9	0	0	0	0	5	15	70	2	30	5	110
Großer Verteiler 200	14	0	0	0	0	7	20	90	2	45	5	200
Tempofalle 20	0	0	2	0	0	2	100	60	30	0	12	20
Tempofalle 30	0	0	3	0	0	6	135	72	32	0	14	30
Tempofalle 50	0	0	5	0	0	11	140	80	40	0	15	50

BERGBAU-ROBOTER

Name	Energie	Waffen	Triebwerke	Konstruktion	Elektronik	Bio- Technik	Gewicht	Ressourcen	Ironium	Boranium	Germanium	kT/Jahr
Robo-Zwergschürfer	0	0	0	0	0	0	80	50	14	0	4	5
Robo-Minischürfer	0	0	0	2	1	0	240	100	30	0	7	4
Robo-Schürfer	0	0	0	4	2	0	240	100	30	0	7	12
Robo-Maxi-Schürfer	0	0	0	7	4	0	240	100	30	0	7	18
Robo-Super-Schürfer	0	0	0	12	6	0	240	100	30	0	7	27
Robo-Ultra-Schürfer	0	0	0	15	8	0	80	50	14	0	4	25
Orbitaler Angleicher	0	0	0	0	0	6	80	50	25	25	25	0

ORBITALE AUSRÜSTUNG

Name	Energie	Waffen	Antriebe	Konstruktion	Elektronik	Biotechnologie	Gewicht	Ressourcen	Ironium	Boranium	Germanium	Reichweite	Kraft	Vorteil	Genauigkeit
Alpha Torpedo	0	0	0	0	0	0	25	5	9	3	3	4	5	0	35
Beta Torpedo	0	5	1	0	0	0	25	6	18	6	4	4	12	1	45
Delta Torpedo	0	10	2	0	0	0	25	8	22	8	5	4	26	1	60
Ypsilon Torpedo	0	14	3	0	0	0	25	10	30	10	6	5	48	2	65
Rho Torpedo	0	18	4	0	0	0	25	12	34	12	8	5	90	2	75
Upsilon Torpedo	0	22	5	0	0	0	25	15	40	14	9	5	169	3	75
Omega Torpedo	0	26	6	0	0	0	25	18	52	18	12	5	316	4	80
Jihad Rakete	0	12	6	0	0	0	35	13	37	13	9	5	85	0	20
Juggernaut Rakete	0	16	8	0	0	0	35	16	48	16	11	5	150	1	20
Doomsday Rakete	0	20	10	0	0	0	35	20	60	20	13	6	280	2	25
Armageddon Rakete	0	24	10	0	0	0	35	24	67	23	16	6	525	3	30

GEBÄUDE

Name	Energie	Waffen	Triebwerke	Konstruktion	Elektronik	Bio-Technik	Ressourcen	Ironium	Boranium	Germanium	Fähigkeit
Fernglas 50	0	0	0	0	0	0	100	10	10	70	50
Fernglas 90	0	0	0	0	1	0	100	10	10	70	90
Spähaube 150	0	0	0	0	3	0	100	10	10	70	150
Spähaube 220	0	0	0	0	6	0	100	10	10	70	220
Spähaube 280	0	0	0	0	8	0	100	10	10	70	280
Argusaube 320X	3	0	0	0	10	3	100	10	10	70	320
Argusaube 400X	4	0	0	0	13	6	100	10	10	70	400
Argusaube 500X	5	0	0	0	16	7	100	10	10	70	500
Argusaube 620X	7	0	0	0	23	9	100	10	10	70	620
SDI	0	0	0	0	0	0	15	5	5	5	10
Raketen-Batterie	5	0	0	0	0	0	15	5	5	5	20
Laser-Batterie	10	0	0	0	0	0	15	5	5	5	24
Planetarer Schild	16	0	0	0	0	0	15	5	5	5	30
Neutronenschild	23	0	0	0	0	0	15	5	5	5	38

SCANNER

Name	Energie	Waffen	Triebwerke	Konstruktion	Elektronik	Bio-Technik	Gewicht	Ressourcen	Ironium	Boranium	Germanium	Reichweite
Fledermaus-Scanner	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	1	0
Rhinozeros-Scanner	0	0	0	0	1	0	5	3	3	0	2	50
Maulwurf-Scanner	0	0	0	0	4	0	2	9	2	0	2	100
DNS Scanner	0	0	3	0	0	6	2	5	1	1	1	125
Opossum-Scanner	0	0	0	0	5	0	3	18	3	0	3	150
Taschendieb-Scanner	4	0	0	0	4	4	15	35	8	10	6	80
Chamäleon-Scanner	3	0	0	0	6	0	6	25	4	6	4	160
Frettchen-Scanner	3	0	0	0	7	2	2	36	2	0	8	185
Delphin-Scanner	5	0	0	0	10	4	4	40	5	5	10	220
Gazellen-Scanner	4	0	0	0	8	0	5	24	4	0	5	225
RNS Scanner	0	0	5	0	0	10	2	20	1	1	2	230
Schimpansen-Scanner	5	0	0	0	11	0	4	50	3	1	13	275
Elefanten-Scanner	6	0	0	0	16	7	6	70	8	5	14	300
Adlerauge-Scanner	6	0	0	0	14	0	3	64	3	2	21	335
Räuberbaron-Scanner	10	0	0	0	15	10	20	90	10	10	10	220
Superduper-Scanner	7	0	0	0	24	0	4	90	3	2	30	500

SCHILDE

Name	Energie	Waffen	Triebwerke	Konstruktion	Elektronik	Bio-Technik	Gewicht	Ressourcen	Ironium	Boranium	Germanium	Schadenspunkte
Maulwurfshaut-Schild	0	0	0	0	0	0	1	4	1	0	1	25
Kuhhaut-Schild	3	0	0	0	0	0	1	5	2	0	2	40
Wolf-Streuungsschild	6	0	0	0	0	0	1	6	3	0	3	60
Croby-Panzerschild	7	0	0	4	0	0	10	15	7	0	4	60
Schatten-Schild	7	0	0	0	3	0	2	7	3	0	3	75
Bären-Neutronenbarriere	10	0	0	0	0	0	1	8	4	0	4	100
Gorilla-Delagator	14	0	0	0	0	0	1	11	5	0	6	175
Elefanten-Festung	18	0	0	0	0	0	1	15	8	0	10	300
Komplettes Phasenschild	22	0	0	0	0	0	1	20	12	0	15	500

BAUPLÄNE / RAUMSTATIONEN

Name	Energie	Waffen	Triebwerke	Konstruktion	Elektronik	Bio-Technik	Ressourcen	Ironium	Boranium	Germanium	Dock-Kapazität	Schadenspunkte	Kampfvorrang
Orbitales Fort	0	0	0	0	0	0	80	24	0	34	0	100	10
Raum-Dock	0	0	0	4	0	0	200	40	10	50	200	250	12
Raumstation	0	0	0	0	0	0	1200	240	160	500	-1	500	14
Ultrastation	0	0	0	12	0	0	1200	240	160	600	-1	1000	16
Todesstern	0	0	0	17	0	0	1500	240	160	700	-1	1500	18

TERRAFORMING

Name	Energie	Waffen	Triebwerke	Konstruktion	Elektronik	Bio-Technik	Ressourcen	Fähigkeit
Globales Terraforming ±3	0	0	0	0	0	0	70	3
Globales Terraforming ±5	0	0	0	0	0	3	70	5
Globales Terraforming ±7	0	0	0	0	0	6	70	7
Globales Terraforming ±10	0	0	0	0	0	9	70	10
Globales Terraforming ±15	0	0	0	0	0	13	70	15
Globales Terraforming ±20	0	0	0	0	0	17	70	20
Globales Terraforming ±25	0	0	0	0	0	22	70	25
Globales Terraforming ±30	0	0	0	0	0	25	70	30
Terraforming (Schwerkraft) ±3	0	0	1	0	0	1	100	3
Terraforming (Schwerkraft) ±7	0	0	5	0	0	2	100	7
Terraforming (Schwerkraft) ±11	0	0	10	0	0	3	100	11
Terraforming (Schwerkraft) ±15	0	0	16	0	0	4	100	15
Terraforming (Temperatur) ±3	1	0	0	0	0	1	100	3
Terraforming (Temperatur) ±7	5	0	0	0	0	2	100	7
Terraforming (Temperatur) ±11	10	0	0	0	0	3	100	11
Terraforming (Temperatur) ±15	16	0	0	0	0	4	100	15
Terraforming (Strahlung) ±3	0	1	0	0	0	1	100	3
Terraforming (Strahlung) ±7	0	5	0	0	0	2	100	7
Terraforming (Strahlung) ±11	0	10	0	0	0	3	100	11
Terraforming (Strahlung) ±15	0	16	0	0	0	4	100	15

TORPEDOS

Name	Energie	Waffen	Antriebe	Konstruktion	Elektronik	Biotechnologie	Gewicht	Ressourcen	Ironium	Boranium	Germanium	Reichweite	Kraft	Vorteil	Genauigkeit
Alpha Torpedo	0	0	0	0	0	0	25	5	9	3	3	4	5	0	35
Beta Torpedo	0	5	1	0	0	0	25	6	18	6	4	4	12	1	45
Delta Torpedo	0	10	2	0	0	0	25	8	22	8	5	4	26	1	60
Ypsilon Torpedo	0	14	3	0	0	0	25	10	30	10	6	5	48	2	65
Rho Torpedo	0	18	4	0	0	0	25	12	34	12	8	5	90	2	75
Upsilon Torpedo	0	22	5	0	0	0	25	15	40	14	9	5	169	3	75
Omega Torpedo	0	26	6	0	0	0	25	18	52	18	12	5	316	4	80
Jihad Rakete	0	12	6	0	0	0	35	13	37	13	9	5	85	0	20
Juggernaut Rakete	0	16	8	0	0	0	35	16	48	16	11	5	150	1	20
Doomsday Rakete	0	20	10	0	0	0	35	20	60	20	13	6	280	2	25
Armageddon Rakete	0	24	10	0	0	0	35	24	67	23	16	6	525	3	30



VON STARS!

VERWENDETE DATEIEN

HOST-DATEI — SPIELNAM.HST

Dieses File enthält die für das Host-Programm notwendigen Informationen bzgl. eines bestimmten Spiels und sollte nur für die Person, die als Host spielt, verfügbar sein.

UNIVERSE-DATEI — SPIELNAM.XY

Diese Datei enthält Informationen über die Position aller Planeten und ändert sich im Verlauf des Spiels nicht. Sie muß für Einzelspieler und für den Host verfügbar sein.

SPIELZUG-DATEI — SPIELNAM.MN

Dabei handelt es sich um die Runden-Files, wobei N eine Zahl von 1 - 16 entsprechend der Spielernummer ist: Eine solche Datei enthält alle Daten über die Rasse und das Reich des Spielers zu Beginn der Runde.

RASSENBSCHREIBUNGS-DATEI — NAME.RN FILES

Dieses File enthält Infos über eine Rasse, die mit dem Rassengenerator entworfen wurde. N kann eine beliebige Zahl sein. (r1 ist als Suffix voreingestellt, aber nicht notwendig - jede Erweiterung ist möglich). Für jeden menschlichen Mitspieler kann ein Rassen-File ausgehend von Seite 2 im erweiterten New Game-Dialog angelegt werden. Wenn das Universum erst generiert wurde, wird das Rassen-File überflüssig. Wenn du es vom Menü **Datei (Öffnen)** aus öffnest, erscheint der Rassengenerator.

LOG-DATEI — SPIELNAM.XN

Die Log-Files: Die Zahl N (1-16) steht wieder für eine Spielernummer. Sie enthalten die Abfolge von Befehlen, die ein Spieler in einer Runde gegeben hat. Das Log-File muß (automatisch oder manuell) an den Host übergeben werden. Der Host fügt diese Veränderungen zum .mN File des Spielers hinzu und retourniert dieses zum Spieler, wenn eine neue Runde generiert wird. Der Host braucht diese Files, um die jeweiligen Spieler-Informationen vor jeder Runde auf den neuesten Stand bringen zu können.

Jedesmal, wenn ein Spieler ein Spiel neu eröffnet oder fortsetzt, wird das .mN File geladen. Gibt es ein entsprechendes Log-File, wird auch dieses geladen, um den momentanen Spielstand zu aktualisieren.

HISTORY-DATEI — SPIELNAM.HN

Die History Datei. N bedeutet dasselbe wie immer. Diese Datei wird im Verlauf des Spiels von jedem Spieler mit Informationen über das Universum, wie er es kennenlernt, gefüllt. Logischerweise hat nur der jeweilige Spieler seine Version der Datei. Möchte sich ein Spieler einige Runden von einem Computerspieler vertreten lassen, so sollte der Host eine Kopie des Files erhalten, damit die Universums-Sicht des entsprechenden Spielers richtig aktualisiert werden kann.

Wenn dieses File verloren geht, beschädigt wird oder in ein anderes Verzeichnis verschoben wird, kann der Spieler nicht mehr sehen, was sich in den vorangegangenen Runden getan hat.

INITIALISIERUNGSDATEI — STARS.INI

Das .ini-File befindet sich im Windows-Verzeichnis. Stars! speichert Spieler-Optionen und aktuelle Spiel-Informationen in diesem File. Viele der Inhalte des Files haben in erster Linie mit ziemlich uninteressanten Dingen wie z.B. dem aktuellen Bildschirm-Layout zu tun.

Folgende Einträge in der Initialisierungs-Datei können vom Benutzer geändert werden:

Ständiges Paßwort

Ein ständiges Paßwort kann durch folgenden Eintrag in der [Misc]-Sektion von stars.ini festgelegt werden:

```
DefaultPassword=Foo
```

Wobei Foo ein beliebiges Paßwort ist, das du normalerweise benützt. Wenn du dir sicher bist, daß deine Mitspieler keinen Zugriff auf dein ini-file haben, kannst du hier dein Paßwort eintragen und wirst nicht mehr bei jedem Neustart des Spiels aufgefordert, es einzugeben.

Anzahl von Backup-Verzeichnissen

Diese Option wird auch durch einen Eintrag im Abschnitt [Misc] von stars.ini geregelt:

```
Backups=N
```

Wobei N eine Nummer von 1-999 sein kann. Backup-Verzeichnisse werden von Backup1 bis BackupN durchnummeriert; alte Züge werden in entsprechender Reihenfolge in die Verzeichnisse einsortiert: Mit dem Eintrag backup=1 wird z.B. der erste Zug im Verzeichnis Backup1 gespeichert, der zweite im Verzeichnis Backup2 usw., bis der fünfte wieder in Backup1 gespeichert wird...

Ohne Änderung speichert Stars! nur den vorherigen Zug im Verzeichnis Backup (ohne Nummer).

So läßt du Stars! deine eigene Musik spielen

Du kannst statt der mit Stars! ausgelieferten auch eigene Musik festlegen. Verändere dazu folgende Option im Abschnitt [Music] von stars!.ini:

```
TrackN=<Pfad zu einem WAV-File>
```

Wobei N für die Track-Nummer steht. Es muß sich dabei immer um ein WAV-File handeln. Zum Beispiel:

```
track1=c:\games\stars!\intro.wav
```

Wann die .ini-Datei angelegt wird

Beim ersten Mal, wenn du Stars! spielst und einen Spielstand speicherst. Verläßt du das Spiel, ohne zu speichern, wird es nicht geschrieben. Du kannst das File jederzeit löschen (wenn du irgendeinen obskuren Grund dafür findest). Allerdings wird Stars! dich dann beim nächsten Start wieder nach der Registriernummer fragen.

D FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

IS ANYONE OUT THERE?

Beschummeln die Computer-Spieler?

Stars! ist eines der wenigen Spiele, in dem die Computer-Spieler **nicht beschummeln**. Die Stars!-Als sind genau an die gleichen Wege gebunden und erhalten haargenau die gleichen Informationen wie die menschlichen Spieler. Beim Experten-Schwierigkeitsgrad beginnen die Als das Spiel mit mehr Vorteilspunkten als die menschlichen Spieler – der einzige Unterschied. Wenn du das Gefühl hast, von einem Computerspieler angeschmiert worden zu sein, dann laß es uns wissen. Wir werden uns die Sache anschauen und - sollten wir feststellen, daß der AI tatsächlich über illegitime Vorteile verfügt - den Computerspieler in der Versenkung verschwinden lassen.

Interessiert es eigentlich irgendjemanden, wenn ich den Autoren ein Feedback geben will?

Wenn dir irgendetwas überhaupt nicht gefällt, du bestimmte Probleme mit dem Spiel hast oder grandiose Ideen für die Zukunft... dann laß es uns bitte wissen. Wir beantworten jede mail und legen überhaupt großen Wert auf Euer feedback - wenn wir Euch irgendwie helfen können, werden wir es tun. Du kannst uns auch mitteilen, wenn du ganz einfach ein bestimmtes feature im Spiel vermißt... vielleicht taucht es ja schon in der nächsten Version auf.

Wie bekomme ich technische Unterstützung?

Wenn du das Übungsspiel noch nicht gespielt hast, solltest du es schnellstens tun... so erfährst du einen ganze Menge über das Spiel. Außerdem beinhaltet die Online-Hilfe Informationen zu fast allen Aspekten des Spiels.

Wenn diese beiden Möglichkeiten dir nicht genügen, dann kannst du eine e-mail an support@webmap.com schicken oder eine dieser WWW-Seiten besuchen:

GB: <http://www.empire.co.uk/support/support.htm>

US: <http://www.empire-us.com/support/support.htm>

D: <http://www.stc-kg.com>

Wie kann ich Fehler-Berichte loswerden?

1. Beschreibe den vermuteten Fehler in einem Text-File.
2. Verpacke alle relevanten Spiel-Dateien und die Textdatei in einem zip-Archiv:

`pkzip gamename.zip gamename.* backup\gamename.* textfile`

3. Das zip-Archiv schickst du uns so...

... mit einer Mail an bugstars@webmap.com zusammen mit einer Fehlerbeschreibung...oder...

via FTP an beast.webmap.com/pub.

Deine Mail an bugstars@webmap.com sollte eine Fehlerbeschreibung und den Namen des zip-Archivs enthalten.

Wir erkennen die Zeit und Mühe an, die es kostet, solche Fehler-Dateien zu schicken. Das Vorhandensein der entsprechenden Spieldateien hilft uns bei der Fehlersuche einfach immens weiter. Danke! dafür, daß ihr euch die Zeit nehmt und so mithelft, den Ruf von Stars! als eines der stabilsten und fehlerfreiesten Spiele auf dem Markt zu erhalten.

Wenn ich die Spieldateien mit PKZip packe, werden sie nicht kleiner. Warum nicht?

Weil sie bereits komprimiert sind.

VERSCHIEDENES...

Können mehrere Spieler an einem Computer mit einer Kopie von Stars! spielen?

Ja. Bis zu 16 Spieler können mit einer Kopie von Stars! auf dem gleichen Computer spielen... Mit anderen Worten: Stelle sicher, daß jeweils nur eine Kopie von Stars! läuft.

Um mit mehreren Spielern an einer Maschine zu spielen gibt es zwei Möglichkeiten:

METHODE 1

Jeder Spieler überträgt seinen Zug, speichert und kehrt mit Datei (Schließen) zum Eröffnungsbildschirm zurück. Stars! muß zwischen zwei Spielern nicht beendet werden.

METHODE 2

Wenn du genug Speicherkapazität hast (ca. 2-4MB pro Spieler - je nach Größe des Universums) kannst du das Spiel mehrfach gleichzeitig laufen lassen.

Informationen über das Setup und Spieldetails findest du im Kapitel 3.

Können zwei oder mehr Spieler an derselben Maschine Spielzüge für ein E-Mail-Spiel übertragen?

Ja. Wenn deine .x# -Datei angelegt wird, wird sie mit deiner Seriennummer und einem Fingerabdruck deines Computers markiert. Es gibt nur dann Ärger, wenn die gleiche Seriennummer auf VERSCHIEDENEN Computern entdeckt wird. Jede beliebige Anzahl von Spielern kann jedoch Züge von einem Computer mit einer Spielversion übertragen. Wenn du aber etwa zwei Computer zu Hause hättest, und von jedem einen Spielzug überträgst, müßte jedes .x#-File mit einer eigenen Seriennummer gekennzeichnet sein.. Auf oben erwähnt Art und Weise (verschiedene Spielerzüge von einem Computer) kannst du z.B. für Freunde, die gerade keine Zeit haben, das Spiel weiterführen... Außerdem können so z.B. verschiedene Familienmitglieder am gleichen Computer spielen usw. Wir haben uns bemüht, unseren Kopierschutz so wenig aufdringlich wie möglich zu gestalten.

Wo kann man betreute Spiele und Spieler finden?

WWW Host Sites:

Besuche die Stars! Website at <http://www.webmap.com/stars!>. Du findest dort eine Waypoints-Seite, auf der Stars!-Sites verzeichnet sind, von denen aus du Mitspieler finden und in Spiele einsteigen kannst.

Usenet Newsgroup:

rec.games.computer.stars

EIN HOST IST NIE MIT DER ARBEIT FERTIG...**Kann der Host auch von DOS aus seine Arbeit erledigen?**

Da kommt darauf an... Wenn auf dem Computer Windows nicht installiert ist, dann nicht. Ist Windows installiert, läuft aber normalerweise nicht, dann schon. Es ist möglich, Windows und Stars! so von einem DOS-Batchfile aus zu starten, daß Stars! neue Runden für ein oder mehr Spiele errechnet und dann Windows automatisch wieder verläßt.

Warum gibt es keine Möglichkeit für den Host, sich ein verlorengegangenes Paßwort wieder zu besorgen?

Jedes Werkzeug, das es dem Host ermöglichen würde, Paßwörter zu entfernen oder zu ändern, nähme alle Sicherheit aus dem Spiel. Alles, was ein skrupelloser Host tun müßte, wäre, die Spieldateien in ein neues Verzeichnis zu kopieren und die Paßwörter zu entfernen. Alle Spieler könnten dann problemlos alle Daten einsehen... angesichts der Vorstellung, daß in einem Multiplayer-Spiel jeder Spieler diesen Trick anwenden könnte und damit das Spiel zu einem schlechten Witz machen könnte, erscheint es uns sinnvoll, die minimalen Sicherheitsvorkehrungen, die bereits existieren, beizubehalten.

Ich habe mehrere Seriennummern. Wie kann ich einen Zug wiederherstellen, den ich dadurch ruiniert habe, daß ich die falsche Seriennummer auf dem falschen Computer installiert habe?

Du mußt nur die Spieldateien aus dem Backup-Verzeichnis ins Spielverzeichnis kopieren, alle betroffenen Dateien laden und mit Datei (Speichern) wieder speichern. Dieses Vorgehen speichert ihre .x# - Dateien mit den korrekten Seriennummern und Computer-IDs.

RASSEN-DESIGN

Wie entwerfe und speichere ich eine neue Rasse?

Alles darüber im Kapitel 20.

Gibt es eine unbesiegbare Rasse?

Das hängt von der Art des Universums, deinem Standort und der Erfahrung deiner Mitspieler ab... Echte Stars!-Meister können aus jeder Rasse eine unbesiegbare formen (einge Leute haben das schon unter Beweis gestellt). Aber: Die "unbesiegbare" Rasse aus einem Spiel kann durchaus im nächsten ohne viele Umstände in den interstellaren Staub getreten werden, da sie auf entschieden unvorteilhaftere Bedingungen trifft....

Kann ich meine Rasse noch während des Spiels verändern...?

Wenn ein Spiel erst einmal begonnen hat, bleibt deine Rasse wie sie ist. Alle, entsprechenden Spieldateien werden komprimiert und verschlüsselt um diese Regel für alle Spieler sicherzustellen.

Allerdings kannst du natürlich jederzeit eine gespeicherte Rassendatei (auch die einer Rasse, die gerade spielt) laden und Veränderungen vornehmen. Diese Änderungen werden dann aber erst im nächsten Spiel wirksam...

Um die Einstellungen für eine Rasse zu ändern, lädst du das Rassenfile mit dem Menüpunkt Datei (Öffnen).

Weitere Infos zu diesem Thema gibt's in Kaptel 20.

WÄHREND DES SPIELS...

Kann ich eigene Raumschiffhüllen entwerfen...?

Nein. Du kannst ausgefeilte Schiffsbaupläne entwerfen, aber keine eigenen Außenhüllen entwerfen... diese Einschränkung dient in erster Linie der Chancengleichheit....

Kann ich Diplomatie einsetzen?

Stars! verfügt über Möglichkeiten, die es dir erlauben, in Multiplayer-Spielen Diplomatie einzusetzen Diplomacy. Im Nachrichten-Fenster kannst du mit

anderen Spielern kommunizieren um Beistandspakte, Friedensverträge, Treffen, oder Handelsabkommen zu vereinbaren.

Beim Spiel-Setup können die Bedingungen für einen Sieg so eingestellt werden, daß mehrere Gewinner möglich sind. Solche Einstellungen fördern natürlich die diplomatischen Beziehungen. Stars! besteht nicht auf einem einzelnen Gewinner!.

Im Beziehungs-Dialog kannst du deinen Mitspielern den Status „neutral“ oder „Freund“ zuweisen. Das verhindert, daß du die falschen Leute angreifst und sorgt dafür, daß du Freunden in der Schlacht automatisch zur Hilfe kommst. Außerdem können befreundete Spieler gefahrlos die Minenfelder des jeweils anderen durchfliegen... es lohnt sich also durchaus, Bündnisse einzugehen, zumindest zeitweilig.

Wie kann ich eine Sternenkarte ausdrucken?

Mit dem Menüpunkt Datei (Karte drucken).

GLOSSAR

FORSCHUNGSGESAMTKOSTEN

Die Forschungsgesamtkosten beinhalten solche Phänomene wie die Notwendigkeit der Forschung in mehreren Bereichen und den daraus resultierenden kumulativen Zeitbedarf bis zum Erreichen eines neuen Forschungsabschnitts usw.

ARTIFIZIELLE INTELLIGENZ

Eine AI (Artifizielle Intelligenz) ist ein computergesteuerter Spieler. In einem Einzelspiel gibt es immer Als, in Multiplayer-Spielen kann man zusätzliche Als aktivieren, wenn man will.

Ein einfacher AI verfügt über weniger Vorteilspunkte als du, der Experten-AI über mehr Vorteilspunkte. Standard- und schwierige Computerspieler liegen irgendwo dazwischen.

JÄHRLICHE WACHSTUMSRATE

Diese Rate wird durch Multiplikation des Lebensbereichswertes mit dem Wert von „Max. Bevölkerungswachstum pro Jahr“ (auf Seite 4 des Rasse anzeigen-Dialogs) berechnet. Für Rassen mit dem Merkmal Schnelle Pioniere liegt der Wert doppelt so hoch wie angezeigt.

GESCHWINDIGKEIT IN EINER RAUMSCHLACHT

Bei der Berechnung von Bewegungen in Schlachten wird die Geschwindigkeit zugrundegelegt, die der jeweilige Antrieb bei 120%iger Treibstoffausnutzung erreichen kann.

OPTIMALE WARGESCHWINDIGKEIT

Das ist die maximale Warp-Geschwindigkeit, die ein bestimmtes Raumschiffdesign bei 120%iger Treibstoffausnutzung erreicht. Bei Ramscoop-Triebwerken ist es die maximale Geschwindigkeit, die das Raumschiff fliegen kann, ohne Treibstoff zu verbrauchen. Der entsprechende Wert erscheint für die jeweils ausgewählte Flotte im Flottenzusammenstellungsfenster.

Diese Geschwindigkeit bezieht sich übrigens nur auf den Flug zwischen zwei Waypoints, nicht auf Raumschlachten.

SCHWERE RAUMSCHIFFE

Raumschiffe mit einer Kampfkraft von mindestens 2000.

SPLITTER-SCHADEN

Schaden, den nichtbeschossene Raumschiffe in der Nähe eines Torpedoeinschlags erleiden.

VERTEIDIGUNGSSTELLUNGEN UND TRUPPENINVASIONEN

Der Verteidigungswert gegenüber fremden Truppen errechnet sich auf der Basis der Effektivität der jeweiligen Einrichtung bei der Abwehr von Bomben: Gegenüber feindlichen Truppen haben die Stellungen einen 75%igen Abwehr-Effekt (bezogen auf die Bomben-Abwehr).

RÜCKZUG

Ein Token versucht, sich durch Eintritt in den Hyperraum aus einer Schlacht zurückzuziehen. Es versucht also nicht, sein Feld zu verlassen, stattdessen verschwindet es möglicherweise einfach von den Anzeigen des Kampf-Boards. Mit ein wenig Glück bedeutet dies, daß es entkommen ist... und nicht in seine einzelnen Atome zerlegt wurde.

ENERGIEQUELLEN VON RAUMSCHIFFEN

Standard-Triebwerke verbrennen Treibstoffe, die auf Planeten gewonnen werden, Ramscoop-Triebwerke transformieren interstellare Elemente direkt in Antriebsenergie.

FABRIKEN

Fabriken produzieren Güter. Diese Güter sind das Ergebnis von Arbeit und werden für die Produktion, die Forschung und andere Aufgaben weiterverwendet.

FIBONACCI-SEQUENZ

Fibonacci-Zahlen bilden die unendliche Zahlen-Reihe 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34 ..., in der jede Zahl als Summe der beiden vorangegangenen definiert ist.

FARBIGE FLOTTENDARSTELLUNG

Eine blau dargestellte Flotte gehört dir, eine rote einem Gegner. Eine violette Anzeige bedeutet, daß sich eine deiner Flotten und eine gegnerische an (fast) derselben Position befinden.

HOST-DATEI

spielnam.hst – Diese Datei enthält die Informationen, die das Host-Programm für ein bestimmtes Spiel benötigt. Nur der Host sollte Zugriff auf dieses File haben. Wenn die Datei paßwortgeschützt ist, wirst du nach einem Paßwort gefragt.

KAMPFVORTEIL

Der Kampfvorteil regelt die Abfolge von Bewegungen in einer Raumschlacht. Alle Raumschiffe manövrieren in umgekehrter Reihenfolge, also die langsamen zuerst, die schnellen zuletzt. Auf diese Weise können die schnelleren die langsameren einholen. Außerdem können die schnellen Schiffe vor den langsameren ihre Waffen abfeuern, weil sie den höheren Angriffsvorteil-Wert haben.

OPTIMAL LADEN

Ein Transport-Befehl: Nimm nicht mehr Treibstoff an Bord, als du brauchst, um den nächsten Waypoint zu erreichen. In diesem Fall ist eine Weiterreise über den nächsten Waypoint hinaus nicht abgesichert. Ist an jedem Waypoint Treibstoff verfügbar, kannst du

grundsätzlich diesen Befehl erteilen, um den Treibstoffverlust auf die einzelnen Stationen zu verteilen.

BEGRENZUNG VON RAUMSCHIFF-DESIGNS

16 verschiedene Raumschiff-Designs zur gleichen Zeit und maximal 32.000 Schiffe eines Typs in einer Flotte.

BERGWERKE

Bergwerke fördern Mineralien an die Oberfläche deiner Planeten, wo sie im Produktionsprozeß benötigt werden.

ERZ-TRANSFORMATION

Damit kannst du wertloses Geröll in wertvolle Erze umwandeln. Eine Erz-Transformationseinheit erzeugt 1 kT Mineralien pro Jahr. Der Befehl zur Erz-Transformation ist im Produktionsverzeichnis verfügbar und kann mit Hilfe der Auto-Build-Funktion auch automatisiert werden.

BEWEGUNG

Der Bewegungswert beschreibt die Geschwindigkeit in der Schlacht und liegt zwischen einem halben und zweieinhalb Feldern pro Runde.

FARBIGE ORBIT-KREISE

Ein weißer Kreis zeigt eine oder mehrere deiner Flotten im Orbit um einen Planeten an, ein roter eine oder mehrere feindliche Flotten. Ein violetter Kreis zeigt an, daß sowohl Flotten von dir als auch solche des Gegners im Orbit um einen Planeten liegen.

DURCHDRINGENDE SCANNER

Sie durchdringen Planeten und können so Flotten im Orbit anzeigen, auch wenn sie sich auf der abgewandten Seite befinden. Außerdem liefern sie über große Entfernungen Oberflächen-Informationen über einen Planeten.

SPIELER-LOG-DATEI

spielnam.mN -- *N* ist eine Nummer von 1 bis 16 (für die entsprechende Spielernummer). Dabei handelt es sich um das individuelle File für jeden Spieler. Es enthält Informationen über die Rasse des Spielers und den Zustand seines Imperiums am Anfang einer Runde. Spieler und Host haben Zugriff auf diese Datei.

Du kannst die momentane Runde eines Spiels laden, indem du das .m-File öffnest, das deine Spielernummer als Erweiterung hat. Die Datei kann mit einem Paßwort geschützt werden.

RASSEN-DATEI

name.rN - Diese Datei enthält Informationen über eine Rasse, die mit dem Rassengenerator entworfen und abgespeichert wurde. Wenn du die Datei mit Datei (**Öffnen**) lädst, öffnet sich der Rassengenerator. Das File kann paßwortgeschützt sein. Die Erweiterung .r ist nicht zwingend, du kannst also auch Rassendateien mit einer anderen Erweiterung laden.

KAMPFKRAFT

Die Kampfkraft eines Raumschiffs wird als relativer Wert seiner offensiven Eigenschaften angezeigt. Dieser Wert taugt höchstens zum groben Vergleich von Schiffen ähnlicher Bauart und verrät dann, welches Schiff in einer Schlacht effektiver ist.

RASSEN-BESCHREIBUNGSDATEIEN—NAME.RN -FILES

Ein solches File enthält eine Rassen-Definition, die mit dem Rassengenerator erstellt und abgespeichert wurde. *N* kann jeden beliebigen Wert annehmen. Du kannst also ein beliebiges Suffix verwenden; voreingestellt ist .r1. Wenn du so ein File mit **Datei (Öffnen)** lädst, erscheint der Rassengenerator, und du kannst die Eigenschaften der Rasse betrachten oder verändern.

Das Suffix .r1 ist voreingestellt, kann aber beliebig umbenannt werden.

RESSOURCEN

Ressourcen sind Produkte der Arbeit deiner Siedler und ihrer Fabriken. Für die Durchführung von Aufträgen und zur Herstellung von Gegenständen benötigst du immer eine bestimmte Anzahl dieser Ressourcen.

RAUMSCHLACHT-RUNDEN

Schlachten dauern bis zu 16 Runden. In jeder Runde bekommt jedes Token wenigstens eine Chance, sich zu bewegen und seine Waffen abzufeuern. Jede Runde ist noch einmal in einzelne Phasen unterteilt, in denen jeweils ein Token sich bewegt und, wenn möglich, auch feuert.

RAUMSCHIFF-KLASSEN

Unbewaffnete Schiffe - jedes Raumschiff ohne Bewaffnung, das keine Bedrohung darstellt.

Gebrauchsschiffe—jedes Modell ohne Waffen, das dennoch eine Bedrohung darstellt.

Aufklärer—alle Schiffe auf der Grundlage der Aufklärer-, Fregatten- und Zerstörer-Baupläne.

Kriegsschiffe—alle anderen bewaffneten Schiffe, auch bewaffnete Frachtschiffe.

Bomber—jedes Raumschiff auf der Grundlage eines Bomber-Designs.

TOKENS

Jedes Token repräsentiert im Kampf-Board eine Gruppe identischer Schiffe innerhalb einer Flotte.

SCANNER-BILD

Klicke (rechter Mausknopf) auf den blauen Diamanten für eine Übersicht über verschiedene Darstellungsmodi für das Universum. Klicke (linker Mausknopf) auf einen Modus in dieser Liste, um das Scanner-Bild neu einzustellen.

