



DEADLOCK

PLANETARY CONQUEST

DEUTSCHE VERSION

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diesen Text, bevor Sie mit dem Videospiel beginnen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmernden Lichtquellen oder ähnlichen, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab, und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungsschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

IN JEDEM FALL ZU TREFFENDE VORSICHTSMAßNAHMEN BEI DER BENUTZUNG EINES VIDEOSPIELS

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfernt wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Legen Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütige Pause ein.

INHALTSVERZEICHNIS

So installieren Sie Deadlock	1
Teil Eins: So starten Sie Ihre Kolonie	2
Teil Zwei: So funktioniert Ihre Kolonie	6
Teil Drei: Ressourcen	17
Teil Vier: Vervollkommnung Ihrer Kolonie	20
Teil Fünf: Angriff und Verteidigung in Ihrer Kolonie	23
Teil Sechs: Diplomatische Beziehungen	28
Teil Sieben: Der Schwarzmarkt	29
Teil Acht: Zufallsereignisse	31
Teil Neun: Multi-Spieler-Partie	31
Teil Zehn: Wenn Ihr Spiel nicht laufen will...	36
Technische Hilfe und Kundenservice	36
Gewährleistungsinformationen von WIE	37

Die Zeit für Verhandlungen ist vorüber, Kolonieführer...

Unter Ihnen dreht sich der majestätische, ungezähmte Planet Gallius IV, eine erdähnliche Welt, die erst vor kurzem in diesem heiß umkämpften Sektor der Galaxis entdeckt wurde. Ihr Kolonieschiff ist bereit, ausgerüstet mit allem, was Sie zur Besiedlung dieses Planeten benötigen. Die ausgesuchte Gruppe von Kolonisten, die sich mit Ihnen im Orbit befindet, ist wild entschlossen, eine starke Kolonie aufzubauen und sie auch mit allen Mitteln zu verteidigen.

Andere Schiffe scannen ebenfalls die Oberfläche des Planeten, suchen einen Landeplatz für ihre Kolonie. Alle früheren Allianzen sind null und nichtig - jeder fiebert selbst nach dieser Welt. Sieben Armadas lauern über dem Planeten, bereit, sich mit ihren Ionen-Waffen gegenseitig zu pulverisieren. Nur ein hastig erarbeiteter Vertrag, der Pakt von Gallius IV, vereitelt eine Eskalation des Kriegs. Erobern Sie diesen Planeten, damit in unserem Teil der Galaxis endlich Frieden herrscht.

Sie haben zwei Möglichkeiten, den Planeten einzunehmen. Sie können diese Grenzwelt entweder erobern, indem Sie eine festgelegte Anzahl von Stadtzentren bauen, oder indem Sie all Ihre Gegner vom Planeten vertreiben. Wie auch immer - Gallius IV kann Ihnen gehören.

Ich habe dieses Handbuch erstellt, um genau zu erklären, wie Sie Ihre Kolonie verwalten. Reizen Sie alle Ressourcen, Technologien und Ihre eigenen speziellen Strategien bis zum Limit aus. Nur dann können Sie Ihre Gegner besiegen und die gefährliche Spannung lösen, die den Himmel über den Planeten bedroht.

- Oolan, Gallius IV, Beobachterin

SO INSTALLIEREN SIE DEADLOCK

Deadlock kann unter Windows® 95, Windows® NT oder Windows® 3.1 gespielt werden. Sie installieren das Spiel, indem Sie Ihre *Deadlock*-CD in das CD-ROM-Laufwerk legen. Klicken Sie dann auf **Datei-Menü**. Wählen Sie **Ausführen**. In die Befehlszeile tippen Sie den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks ein - normalerweise ist das **D:** oder **E:**. Geben Sie dann **INSTALL** ein, und drücken Sie **OK**. Folgen Sie den Anweisungen des Programms, und schon bald haben Sie *Deadlock* auf Ihrem System.

SO SPIELEN SIE SOFORT LOS!

Wählen Sie im Hauptmenü das *Deadlock-TUTORIAL*. Dieses Tutorial begleitet Sie durch die ersten drei Runden Ihrer hoffnungsvollen jungen Kolonie. Ich, Oolan, zeige Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie eine Kolonie aufbauen! In den meisten Fenstern gibt es außerdem **Tip-Buttons**; damit kann ich Ihre Fragen direkt beantworten. Ein Rechtsklick auf ein Areal im Spiel läßt eine kurze Erklärung erscheinen. Und schließlich können Sie noch alle meine Informationen einsehen, wenn Sie den **Hilfe-Button** in der Werkzeugleiste drücken.

Sie sollten dieses Handbuch vielleicht benutzen, nachdem Sie das Tutorial gespielt haben. Es gibt Ihnen kompakte Information über alle Teile des Spiels. Das Kolonieführer Handbuch verfügt über komplette Statistiken und Fakten der Technologien, Militäreinheiten und einzelnen.

DEADLOCK-BEGRIFFE

Dieses Handbuch verwendet Maus-Begriffe, um die Benutzung des Spiels zu erklären. In der folgenden Liste finden Sie alle verwendeten Befehle:

Klicken - Sie drücken die linke Maustaste und lassen sie wieder los.

Klicken und ziehen - Sie drücken die linke Maustaste und halten sie gedrückt. Schieben Sie den Mauszeiger an eine andere Stelle des Bildschirms und lassen Sie die linke Maustaste dort los.

Doppelklick - Sie drücken zweimal schnell hintereinander die linke Maustaste.

Rechtsklick - Sie drücken die rechte Maustaste und lassen sie wieder los.

Shiftklick - Sie drücken den **Shift**-Button (Umschalt- oder Hochstelltaste) der Tastatur und halten ihn gedrückt. Dann drücken Sie die linke Maustaste.

EINGEBAUTE DEMO-OPTION

Mit der *Deadlock*-CD kann eine Demoversion von *Deadlock* erstellt werden. Accolade erteilt Ihnen die Genehmigung, mit Hilfe der CD Ihren Freunden einen Vorgeschmack auf das Spiel zu geben.

Installieren Sie das Spiel einfach von der *Deadlock*-CD auf einem anderen Computer. Wenn ein Computer versucht, ein *Deadlock*-Spiel zu starten, ohne daß sich die offiziell verkaufte *Deadlock*-CD im Laufwerk befindet, wendet er automatisch die "Demo-Regeln" an. Damit erhalten Sie eine kräftige Dosis *Deadlock*-Gameplay, allerdings sind Ihre Spiel- und Forschungsoptionen etwas eingeschränkt. Um das komplette Spiel zu genießen, muß sich eine Verkaufsversion der *Deadlock*-CD während der gesamten Partie im CD-ROM-Laufwerk befinden.

TEIL EINS: SO STARTEN SIE IHRE KOLONIE

HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung - **Tutorial, Schnellstart, Neues Solospiel, Neue Mehr-Spieler-Partie, Spiel laden und Verlassen.**

Schnellstart

Mit diesem Button gehen Sie direkt zu Gallius IV und überspringen den **Spieloptionen-Bildschirm**. Die Optionen sind dann dieselben wie jene, mit denen Sie zuletzt gespielt haben - dieselbe Anzahl Spieler, dieselbe Größe des Planeten, dieselben Spezies-Fähigkeiten usw.



Tutorial

Als Ihre Online-Beraterin möchte ich, Oolan, Sie hier durch die Grundlagen der Kolonisierung führen. Das ist eine wunderbare Gelegenheit, schnell in die Geheimnisse des Kolonieaufbaus einzutauchen.

Spiel Laden

Drücken Sie diesen Button, um ein Spiel aufzurufen, das Sie zuvor gespeichert hatten.

Neues Solospiel

Spielen Sie eine Solopartie gegen Ihren Computer. Dieser Button bringt Sie in den Spieloptionen-Bildschirm.

NEUE MEHR-SPIELER-PARTIE

Mit diesem Befehl treten Sie gegen menschliche Konkurrenten an. Sie können eine Verbindung zu anderen Spielern auf mehrere Arten herstellen. *Deadlock* kann über Mpath (ein Spielservice im Internet) gespielt werden, aber auch über TEN (ein weiterer Spielservice im Internet), ein LAN-System (lokales Netzwerk), per Modem über eine serielle Verbindung oder ein Null-Modem. In TEIL NEUN: MULTI-SPIELER-PARTIE auf Seite 33 wird erklärt, wie Sie *Deadlock*-Spiele quer durchs ganze Land und auf der ganzen Welt aufbauen können!

SPIELOPTIONEN

(SPIELOPTIONEN-BILDSCHIRM)

Alle Solo- und Mehr-Spieler-Partien werden in diesem Bildschirm eingerichtet. Sie können eine riesige planetare Kampagne starten oder um einen winzigen Mond kämpfen. Außerdem können Sie viele Regeln abändern. Das hier sind Ihre Optionen:

Anzahl der Spieler - Suchen Sie sich aus, wie viele Kolonien (Spieler, Computer oder beide) Sie in diesem Spiel haben möchten.

Bedingungen für den Sieg - Legen Sie die Anzahl von Stadtzentren fest, die zum Sieg auf Gallius IV nötig sind. Ein Stadtzentrum zu bauen ist die schwierigste Aufgabe für Bauingenieure überhaupt. Sie können unter 2, 3, 5, 7 oder 10 Stadtzentren wählen.

REGEL-OPTIONEN

Zufallsereignisse - Schalten Sie

Zufallsereignisse an oder ab. Außergewöhnliche Ereignisse werden nicht eintreten, solange diese Option abgeschaltet ist.

Schnelle Produktion - Durch die Wahl dieser Option verdoppelt sich die Ressourcenproduktion eines normalen Spiels, und der Spielverlauf wird wesentlich beschleunigt.

Computer-Level - Wählen Sie aus, wie schlaue Ihre Computergegner sein sollen. Sie haben auch die Möglichkeit, einzelne Computergegner separat einzustellen. Drücken Sie **Nach Maß**, und ein Dialogfenster mit den Vor- und Nachteilen Ihrer Computergegner erscheint. Hier können Sie einstellen, ob Ihre Computergegner z.B. abgrundschlecht im Management ihrer Ressourcenproduktion sind. Oder geben Sie ihnen die Möglichkeit, sich auch mal gegen Sie zusammenzurotten!



ERWEITERTE OPTIONEN -

Letzter Spieler hat x Sekunden - Nur für Multi-Spieler-Partien. Dieser Timer erscheint, sobald alle bis auf den letzten Spieler ihre Runden beendet haben. Kann dieser Spieler seine Runde nicht beenden, bevor die Zeit ausläuft, beginnt automatisch eine neue Runde.

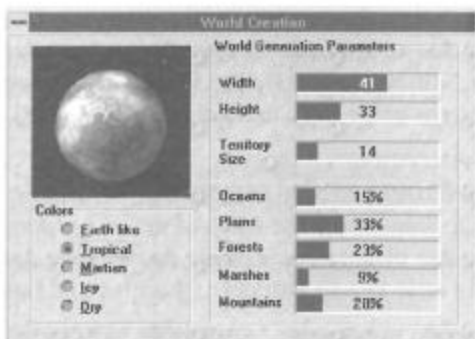
Auto-Runden-Ende in x Sekunden - Wird diese Option selektiert, werden all Ihre Runden automatisch beendet. Dies kann sich zu einer stressigen Herausforderung für Sie gestalten, da Sie schneller sein müssen als die anderen Kolonien, die danach trachten, Sie zu zerstören!

Rassenfähigkeiten - Ändern Sie die Vorteile einzelner Rassen. **Standardfähigkeiten** geben jeder einzelnen Rasse ihre einzigartigen Fähigkeiten und Schwächen. **Keine Fähigkeiten** schaltet alle Rassenvorteile aus. **Allen das Beste** gibt jeder Rasse die stärksten Fähigkeiten dieser Rasse. Sie haben auch die Möglichkeit, jeder Rasse dieselben Fähigkeiten zuzusprechen, z.B. jedem Spieler die Fähigkeiten der Re'Lu zu geben.

PLANETENGRÖSSE

Sie können unter vier Planetengrößen wählen - von Klein bis Riesig. Sie können aber auch **Nach Maß** wählen, um Ihre eigene Weltkarte zu erstellen.

Weltgröße-Optionen - Erstellen Sie einen großen oder kleinen Planeten, indem Sie die Höhe, Breite und Gebietsgröße der Weltkarte einstellen. Die Gebietsgrößen verändern die Durchschnittsgröße jedes Gebietes. Karten mit großen Gebieten enthalten weniger Areale, unter denen Sie wählen können.



Gebiets-Optionen - Ändern Sie die Gebietsarten, über die Ihr Planet verfügt. Klicken und ziehen Sie jeden Balken Ihrer Wahl. Es stehen fünf Gebietsarten zur Verfügung: Ebenen, Wälder, Berge, Sümpfe und Meere. Wählen Sie hauptsächlich Ebenen, um einen sehr flachen Planeten zu schaffen, oder füllen Sie ihn mit Bergen und Sümpfen auf, um ihn möglichst wenig einladend zu gestalten.

Jede Karte kann bis zu 75% Meere enthalten. Es gibt keine Möglichkeit, in Meeresgebieten zu landen.

Farben - Wählen Sie das Aussehen Ihres Planeten. Entscheiden Sie sich von Tropenwäldern bis zu Eiswelten. Die Farbe eines Planeten beeinflusst nicht den Spielverlauf.

WÄHLEN SIE IHRE RASSE

Jede Rasse verfügt über ihre spezifischen Fähigkeiten und Schwächen.

ChCh-t - Diese insektoide Rasse vermehrt sich sehr schnell. Ihre militärischen Einheiten sind schwächer, dafür beschaffen sie schneller Nachschub an militärischen Einheiten als andere Rassen. Ihre militärischen Einheiten bewegen sich in Kampfsituationen schneller. ChCh-t-Scouts können aus gegnerischen Gebieten **Ressourcen stehlen**.





Cyth - Die Cyth sind eine sehr duldsame Rasse, so daß Sie es ruhig wagen können, sie heftigst zu besteuern. Ihre Kommandotruppen können gegen feindliche Militäreinheiten einen **Gedankenstrahl** einsetzen, um diese damit vollständig zu vernichten. Cyth-Scouts können auch **Land vergiften**, wodurch die Nahrungslager eines gegnerischen Gebietes zerstört werden.

Menschen - Diese ökonomischen Genies erhalten ihren großen Reichtum durch Handel und Steuern. Der Transport von Ressourcen kostet sie wesentlich weniger als andere Rassen. Menschen verfügen auch über eine **Berserker-Kampfanordnung**, die ihre Angriffsstärke verdoppelt, an der sie jedoch nach einem Kampf sterben. Menschen reagieren sehr empfindlich auf Skirineen-Skandale, die ihre Moral sehr schnell sinken lassen.



Maug - Maug-Wissenschaftler sind sehr erfinderisch bei der Entwicklung neuer Technologien, so daß sie HiTech-Gebäude und Einheiten sehr schnell erstellen können. Ihre Scouts **stehlen Technologie** mit links und können darüber hinaus gegnerische Artillerie, Flugzeuge, Geschosse und Gebäude **sabotieren**. Militärische Einheiten der Maug sind sehr geschickt im Aufspüren von Spionen. Alle Maug leiden ständig unter Erkältungen und leichtem Fieber, so daß ihre Moral schnell fallen kann.

Re'Lu - Re'Lu verfügen über telepathische Kräfte, mit denen sie den gesamten Planeten observieren können. So erhalten sie viele Informationen, mit denen sie verschlagene Strategien entwickeln. Re'Lu können die Moral in feindlichen Gebieten **untergraben**. Ihre Kommandotruppen können außerdem andere Einheiten durch **Gedankenkontrolle** beeinflussen und diese so während einer Schlacht auf Seiten der Re'Lu kämpfen lassen. Ihre eigenen militärischen Einheiten sind eher schwach.



Tarth - Die Tarth sind militärische Kolosse. Tarthische Infanterie, Artillerie und Verteidigungsbefestigungen erhalten zusätzliche Angriffsboni. Ihre Infanterie-Einheiten verfügen über eine **Moloch-Kampfanordnung**, die Gebäude im Handumdrehen zusammenfallen lassen kann. Die Bauernhöfe der Tarth sind dafür berühmt, einen großen Nahrungsausstoß zu produzieren. Tarth-Scouts sind lausige Spione und werden oft entdeckt. Auch ihre Schiffe sind recht schwach und sinken schnell.

Uva Mosk - Ihre Naturverbundenheit läßt sie natürliche Ressourcen schneller als jede andere Rasse produzieren. Uva Mosk-Kommandotruppen können den **Schamanentanz** ausführen, mit dem sie sich Ressourcen-Boni in Gebieten schaffen. Alle Uva Mosk-Infanterie-Einheiten können in anderen Kolonien spionieren, wobei sie nicht einfach entdeckt werden können. Die Uva Mosk zahlen weniger Steuern als andere Rassen.



WÄHLEN SIE EINE LANDEZONE

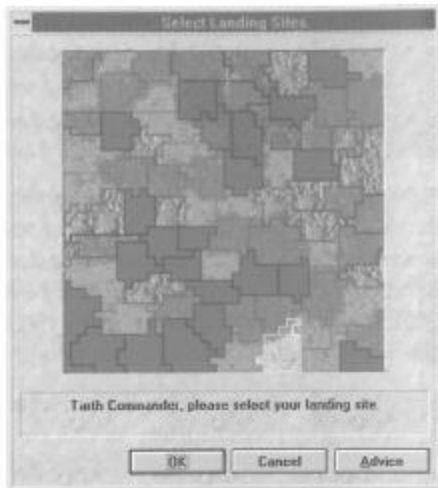
Sobald Sie sich für eine Rasse entschieden haben, wählen Sie das Gebiet, in dem Sie Ihre Kolonie starten möchten. Es stehen Ihnen vier Gebietsarten zur Landung zur Verfügung: Ebenen, Wälder, Berge und Sümpfe. Rechtsklicken Sie auf ein bestimmtes Gebiet, um nähere Informationen darüber einzusehen.

Ebenen - Dieses Flachland ist ideal, um eine große Bevölkerung zu starten, da Sie hier die meiste Nahrung anbauen können. Ebenen sind jedoch schwach in der Eisen- und Energieproduktion.

Wälder - Diese Gebiete produzieren alle natürlichen Ressourcen in annehmbarem Umfang. Leider weisen sie keine großen Vorkommen einzelner Ressourcen auf.

Sümpfe - Morastgebiete produzieren die meiste Energie. Der Bevölkerungszuwachs hält sich hier jedoch sehr in Grenzen, so daß es schwierig ist, eine große Population in diesen Gebieten zu erreichen. Sümpfe verfügen auch nur über eine sehr geringe Eisenproduktion.

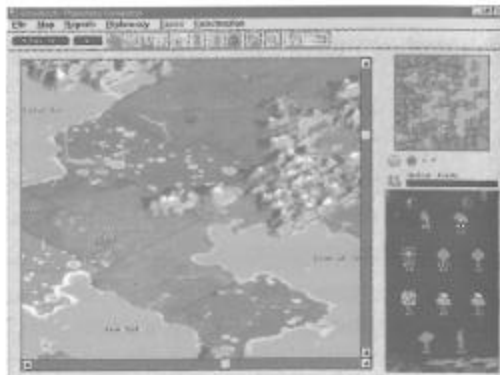
Berge - Diese felsigen Gebiete sind perfekt, um Eisen abzubauen, jedoch macht die Produktion von Nahrung und Energie Schwierigkeiten. Der Bevölkerungszuwachs hält sich auch in Grenzen, so daß es einige Zeit dauern wird, bis viele Kolonisten diese Gebiete bewohnen.



Oolans Tip: Sie können nicht auf einem Meer und nur dann in Gebieten landen, die an eine andere Kolonie grenzen, wenn es keine andere Möglichkeit gibt. Gebiete, auf denen Sie nicht landen können, sind grau schattiert. Rechtsklicken Sie auf ein Gebiet, um Informationen über jede Landezone zu erhalten.

ANFÄNGLICHE KOLONIEGRÖßE

Sie beginnen mit einem Stadtzentrum, vierhundert Kolonisten (vier Icons), 500 Credits, 100 Nahrung, 75 Holz, 100 Energie, 150 Eisen und einer Kolonisierungseinheit, Ihrer ersten militärischen Einheit.



TEIL ZWEI: SO FUNKTIONIERT IHRE KOLONIE

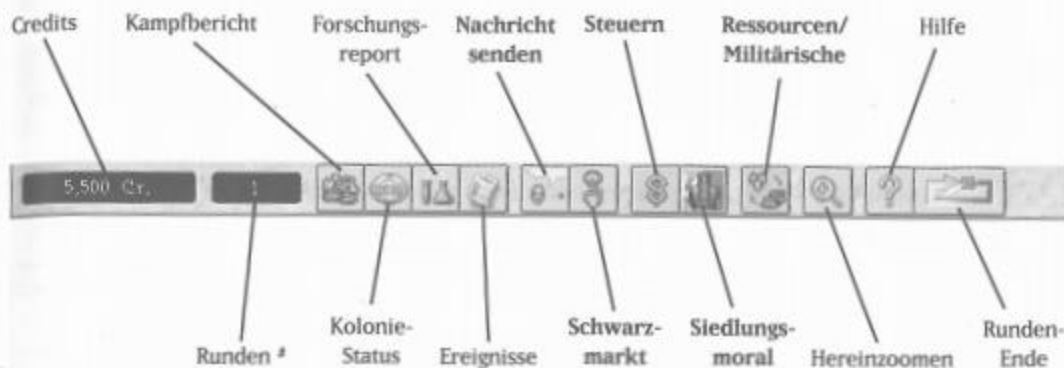
Es gibt zwei Perspektiven, mit denen Sie Ihre Kolonie steuern können: die **Planetenansicht** und die **Kolonieansicht**.

DIE PLANETENANSICHT

Als erstes nach Ihrer Landung sehen Sie diese Perspektive. Sie steuern verschiedene Teile Ihrer Kolonie aus der Planetenansicht.

DIE WERKZEUGLEISTE

Jeder Button/Teil der Werkzeugleiste besitzt verschiedene Funktionen.



Credits-Fenster - Dieses Fenster zeigt Ihnen, über wieviel Geld Sie in diesem Zug verfügen.

Runden-Fenster - Dieser Teil zeigt die Rundennummer an.



Kampfbericht - Mit diesem Button können Sie sich jede Schlacht, die Sie bisher ausgefochten haben, erneut ansehen. Alle Gebiete, in denen ein Kampf stattgefunden hat, sind farbig markiert. Wählen Sie eine Auseinandersetzung des Gebietes, die Sie sehen möchten, klicken Sie auf **Schlachten ansehen**, und schon können Sie dem Kampf fasziniert folgen.



Kolonie-Status - Dieser Button zeigt Ihnen eine Gesamtauflistung Ihrer Kolonie. Sämtliche Gebäude, Kolonisten, Einheiten, Ressourcen, Technologien und Credits können eingesehen werden, auch alle feindlichen Gebiete, die für Sie einsehbar sind, weil sie entweder neben Ihrem Gebiet liegen oder Sie darin über Spione verfügen. Wählen Sie die Rasse, die Sie sehen möchten, und schon erscheinen die Statistiken der bekannten Territorien.



Forschungsreport - Überprüfen oder ändern Sie die technologische Forschung Ihrer Kolonie. Die Auswahl einer Technologie zeigt an, wie viele Runden es noch dauert, bis diese vollendet wird. Sobald Sie die gewünschte Technologie sehen, klicken Sie auf OK. Ihre Kolonisten beginnen sofort mit der Forschung.



Oolans Tip: Sie können erst mit technologischer Forschung beginnen, nachdem Sie eine Universität gebaut haben.



Ereignisse - Dieser Button zeigt alle Ereignisse an, die in dieser Runde eingetreten sind.



Nachricht senden - Beleidigungen, Prahlereien, Drohungen oder Beschwerden an Ihre Gegner. Sie können auch ganz eigene Nachrichten entwerfen, um Ihre Kontrahenten damit zu belästigen. Wählen Sie hierzu erst die Art von Nachricht, die Sie schicken möchten, dann, wer diese Nachricht sehen soll. Sobald Sie auf OK geklickt haben, wird die Nachricht abgeschickt.



Schwarzmarkt - Wenden Sie sich an die Skirineen, wenn Sie etwas illegal erwerben möchten. Dies widerspricht zwar dem Pakt von Gallius IV, aber ein kleines Risiko kann Ihnen einen hübschen Vorsprung sichern. Sie können den Skirineen Ressourcen, Technologie und militärische Einheiten abkaufen. Es ist sogar möglich, Ressourcen an sie zu verkaufen!



Oolans Warnung: Geheime Verträge mit den Skirineen können Skandale auslösen. Ein solcher Skandal untergräbt die Moral Ihrer Kolonisten auf das übelste und kann sogar der Anlaß zu Ausschreitungen sein. Ihre Schwierigkeiten werden umso größer, je öfter Sie auffliegen.



Steuern - Setzen Sie den Steuersatz der Kolonie fest. Es wird angezeigt, wie viele Credits Sie in der nächsten Runde erhalten und auch die moralische Auswirkung der Steuer. Sie können übrigens verschiedene Steuersätze für einzelne Siedlungen einstellen, so daß Sie eine Kolonie zu finanziellem Atem kommen lassen können, während andere Kolonien die Ausfälle mitfinanzieren.



Siedlungsmoral einsehen - Machen Sie sich ein Bild über die Moral der markierten Siedlung. Bei hohen Steuern, Nahrungsknappheit und Überbevölkerung bleiben Ihre Leute lieber zu Hause und meckern. Befinden sich zu viele Kolonisten in einem Gebiet, leidet es unter Überbevölkerung. Niedrige Steuern, Kultur und Kunstobjekte helfen, die Moral zu steigern.



Ressourcen/Militärische Einheiten umschalten - Dieser Button läßt Sie zwischen der Sicht auf die Icons der militärischen Einheiten und der Ressourcen umschalten. Haben Sie Ressourcen eingestellt, können Sie diese manuell zwischen Gebieten oder Kolonien verschieben.

Um Ressourcen zu verschieben, schalten Sie zuerst Ihre Ressourcen an. Als nächstes klicken und ziehen Sie die Ressource auf das gewünschte Gebiet. Geben Sie die Menge über die Tastatur ein, und klicken Sie auf OK.



Oolans Tip: Ressourcen zu verschieben kostet Geld. Normalerweise werden Ressourcen automatisch für Sie transportiert. Unabhängig davon, ob Sie oder Ihre Kolonie den Transport übernehmen, können nur so viele Ressourcen verschoben werden wie es Ihre Kasse zuläßt.

Solange die Ressourcen-Icons dargestellt werden, sind Ihre militärischen Einheiten nicht zu sehen. Klicken Sie erneut auf den Button **Umschalten Ressourcen/Militärische Einheiten**, und sie erscheinen wieder.



Hereinzoomen - Dieser Button bringt Sie zur Kolonieansicht.



Hilfe - Klicken Sie hier, wenn Sie Probleme haben, um mich, Ihre Online-Helferin, zu erreichen. Ich habe immer eine Menge Ratschläge für Sie und Ihre Kolonie bereit. Drücken Sie den **Tip**-Button, um sofort Informationen zu erhalten. Sie können aber auch mit der rechten Maustaste auf Ihrem Bildschirm klicken, um Informationen zu erhalten.



Runden-Ende - Drücken Sie auf diesen Button, endet die laufende Runde und eine neue beginnt. Während einer Mehr-Spieler-Partie kann eine Runde nicht beendet werden, solange nicht alle Mitspieler fertig sind. Beachten Sie, daß Sie auch noch einem Klick auf Runden-Ende an Ihrer Kolonie weiterarbeiten können.

DIE WELTKARTE

Auf der Weltkarte können Sie Ihre militärischen Einheiten und Ressourcen verschieben. Wichtige Icons werden in dieser Ansicht ebenfalls dargestellt.

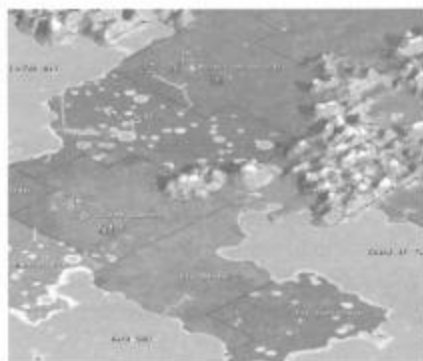
Flaggen der Kolonie - Jedes Gebiet einer Rasse wird durch eine Flagge angezeigt. Hier eine Übersicht der Rassen und der Farbe ihrer Flaggen:

• ChCh-t	Orange	• Re'Lu	Türkis
• Cyth	Schwarz	• TARTH	Rot
• Human	Grau	• Uva Mosk	Grün
• MAug	Dunkelblau		

Neben jeder Flagge findet sich ein Icon mit der Siedlungsgröße. Eine anfängliche Siedlung ist recht klein. Sobald die Bevölkerung der Siedlung zu wachsen beginnt, wächst auch das Icon.

STADTZENTREN

Das Stadtzentrum jeder Kolonie wird auf der Karte angezeigt. Auch alle neuen Stadtzentren, die im Spielverlauf entstehen, werden dargestellt. Sobald eine Rasse genügend dieser Bauwerke errichtet hat, erlangt sie die Herrschaft über den Planeten.



ChCh-t

Cyth

Menschen

MAug

Re'Lu

TARTH

Uva Mosk

GEBIETSBEVÖLKERUNG

Jedes Ihrer Gebiete zeigt Ihnen an, wie viele Kolonisten darin leben. Die Zahl auf dem Icon stellt die Bevölkerung x 100 dieses Gebietes dar.

Kolonisten verschieben - Klicken und ziehen Sie Kolonisten auf Gebiete, die Ihnen gehören. Dieser Vorgang kostet Sie 25 Credits, doch die Bevölkerung einer Siedlung kann sich so schneller entwickeln.



Oolans Tip: Sie können Kolonisten nur zwischen Gebieten verschieben, die Ihnen selbst gehören. Eine Kolonisiereinheit muß erst eine Siedlung auf neutralem Gebiet errichten, bevor Sie weitere Kolonisten dort hinschicken können.

MILITÄRISCHE EINHEITEN

Alle Militäreinheiten werden von dieser Weltkarte aus gesteuert. Dabei werden militärische Einheiten genauso verschoben wie Kolonisten. Klicken und ziehen Sie Ihre Einheiten in benachbarte Gebiete. Anders als bei den Kolonisten können diese Einheiten auch in Gebiete gehen, die Ihnen nicht gehören. Wählen Sie eine Einheit an; alle für sie erreichbaren Gebiete sind markiert.

Mit einem Doppelklick auf eine militärische Einheit wird das Fenster für die **Einheitenbefehle** aufgerufen. Jede Einheit besitzt andere Kampfbefehle und Missionen, die sie ausführen kann. Ein Kampfbefehl sagt der Einheit, wie sie kämpfen soll. Eine Mission erteilt der Einheit einen Auftrag, den sie auszuführen hat, wie z.B. spionieren oder Technologien stehlen.

SPEZIELLE WELT-ICONS

Es gibt diverse spezielle Welt-Icons, die auf Ihrer Weltkarte erscheinen können.



Hafen - Zeigt an, daß sich ein Schiffshafen oder ein Hydroport in Ihrer Siedlung befindet.



Flughafen - Zeigt an, daß sich hier ein ziviler oder militärischer Flughafen befindet.



Tanklager - Diese Siedlung besitzt ein Treibstoff-Depot.



Energieknappheit - Diese Siedlung benötigt mehr Energie.



Seuche - Jede Siedlung, in der eine tödliche Seuche ausgebrochen ist, erhält dieses Icon, das über die Anzeige der Bevölkerungsgröße gelegt wird.



Pflanzenseuche - Siedlungen, in denen eine Pflanzenseuche ausgebrochen ist, erhalten dieses Icon, das über das Icon der Nahrungslager gelegt wird.

SATELLITENANSICHT

Die kleine Karte in der rechten oberen Ecke ist Ihre **Satellitenansicht**. Das rote Rechteck stellt den Bereich dar, den Sie gerade auf Ihrer Weltkarte sehen. Klicken Sie einen Bereich auf dieser Sicht an, und Ihre Weltkarte zeigt sofort das entsprechende Gebiet.

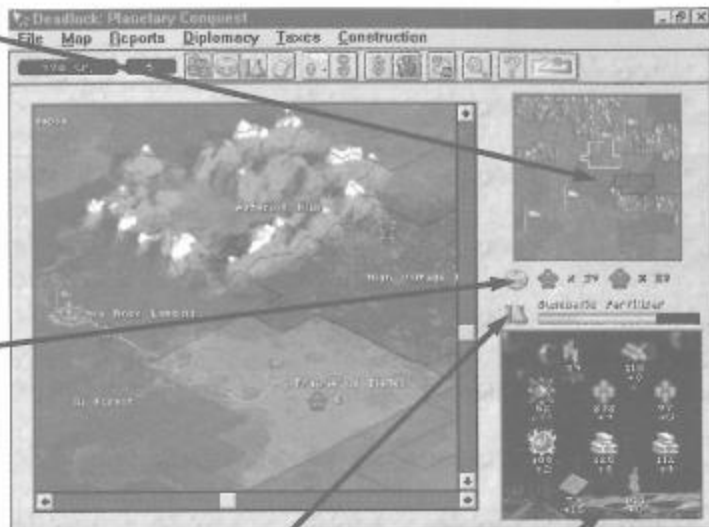
BEVÖLKERUNG DER KOLONIE

Die Gesamtbevölkerung Ihrer Kolonie wird direkt unter der Satellitenansicht angezeigt. Zufriedene Kolonisten stehen links. Sollten Sie verärgerte Kolonisten haben, werden diese neben den zufriedenen Kolonisten in Rot angezeigt!

FORTSCHRITTE IN DER FORSCHUNG

Dieser Balken zeigt an, wie bald eine neue Technologie des Balkens ist der bereits erreichte Fortschritt, während Forschung in der nächsten Runde absolviert wird.

entwickelt wird. Der grüne Teil der gelbe Teil anzeigt, wieviel



Oolans Tip: Sie können erst mit technologischer Forschung beginnen, nachdem Sie eine Universität gebaut haben.

VORRÄTE DER KOLONIE

In diesem Rahmen werden Ihre gesamten Ressourcen angezeigt. Unter jeder Ressource stehen zwei Angaben. Die erste zeigt den Vorrat dieser Ressource, die zweite, wieviel von dieser Ressource in dieser Runde produziert wird. Eine **grüne Zahl** bedeutet, daß Sie einen Überschuß produzieren, während eine **rote** bedeutet, daß Sie mehr von dieser Ressource verbrauchen, als Sie selber produzieren.

Sie Können Ändern, Was Sie Sehen!

Die folgenden Tastaturbefehle lassen Sie die Darstellungen auf dem Monitor verändern:

F7 - Schaltet zwischen isometrischer 3D-Ansicht und Vogelperspektive der Weltkarte um.

Leertaste - Schaltet die Satellitenansicht und die Vorräte der Kolonie an und aus.

Bild Abwärts - Verkleinert die Weltkarte.

Bild Aufwärts - Vergrößert die Weltkarte.

DIE KOLONIEANSICHT

Doppelklicken Sie auf ein Gebiet, oder klicken Sie auf den **Zoom**-Button, so daß die Kolonieansicht erscheint. In dieser Ansicht bestimmen Sie, wohin Sie Ihre Gebäude und Siedler plazieren möchten.



Oolans Tip: Sie können nur in eigene oder direkt angrenzende Gebiete zoomen.

DIE SIEDLUNGS-WERKZEUGLEISTE

Die meisten Buttons der Werkzeugleiste sind identisch mit denen der Kolonieansicht. Es gibt jedoch drei unterschiedliche Buttons:



Herauszoomen - Dieser Button bringt Sie zurück zur Planetenansicht.



Gebäude - Klicken Sie auf diesen Button, um Gebäude zu errichten. In einem Dialogfenster erscheint eine Liste der verfügbaren Gebäudearten. Auch finden Sie eine Angabe darüber, wieviel jedes Gebäude an Ressourcen, Geld und Technologie benötigt.


Wählen Sie das Gebäude, das Sie errichten möchten. Drücken Sie dann den **Bauen**-Button; das Gebäude wird nun an den Mauszeiger gehängt. Klicken Sie auf ein leeres Quadrat bzw. Quadrate. Sofort wird mit dem Bau begonnen.





Gebäude abreißen - Dieser Button läßt Sie unerwünschte Gebäude loswerden. Klicken Sie zuerst auf diesen Button, dann auf das Gebäude, das abgerissen werden soll. Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit **OK**, und schon ist das Gebäude verschwunden. Sie erhalten die Hälfte der Ressourcen und des Geldes zurück, das zum Bau des Gebäudes nötig war.

DIE SIEDLUNGSKARTE

Hier erstellen Sie Ihre Kolonie. Jede Gebietsart produziert eine andere Ressource.

 **Ebene** - Hier ist der ideale Ort, um Nahrung anzubauen.

 **Felder neben Gewässern** - Die üppige Wasserversorgung eignet sich hervorragend für den Anbau von Nahrung.

 **Lichter Wald** - Diese Gebiete enthalten gute Vorkommen an Holz und Endurium.

 **Dichter Wald** - In dichten Waldgebieten läßt sich viel Holz abbauen.

 **Felsiger Grund** - Diese Gebiete sind hervorragende Eisenquellen.

 **Zerklüfteter Boden** - Diese Gebiete erzeugen die meiste Energie.



Gebäude beziehen ihre Ressourcen aus den Quadraten, die sie bedecken und an die sie grenzen.

Bonus-Quadrate

Einige Quadrate produzieren besondere Ressourcen. Wenn sich ein Ressourcen-Icon mitten auf einem Quadrat befindet, sollten Sie ein dazu passendes Gebäude darauf errichten. Dieses Gebäude wird dann mehr Ressourcen als normal produzieren. Nehmen wir z.B. an, daß sich ein Nahrungsbonus-Quadrat in Ihrer Siedlung befindet. Errichten Sie einen Bauernhof darauf. Die Nahrungsproduktion dieses Bauernhofes wird sich nun auf 150% des normalen Ausstoßes steigern!



Oolans Tip: Bonus-Ressourcen erhalten Sie nur, wenn ein Gebäude das Bonus-Quadrat bedeckt.

Überprüfen Sie die Produktion jedes Quadrates

Sie können leicht herausfinden, wieviel jedes Ihrer Quadrate produziert. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger und Shift-klicken Sie darauf. Sie erhalten nun eine Anzeige darüber, wieviel von jeder Ressource ein Gebäude zu Beginn daraus erhalten könnte.

BAUSTELLEN

Sobald Sie ein neues Gebäude errichten, erscheint eine Baustelle. Sind genügend Ressourcen zum Bau vorhanden, können Sie sofort Kolonisten auf die Baustelle verschieben, um mit der Arbeit zu beginnen. Ein Doppelklick auf eine Baustelle zeigt Ihnen sämtliche Details an.



Falls Sie in diesem Gebiet nicht über genügend Ressourcen für den Baustart eines Gebäudes verfügen, besorgt sich die Baustelle automatisch die benötigten Ressourcen. Kolonisten können Sie erst dann auf dieser Baustelle einsetzen, wenn diese alle Ressourcen gesammelt hat. Sobald alle erforderlichen Ressourcen zusammen sind, können Sie Kolonisten zur Arbeit auf die Baustelle bringen und mit dem Bau beginnen.

GEBÄUDE

Jedes Gebäude produziert etwas anderes für Ihre Kolonie. Einige Gebäude stellen Militäreinheiten her, andere Ressourcen, und einige wenige sind für Handel und Kultur zuständig. Mit einem Doppelklick auf ein Bauwerk rufen Sie dessen Produktionsfenster auf. In diesem Dialogfenster können Sie die Produktion des Gebäudes verändern.

KOLONISTEN VERSCHIEBEN

Das Verschieben von Kolonisten in andere Gebäude erhöht oder senkt die Produktivität oder Bauzeit eines Gebäudes. Klicken und ziehen Sie Ihre Kolonisten auf das Gebäude, in dem sie arbeiten sollen. Durch das Drücken der F-Taste sehen Sie alle Gebäude in ihrem Grundriß, was das Verschieben der Kolonisten in der Siedlung vereinfacht.

SATELLITENANSICHT

Benutzen Sie die Satellitensicht, um sich zwischen verschiedenen Siedlungskarten zu bewegen. Klicken Sie auf ein anderes Gebiet in der Satellitensicht, und die Siedlungskarte ändert sich sofort.

MENÜBEFEHLE IN FENSTERN

Die folgenden Befehle sind über die Pulldown-Menüs unter Windows verfügbar:

DATEI

Neues Spiel - Dieser Befehl beginnt ein neues Spiel.

Spiel Laden - Mit diesem Befehl laden Sie ein zuvor abgespeichertes Spiel.

Spiel Speichern - Speichert Ihren aktuellen Spielstand auf der Festplatte.

Spieloptionen - Dieses Dialogfenster läßt Sie die Sound-, Video- und Grafikeinstellungen von *Deadlock* verändern. Sie können hier Soundeffekte, Musik, Videos, Video-Untertitel, große Grafikdarstellung und die Ballon-Hilfe an- und abschalten. Sie können desweiteren die grafische Auflösung ändern. Je niedriger die Auflösung, desto schneller können Sie zwischen verschiedenen Bildschirmen wechseln.



Oolans Tip: Wenn Sie auf einem langsamen Computer (66 MHz oder langsamer) spielen, sollten Sie die grafische Auflösung herabsetzen.

Nachrichtenfilter - Unterdrücken Sie die Auslieferung bestimmter Nachrichten an Sie. Nach Auswahl dieses Befehls erscheint ein Dialogfenster mit sämtlichen Nachrichtenarten. Ein **Haken** neben einer Nachrichtenart bedeutet, daß eine solche Nachricht an Sie gemeldet wird. Ein grauer Rahmen bedeutet, daß eine solche Nachricht eingesehen werden kann, wenn Sie den **Ereignis-Button** drücken. Ein weißer Rahmen zeigt an, daß Sie eine solche Nachricht nicht zu Gesicht bekommen.

Beenden - Beendet *Deadlock*. Sie kehren zu Windows zurück.

KARTE

Nächstes Gebiet - Bewegen Sie sich von Gebiet zu Gebiet innerhalb Ihrer Kolonie.

Voriges Gebiet - Dieser Befehl bringt Sie in das Gebiet zurück, aus dem Sie gerade kamen.

Hineinzoomen In Gebiet - Die Ansicht wechselt zur Koloniekarte.

Herauszoomen Aus Gebiet - Die Ansicht wechselt zur Weltkarte.

Vogelperspektive - Ändert die Ansicht der Weltkarte von der isometrischen 3D-Sicht auf eine flache Vogelperspektive.

Statusbalken sehen - Läßt die Seitenbalken auf dem Bildschirm verschwinden, um mehr Sicht auf die Welt- und Siedlungskarten freizugeben. Wählen Sie diesen Befehl erneut, erscheint der Seitenbalken wieder.

Rahmen ändern - Dieser Befehl ändert die Darstellung der Ränder jedes Gebietes.

Gebiet zentrieren - Die Karte zentriert sich um das markierte Gebiet herum.

Gebäudegrundriss zeigen - Bei Wahl dieses Befehls werden alle Gebäude in der Kolonieansicht zweidimensional dargestellt. Es ist dann einfacher, Kolonisten zwischen den Gebäuden herumzuschieben.

Runden Ende - Beendet Ihre aktuelle Runde und beginnt eine neue.

BERICHTE

Spieloptionen sehen - Überprüfen Sie die Einstellungen für dieses Spiel. Alle Auswahlen, die in dem SPIELOPTIONEN-Dialogfenster getätigt wurden, werden angezeigt.

Kampfbericht - Dieser Befehl zeigt Ihnen alle Schlachten, die Sie in dieser Runde gefochten haben.

Statusreport Imperium - Mit diesem Befehl erhalten Sie eine komplette Übersicht über die Produktion von Ressourcen und Gebäuden.

Forschungsbericht - Überprüfen oder ändern Sie, woran Ihre Kolonisten gerade forschen.

Ereignisbericht - Sehen Sie sich alle Ereignisse an, mit denen Sie es in dieser Runde zu tun hatten.

DIPLOMATIE

Nachricht senden - Beleidigungen, Prahlereien, Drohungen oder Beschwerden an Ihre Gegner. Sie können auch ganz eigene Nachrichten entwerfen, um Ihre Kontrahenten zu belästigen.

Skirineen kontaktieren - Schließen Sie ungesetzliche Handel auf dem Schwarzmarkt ab.

STEUERN

Hier können Sie den Steuersatz für Ihre Kolonie einstellen.

TASTATURKÜRZEL: Mit folgenden Tastaturkürzeln können Sie fast alle Befehle erreichen:

Spiel laden	Ctrl + L
Spiel speichern	Ctrl + S
Neues Spiel	Ctrl + N
Spieloptionen	Ctrl + O
Nachrichtenfilter	Ctrl + F

Runden-Ende	Alt + E
Steuern bestimmen	Alt + T
Keine Steuern	Alt + 1
Minimale Steuern	Alt + 2
Geringe Steuern	Alt + 3
Moderate Steuern	Alt + 4
Hohe Steuern	Alt + 5
Unverschämt hohe Steuern	Alt + 6

Rahmen ändern	B
Zentrieren auf gewähltes Gebiet	C
Gebäude anzeigen EIN/AUS	F
Gebäude abreißen	D
Nächstes Gebiet	N
Voriges Gebiet	P

Einheit auflösen	ENTF
Vollbild EIN/AUSSchalten	Leertaste
Größeres Sichtfenster	Bild aufwärts


Kleineres Sichtfenster	Bild abwärts
Herauszoomen zu Planetenansicht	•
Hineinzoomen zu Kolonieansicht	-
Karte nach links scrollen	Linkspfeil
Karte nach rechts scrollen	Rechtspfeil
Karte nach oben scrollen	Aufwärtspfeil
Karte nach unten scrollen	Abwärtspfeil
Hilfe	F1
Kämpfe dieser Runde ansehen	F2
Status der Kolonie	F3
Forschungsbericht	F4
Ereignisse dieser Runde	F5
Nachricht senden	F6
Vogel-/3D-Perspektive EIN/AUS	F7
Skirineen kontaktieren	F8

TEIL DREI: RESSOURCEN

Nutzen Sie Ihre Ressourcen mit Bedacht, oder Ihre Kolonie wird nicht überleben. Einige Rohstoffe gibt es auf dem Planeten als natürliche Vorkommen, die angebaut oder gefördert werden können. Andere wiederum können erst hergestellt werden, wenn bestimmte Technologien erforscht sind.

KOLONIE-RESSOURCEN

Credits (Geld) - Ihre Kolonisten zu besteuern, verschafft Ihnen in jedem Zug ein gewisses Einkommen. Je höher die Steuern, desto höher das Einkommen. Jedoch wirken sich Steuern auch auf die Moral aus. Stadtzentren, Fabriken, Flug- und Schiffshäfen verdienen durch Handel Geld. Durch den Verkauf von Rohstoffen an andere Kolonien und auf dem schwarzen Markt läßt sich zusätzlich Geld verdienen.



Oolans Warnung: Der Verkauf von Rohstoffen auf dem schwarzen Markt der Skirineen ist riskant. Wenn Sie erwischt werden, wie Sie Geschäfte mit den Skirineen machen, kann das Unruhen und Aufstände auslösen.

Arbeit - Ihre Kolonisten sind Ihre Arbeitskraft. Jedes Gebäude, jede Ressource oder Technologie bedarf einer bestimmten Arbeitskraft, um sie zu erschließen. Je mehr Kolonisten Sie auf eine Baustelle oder in eine Produktionsstätte schicken, desto schneller wird die Produktion sein. Beachten Sie, daß Sie in jedem Gebäude und auf jeder Baustelle immer nur eine beschränkte Anzahl von Kolonisten beschäftigen können.



MORAL

Nur glückliche Kolonisten arbeiten gerne. Unzufriedene Kolonisten bleiben aus Protest zu Hause und vermindern damit die generelle Arbeitsleistung der Kolonie. Unzufriedene Kolonisten werden durch eine rote Umrandung in der Kolonieansicht angezeigt.

Bestimmte Dinge wirken sich negativ auf die Moral der Kolonie aus. Zu hohe Steuern verärgern die Kolonisten. Sinken die Nahrungsmittelvorräte auf Null, hungern die Kolonisten und werden sehr unzufrieden. Die Moral sinkt auch, wenn einer Einheit befohlen wird, nach spionierenden gegnerischen Scouts Ausschau zu halten. Sobald eine Siedlung überbevölkert ist, werden die Kolonisten sehr unzufrieden. Je nach Gelände beginnt die Überbevölkerung bei unterschiedlichen Einwohnerzahlen. In Ebenen können bis zu 2000 (20 Icons) Kolonisten in einer Siedlung leben. In Wäldern können bis zu 1500, in Bergen bzw. Sümpfen jeweils nur 1000 Kolonisten unbeeinträchtigt leben. Die Maximalbevölkerung für alle Kolonien liegt bei 5000 Bewohnern.



Oolans Tip: ChCh-t-Siedlungsgebiete können doppelt so dicht besiedelt sein wie die anderer Rassen, bevor die Moral sinkt. Trotzdem ist auch hier jede Siedlung auf eine maximale Bevölkerungszahl von 5000 beschränkt.

Schaffen Sie eine Kulturszene, senken Sie die Steuern, oder lassen Sie Kunstgegenstände aufstellen, um die Moral Ihrer Kolonisten zu heben. Kultur wird durch Kulturzentren und Museen verbreitet, Kunst in Kunstwerkstätten hergestellt.

ERHÖHUNG DER BEVÖLKERUNGSZAHL

Die Bevölkerungszahl einer Siedlung nimmt durch den Bau von Wohnungen, Appartementkomplexen und Luxushäusern zu. Je mehr Wohnraum Sie besitzen, desto mehr Kolonisten können in Ihrer Kolonie wohnen. Kolonisten, die kein Dach über dem Kopf haben, reisen sofort wieder ab. Vernachlässigen Sie die Wohneinheiten nicht, denn werden diese Gebäude alle zerstört, haben Sie keine Kolonisten mehr. Auf Baustellen von Wohnungen, Appartementkomplexen und Luxushäusern kommen bis zu vier Kolonisten unter.

NATÜRLICHE RESSOURCEN

Diese Ressourcen können dem Planeten abgewonnen werden, ohne Forschung zu betreiben.



Nahrung - Auf einer Farm wachsen Nahrungsmittel. Farmen, die in Ebenen oder Wäldern erbaut wurden, liefern die besten Ergebnisse, aber auch in Bergen und Sümpfen produzieren sie Nahrungsmittel, die verhindern, daß Ihre Kolonisten hungern müssen. Hungernde Kolonisten weigern sich zu arbeiten und meutern möglicherweise sogar.



Holz - Dieser Rohstoff wird auf Farmen gewonnen. Farmen, die in der Nähe von Baumbestand erbaut wurden, schlagen am meisten Holz.



Energie - Dieser essentielle 'Rohstoff' wird durch Kraftwerke erzeugt. In Sumpfgeländen und zerklüfteten Regionen erzeugt ein Kraftwerk die meiste Energie.



Eisen - Dieses häufig vorkommende Erz kann in bergigen Gebieten und auf steinigem Territorium gefunden werden. Bergwerke produzieren Eisen.



Kunstobjekte - Eine Ressource, die ausschließlich in Kunstwerkstätten hergestellt werden kann. Anders als die meisten anderen Ressourcen, die Zug um Zug produziert werden, können Kunstwerke auf einmal hergestellt werden. Jedes Kunstobjekt erhöht pro Runde die Siedlungsmoral um zwei Punkte. Sie können in jeder Siedlung bis zu zehn Moralpunkte erreichen, da jede Siedlung bis zu fünf Kunstobjekte aufnimmt. Kunstobjekte sind auch in anderen Kolonien viel Geld wert, jedoch würden die Skirineen auch noch höhere Preise zahlen ...

PRODUZIERTE RESSOURCEN

Erforschen Sie neue Technologien, um diese Ressourcen herzustellen.



Stahl - Sobald die **Metallurgie** entwickelt wurde, können Fabriken Eisen zu Stahl verarbeiten. Stahl besitzt den fünffachen Wert von Eisen und läßt Sie Ihre Gebäude schneller errichten.



Elektronische Teile - Eine Ressource, die von Universitäten, Technischen Labors und Kollektiven Technischen Labors erstellt wird. Durch die Erforschung von **Elektronik** kann diese Ressource produziert werden.



Endurium - Ein Erz mit dem zehnfachen Wert von Eisen. Minen können Endurium abbauen, sobald **Endurium-Bergbau** erforscht wurde. Endurium wird gewöhnlich in bewaldeten Gebieten gefunden.



Triidium - Fabriken raffinieren dieses feste Metall. Sobald **Triidium-Bergbau** erforscht wurde, können Fabriken Endurium in Triidium umwandeln. Triidium ist 25mal soviel wert wie Eisen.



Oolans Tip: Eisen, Stahl, Endurium und Triidium sind alles Metalle. Je höher der Wert eines Metalls, desto weniger benötigen Sie davon, um Gebäude oder Einheiten zu erstellen. Um eine automatisierte Fabrik zu errichten, benötigen Sie 100 Metall. Da Eisen das Basismetall ist, sind also 100 Eisen erforderlich. Sie benötigen jedoch nur 20 Stahl, um die gleiche Fabrik zu errichten. Da nun weniger Ressourcen verschoben werden müssen, sparen Sie bei den Transportkosten.



Antimaterie-Kapseln - Die **Antimateriebeherrschungs-Technologie** macht diese Energiequelle erst möglich. Alle Kraftwerke stellen Antimaterie-Kapseln her. Diese Ressource ist besonders wichtig für die Herstellung vieler Waffen.

TEIL VIER: VERVOLLKOMMUNG IHRER KOLONIE

TECHNOLOGIE

Sie müssen eine Universität bauen, bevor Sie neue Technologien erforschen können. Die meisten Technologien gestatten den Bau verbesserter militärischer Einheiten und Gebäude. Einige Technologien verbessern Ihre militärischen Einheiten und verstärken sie. Lesen Sie auch Ihr Kolonieführer Handbuch, um noch mehr Informationen über die einzelnen Technologien zu erhalten.

Durch den Bau besserer Forschungszentren beschleunigen Sie den Fortschritt bei Forschungsarbeiten. Zuerst einmal sollten Sie eine **Universität** bauen. Sobald Sie die **Chaos-Computer-Technologie** erforscht haben, können Sie das effizientere **Tech-Labor** erstellen. Das beste Forschungszentrum, das Sie bauen können, ist das **Kollektive Tech-Labor**. Es steht Ihnen zur Verfügung, sobald Sie die Forschung für den **Cortex-Scanner** abgeschlossen haben.

GEBÄUDE

Je mehr verbesserte Gebäude Sie besitzen, desto stärker wird Ihre Kolonie. Sie landen mit begrenzten Ressourcen und Technologien, so daß Sie zu Beginn nur wenige Gebäude erstellen können. Einige Ressourcen können nicht erstellt werden, solange Sie nicht über bestimmte Gebäude verfügen. Sie können bessere Gebäude erstellen, wenn Ihre Vorräte wachsen und sich Ihre Technologien verbessern.

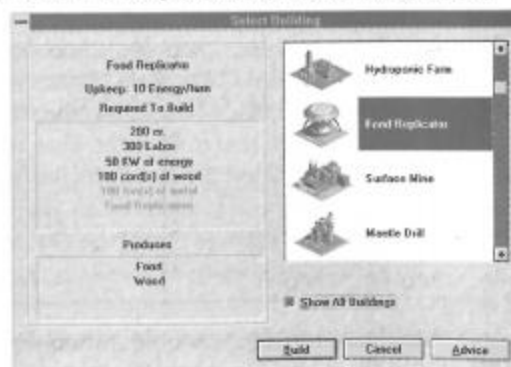
Gebäude werden in der Kolonieansicht erbaut. Wenn Sie den Gebäude Button drücken, erscheint der **GEBÄUDE AUSWÄHLEN** Bildschirm, der Ihnen zeigt, was Sie für jedes Gebäude benötigen.

Wählen Sie ein Gebäude aus, um zu sehen, ob Sie es erbauen können. Sie verfügen vielleicht über genügend Ressourcen des einen Typs, andere fehlen Ihnen jedoch. Jede Technologie oder Ressource besitzt eine eigene Farbe. So sehen Sie schnell, was Sie noch brauchen.

- **Schwarz** - Sie verfügen über diese Ressource in Ihrer Siedlung. Wenn Sie diese Technologie bereits erforscht haben, wird sie ebenfalls in Schwarz angezeigt.

- **Gelb** - Sie verfügen über diese Ressource in einem anderen Gebiet. Sie wird automatisch in dieses Gebiet verschoben, das kostet jedoch extra. Die Kosten hierfür werden dem Gebäude zugeschlagen.

- **Rot** - Ihre Kolonie verfügt nicht über diese Ressource oder Technologie.



Oolans Tip: Wählen Sie **Alle Gebäude zeigen**, um alle Gebäude im Spiel anzuzeigen und zu sehen, was für sie benötigt wird!

SO ERSTELLEN SIE IHRE BAUWERKE

Wählen Sie das gewünschte Gebäude aus, und drücken Sie auf Ok. Jetzt 'klebt' dieses Gebäude sozusagen an Ihrem Mauszeiger. Klicken Sie in der Siedlungskarte auf ein leeres Quadrat (oder Quadrate), und schon befindet sich dort die Baustelle.

Manche Gebäude belegen bis zu vier Quadrate auf Ihrer Siedlungskarte. Ein Gebäude kann an einer bestimmten Stelle nicht errichtet werden, wenn sich Teile davon mit bereits vorhandenen Gebäuden überschneiden, es außerhalb der Quadrate oder im Wasser steht.

Ein Doppelklick auf eine Baustelle ruft dessen Dialogfenster auf.

Diese Box zeigt Ihnen, wie viele Kolonisten sich auf der Baustelle befinden, und wieviel Runden bis zur Fertigstellung vergehen. Das Verschieben zusätzlicher Kolonisten auf die Baustelle beschleunigt den Bau.



Möglicherweise haben Sie nicht genügend Ressourcen in Ihrem Territorium, um das Gebäude zu errichten. Sollte dies der Fall sein, erscheint auf Ihrer Karte diese Baustelle.

Die Baustelle kümmert sich automatisch um die Beschaffung der benötigten Ressourcen. Solange Sie sich dies leisten können, werden die Ressourcen herangeschafft. Sie können jedoch auch selbst Ressourcen auf die Baustelle bringen. Dies erledigen Sie in der Planetenansicht, indem Sie hier auf den Button **Ressourcen/Militärische Einheiten umschalten** klicken. Nun klicken und ziehen Sie die Ressourcen in das Gebiet. Sobald die Baustelle alles hat, was sie braucht, können Sie Kolonisten zur Arbeit dort hinbringen, und der Bau beginnt.



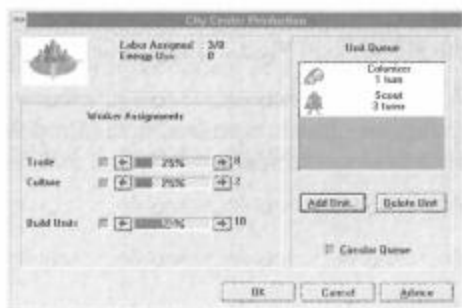
Oolans Tip: Sie können den Bau eines Gebäudes stoppen. Doppelklicken Sie auf das Gebäude und wählen dann **Aufhören**. Die Arbeit an diesem Gebäude wird solange ruhen, bis Sie sie wieder aufnehmen.

Genau wie beim Abreißen von Gebäuden erhalten Sie beim Abriß einer Baustelle die Hälfte der Ressourcen und des Geldes zurück, das Sie in den Bau investiert haben.

GEBÄUDEPRODUKTION

Mit einem Doppelklick auf ein beliebiges Gebäude rufen Sie dessen Produktionsfenster auf.

Dieses Fenster zeigt die Arbeit und die Produktion des jeweiligen Gebäudes an. Sie können in jeder Runde neu bestimmen, was ein Gebäude produzieren soll.



Arbeitskraftzuweisung: Jedes Gebäude besitzt einen oder mehrere Produktionsbalken. Diese Balken steuern die Produktion einer Ressource, Einheit oder besonderen Fähigkeit. Beachten Sie, daß das **Stadtzentrum** drei Produktionsbalken besitzt: Handel, Kultur und Baueinheiten. Klicken und ziehen Sie einen Ressourcen-Balken, um die Produktion des Gebäudes zu ändern. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um die Balken auf ihr höchstes Produktionslevel einzustellen.

Produktionsbalken können auch fixiert werden. Klicken Sie auf den Haken davor: Der Balken erscheint in rot und wird nun auf dem von Ihnen eingestellten Level verharren.

Produktionsbalken hinzufügen - Einige Technologien fügen Gebäuden weitere Produktionsbalken hinzu. So besitzt eine Universität zuerst nur einen einzigen Produktionsbalken. Sobald Sie jedoch **Elektronik** studiert haben, erhält diese Uni einen Produktionsbalken für **elektronische Teile**. Sie können nun beginnen, diese Ressource zu produzieren.

Neue militärische Einheiten - Stadtzentren, Fabriken, Schiffs- und Flughäfen produzieren militärische Einheiten. Beginnen Sie die Erstellung einer solchen Einheit durch einen Klick auf den Button **Neue Einheit**. Das Fenster **Einheiten erstellen** erscheint.



Wählen Sie die gewünschte Einheit, und drücken Sie auf **Erstellen**. Diese Einheit erscheint nun in der Warteschlange für neue Einheiten.

Wählen Sie fortlaufende Warteschlange, damit das Gebäude eine Einheit erstellt und sofort mit einer neuen beginnt - vorausgesetzt Sie verfügen über genügend Credits. **Einheit löschen** entfernt eine militärische Einheit aus der Warteschlange. Sie erhalten dann die Hälfte ihrer Ressourcen dafür zurück.



Oolans Tip: Vergewissern Sie sich, daß Sie dem **Einheiten erstellen**-Produktionsbalken Arbeiter zugewiesen haben. Anderenfalls wird Ihre militärische Einheit nicht gebaut.

Sie können auch Einheiten wählen, für die Sie noch nicht über genügend Ressourcen verfügen. Sobald letztere zur Verfügung stehen, beginnt die Arbeit an dieser Einheit. Alle Einheiten, für die genügend Ressourcen bereitstehen, werden zuerst erstellt.

Jedes Gebiet besitzt ein Limit, wie viele Einheiten es erhalten kann. Wird eine Einheit erstellt, für die jedoch kein Platz in diesem Gebiet ist, verbleibt sie solange in der Warteschlange, bis Platz freigeworden ist.

Aufhören - Damit beenden Sie die Produktion eines Gebäudes und können sowohl Credits als auch Ressourcen sparen.

ENERGIEKOSTEN

Viele Gebäude benötigen Energie, um zu funktionieren. Sollte nicht genügend Energie zur Verfügung stehen, wird dadurch die Produktion einiger Gebäude verlangsamt. Gebäude, denen Energie fehlt, erhalten ein Energiemangel-Icon. Errichten Sie Kraftwerke, um Ihre Energieproduktion anzukurbeln. Der Energieverbrauch eines Gebäudes wird in seinem Produktionsfenster angezeigt. Eine **Universität** verbraucht z.B. 10 Energie(einheiten) pro Runde, während eine **Fabrik** nur 2 Energie(einheiten) pro Runde benötigt.

AUFRÜSTEN ALTER GEBÄUDE

Mit Hilfe neuer Technologien können Sie alte Gebäude in hochwertigere aufrüsten. Sobald Sie über eine neue Technologie verfügen, erscheint ein **Aufrüstungs-Balken** in dem Produktionsrahmen des Gebäudes. Klicken Sie den Aufrüstungs-Balken an, und ziehen Sie ihn dann. Das alte Gebäude wird sich nach einiger Zeit in ein besseres verändern. Es kostet mehr Zeit und Geld, ein altes Gebäude aufzurüsten, als eine neue Baustelle einzurichten.

Ein Beispiel: Sie haben gerade synthetischen Dünger erforscht. Doppelklicken Sie auf einen Bauernhof, und der Aufrüsten-Balken erscheint. Stellen Sie nun ein paar Arbeiter für die Aufrüstung ab, und aus Ihrem Bauernhof wird schließlich eine hydroponische Farm! Aufrüstungen sparen Ressourcen, kosten jedoch mehr an Geld und Arbeitskraft.

Teil Fünf: Bewaffnen Sie Ihre Kolonie

Für den Erfolg Ihrer Kolonie ist ein starkes Militär lebenswichtig. Gleichgültig, ob Sie Ihr Land verteidigen oder eine Welt angreifen - mit einem gut ausgerüsteten Militär haben Sie leicht die Nase vorn.

VERTEIDIGUNG DER KOLONIE

Bürgerwehren und Verteidigungswälle verteidigen Ihre Kolonie gegen Eindringlinge. Ihre Kolonisten sind leicht bewaffnet und verteidigen ihre Kolonie, wenn diese angegriffen werden sollte. Bürgerwehren sind zwar kein Ersatz für starke Infanterie- und Artillerieeinheiten, doch können sie zumindest schwache Angreifer abhalten.

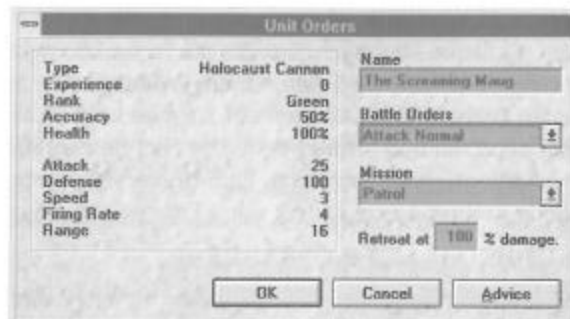
Laserverteidigung, **Energieverteidigung**, **Antimaterie-Verteidigung** sind besondere Verteidigungen, die Ihre Kolonie vor Angriffen schützen. Plazieren Sie diese Forts neben die zu schützenden Gebäude. Erforschen Sie **Energie-Deflektoren**, um Energieverteidigungen zu errichten. Die Erforschung von **Antimaterie-Deflektoren** bringt Ihnen den ultimativen Schutz: Die Antimaterie-Verteidigung.

MILITÄRISCHE EINHEITEN

Militärische Einheiten werden in verschiedenen Gebäuden erstellt. Fabriken schaffen Infanterie- und Artillerieeinheiten. Schiffshäfen bauen Schiffseinheiten. Lufteinheiten werden in Flughäfen hergestellt. Raketen kommen aus Raketenbasen. Drei besondere Einheiten, die Kolonisierungseinheit, der Scout und die Kommandoeinheit, werden in den Stadtzentren erstellt. Ein paar der militärischen Einheiten kosten eine gewisse Anzahl von Credits pro Runde; sollte Ihre Kasse leer werden, kann es sein, daß diese Einheiten Ihre Kolonie verlassen.

SO BEFEHLIGEN SIE IHRE MILITÄRISCHEN EINHEITEN

Mit einem Doppelklick auf eine Militäreinheit in der Weltkarte rufen Sie dessen **EINHEITEN-BEFEHLE**-Fenster auf. In diesem Fenster finden Sie alle Informationen über diese spezielle Einheit. Jeder Einheit können Sie Kampfbefehle erteilen und Missionen übertragen. In ihrem Fenster finden Sie auch Bewegungspunkte, Kampfstatistiken und weitere Informationen.



EINHEITEN BEWEGEN

Jede Einheit kann sich pro Runde durch eine bestimmte Anzahl von Territorien bewegen. Jeder Bewegungspunkt steht für ein Gebiet, das sie betreten kann. Sie können eine Einheit durch ebenso viele Gebiete bewegen, wie sie Bewegungspunkte besitzt. Das Betreten eines Gebiets, das nicht Ihnen gehört, verbraucht dagegen sämtliche Bewegungspunkte auf einen Schlag.

KAMPFSTATISTIK

In diesem Fenster sind bestimmte Statistiken aufgelistet. Sie sehen die Angriffs- und Verteidigungsstärke der Einheit, ihre Schäden und weitere Informationen. Im 'Kolonieführer-Handbuch' finden Sie die vollständigen Statistiken jeder Einheit.

EINHEITENNAME

Jede Einheit trägt einen Namen, den Sie ändern können. Klicken Sie auf den Rahmen mit dem Einheitenamen, und geben Sie einen neuen ein.

KAMPFBEFEHLE, MISSIONEN UND FÄHIGKEITEN

Jede militärische Einheit hat bestimmte Kampfbefehle, Missionen und Fähigkeiten, die sie ausführen kann. Beachten Sie, daß bestimmte Rassen auch einzigartige Fähigkeiten besitzen. Nutzen Sie diese Fähigkeiten zu Ihrem Vorteil aus.

KAMPFBEFEHLE

Bestimmen Sie, wie sich diese Einheit in einer Schlacht verhalten soll.

Angriff Normal - Alle Einheiten. Die Einheit greift das nächste Ziel an, ein Gebäude oder eine andere Einheit.

Angriff Gebäude - Alle Einheiten. Diese Einheit greift nur Gebäude an.

Angriff Besondere Gebäude - Alle Einheiten außer Raketen. Damit befehlen Sie der Einheit, besondere Gebäude, wie Kraftwerke oder Bauernhöfe, anzugreifen.

Angriff Nur Einheiten - Alle Einheiten. Ihre Einheit kümmert sich nur um andere Einheiten und läßt Gebäude in Ruhe.

Berserker - Nur menschliche Infanterie. Die Einheit greift mit doppelter Stärke an, stirbt nach der Schlacht jedoch an Entkräftung.

Moloch - Nur Tarth-Infanterie. Die Einheit zerstört Gebäude wie Kartenhäuser.

MISSIONEN

Wählen Sie eine Aufgabe, die die Einheit ausführen soll.

Keine Mission - Alle Einheiten. Die Einheit unternimmt keine besonderen Aktionen.

Siedlung bauen - Nur Kolonisierungseinheiten. Diese Mission läßt Sie ein neues Gebiet übernehmen.

Spionieren - Nur Scouts, Uva Mosk-Infanterie und Supernova-Spionagejets. Eine erfolgreiche Spionagemission läßt Sie zu Siedlungen in anderen Teilen des Planeten zoomen.

Technologie stehlen - Nur Scout-Einheiten. Eine riskante Mission, doch wenn sie erfolgreich beendet wird, erhalten Sie entweder gratis neue Technologie oder einen Einblick, an welcher Technologie Ihre Rivalen arbeiten. Maug-Scouts eignen sich besonders gut für diese Missionen.

Patrouille - Alle Einheiten. Die Einheit hat eine höhere Chance, feindliche Spionageeinheiten zu enttarnen. Leider senkt das Patrouillieren die Moral der Einheit.

Bevölkerung unterdrücken - Alle Einheiten. Mit dieser Mission können Sie aufmüpfige Kolonisten zurück an die Arbeit zwingen. Dies hilft jedoch nur kurzfristig. Unterdrückte Kolonisten könnten eine andere Kolonie entdecken und mit wertvoller Technologie auswandern!

Transferieren - Alle Einheiten. Dies überstellt die Einheit einer anderen Kolonie. Wählen Sie einen Verbündeten, dem Sie diese Einheit überlassen wollen. Verschieben Sie dann die Einheit in das fremde Gebiet. Ab der nächsten Runde befehligt Ihr Verbündeter diese Einheit.

Unterwandern - Nur Re'Lu-Scouts. Diese Mission senkt die Moral in einer feindlichen Siedlung, deren Kolonisten dadurch sehr unzufrieden werden.

Schamanentanz - Nur Uva Mosk-Kommandos. Diese Mission könnte zu einem Ressourcen-Bonus in Ihrem Gebiet führen.

Sabotage - Nur Maug-Scouts. Maug-Scouts verursachen Schäden an feindlichen Artillerieeinheiten, Flugzeugeinheiten und Gebäuden. Maug-Scouts können auch Raketen ablenken, sodaß ein Gegner sein eigenes Gebiet beschießt. Sind in dem Gebiet keine Einheiten vorhanden, verursachen die Scouts statt dessen Schäden an Gebäuden.

Ressourcen stehlen - Nur ChCh-t-Scouts. Diese Spezialmission stiehlt den kompletten Vorrat einer Ressource aus einem Gebiet.

Land vergiften - Nur Cyth-Scouts. Diese Mission halbiert den Nahrungsvorrat eines Gebietes.

Tarnkappe - Nur Infanterie- und Kolonisiereinheiten. Die Erforschung von **Fortgeschrittener Tarntechnik** macht Ihre Infanterie- und Kolonisiereinheiten unsichtbar.

Enttarnen - Nur Kommando-Einheiten. Die **Enttarnungstechnologie** macht alle durch Tarnkappen unsichtbaren Einheiten in einem Gebiet sichtbar.

Reparieren - Alle Einheiten. Diese Mission behebt Schäden an einer Einheit. Einheiten, die gerade mit einer Reparatur beschäftigt sind, können nicht bewegt werden.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Cyth- und Re'Lu-Kommando-Einheiten haben angeborene Fähigkeiten, die sie im Kampf einsetzen können:

Gedankenstrahl - Nur Cyth-Kommandos. Ihre Langstrecken-Gedankenstrahlen können gegnerische Einheiten empfindlich schädigen.

Gedankenkontrolle - Nur Re'Lu-Kommandos. Dieser Angriff zwingt feindliche Einheiten dazu, auf Seiten der Re'Lu zu kämpfen.

KAMPF

Wenn sich zwei gegnerische Einheiten in demselben Gebiet aufhalten, kommt es zu einer Schlacht. Abhängig von Stärke, Fähigkeiten, Missionen und Kampfbefehlen einer Einheit (und einem bißchen Glück) wird der Gewinner ermittelt. Verfolgen Sie alle Schlachten, indem Sie den **Kampfbericht**-Button drücken.



Oolans Tip: Einheiten, die auf Spionage, Technologiediebstahl, Sabotage, Landvergiftung oder Unterwanderungsmissionen eingestellt sind, werden nicht kämpfen. Das Kolonieführer Handbuch gibt Ihnen nähere Informationen, wie Kämpfe entschieden werden. Diese Daten finden Sie im Abschnitt KAMPF auf der Seite 100.

ZURÜCKWEICHENDE EINHEITEN

Alle Einheiten können sich vom Schlachtfeld zurückziehen. Dies hängt von den Verteidigungspunkten der Einheit ab. Befehlen Sie einer Einheit den Rückzug, wenn ein bestimmter Prozentsatz dieser Punkte verloren ist. Ist die Einheit darauf eingestellt, sich bei 50% Schaden zurückzuziehen, wird sie dies automatisch tun, sobald sie die Hälfte ihrer Verteidigungspunkte verloren hat. Einheiten, die auf 100% eingestellt sind, werden sich nie zurückziehen. Einheiten, die auf 0% eingestellt sind, ziehen sich sofort zurück.

ERFAHRUNG FÜR EINHEITEN

Wenn eine Einheit eine Schlacht überlebt, gewinnt sie an Erfahrung. Eine Einheit, die 100 Erfahrungspunkte erreicht hat, wird zu einer **Veteraneneinheit** und erhält besondere Angriffs- und Verteidigungs-Boni. Veteraneneinheiten sind an einem blauen Stern zu erkennen. Eine Einheit, die genügend Schlachten überlebt, um 500 Erfahrungspunkte zu erhalten, wird zu einer **Eliteeinheit** mit einem goldenen Stern. Neue Einheiten haben stets einen **grünen** Erfahrungswert, wenn sie gerade erstellt wurden.

Spionageeinheiten gewinnen ebenfalls an Erfahrung. Veteranen- oder Elite-Scouts sind sehr schwer zu erwischen.

VERWALTUNG IHRER MILITÄRISCHEN EINHEITEN

KOSTEN FÜR MILITÄRISCHE EINHEITEN

Einige der militärischen Einheiten kosten eine gewisse Anzahl von Credits pro Runde; sollte Ihre Kasse leer werden, kämpfen diese Einheiten nur mit halber Offensiv- und Defensivkraft.

WAHL VERSCHIEDENER EINHEITEN IN EINEM STAPEL

Wenn sich zwei oder mehr Einheiten in einem Gebiet aufhalten, bilden sie einen Stapel. Sie können sich durch diese Einheiten durchklicken. Drücken Sie die **Shift**-Taste, während Sie auf einen Stapel Einheiten klicken. Die nächste Einheit rückt jetzt an die Spitze des Stapels. Klicken nun diese Einheit doppelt an, um ihr spezielle Befehle oder Missionen zu erteilen oder sie auf der Karte an eine andere Stelle zu verschieben.

TERRITORIALE EINSCHRÄNKUNGEN

Die Gebiete können nur eine begrenzte Anzahl an militärischen Einheiten aufnehmen. Sollten Sie in einem Gebiet diese Zahl überschreiten, ziehen Sie Einheiten lieber in andere Gebiete ab. Sollten Sie dies versäumen, werden einige dieser Einheiten aufgelöst. Diese Anzahl Einheiten kann ein Gebiet vertragen:

- 4 Infanterieeinheiten, Scouts oder Kommando-Truppen
- 2 Artillerie- oder Kolonisierungseinheiten
- 3 Flugzeuge
- 4 Gefechtsköpfe
- 3 Schiffe (nur auf Seegebieten)



Oolans Tip: Pro Seetransport können jeweils bis zu drei Einheiten verschifft werden.

Hat Ihr Gebiet seine Aufnahmekapazität erreicht, und ein Gebäude erstellt gerade eine neue Einheit, wird diese nicht sofort aufgelöst. Die militärische Einheit verbleibt in der **Warteschlange** des Gebäudes, bis genügend Platz für sie vorhanden ist.

EINHEITEN AUFLÖSEN

Einheiten, die Sie nicht mehr benötigen, können aufgelöst werden. Von einer aufgelösten Einheit erhalten Sie die Hälfte der Ressourcen zurück, die Sie zu ihrer Erstellung aufgewendet haben. Selektieren Sie die gewünschte Einheit, und drücken Sie die **Entf**-Taste. Nach einer Bestätigung mit **OK** ist die Einheit verschwunden.

TEIL SECHS: DIPLOMATISCHE BEZIEHUNGEN

Sie können Nachrichten versenden, mit Ressourcen handeln und militärische Einheiten in andere Kolonien transferieren.

NACHRICHTEN SCHICKEN

Beleidigen Sie Ihre Gegner, prahlen oder drohen Sie ihnen, oder beschweren Sie sich mit Nachdruck. Sie können Ihre Gegner durch ausgesuchte Beleidigungen auf die Palme bringen, sich bei mächtigen Kolonien beschweren oder aufstrebende Kolonien bedrohen, die Ihnen zu sehr auf die Pelle rücken.

Wählen Sie die Beleidigung, Beschwerde, Drohung oder Prahlerei, die Sie versenden möchten. Als nächstes entscheiden Sie, welche Rasse(n) diese Nachricht von Ihnen erhalten sollen. Wenn Sie nun auf **OK** klicken, erhält Ihr Rivale postwendend die animierte Nachricht.



Oolans Tip: Sie können sich Ihre eigenen Nachrichten ansehen! Klicken Sie auf Ausgehende Nachrichten sehen, und die Animation wird auch für Sie abgespielt.

Persönliche Nachrichten schreiben - Sie können natürlich auch eigene Nachrichten verfassen. Benutzen Sie diese dazu, um Angriffe mit Ihren Verbündeten zu koordinieren, Friedensverhandlungen einzuleiten oder das kundzutun, was immer Ihnen auf der Seele liegt. Wählen Sie **Nach Maß** Nachrichten. Geben Sie Ihre Nachricht in dem Fenster unten links ein. Wählen Sie, wer diese Nachricht erhalten soll, und klicken Sie auf **OK**. Ihr Rivale oder Verbündeter sieht sofort Ihre Einstellung oder Gedanken.



AN- UND VERKAUF VON RESSOURCEN

Ressourcen an andere Kolonien verkaufen - Verkaufen Sie Ressourcen, indem Sie zuerst auf den **Umschalten Ressourcen/Einheiten**-Button klicken. Nachdem Ihre Ressourcen dargestellt wurden, klicken Sie auf die Ressourcen, die Sie verkaufen möchten, und ziehen sie. Das folgende Fenster erscheint:

Geben Sie die zu verkaufende Menge ein. Setzen Sie nun einen Preis für jeden Ressourcentyp fest, und klicken Sie **OK**. Wenn die andere Kolonie Ihren Preis akzeptiert, werden Sie sofort ausbezahlt. Sollte die Kolonie Ihr Angebot ablehnen, verbleiben die Ressourcen in Ihrer Kolonie. Für die Transportkosten kommt stets der Käufer auf.

Ressourcen von anderen Kolonien kaufen -

Es kann vorkommen, daß einer Ihrer Rivalen ein Angebot über Ressourcen macht. Das folgende Fenster erscheint: Sie können dieses Angebot **Annehmen** oder **Ablehnen**. Nehmen Sie das Angebot an, werden die Ressourcen in Ihr Heimgebiet geliefert und die Credits direkt aus Ihrer Kasse entnommen. Für die Transportkosten kommen Sie als Käufer auf.

MILITÄRISCHE EINHEITEN IN ANDERE GEBIETE TRANSFERIEREN

Die Einheits-Mission **Transferieren an** -

überläßt eine Ihrer militärischen Einheiten einer anderen Kolonie. Es gibt verschiedene Transfer-Missionen; eine für jede Ihrer Kolonien auf Gallius IV.

Beispiel: Sie sind ein Mensch, der gegen die Cyth und die Uva Mosk spielt. Sie müssen jetzt den Cyth eine Infanterieeinheit überlassen, damit sich diese gegen die Uva Mosk wehren können. Wählen Sie die **Transferieren an Cyth-Mission**. Verschieben Sie die Einheit in ein neutrales Gebiet oder auf eine Siedlung, die zur Cyth-Kolonie gehört. Ab der nächsten Runde werden die Cyth diese Infanterieeinheit befehligen.

TEIL SIEBEN: DER SCHWARZMARKT

Die Skirineen sind die einzige Rasse, die sich geweigert hat, den Pakt von Gallius IV zu unterzeichnen. Dies ist auch der Grund, warum sie kein Landerecht auf dem Planeten besitzt. Die Skirineen haben jedoch hinter vorgehaltener Hand angekündigt, daß sie jeder Kolonie Waren und Dienstleistungen anbieten, die Hilfe braucht ...

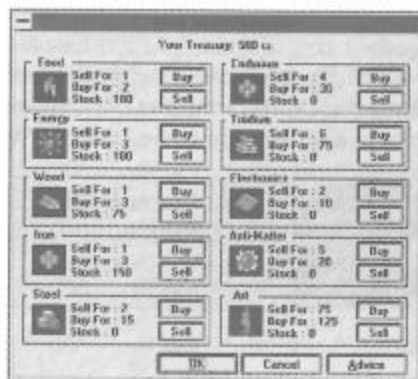
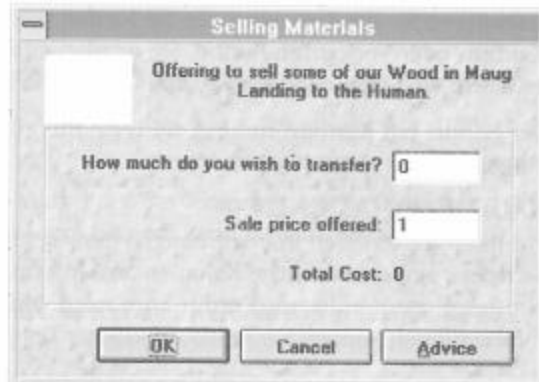
Ihre Kolonisten werden nicht sehr erbaut sein, wenn sie herausfinden, daß Sie mit den Skirineen handeln.

Bei jeder Transaktion besteht die Gefahr, daß sich daraus ein öffentlicher Skandal entwickelt. Je mehr Geld den Besitzer wechselt, desto höher wird die Wahrscheinlichkeit, daß etwas durchsickert. Ein Skandal läßt die Moral Ihrer Kolonisten drastisch sinken. Es könnte sogar zu Aufständen kommen, bei denen dann viele Gebäude zerstört werden. Wenn Sie sich jedoch in einer Zwangslage befinden, kann Ihnen ein schneller Deal einen netten Vorsprung vor den anderen Kolonien sichern.

Klicken Sie auf den **Schwarzmarkt-Button** in der Werkzeugleiste. Nun können Sie Ressourcen, Informationen, militärische Einheiten und Technologie kaufen. Ressourcen können an die Skirineen auch verkauft werden.

KAUF UND VERKAUF VON RESSOURCEN

Klicken Sie auf den Button **Ressourcen kaufen**. Der folgende Bildschirm erscheint:



Selektieren Sie die Ressource, die Sie kaufen möchten. Als nächstes klicken Sie auf den **Kaufen-** oder **Verkaufen-**Button. Sie werden nun gefragt, für welche Menge Sie sich interessieren. Wählen Sie die Menge, und klicken Sie auf **OK**.

Der Handel mit Ressourcen birgt die geringsten Gefahren, einen Skirineen-Skandal auszulösen.

KAUFINFORMATIONEN

Mit ihren ausgefeilten Überwachungssystemen spionieren die Skirineen ständig sämtliche Kolonien aus. Informationen über ein Gebiet werden für 100 Credits angeboten. Mit diesen Informationen können Sie in ein feindliches Gebiet **zoomen**.

Drücken Sie den **Informationen kaufen**-Button, und wählen Sie dann das Gebiet, das Sie einsehen möchten. Klicken Sie auf **OK**, und verlassen Sie das Schwarzmarkt-Fenster.

Klicken Sie auf das Gebiet, über das Sie Informationen gekauft haben, und dann auf den **Heranzoomen**-Button. Sie erhalten nun einen Einblick in das Feindesgebiet aus der Kolonieansicht.



TECHNOLOGIE KAUFEN

Die Skirineen können auch über Technologien verfügen, die Sie vielleicht gerne kaufen würden. Klicken Sie auf den **Technologie kaufen**-Button. Ist eine Technologie verfügbar, wird deren Preis im Fenster angezeigt.

Wenn Sie diese Technologie erwerben möchten, klicken Sie **OK**. Der Preis wird aus Ihrer Kasse entnommen. Sollten Sie sich dagegen entscheiden, drücken Sie **Abbruch**.

MILITÄRISCHE EINHEITEN KAUFEN

Die Skirineen haben manchmal auch militärische Einheiten im Angebot. Klicken Sie auf den **Einheiten kaufen**-Button. Der folgende Bildschirm erscheint:

Wählen Sie die zu kaufende Einheit. Klicken Sie auf **OK**. Der nächste Bildschirm erscheint:

Wählen Sie das Gebiet, in dem die Einheit landen soll. Das Gebiet wird farbig markiert. Sobald Sie auf **OK** geklickt haben, erscheint die Einheit auf der Weltkarte.



Oolans Warnung: Der Kauf militärischer Einheiten von den Skirineen birgt eine hohe Gefahr, einen Skandal zu verursachen!

TEIL ACHT: ZUFALLSEREIGNISSE

Gallius IV ist eine ungezähmte, wilde Welt, die Ihnen viele Probleme, aber auch Vorteile bieten kann. Das alles kann Ihnen passieren:

NEGATIVE EREIGNISSE

Seuche - Diese furchtbare Seuche wird ein gutes Viertel der Bevölkerung Ihrer Siedlung dahinraffen. Das Verschieben von Kolonisten in andere Gebiete kann diese Krankheit noch weiter verbreiten.

Pflanzenseuche - Ihre Pflanzen sterben durch einen sich schnell verbreitenden Pflanzenbrand, wodurch die Hälfte Ihrer Vorräte aus diesem Gebiet zerstört werden. Durch Verschieben von Vorräten kann sich die Krankheit auch in anderen Gebieten ausbreiten.

Erdbeben - Ein Erdbeben beschädigt Gebäude und tötet viele Kolonisten.

Ionen-Sturm - Diese ungewöhnlichen Stürme verhindern den Einsatz der Orbitalen Überwachungs-Technologie zum Scannen des Planeten.

POSITIVE EREIGNISSE

Feier - Ihre Kolonisten sind stolz auf Sie und spenden einen großen Betrag für Ihre Kasse.

Neue Ressourcen entdeckt - Eines Ihrer Gebiete erhält ein Ressourcen-Bonus-Quadrat.

Ureinwohner schließen sich an - Ureinwohner von Gallius IV schließen sich Ihrer Kolonie an und erhöhen so die Bevölkerungszahl Ihres Volkes.

TEIL NEUN: MULTI-SPIELER-PARTIEN

Spielen Sie mit bis zu sechs anderen menschlichen Gegnern! Deadlock läßt Sie Verbindungen über das Internet, LAN (Local Area Network), seriellles Modem oder ein Null-Modem mit anderen Spielern herstellen.

VORBEREITUNGEN IM LOKALEN NETZWERK

Deadlock kann über verschiedene Lokale Netzwerke (LANs) gespielt werden. Diese sind in Büros weit verbreitet. Wie wäre es also mit einer kleinen Partie Deadlock in der Mittagspause?

Deadlock benutzt ein Netzwerkprotokoll mit der Bezeichnung NetBIOS. Dieses Protokoll muß auf jeder beteiligten Maschine aktiv sein. Ihr Netzwerk-Administrator hilft Ihnen bei Fragen zum Thema NetBIOS.

Wir haben ausführbare NetBIOS-Programme für die meisten Novell IPX-LANs mitgeliefert. Andere LANs haben ihre eigenen Versionen von NetBIOS; informieren Sie sich bei Ihrem Netzwerk-Administrator, wie Sie diese erhalten können.

Benutzer von Windows 3.x:

Bevor Sie von DOS aus Windows starten, wechseln Sie in das Deadlock-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte und geben NETBIOS ein. Sie sollten die Meldung erhalten, daß es erfolgreich aktiviert wurde. Starten Sie Windows. Das sollte eigentlich schon reichen.

Benutzer von Windows 95:

Im Startmenü gehen Sie zu EINSTELLUNGEN und dann zu SYSTEMSTEUERUNG. Klicken Sie doppelt auf NETZWERK. Klicken Sie auf die KONFIGURATION-Karte, falls diese nicht vorn ist. Sie sehen eine Auflistung der auf Ihrer Maschine verfügbaren Netzwerkprotokolle.

Der nächste Schritt wird vermutlich nach der beliebigen Versuch-und-Irrtum-Methode ablaufen. Klicken Sie eine beliebige Zeile in der Netzwerk-Komponentenliste an, die das Wort "Protokoll" enthält. Im nun erscheinenden Fenster suchen Sie eine "NetBIOS"-Anzeige. Falls Sie keine finden, schließen Sie die Box und suchen auf der Netzwerk-Komponentenliste nach einem anderen Kandidaten. Falls Sie eine "NetBIOS"-Anzeige finden, klicken Sie in die Box mit der Meldung "NetBIOS aktivieren". Schließen Sie alle Boxen, starten Sie den Computer neu, und das sollte theoretisch genügen.

Sollten Probleme auftreten, setzen Sie sich bitte mit Ihrem Netzwerk-Administrator in Verbindung.

Vorbereitungen beim Modem

Folgen Sie den zu Ihrem Modem gehörigen Installations-Anweisungen, damit Ihr Modem angeschlossen und mit einer aktiven Telefonleitung verbunden ist. Merken Sie sich die Baud-Rate Ihres Modems und den COM-Port, an den es angeschlossen ist. Sollten Probleme bei der Einrichtung Ihres Modems auftreten, können Ihnen der Hersteller des Modems oder der Windows-Kundendienst weiterhelfen.

VORBEREITUNGEN FÜR EINE DIREKTVERBINDUNG

Zwei nahe beieinanderstehende Computer können direkt verbunden werden, um Deadlock zu spielen.

Jeder Computer muß einen freien seriellen Anschluß und einen unbenutzten COM-Port haben. Um die Computer zu verbinden, verwenden Sie bitte ein serielles Kabel und einen daran angeschlossenen Null-Modem-Adapter. Sie sollten sich die Baud-Rate Ihrer seriellen Karte merken; im Zweifelsfalle benutzen Sie 9600. Sollten Probleme bei der Einrichtung Ihres seriellen Kabels auftreten, können Ihnen der Hersteller Ihres PCs oder der Windows-Kundendienst weiterhelfen.

VORBEREITUNGEN FÜR EINE INTERNET-VERBINDUNG (nur Windows95)

Um Deadlock über das Internet zu spielen benötigen Sie zwei Dinge: eine offene Internet-Verbindung desselben Typs, mit dem Sie im Netz surfen (PPP oder SLIP), und die Mitgliedschaft in den Internet Spiel-Diensten Mplayer oder Total Entertainment Network.

Vielleicht haben Sie ja schon eine direkte Internet-Verbindung, um im Netz zu surfen. Beachten Sie jedoch, daß manche Einwahldienste die von Ihnen benötigte Verbindung nicht anbieten; holen Sie sich bei solchen Diensten nähere Informationen. Sollten Sie keine direkte Internet-Verbindung haben oder sich eine schnellere, zuverlässigere wünschen, bieten wir Ihnen ein paar Optionen an. Sie benötigen dafür ein korrekt eingerichtetes Modem mit 14400 Baud (oder besser).

Sowohl Mplayer als auch TEN bieten während ihres Einstiegsangebots (eine Beschreibung finden Sie weiter unten) Internet-Dienste an. Melden Sie sich einfach bei Mplayer oder TEN an, und folgen Sie deren Anweisungen, wie Sie neue Internet-Accounts mit ihren Partnern etablieren. Wir bieten aber auch noch eine dritte Alternative an: **Earthlink Networks**. Eine dieser Optionen sollte Ihnen die Möglichkeit zum Spielen von Deadlock ermöglichen. Wenn Sie die absolut beste Verbindung mit Mplayer oder TEN möchten, sollten Sie den von ihnen empfohlenen Internet-Dienst benutzen. Earthlink bietet Ihnen allerdings äußerst konkurrenzfähige Preise und eine kostenlose Probezeit. Wenn Sie Mitglied bei Earthlink werden möchten, suchen Sie im Startmenü unter Programm Ihren Deadlock-Ordner. In diesem Ordner wählen Sie die Earthlink-Option an, um diesen Dienst zu installieren. Sie können natürlich auch den Earthlink-Ordner auf der CD benutzen. Jeder dieser drei Dienste hat einen guten Kundendienst, den Sie anrufen können, wenn Sie Probleme bei Einrichtung und Erhaltung einer Internet-Verbindung haben.

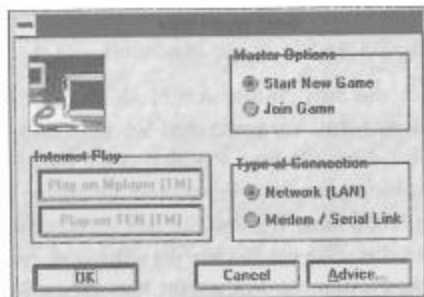
Sie müssen bei Mplayer oder TEN Mitglied werden, wenn Sie Deadlock über das Internet spielen möchten. Diese Dienste bieten schnelle, zuverlässige Verbindungen, bringen bei jedem Einloggen Ihr Spiel auf den neuesten Stand, sind Treffpunkt der vielen begeisterten Spieler rund um den Globus, haben Foren, in denen geplaudert und gespielt werden kann und dazu ein großartiges Kundendienstsystem.

Bevor Sie bei Mplayer oder TEN einsteigen können Sie deren Websites besuchen (www.mplayer.com und www.ten.net), aber das ist nicht unbedingt nötig. Schauen Sie ins Start-Menü, und gehen Sie zum Programme-Ordner. Suchen Sie den Deadlock-Ordner. In diesem Ordner finden Sie Icons für Mplayer und TEN. Aktivieren Sie eines davon, und folgen Sie den Anweisungen. Falls Sie Probleme haben, benutzen Sie den Kundendienst im Web.

STARTEN EINER MULTI-SPIELER-PARTIE

Für Internet-Spiele stellen Sie eine Internet-Verbindung her und drücken den entsprechenden Button in der Internet Play-Sektion. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Benutzen Sie das Hilfesystem falls nötig.

Bei anderen Methoden zur Herstellung einer Verbindung sollten Sie sich vergewissern, daß der Button **Start New Game** angewählt ist. Wählen Sie dann, ob das Spiel über ein LAN oder Modem/serielles Kabel laufen soll. Klicken Sie auf Ok.



Für die Einrichtung von Modem- oder Null-Modem-Partien erhalten Sie einen speziellen Bildschirm. Vergewissern Sie sich, daß Sie die korrekte Baud-Zahl und den richtigen COM-Port für Ihre Modem- oder Null-Modem-Partie wählen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wählen Sie 9600. Vergessen Sie nicht, die **Enable**-Box neben dem gewünschten COM-Port anzuklicken. Da Sie ein Spiel starten, wählen Sie bei Benutzung eines Modems die Option **ANSWER MODEM**. Füllen Sie die nötigen Modem-Befehle aus. Sie müssen **OK** drücken, um diesen Bildschirm zu verlassen, bevor das Modem eines Mitspieler anruft und Sie zum Spiel einlädt. Wenn Sie eine serielle Verbindung benutzen, wählen Sie **Direktverbindung**; Sie können dann die speziellen Modem-Befehle und Telefonnummern ignorieren.

Richten Sie Ihr Spiel auf dem **Spieloptionen-Bildschirm** ein. Sie können alles von der Anzahl der Mitspieler bis hin zu den Fähigkeiten jeder Rasse wählen. Lesen Sie hierzu auch TEIL EINS: SO STARTEN SIE EINE KOLONIE auf Seite xx für weitere Details zu all diesen Optionen.

Sobald Sie diese Auswahl getroffen haben, erscheint der Bildschirm für die **PLANETENGRÖSSE**. Entscheiden Sie sich für die Planetengröße, auf der Sie spielen möchten. Selektieren Sie **Nach Maß**, um Ihre ganz persönliche Welt zu erstellen!

Nach dieser Auswahl erscheint der Bildschirm **WAITING FOR OPPONENTS** (Warte auf Mitspieler).

Warten Sie, bis andere Spieler zu Ihnen stoßen. Sobald genügend Spieler zusammen sind, drücken Sie **Start**. Die Multi-Spieler-Partie kann beginnen!

IN EINE MULTI-SPIELER-PARTIE EINSTEIGEN

Sobald Sie eine Verbindung über einen Internet-Service, ein LAN, seriellles Modem oder Null-Modem hergestellt haben und jemand eine Multi-Spieler-Partie gestartet hat, können Sie in ein Multi-Player-Spiel einsteigen. Wählen Sie **NEUE MEHR-SPIELER-PARTIE** aus dem **Hauptmenü**.

Bei Internet-Spielen öffnen Sie Ihre Internet-Verbindung und drücken den entsprechenden Button in der Internet Play-Sektion. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Benutzen Sie das Hilfesystem falls nötig.

Bei anderen Methoden zur Herstellung einer Verbindung sollten Sie sich vergewissern, daß der Button **Neues Spiel** angewählt ist. Wählen Sie dann, ob das Spiel über ein LAN oder Modem/serielles Kabel laufen soll. Klicken Sie auf **OK**.

Bei LAN-Spielen treffen Sie Ihre Wahl in der Liste verfügbarer Deadlock-Partien, die auf Mitspieler warten. Falls Sie kein Spiel finden, vergewissern Sie sich, daß jemand ein Spiel gestartet hat und Ihr NetBIOS korrekt eingestellt ist. Bitten Sie Ihren Netzwerk-Administrator um Hilfe (Tun Sie aber bitte so, als würde es sich um eine professionelle, mit Ihrer Arbeit zusammenhängende Frage handeln!).

Für die Einrichtung von Modem- oder Null-Modem-Partien erhalten Sie einen speziellen Bildschirm. Vergewissern Sie sich, daß Sie die korrekte Baud-Zahl und den richtigen COM-Port für Ihre Modem- oder Null-Modem-Partie wählen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wählen Sie 9600. Vergessen Sie nicht, die **Enable-Box** neben dem gewünschten COM-Port anzuklicken. Wählen Sie bei Verwendung eines Modems die Option **CALL ON MODEM**. Füllen Sie die nötigen Modem-Befehle aus, und geben Sie die Telefonnummer der Person ein, die das Modemspiel gestartet hat. Wenn Sie eine serielle Verbindung benutzen, wählen Sie **Direktverbindung**. Sie können die speziellen Modem-Befehle und Telefonnummern dann ignorieren.

Sie erhalten eine Nachricht, sobald Sie mit einem Spiel verbunden sind. Wenn der Spielleiter das Spiel startet, kann der Kampf um Gallius IV beginnen!

DEADLOCK-MULTI-SPIELER-PARTIE MIT EINER EINZIGEN CD

Selbst wenn nur eine einzige Person eine volle Verkaufsversion von Deadlock besitzt, können mehrere Leute eine Netzwerkpartie Deadlock über LAN, Modem, Direktverbindung und das Internet genießen. Installieren Sie Deadlock einfach mit der Deadlock-CD auf sämtlichen Maschinen - ist schon okay, wir haben nichts dagegen! Wenn Sie dann miteinander spielen, ist jedoch jeder Spieler, der keine Deadlock-CD im Laufwerk hat, auf die **Demo-Regeln** des Spiels beschränkt. Es fehlen viele Videosequenzen und zahlreiche Musiken. Auch stehen einige der Spieloptionen nicht zur Verfügung, daher sollte derjenige, in dessen Laufwerk die Original-CD liegt, das Spiel starten. Während des Spiels haben die Spieler ohne Vollversion auf einige der Schwarzmarkt-Optionen keinen Zugriff. Das Wichtigste aber ist, daß diese Spieler Forschung nur bis zum zweiten Technologie-Level betreiben können. Nur wenn diese Spieler einen schnellen, genialen Sieg hinlegen können sie den/die anderen Spieler mit der offiziellen Deadlock-CD davon abhalten, schlagkräftige Waffen, Gebäude und Fähigkeiten zu entwickeln, mit denen sie ihre "Demo"-Konkurrenten schlicht und ergreifend zerbröseln. Wenn Sie also von diesen Angriffstruppen geschlagen werden und den Robotfabriken einfach nichts entgegensetzen haben, dann kaufen Sie sich Deadlock im nächsten Softwareladen und genießen die ach so süße Rache in vollen Zügen!

TEIL ZEHN: WENN IHR SPIEL NICHT LAUFEN WILL...

PROBLEME MIT WINDOWS®

LANGSAME RECHNER

Wenn Sie Deadlock auf einem langsameren Computer (66MHz oder langsamer) spielen möchten, könnten Sie Probleme beim Umschalten zwischen der Planeten- und Kolonieansicht bekommen. Durch das Ändern einiger Spieleinstellungen können Sie mehr Speicher freimachen. Rufen Sie die **Spielooptionen** im **Datei-Menü** auf. Stellen Sie die Grafik auf **Kein Detail** ein; so wird die Darstellung der Kolonieansicht beschleunigt. Als nächstes wählen Sie im **Karten-Menü** die Option **Vogelperspektive**. So kann Ihre Planetenansicht einfacher und schneller dargestellt werden.

PROBLEME BEI MULTI-SPIELER-PARTIEN

Wenn Sie Probleme haben, Ihr Spiel über Modem oder serielles Kabel zu starten, schauen Sie sich bitte die Datei **MODEM.TXT** auf der Deadlock-CD an.

Weitere technische Informationen finden Sie in der Datei **HELPME.TXT** auf der Deadlock-CD.

TECHNISCHE HILFE UND KUNDENSERVICE

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Kein Problem - unsere Hotline-Mitarbeiter helfen Ihnen gerne weiter. Tips und Tricks sowie alle weiteren Informationen zu unseren Produkten erhalten Sie ebenfalls zu den angegebenen Zeiten unter folgender Telefonnummer:

Dienstags, mittwochs und donnerstags zwischen 15.00 und 18.00 Uhr, Tel. 040-278 55 306

Sie können uns auch gerne schreiben:

Warner Interactive Entertainment

Germany GmbH

Kundenservice

Lachnerstraße 2

22083 Hamburg

Falls Sie eine defekte Disk haben, schicken Sie bitte nur die Disk ohne Handbuch oder Verpackung zurück, falls nicht ausdrücklich anders gefordert.

Wenn Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, wäre es gut, wenn Sie alle Details Ihrer **AUTOEXEC.BAT**- und **CONFIG.SYS**-Dateien griffbereit vorliegen haben (diese Dateien finden Sie im Wurzelverzeichnis Ihres Rechners), außerdem alle anderen System-relevanten Details wie die Herstellernamen Ihrer Sound- und Grafikkarten.

WENN SIE EIN MODEM HABEN...

Accolade bietet Kundendienst, News, Demos, technische Hilfe und andere Informationen über folgende Online-Dienste an:

America Online:

CompuServe:

Internet:

WWW:

Industry Connection, keyword: Accolade

Game Publishers' A Forum, GO GAMAPUB

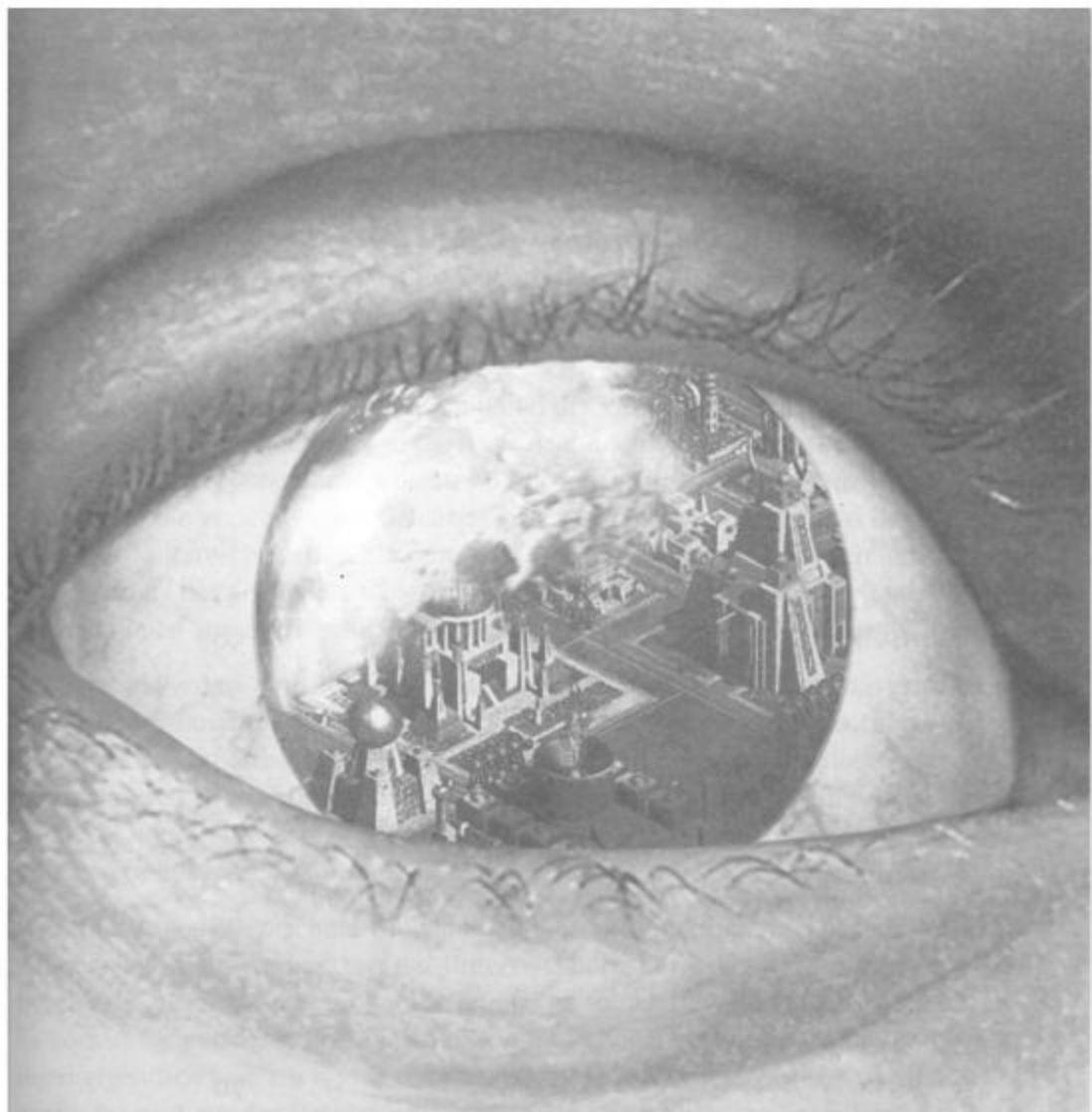
techelp@accolade.com

<http://www.accolade.com>

GARANTIE

Warner Interactive garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Computersoftware-Produkts für die Dauer von 90 Tagen ab Kaufdatum (die Garantiezeit) bei normalem Gebrauch, daß das Medium, auf dem das Softwareprogramm gespeichert wurde, frei von Material- und Herstellungsschäden ist. Während dieser Garantiezeit werden defekte Medien kostenlos ersetzt, wenn das Originalprodukt zusammen mit einem mit Datum versehenen Kaufbeleg an den Ort des Verkaufs zurückgebracht wird. Diese Garantie gilt zusätzlich zu Ihren normalen Rechten und berührt diese nicht.

Diese Garantie bezieht sich nicht auf die Softwareprogramme als solche, die "wie vorliegend" geliefert werden, und bezieht sich auch nicht auf Medien, die verkehrt behandelt, beschädigt oder übermäßiger Beanspruchung ausgesetzt wurden.



KOLONIEFÜHRER HANDBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

Der Planet Gallius IV	40
Das Patt über Gallius IV	41
Der Pakt von Gallius IV	43
Beschreibungen der Rassen	44
ChCh-t	45
Cyth	47
Menschen	50
Maug	52
Re'Lu	55
Tarth	58
Uva Mosk	60
Skirineen	63
Tolnans	65
Technologien	66
Ressourcen	66
Kolonieverbesserung	70
Militär	76
Gebäude	82
Militärische Einheiten	100
Kampf	100
Verteidigung	101
Angriff	103

Seid begrüßt, Kolonieführer!

Bald werdet Ihr mit dem Bau verschiedener Kolonien auf Gallius IV beginnen. Ich verstehe, daß die Ereignisse der letzten Zeit für Verwirrung gesorgt haben dürften, gibt es doch unter Euch einige, die nie zuvor eine Kolonie geleitet haben. Seid unbesorgt, alle Eure Siedlungen werden in Euren mehr als fähigen Händen (oder Klauen) wohl gedeihen.

Durch spezielle Bedingungen, die Bestandteil des Pakts von Gallius IV sind, kann ich, Oolan, Euch diese Sammlung wichtiger Informationen aushändigen. Die meisten Daten stammen von den Datenbanken meines Bordcomputers. Die Daten über Technologie, Militär und die verschiedenen Gebäudetypen sind äußerst akkurat. Was Details einzelner Kulturen betreffend angeht, sind die Informationen durch den beschränkten Speicherplatz des Computers leider nur skizzenhaft. Daher habe ich nur jene Informationen ausgesucht, die bei Euren taktisch/strategischen Planungen hilfreich sind.

Ich habe außerdem eine Zusammenfassung der Ereignisse beigefügt, die zu dieser verfahrenen Situation führten, in der wir uns nun befinden. Es ist an Euch, diese unglückliche Patt-Situation zu beenden und den sich hier zusammenbauenden intergalaktischen Krieg zu stoppen. Sollte der Pakt nicht ausreichen, unsere Probleme zu lösen, könnte dies zu einer Katastrophe führen, die verheerender sein wird als alle unsere bisherigen Konflikte.

Bitte nehmt meine Entschuldigung an, daß diese Informationen so überhastet zusammengestellt wurden. Seit der Unterzeichnung des Pakts war ich nur noch damit beschäftigt, dieses Papier zu entwerfen und es so akkurat wie möglich zu machen. Es kommt für mich ziemlich überraschend, auf einmal als Beraterin tätig zu sein, denn eigentlich kam ich her, um bei der Vermessung von Gallius IV zu helfen! Ich hoffe, Ihr seid mit der Unterstützung zufrieden, die ich Euch geben kann.

Die neue Welt erwartet Euch!

- Oolan, Gallius IV, Beobachterin

DER PLANET GALLIUS IV

Gallius IV, ein vor kurzem entdeckter Planet, hat die Galaxis in einen neuen Krieg gestürzt. In einem weit entfernten Sonnensystem gelegen, das sich in den undurchsichtigen Wirbeln des Omicron-Nebels befindet, ist dieser Planet einer der reichsten, aber auch einer der geheimnisvollsten unter allen jemals katalogisierten Planeten.

Lebensfreundliche Planeten sind rar geworden in diesem schrumpfenden Universum. Gallius IV wäre wohl nie gefunden worden ohne die Bruchstücke eines Runensteins, dessen Teile sich in den Händen der verschlagenen Cyth und der telepathischen Re'Lu befinden. Dieses Artefakt scheint von einer Rasse angefertigt worden zu sein, die nun verschwunden ist und möglicherweise schon vor Jahrhunderten von den Skirineen ausgelöscht wurde. Nach ihrer kürzlichen Niederlage durch die vereinigten Streitkräfte der sieben galaktischen Rassen wurden die Skirineen gezwungen, diesen Sektor des Weltraums der Kolonisierung zu öffnen. Die Wahrscheinlichkeit, daß über diese untergegangene Zivilisation noch mehr herausgefunden werden kann, ist jedoch gering. Die Skirineen pflegen Kulturen, die sie erobern, gänzlich auszulöschen. Trotzdem gibt es möglicherweise noch einige weitere Artefakte, die darauf warten, entdeckt und untersucht zu werden. Was immer auch gefunden wird - ich hoffe, daß vielleicht auch Hinweise auf das Schicksal meines eigenen Volks, der Tolnaner, daraus abgeleitet werden können, so unwahrscheinlich dies auch sein mag.

Diese Welt könnte zur Rettung für alle Rassen werden. Für die ChCh-t, die ihre Heimatwelt in beispielloser Weise überbevölkern, würden Siedlungen auf Gallius IV zweifelsohne eine Erleichterung sein. Die Maug hoffen, die Krankheiten, die sie heimsuchen, mit einem Mittel auszulöschen, das vielleicht auf Gallius IV entwickelt werden könnte. Die alte Zivilisation von Gallius IV hat die Neugier der Re'Lu erregt; sie möchten herausfinden, ob die vergessene Rasse hier vielleicht noch existiert. Die Uva Mosk wollen den Planeten vor den anderen Rassen beschützen und ein für allemal beweisen, daß ihre ökologische Revolution gerechtfertigt ist. Die Cyth möchten ihre Weiterentwicklung in Wesen aus reiner Gedankenenergie beschleunigen; Gallius IV könnte ihnen die dafür nötigen neuen Rohmaterialien liefern. Seitdem die Tarth beim Sieg über die Skirineen halfen, suchen sie nach Wegen, das Tarth-Imperium weiter zu vergrößern. Gallius IV wäre ein großer Schritt für sie in dieser Hinsicht. Selbst die Menschen setzen verzweifelte Hoffnungen in diesen Planeten, leiden sie doch unter der schlimmsten Wirtschaftskrise seit dem zwanzigsten Jahrhundert. Die Laserwaffen des Universums werden zusammengezogen, und Gallius IV schwebt, umgeben von Gefahr, zwischen ihnen im Weltraum.

Glücklicherweise hat der Pakt von Gallius IV die Situation in diesem Raumsektor wieder etwas entspannt, doch mit Sicherheit wird der Krieg auf der Oberfläche des Planeten eskalieren. Sind erst einmal alle Kolonieschiffe gelandet, kann nichts mehr die Aggressivität der einzelnen Rassen im Zaum halten. Wer auch immer Gallius IV, gewinnt wird zur mächtigsten Rasse im Universum aufsteigen.

DAS PATT ÜBER GALLIUS IV

DIE UNSICHERE 'ALLIANZ DER VIER': DIE QUADRA-ALLIANZ

Die Hinweise auf den Runenstein-Fragmenten der Cyth lieferten Hinweise auf eine bewohnbare Welt im Gallius-System. Die Cyth-Wissenschaftler können es kaum erwarten, alle nur denkbaren bizarren ökologischen Experimente an Pflanzen und Tieren auf dieser neuen Welt endlich durchführen zu können. Unglücklicherweise waren ihre Führer, die dicht verschleierte 'Dunklen Lords', nicht davon überzeugt, daß der Runenstein ein ausreichender Beweis für eine teure Expedition sei. Trotz der Hinweise und Argumente ihrer Wissenschaftler wurde die Erkundung aufgeschoben, bis neue politische Entwicklungen die Führer der Cyth weiter unter Druck setzten.

Die politischen Beziehungen zu ihren früheren Alliierten, den riesigen Tarth-Kriegern und den insektoiden ChCh-t, wurden immer schlechter. Viele Tarth und ChCh-t glaubten, daß die Cyth ihre Völker manipulierten, und wollten ihre an Stärke verlierende 'Allianz der Vier' auflösen. Als politische Geste schlugen die 'Dunklen Lords' nun eine gemeinsame Forschungsmission vor, die das Gallius-System zum Ziel haben sollte. Das löste bei den Botschaftern der Tarth und der ChCh-t einen seltsamen Enthusiasmus aus. Sobald die drei Flotten dann Gallius IV erreichten, erklärte sich diese Begeisterung dann von alleine.

Als die ChCh-t erkannten, daß der Planet bewohnbar war, richteten sie ihre Bordgeschütze auf die Schiffe der Cyth und Tarth. Doch der Überraschungsangriff war nur zum Teil erfolgreich, denn auch die Tarth kamen nicht unbewaffnet und hatten Antimaterie-Strahler an Bord ihrer Schiffe. Ihr Plan war, die Flotte der Cyth zu zerstören und so die Stärke der Tarth unter Beweis zu stellen. Sie wollten die Bande der manipulativen Beziehung zu den Cyth ein für allemal abstreifen. Ein Sturm aus Laserstrahlen jagte auf die - wie angenommen wurde - unvorbereitete Cyth-Flotte zu; fast sah es so aus, als würden sich die Cyth in eine Wolke aus Weltraumstaub verwandeln.

Die Cyth hatten diese mögliche Eskalation der Situation in ihrer Strategie jedoch mit eingeplant. Nachdem die Angriffe gestartet wurden, griffen sie die vorgeschobenen Schiffe der Gegner mit ihren psionischen Gedankenstrahlen an und verwandelten die Piloten in sabbernde Wesen auf dem geistigen Level von Gemüsepflanzen. Die drei ehemaligen Verbündeten fanden sich mitten in einem blutigen Krieg wieder, dessen Schlachten vom warmen Licht Gallius IV sanft beleuchtet wurde.

Die Re'Lu und die Menschen: Wettlauf nach Gallius IV

Menschen und Re'Lu sind noch nie gut miteinander ausgekommen und konnten sich seit jeher in nichts einig werden. Ob planetarische Grenzen oder die Pflege von Haustieren - nirgendwo konnten sie einen Konsens erzielen. Zwar waren beide Rassen ehemalige Verbündete gegen die 'Allianz der Vier', doch kamen die Kontakte zwischen den beiden Völkern inzwischen praktisch zum Erliegen. Doch immer noch gab es das gemeinsame Projekt, den Runenstein von Gallius IV betreffend. Ein letztes Joint Venture, Resultat eines fast vergessenen Vertrages zum Austausch wissenschaftlicher Errungenschaften. Die Menschen und die Re'Lu fanden heraus, daß es sich bei dem Stein um eine codierte Sternenkarte handelte, die den Weg in den Omicron-Nebel nach Gallius IV wies. Beide Wissenschaftlergruppen verließen auf schnellstem Weg ihre Forschungsstationen, um Meldungen mit entsprechenden Inhalten zu ihren Heimatplaneten zu schicken.

Die Expedition der Re'Lu startete etliche Tage vor den der Menschen. Aber wie sich zeigte, waren die Sternenkarten der Menschen genauer, und sie erreichten ihr Ziel nur wenig später als die Re'Lu. Als die beiden riesigen Flotten aus dem Hyperraum in das normale Raum-Zeitkontinuum zurückkehrten, erwartete sie eine hübsche Überraschung.

Ihre ehemaligen Feinde, die Mitglieder der 'Allianz der Vier', waren gerade dabei, sich in den Randbereichen dieses Sonnensystems in Stücke zu reißen. Zuerst kämpften die Menschen zusammen mit den Re'Lu gegen die entsetzlich wütenden Tarth-Streitkräfte. Die Schiffe der Menschen befanden sich in einer prekären Situation; ihre Führer beschlossen, daß die strategische Position von Gallius IV einen günstigeren Angriffspunkt bot. Sie bewegten ihre Truppen näher an den Planeten heran, um ihn einzunehmen. Die Re'Lu blockten diesen Vorstoß der Menschen auf den Planeten ab, und damit zerbrach der fadenscheinige Frieden endgültig.

Alle Parteien forderten weitere Schiffe zur Verstärkung an. Die fünf Flotten zogen sich zurück und richteten Außenposten in den Umlaufbahnen der verschiedenen anderen Planeten ein. Nachdem diese Militärbasen errichtet waren, begannen die Befehlshaber der verschiedenen Mächte damit, ihre weiteren Strategien zu überdenken. Tage-, ja wochenlang wurde geplant, doch letztlich mußten die Parteien erkennen, daß sich die Situation für alle Beteiligten zu einer ausgewogenen Sackgasse entwickelt hatte.

DIE ENTARNUNGSMISSION DER UVA MOSK

Kleine Erkundungsschiffe wurden von den einzelnen Flotten ausgesandt, um die Oberfläche von Gallius IV zu erkunden. Kaum hatten sich die Schiffe genähert und die Umlaufbahn des äußeren Mondes von Gallius IV passiert, wurden sie jedoch vernichtet. Eine riesige Flotte von Uva Mosk-Schiffen hatte sich hier unter einem Tarnschild verborgen. Ihre Spione hatten die Anstrengungen der Re'Lu und der Menschen genau beobachtet und waren darüber nicht besonders erfreut. Sobald die Uva Mosk von Gallius IV Kenntnis erhielten, war ihre Flotte getarnt in dieses System geflogen und hatte auf einem der äußeren Monde von Gallius IV eine Basis errichtet.

Sie erklärten den Planeten zum Bestandteil der großen Öko-Revolution der Uva Mosk und verwickelten die anderen fünf Rassen umgehend in heftige Kämpfe. Zwar war die Streitmacht der Uva Mosk weit größer als die jeder anderen in diesen Konflikt verwickelten Partei, deren Kräfte zusammengenommen waren jedoch wiederum fast doppelt so stark wie die der Uva Mosk-Flotte. So wurde diese Armada beinahe geschlagen und mußte sich zurückziehen. Entgegen ihrer eigentlichen geheimen Pläne fanden sich die Uva Mosk als Teil des Gleichstandes der Kräfte wieder.

DIE MAUG ENTDECKEN DEN SKIRINEEN-HINTERHALT

Irgendwie wußten die Skirineen über die verschiedenen Expeditionen nach Gallius IV Bescheid. Vermutlich betrieben sie einen Beobachtungssatelliten in der Nähe dieses Planeten, nur leider blieb keiner Partei Zeit genug, danach zu suchen. Wie auch immer das einstmals mächtige Skirineen-Imperium seine Informationen erhielt - es zog einige Schiffe seiner dezimierten Flotte zusammen und setzte sie, durch einen Tarnkappenschild geschützt, in Richtung Gallius-System in Bewegung. Zwar hatten die Skirineen nach ihrem letzten, erfolglosen Feldzug gegen die anderen sieben Rassen auf eine Wiederbewaffnung verzichten müssen, aber dieser Vertrag scherte sie offensichtlich herzlich wenig, denn einige der von ihnen entsandten Schlachtschiffe waren voll bewaffnet und für Kampfeinsätze vorbereitet. Die kleine Flotte der Skirineen bezog im Orbit Stellung und beobachtete von dort aus unbemerkt die weitere Entwicklung. Egal welche der sechs Flotten die anderen überrennen würde - die Skirineen könnten einen wunderbaren Angriff aus dem Hinterhalt fliegen.

Zwischenzeitlich hatten Maug-Spione die Cyth-, Tarth- und ChCh-t-Expeditionen beobachtet. Das ehemalige vierte Mitglied der Quadra-Allianz hoffte, den Cyth wieder einmal einen Strich durch die Rechnung machen zu können. Seitdem sie von den Cyth gezwungen worden waren, ihren Heimatplaneten zu verlassen, taten die Maug was sie konnten, um den Cyth das Leben schwer zu machen. Zudem entfachte die Hoffnung auf eine neue Heimatwelt die Phantasie der Maug-Wissenschaftler, die sich sofort ausmalten, welche medizinischen Forschungen sie auf dieser neuen Welt unternehmen könnten.

Die Cyth hatten sie auf die lebensfeindliche Welt Arganis X deportiert, die die DNA der Maug langsam, aber sicher, umbildete; als unmittelbare Folge wurden jetzt alle Maug ständig von kleineren Krankheiten heimgesucht, die von der Wiege bis zur Bahre zum ständigen Begleiter wurden. Seither waren die Maug ständig auf der Suche nach Heilmitteln gegen diese Plagen.

Eine große Flotte wurde zusammengezogen, die langsam und vorsichtig in das Gallius-System vordrang. Die Maug-Befehlshaber stationierten ihre Kräfte im äußersten Orbit und beobachteten die Kämpfe aus sicherer Entfernung, als eines ihrer gut ausgebildeten Beobachtungsschiffe ein getarntes Skirineen-Schiff entdeckte und Alarm auslöste. Disruptorstrahlen streckten ihre tödlichen Finger nach den durchsichtigen Skirineen-Schiffen aus. Die Skirineen erwiderten den Angriff der Maug, und unvermittelt entbrannten auch in den äußeren Bereichen des Gallius-Systems heftige Kämpfe.

DER GALLIUS IV-PAKT WIRD UNTERZEICHNET

Alle acht Flotten versuchten sich gegenseitig zu vernichten und den Planeten zu erobern. Die Skirineen erlitten die schwersten Verluste; Menschen und Tarth schlugen gemeinsam gegen sie los. Doch schon bald gingen die Uva Mosk mit einem Angriff von hinten gegen die Menschen vor, woraufhin diese zweibeinigen Säugetiere die Skirineen den Tarth überlassen mußten. In der Zwischenzeit hatten die Maug die Schiffe der Cyth als Ziel auserkoren, bis die Re'Lu sich einmischten und die Gedankenkontrolle über einige der Maug-Schiffe übernahmen - die betroffenen Schiffe fochten nun für die Re'Lu. Daraufhin richteten die Maug ihre Waffen auf die Re'Lu. Immer heftiger wurden die Kämpfe, bis das Leuchten der verglühenden Schiffe fast noch heller erstrahlte als das Licht der großen Sonne des Gallius-Systems.

Die Spannungen übertrugen sich auch auf die anderen Regionen der Galaxis. Die Re'Lu begannen, Streitkräfte an den Grenzen zu den von ChCh-t und Menschen kontrollierten Raumsektoren zusammenzuziehen. Die ChCh-t wiederum verstärken alle Grenzen des von ihnen kontrollierten Raums. Die Tarth griffen die Cyth auf einem kleinen Mond des Noath-Systems an. Die militärischen Führer der verschiedenen Zivilisationen begannen Kriegspläne zu schmieden, die sich über die gesamte Galaxis erstreckten.

Dann ereignete sich beinahe eine verheerende Katastrophe. Ein beschädigtes Tarth-Schiff trudelte der Oberfläche von Gallius IV entgegen und hätte beim Aufschlag große Teile dieser Welt unbewohnbar gemacht. Doch zum Glück stürzte das Schiff in einen der Ozeane. Durch das eindringende Wasser wurden die Hypersprungmotoren des Schiffs kurzgeschlossen und so Schlimmeres verhindert. Es wurde nun offensichtlich, daß rund um Gallius IV genügend Feuerkraft zusammengezogen worden war, um die Atmosphäre der Welt endgültig zu vernichten. Schon während der Quadra-Kriege und der Eroberungszüge der Skirineen waren zu viele bewohnbare Welten ein für allemal vernichtet worden. Einen weiteren Planeten zu vernichten und so zu verlieren, war undenkbar. Ein unsicherer Waffenstillstand wurde geschlossen, und die einzelnen Streitkräfte zogen sich auf die verschiedenen Basen zurück.

In der ausgebrannten Hülle eines zerstörten Schlachtschiffs wurde ein Friedensvertrag ausgehandelt - der Gallius-Pakt. Hierin wurde festgelegt, wer diesen Planeten in Zukunft nutzen durfte. Nur die Skirineen weigerten sich, diesen Pakt zu unterzeichnen. Vor Wut kochend verließen sie das System und stießen Drohungen aus: Man hätte sie in diesem System nicht zum letztenmal gesehen. Wenn man den Gerüchten Glauben schenken darf, gibt es jedoch noch immer ein paar Skirineen, die im Schutz ihrer Tarnkappen-Schilde um den Planeten kreisen. Was sie damit bezwecken wollen, ist nicht bekannt.

Der Konflikt soll nun auf dem Planeten Gallius IV selbst entschieden werden. Jede Flotte rüstet eine kleine Landtruppe aus, die auf einem Teil des Planeten eine Kolonie gründet. Wer es schafft, die erfolgreichste Siedlung aufzubauen oder die anderen Kolonisten hinauszudrängen, dem gehört dieser Planet.

DER PAKT VON GALLIUS IV

Wir, die Führer der ChCh-t, Cyth, Menschen, Maug, Re'Lu, Tarth und Uva Mosk vereinbaren hiermit die Beendigung der Kampfhandlungen im Weltraum. Da wir alle den Planeten Gallius IV in Besitz nehmen möchten, soll der weitere Konflikt auf der Oberfläche des Planeten ausgetragen werden.

Jede Rasse erhält die Erlaubnis, ein einzelnes Landungsschiff auszusenden. Mit jedem Schiff dürfen 500 mit Laserwaffen ausgerüstete Siedler auf dem Planeten landen. Jede Kolonie wird mit Nahrungsmitteln, Energie, Eisen und Holz ausgestattet.

Es gibt keine Einschränkungen für Waffen oder Technologien. Die Führer der einzelnen Kolonien können Ressourcen und Waffen entwickeln, wie es ihnen am besten in ihren Plan paßt.

Vorsätzlicher Kontakt mit den Skirineen wird als direkte Verletzung dieses Vertrages angesehen. Lediglich Oolan, eine Tolnanerin, darf im Weltraum kontaktiert werden. Sie wird den Leitern aller Kolonien beratend zur Seite stehen.

Die Kolonie, die die meisten Stadtzentren errichtet oder alle anderen Kolonien verdrängt, darf diesen Planeten endgültig übernehmen.



BESCHREIBUNGEN DER RASSEN

ChCh-T

Heimatplanet: JkNd-d

Interstellare Raumfahrt seit: 64 Jahren

Besondere Fähigkeiten: Kolonisten wachsen schnell heran
Produktionseinheiten **produzieren** auf 150% des Normalniveaus

Einheiten bewegen sich im Kampf schneller

Spezielle Einheiten bzw. Befehle: Scouts können Ressourcen stehlen

Schwächen: Schlechte Forscher, Infanterie und Artillerie sehr schwach



Jeder ChCh-t schlüpft mit einem instinktiven Wissen um seinen Beruf aus dem Ei. Da die ChCh-t durchschnittlich nur sechs bis neun Jahre leben, ist es wichtig, die Jungen unmittelbar zu bestimmten Arbeiten abstellen zu können. Normalerweise findet ein junger ChCh-t schnell seinen Platz in der Gesellschaft. Hat ein Junges erst einmal sein Berufung erkannt, folgen fünf Wochen Intensivtraining. Erreicht seine Sachkenntnis das Niveau eines Erwachsenen, wird er an die Arbeit geschickt. Alle Arbeit dient dem Kollektiv und dem göttlichen Ruhm der Königinmutter.

Die Vermehrung des Volkes erfolgt durch die Königinmutter und die ihr untergeordneten niederen Königinnen. Sie legen permanent Hunderte von ChCh-t-Eiern, wodurch die Bevölkerungszahlen rapide ansteigen und schnell zu Übervölkerung führen. Dieser Umstand treibt die ChCh-t dazu, notorisch nach neuen Welten zur Besiedlung zu suchen. Als sie noch Mitglieder der Quadra-Allianz waren, übernahmen sie sogar einige Welten der Re'Lu und der Menschen. Da die Welten der ChCh-t wieder einmal völlig übervölkert sind, wäre Gallius IV das ideale Ventil für den ständig wachsenden Bevölkerungsdruck.

Alltägliche Regierungsangelegenheiten werden durch den Imperius des Kollektivs abgewickelt, der auch die Entwicklung der Drohnen beaufsichtigt. Unter dem Nachwuchs des Kollektivs befinden sich auch immer potentielle Kollektiv-Imperius-Anwärter. Alle Jung-ChCh-t - oder Administratoren - werden auf das mögliche Potential für diese Aufgabe hin überprüft, aber nur die intelligentesten Anwärter erhalten letztlich auch den Titel. All die anderen ausgeschiedenen Anwärter werden zu Beratern dieser Führerkaste.

Aber die ChCh-t kommen auch mit anderen Fähigkeiten zur Welt. ChCh-t-Scouts werden darin geschult, Ressourcen zu stehlen. Diese Raubzüge werden in Gruppen durchgeführt, die alles mitnehmen und schnellstens abtransportieren. Dazu schnallen sie sich große Bündel des jeweils zu transportierenden Gutes auf den Rücken und klemmen sie mit ihren langen Stachelschwänzen fest. Danach marschieren sie umgehend zurück zum Kollektiv, wo die gestohlenen Ressourcen sofort in die auf Hochtouren laufende ChCh-t-Ökonomie integriert werden.

Die Gesellschaft der ChCh-t ist sehr schnellebig, und mit Gesprächen beschäftigt man sich kaum; die meiste Zeit wird mit Arbeit verbracht. Die Produktionsabläufe der ChCh-t sind schneller als die anderer Kulturen, und die Herstellung von militärischen Einheiten erfolgt in atemberaubendem Tempo. Das Tempo des ChCh-t-Lebens fand auch seinen Weg in die Gestaltung von Maschinen und Einrichtungen: Alle ihre Einheiten bewegen sich schneller als die Fahrzeuge anderer Kulturen. Dieser Vorteil wird den ChCh-t auf Gallius IV sehr hilfreich sein.

Aber selbst der fleißigste ChCh-t muß einmal ausruhen und sich erholen. In ihrer Freizeit haben die ChCh-t eine Passion für eine gefährliche Sportart entwickelt: das Stachelboxen. Die Fights werden jeweils zwischen fünf Kämpfern gleichzeitig ausgetragen, die ihre Stachel in ein betäubendes Gift getaucht haben. Jeder kämpft für sich alleine, doch durch die ungerade Anzahl der Kämpfer muß sich in fast jedem Kampf ein einzelner Gladiator gegen zwei Angreifer zur Wehr setzen. Immer wenn in den Kulturzentren der ChCh-t Stachelbox-Wettkämpfe ausgetragen werden, herrscht dort Hochbetrieb.

Die ChCh-t wurden von den Cyth entdeckt, denn die ChCh-t waren zu diesem Zeitpunkt noch nicht in die Geheimnisse der interstellaren Raumfahrt vorgedrungen - sie hatten noch nicht einmal die Astronomie entwickelt. Die Cyth waren begierig darauf, sich die ChCh-t im All zu ihren Verbündeten zu machen (zudem waren die Cyth-Wissenschaftler ganz besonders darauf versessen, die Königinmutter der ChCh-t zu sehen), und so eröffneten sie den ChCh-t in einer großzügigen Geste die Raumfahrttechnologie, bevor diese ein wirkliches Verständnis dafür entwickelt hatten. Aus diesem Grund sind ChCh-t-Wissenschaftler bei der Erforschung neuer Technologien langsamer als andere Rassen.

Sobald ChCh-t das Alter von sechs Jahren erreichen, werden sie für die Teilnahme am Tanz des untergebenen Dieners getestet. Wer dabei physische und psychische Schwächen aufweist, erhält eine Aufforderung zu besagtem Tanz - so ziemlich die größte Ehrung, die einem ChCh-t widerfahren kann, denn es ist eine Feier zu Ehren des Lebens dieser ChCh-t. Die kranken ChCh-t werden zu ihrer Königin geführt, wo sie beginnen, so schnell sie können, um sie herumzutanzten. Bald werden die Tänzer müde, und die Königin verspeist sie. Die in den Organismen enthaltenen komplexen Proteine versetzen die Königin in einen Zustand erhöhter Fruchtbarkeit, und nach den Tänzen werden junge ChCh-t zu Hunderten geboren. Aus diesem Grund glaubt diese Zivilisation nicht an den Tod. Sie ist davon überzeugt, daß ihre Ichs - ihre Gefühle und Fertigkeiten - an die folgende Generation weitergegeben wird. Auch wenn die einzelnen ChCh-t keine Erinnerungen an frühere Leben haben, so ist doch allein schon die Tatsache ihrer von Geburt an festgelegten Talente und ihrer schnellen Auffassungsgabe auf dem jeweiligen Gebiet ein Indiz, das diesen Glauben erhärtet.

GESCHICHTE

Die ChCh-t entwickelten sich auf JkNd-d, einer verhältnismäßig trockenen Welt im KIKI-p-System. Möglicherweise hätten die ChCh-t niemals das technische Niveau erreicht, um selbst Raumschiffe zu bauen, doch waren die Wissenschaftler der Cyth so sehr von den Königinnen der ChCh-t fasziniert, daß sie dieser Rasse die Hypersprung-Technologie überließen. Schon nach wenigen Jahren verließen einfach zusammengebastelte ChCh-t-Raumschiffe das Sonnensystem. In diesen frühen Tagen der Raumfahrt ereigneten sich viele Unfälle, doch die ChCh-t ließen sich nicht entmutigen und wurden schließlich zu der raumfahrenden Rasse, die sie heute sind.

Die frühe ChCh-t-Zivilisation basierte auf der Entwicklung der ChCh-t-Krieger. Es gibt Theorien, daß die Königin ein erstes dumpfes Bewußtsein entwickelte, als sie die Verteidigungsformationen ihrer Soldaten organisierte. Die Soldaten erbten dabei irgendwann selbst ein rudimentäres Bewußtsein. Bei den Kämpfen begannen die Soldaten, Steine gegeneinander zu schleudern. Mit diesen ersten Waffen begann auch die Diversifizierung von Arbeiten: Drohnen brachten Steine in ein zum Werfen brauchbares Format und produzierten Nahrungsmittel, während alle Kampfhandlungen durch die Krieger ausgeführt wurden.

Bekanntermaßen kontrollierten die frühen Königinnen Soldaten und Drohnen durch ein schwaches psionisches Feld. Diese Art der Kontrolle wurde immer schwieriger, als die Jungen mit jedem Wachstumszyklus intelligenter wurden.

Bekanntermaßen kontrollierten die frühen Königinnen Soldaten und Drohnen durch ein schwaches psionisches Feld. Diese Art der Kontrolle wurde immer schwieriger, als die Jungen mit jedem Wachstumszyklus intelligenter wurden.

Es gibt archäologische Hinweise auf Massaker unter der ChCh-t-Bevölkerung, die durch die Königin angeordnet worden waren, um ihre Herrschaftsposition zu erhalten. Wie es schien, wurden Gruppen, die eine zu große Unabhängigkeit entwickelt hatten, einfach hingerichtet. Dies wiederum schwächte natürlich auch die Macht einer Königin, und solcherart angreifbar gewordene Stämme fielen gelegentlich auch den Angriffen rivalisierender Horden zum Opfer. Oft waren diese feindlichen ChCh-t viel intelligenter als die Opfer und wurden gelegentlich sogar schon von einem Kollektiv-Imperius geführt.

Irgendwann einmal wurden die Ektoskelette der ChCh-t so dick, daß die psionischen Einflüsse der Königinnen gänzlich abgeblockt wurden. Die heutigen ChCh-t verfügen über gar keine psionischen Kräfte mehr. Trotzdem faszinierte insbesondere dieser Aspekt des Insektenvolks die Wissenschaftler der Cyth, die auf JkNd-d gelandet waren, um die ChCh-t und deren Königinnen zu studieren. Eine Gruppe von Cyth drang dann auch heimlich in das Kollektiv der ChCh-t ein, in der Hoffnung, Gewebeproben von der Königinmutter nehmen zu können. Die Reaktion der Königin war kurz und von durchschlagendem Erfolg: als die ChCh-t-Drohnen die aufgespießten Cyth vom Stachel ihrer Herrscherin zogen, hatten die meisten schon aufgehört zu zucken. Die Führer der ChCh-t waren daraufhin besorgt wegen möglicher Vergeltungsmaßnahmen der Cyth. Doch als der letzte der Cyth-Wissenschaftler sein Leben aushauchte, war er ganz offensichtlich glücklich und erfüllt von Frieden. Die dunklen Lords der Cyth sandten lediglich eine Nachricht an die ChCh-t, in denen sie sie zu ihrer eindrucksvollen Königin beglückwünschten.

CYTH

Heimatplanet: Unbekannt

Interstellare Raumfahrt seit: Unbekannt

Besondere Fähigkeiten: Die allgemeine Moral des Volks verändert sich nicht

Spezielle Einheiten bzw. Befehle:

Cyth-Kommandotruppen verfügen über den Gedankenstrahl
Cyth-Scouts können Land vergiften



Die Cyth stehen im Ruf, eine harte Kultur zu sein, den sie sich hauptsächlich als Gründer und treibende Kraft hinter den übleren Aktivitäten der Quadra-Allianz erworben haben. Im Laufe seiner Geschichte war dieses Volk auch für viele Grausamkeiten verantwortlich (darunter, als eine der berüchtigtsten, die Zwangsaussiedlung der Maug von deren Heimatplaneten), doch viele ihrer Taten wurden auch einfach nur mißverstanden. Das Ziel der meisten Cyth ist es, sich zu reinen Gedankenwesen zu entwickeln. Nach ihrer Überzeugung werden die Cyth eine neue Stufe der Erleuchtung erreichen, wenn diese evolutionäre Entwicklung erst einmal vollzogen ist.

Auf Grund dieses Glaubens empfinden die Cyth ihre Körperlichkeit als lächerlich und ärgerlich - und sie hassen es sogar, ihre Füße benutzen zu müssen. Durch eiserne Selbstdisziplin haben viele Cyth die Kunst der Levitation durch Geisteskraft erlangt. Ältere Cyth vermögen dank dieser Fähigkeit sogar, für kurze Strecken durch die Luft zu fliegen. Jedoch erlangen die meisten Cyth niemals dieses hohe Niveau und bewegen sich daher durch eine Mischung aus Schweben und schlurfendem Marschieren vorwärts. Mit zunehmendem Alter erlangen die Cyth noch weitere mentale Fähigkeiten. Mit einem Gedankenstrahl können sie in das Nervensystem eines weit entfernten Gegners eindringen und dessen Nervenzellen zu klebrigem Protoplasma verwandeln. Opfer, die einen solchen Angriff überleben, bleiben für ihr weiteres Leben davon gezeichnet. Gebäude, Verteidigungsanlagen und Angriffs-Flugkörper können nicht mit Gedankenstrahlen angegriffen werden. Andere Einheiten hingegen stellen leichte Ziele dar. Ältere Cyth, die über diese Fähigkeit verfügen, bekleiden beim Militär die höchsten Ränge, daher haben auch nur die Cyth-Kommandotruppen diese spezielle Gabe.

Die natürlichen psionischen Fähigkeiten der Cyth sind sehr gering. Sie entwickeln ihre Fähigkeiten weiter durch die Einnahme eines Gebräus aus einer aus gepreßten Spinneneiern gewonnenen Substanz. Welche Spinnenart die Cyth dazu verwenden, ist unbekannt; anscheinend ist diese spezielle Art der Arachniden nur auf der ebenfalls unbekannten Heimatwelt der Cyth zu finden. Die Substanz wird von den Cyth kontinuierlich getrunken. Offensichtlich verstärkt sich die Wirkung des Gebräus durch die Verdauung, denn die Cyth erbrechen die aufgenommene Flüssigkeit und trinken sie danach erneut. Nach mehrmaliger Wiederholung dieses Vorgangs wird die Substanz sogar für die Cyth zu einem giftigen Gebräu, und die übelriechende Flüssigkeit wird durch eine Öffnung im Brustkorb endgültig ausgeschieden.

Dieses Gemisch, Kli-Fluid genannt, ist extrem giftig und wird so zu einer nützlichen Waffe. Cyth-Scouts verwenden kleine Mengen von Kli-Fluid, um große Landflächen zu vergiften. Das Gift tötet oft die dort wachsenden Nutzpflanzen ab und halbiert so die Produktivität des betroffenen Landstrichs.

Die Cyth suchen ständig nach Möglichkeiten, ihr Fluid noch stärker zu machen. Zur Zeit der alten Quadra-Allianz suchten sie mit großem Aufwand besiedelte Planeten nach allen erdenklichen Extrakten ab, um es ihrem Gebräu hinzuzumischen. Ein neuer Planet würde ihnen viele neue Ressourcen für neue Fluid-Experimente bringen. Es muß nicht extra erwähnt werden, daß die Cyth aus diesem Grund ganz besonders darauf versessen sind, Gallius IV zu übernehmen und dort ihre Experimente fortzusetzen. Falls sie gewinnen, werden sie den Planeten in Wolken hüllen, damit sie unbeobachtet vom Rest der Galaxis ihre Forschungen weiterführen können.

Die Herrschaft über die Cyth übt ein gewählter Dunkler Lord aus - dabei handelt es sich immer um den stärksten Cyth, dessen mentale Fähigkeiten das höchste Niveau erreicht haben. Daher kann nur ein besonders disziplinierter Cyth diese Position jemals erreichen.

Die Cyth haben nur selten Probleme mit Fragen der Moral. Selbst wenn einzelne mit dem Dunklen Lord nicht einer Meinung sind, ist es undenkbar, sich von der Bruderschaft der Cyth und den angestrebten mentalen Veränderungen abzuwenden. So ändert sich die Moral während der Versuche, die eigenen Evolution zu beschleunigen, nie. Eines Tages werden sie wohl den Weg zu dieser nächsten Stufe der Evolution finden, eines Tages ...

Geschichte

Die Cyth entwickelten sich auf einem unbekannten Planeten im Umbrinan-Sektor. Vor langer Zeit traf ein mächtiger Asteroid ihren Heimatplaneten und riß ihre Gesellschaft auseinander. Über die Zeit vor dem Asteroiden ist nur wenig bekannt. Nach einer alten Legende (an die die Cyth natürlich schon lange nicht mehr glauben) wurde der Mondgott Galesh auf das helle Licht der Sonnengöttin Ashwart neidisch. Er warf einen gewaltigen Stein, um die Rivalin zu zerschmettern. Ein Teil dieses Steines brach ab und traf den Planeten der Cyth. Nach dem Asteroideneinschlag stiegen undurchdringliche Aschewolken auf, und wer nicht sogleich starb, litt fürchterlich. Verschiedene Gruppen von Cyth bezichtigten sich gegenseitig, für Aswarths Verschwinden verantwortlich zu sein, und so verfiel der Planet in völlige Anarchie. Viele glaubten auch, daß einige Cyth sich heimlich mit Galesh verbündet und ihm so die Kraft verliehen hätten, den Stein zu schleudern. Auf der Suche nach Galesh-Anhängern, die ausgemerzt werden sollten, fielen rivalisierende Gemeinden übereinander her. In diesen chaotischen Zeiten starben viele Cyth.

Wolken und Staub waren fortan die Begleiter dieses Volkes, und die alte Zivilisation wurde immer mehr zum Mythos. Schließlich endeten die Aufstände, und als neues Lebensgefühl setzte sich die Philosophie „Vergiß das Gestern, genieße das Heute“ durch.

Einzelne Stammesmitglieder experimentierten mit seltsamen Wurzeln, Pflanzen und Fleischsorten, um das tägliche Leben erträglicher zu gestalten. Es entstand eine Gesellschaft, in der rivalisierende Stämme miteinander konkurrierten, indem sie sich bemühten, immer neue Lustbarkeiten für die Sinne zu entwickeln. Mitunter produzierten bestimmte Stämme besonders begehrte Spezialitäten, wie z.B. spezielle Skulpturen, die dann an etabliertere Stämme verkauft werden konnten. Schließlich entwickelten sich riesige Marktplätze, Konsumatorien genannt, die von den Cyth besucht wurden, um die Strapazen des Alltags zu vergessen. Doch ihre Welt veränderte sich dadurch nicht, und der Staub, der ihnen in die Augen stach und ihre Lungen füllte, blieb allgegenwärtig. Alle Cyth suchten sehnsüchtig nach einer Möglichkeit, ihrem schrecklichen Leben und Alltag zu entfliehen.

Gerüchte kamen auf, daß in den alten Aswarth-Gemeinden Salben und Tränke aus den alten Tagen versteckt seien, die magische Wirkung hätten. In kleinen Gruppen begann man, die Ruinen zu erforschen. Schließlich entdeckte einer der Glücksritter mit Namen Kli hinter einer Wand einen kleinen verborgenen Raum. Dort fand Kli die mumifizierten Reste eines vor Jahrhunderten gestorbenen Cyth, dessen Körper noch über einen Kessel mit Flüssigkeit gebeugt war. Ein Teil dieser Flüssigkeit war durch das feuchtkalte Klima immer noch erhalten. Kli stippte eine seiner Klauen in die schleimige Substanz, und schon wenig später fühlte sich sein Gehirn wie mit purer Energie geladen an. Seine neuralen Kräfte hatten sich gesteigert, und nach einiger Übung konnte Kli diese Energie wie eine Waffe zu benutzen. Damit begann die Neuzeit der Cyth-Geschichte.

Die Raumfahrt der Cyth entwickelte sich aus dem Bedürfnis heraus, die Stärke des Kli-Fluids zu vergrößern. Dieser Wunsch wurde so stark, daß die Cyth viele Welten besiedelten. Schließlich entdeckten sie so auch die Heimatwelt der ChCh-t und brachten diesem Volk das Wissen, das ihnen die Raumfahrt ermöglichte. Die Cyth waren auf ihre Großzügigkeit sehr stolz. Auch ihre Allianz mit den Tarth war ein geschickter Schachzug, denn eigentlich wollte dieses Volk die Cyth vernichten. Indem sie dieser kriegerischen Rasse eine Reihe von Planeten überließen, gelang es den Cyth schließlich, sie als Verbündete zu gewinnen. Wieder einmal waren die Cyth davon überzeugt, daß nur ihre Gutmütigkeit dieses Bündnis ermöglicht hätte. Die Tarth hatten schon weite Teile der Galaxie erforscht, und die Cyth fanden in den widerstandsfähigen Schiffen der Tarth ein unschätzbares Werkzeug zur Entdeckung neuer Welten und weiterer Informationen.

Die Maug wiederum waren zunächst sehr eigensinnig und wollten keine Partner der Cyth werden. Mit Hilfe der Tarth und der ChCh-t gelang es schließlich, auch die Maug zu überzeugen. Damit war die Quadra-Allianz geboren. Glaubt man den Cyth-Historikern, wurde der Respekt der Maug vor den Cyth so groß, daß sie ihren Heimatplaneten, Maug-hau, freiwillig verließen, um den Cyth bei ihren vielen Experimenten nicht im Weg zu sein. Die Cyth halfen bei der Umsiedlung auf die Welt Arganis X, die die Maug noch heute bewohnen.

Unglücklicherweise fanden es die Maug nicht besonders schön, Teil der Allianz zu sein. Als die Quadra-Allianz dann auf die Menschen und die Re'Lu traf, brach eine Reihe von Kriegen aus, die als Quadra-Kriege bekannt wurden. Die Quadra-Allianz war dem Bündnis der beiden humanoiden Rassen überlegen und drängten sie ohne große Probleme zurück, als die unberechenbaren Maug die Seiten wechselten. Die Quadra-Allianz wurde besiegt, aber ChCh-t und Tarth begannen, den Cyth zu mißtrauen. Die Situation verschlimmerte sich immer mehr bis hin zum Ausbruch des gegenwärtigen Gallius-Konflikts.

MENSCHEN

Heimatplanet: Erde

Interstellare Raumfahrt seit: 317 Jahren

Besondere Fähigkeiten: Doppelt so hohe Erlöse im Handel wie andere Rassen 50% mehr Steueraufkommen als andere Rassen

Haben Transportkosten reduziert und sparen 1 Credit pro Transport

Spezielle Einheiten bzw. Befehle:

Infanterieeinheiten verfügen über die Berserker-Mission

Schwächen:

Menschen neigen mehr als andere Rassen zu Skirineen-Skandalen



Keine andere Kultur hat eine solche wirtschaftliche und soziale Blüte erlebt wie die Menschen. Nahezu die gesamte Bevölkerung ist damit beschäftigt, eine exzellente Wirtschaft am laufen zu halten. Viele Menschen arrangieren geniale Handel mit anderen Menschen und schaffen sich damit ein immer weiter wachsendes Einkommen. So erzielt diese Rasse enorme Geldmengen allein durch den Handel.

Das enorme Gewicht des Handelssektors beeinflusst die politischen Angelegenheiten dieser Rasse in hohem Maße. Um das Einkommen aus dem Handel anzuregen, erhalten die Transportarbeiter großzügige Subventionen. Diese Subventionen schlagen sich auf die Kosten des Ressourcen-Transports nieder, sodaß die Transportkosten herabgesetzt wurden. Pro Transport wird ein Credit eingespart. Diese Subventionen erhöhen die Profite der meisten Unternehmer und damit auch die Steuern, die die Regierung im Gegenzug erhält.

Gelegentlich kommt es zu Rezessionen, die in der Gesellschaft viele Probleme aufwerfen können. Um Bankrott-Erklärungen zu vermeiden, wurden verschiedene ökonomische Sicherheitssysteme installiert, die unglücklicherweise jedoch den Staatshaushalt stark belasten. Die Menschen sind es gewöhnt, für die Sicherheit ihrer Wirtschaft zu bezahlen, und so ist die steuerliche Belastung der Menschen höher als die aller anderen Rassen. Leider haben in den letzten Jahren aber auch diese ökonomischen Sicherheitssysteme versagt. Die Wirtschaft braucht hier einen kräftigen Aufschwung, sonst werden die Menschen von der härtesten Rezession heimgesucht, die es seit dem ausgehenden zwanzigsten Jahrhundert gegeben hat. Gallius IV kommt daher mehr als gelegen.

Die Menschen haben sich in ihrer Geschichte schon mit einer ganzen Reihe bedrohlicher Situationen auseinandersetzen müssen. Während der Skirineen-Eroberungszüge wurde der einzige Mond ihres Heimatplaneten durch mehrere Angriffe mit Supernova-Marschflugkörpern vernichtet. Dabei wurde ein Viertel der Masse des Mondes gesprengt und schwebt nun als weißer Ring um die Erde. Der Haß auf die Skirineen ist dementsprechend ausgeprägt, und jede Verbindung zu dieser Rasse, ganz gleich, wie unverbindlich und harmlos sie auch sein mag, kann einen schweren Skandal verursachen. So müssen sich die Führer von Menschen-Kolonien vorsehen, daß eventuelle Kontakte mit den Skirineen nicht in der Öffentlichkeit bekannt werden.

Die vielen Notlagen, durch die sich die Menschen während der Quadra-Kriege und der Skirineen-Eroberungszüge kämpfen mußten, hat in diesem Volk den Sinn für Selbstaufopferung gestärkt. Die Menschen würden lieber sterben, als sich der Tyrannei einer angreifenden Armee zu beugen.

Jeder Soldat erhält eine Ampulle mit einem speziellen Adrenalin-Wirkstoff. Auf Befehl injizieren sich die Soldaten diesen Wirkstoff und verfallen daraufhin in Berserker-Rage. Die Angriffs- und Verteidigungsstärke der Einheit verdoppelt sich dadurch und macht die menschlichen Soldaten so zu extrem gefährlichen Kämpfern. Der unsichere Ausgang vieler Schlachten wurde durch Soldaten entschieden, die in Berserker-Rage kämpften. Leider kann der menschliche Organismus einen solchen Adrenalinschub nicht verkraften. Die Muskeln erschlaffen und verursachen schwere Schwächeanfälle, viele Soldaten sterben daran, die wenigen, die überleben, werden nie wieder kämpfen können. Dieser Akt der Selbstaufopferung schockiert viele andere Kulturen, die Menschen jedoch glauben, daß sie ihrer Gesellschaft dieses Opfer schuldig sind.

Geschichte

Die Menschen entwickelten sich auf einem Planeten mit mildem Klima im Sol-System. Frühe Kulturen entstanden auf dieser Welt in mehreren Gebieten, daher wird angenommen, daß ihre Vorfahren Nomaden waren. Da ihre Zivilisation in verschiedenen Landstrichen entstand, entwickelten sich viele menschliche Gruppen unabhängig voneinander. Das erklärt die reiche und unterschiedliche Kultur; bei keiner Rasse gibt es so viele Unterteilungen wie bei der menschlichen. Leider resultierten daraus aber auch viele Kriege und viel Leid.

Der frühe Mensch hatte einen starken Sinn für Patriotismus. Große Teile der menschlichen Geschichte bestehen im Grunde aus nichts anderem als der Abfolge verschiedener Kriege. Als der Mensch sich weiter entwickelte und seine technischen Fähigkeiten wuchsen, wuchs damit auch die Dimension der Kriege und die Wucht, mit der sie geführt wurden. Gegen Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts wurden große Kriege ausgefochten, an denen viele Länder beteiligt waren. Diese als Weltkriege bekannt gewordenen Auseinandersetzungen verursachten unter der menschlichen Bevölkerung ein Blutvergießen ohnegleichen. Trotzdem überstanden die Menschen diese schrecklichen Ereignisse und legten so Zeugnis von der Vitalität der menschlichen Rasse ab.

Während die menschlichen Waffenarsenale an Umfang und Wirkung wuchsen, entwickelte sich auch das Bedürfnis nach einer stabilen Wirtschaft. Nach und nach verlagerte sich ihre Aggressivität auf wirtschaftliche Bahnen. Handelskriege zwischen verschiedenen Interessengruppen wurden immer üblicher und brachten viel Leid für die Bevölkerung, da durch diese Kriege die diplomatischen Beziehungen abgebrochen wurden und der Streit in Embargos mündete. Diese Auseinandersetzungen, so hart sie auch geführt wurden, bedrohten nur recht selten Menschenleben, und so endeten die meisten Kriege. Die Menschen wurden Experten in der Handhabung dieser ökonomischen Konflikte und bekämpften einander mit dem Ziel, die eigenen wirtschaftlichen Grundlagen zu stabilisieren.

Das Bedürfnis der Menschen, den eigenen Planeten zu verlassen, war seit jeher stark. Nicht zuletzt durch die telepathischen Re'Lu, die in einem nahegelegenen Sonnensystem lebten, träumten die Menschen unaufhörlich von der Raumfahrt. Etwa ab 1914 (menschlicher, nicht galaktischer Zeitrechnung) begannen die Re'Lu-Gedankenstrahlen, Kontakt zu den Menschen herzustellen. Leider sind nur die wenigsten Menschen telepathisch begabt. Die Nachrichten, die trotzdem empfangen wurden, waren oft verstümmelt. Zudem wurden diese Kommunikationsversuche auch oft mißdeutet, da sie während der Traumphase der Menschen stattfanden. Viele Menschen wähten sich in ihren Träumen von Re'Lu-Fluggeräten entführt, von Paralysestrahlen gelähmt, dazu gezwungen, der Sezierung von Tieren zuzuschauen und so weiter. Die Re'Lu vermochten nie zu beurteilen, welche Wirkung ihre Sendungen hatten, denn alles was sie zurückbekamen, waren seltsam aggressive und bizarre Bilder. Als sich die Menschen und die Re'Lu zweihundert Jahre später auf dem Planeten Inalga VI zum erstenmal tatsächlich begegneten, amüsierte man sich köstlich über diese ersten „Begegnungen“.

Unabhängig von der telepathischen Einflußnahme während der frühen Kontakte, war die Raumfahrt schon seit langem das erklärte Ziel der Menschen und ihrer Wissenschaftler. Insbesondere die Schriften eines gewissen Jules Verne sorgten für ein großes Interesse an der Raumfahrt. Auch eine primitive Art der Unterhaltung, Kinematographie genannt, zeigte Menschen bei der Erforschung ihres leblosen Mondes oder bei Vorstößen in weiter entfernte Regionen des Weltraums. Viele dieser Programme zeigten gewaltige Schlachten zwischen Menschen und unbekannten Aliens. Traurigerweise bewahrheiteten sich viele dieser Voraussagen.

MAUG

Heimatplanet: Ursprünglich Maug-hau, heute Arganis X

Interstellare Raumfahrt seit: 423 Jahren

Besondere Fähigkeiten: Können deutlich mehr unterschiedliche Technologien erforschen. Sehr gute Fähigkeiten in der Forschung. Militärische Einheiten werden schneller gebaut. Elektronik wird schneller produziert.

Spezielle Einheiten bzw. Befehle: Scouts sind herausragend beim Diebstahl von Technologie. Scouts können Artillerie, Flugzeuge und Marschflugkörper sabotieren.

Schwächen: Kolonisten revoltieren oft und werden leicht abtrünnig



Die Technologie war immer die treibende Kraft hinter der Maug-Zivilisation. Die meisten Maug haben eine Schwäche für technische Spielereien, und dank ihrer Fertigkeiten als Ingenieure können sie auch komplexe Maschinen schnell entwickeln. Daher können Maug-Wissenschaftler neue Technologien weit schneller „erfinden“ als andere Völker. Als die Cyth die Maug von ihrer Heimatwelt vertrieben und auf die unwirtliche Welt Arganis X umsiedelten, wurden Technik und Wissenschaft zum lebenserhaltenden Puls für dieses Volk. Hätten die Maug es damals nicht verstanden, ihre Technik zur Erhaltung des eigenen Lebens einzusetzen, wären sie wohl schon längst ausgestorben.

Die Hörner der Maug waren seit jeher ein Zeichen von Gesundheit und Vitalität. Leider haben nur noch wenige Maug die stattlichen Hörner, die diese Rasse einmal auszeichneten. Heute sind sie weitgehend künstlich. Chronischer Horn-Verfall und schlechte Gesundheit suchten fast alle Maugs nach der Umsiedlung nach Arganis X heim. Heute können die Maug nicht mehr ohne Schutzanzüge und Atemgeräte überleben. Neugeborene Maug werden schon wenige Wochen nach der Geburt von Krankheiten befallen, die unheilbar sind und die sie ihr weiteres Leben begleiten werden. So werden Neugeborene unmittelbar nach der Geburt mit speziellen Atemmasken versehen.

Die Gründe für diese Krankheiten sind noch immer unbekannt. Irgendwie ist die DNA der Maug stark modifiziert worden, möglicherweise durch die unüblichen V₉-Strahlen, die von der Sonne Arganis ausgesandt werden. Alle Maug haben chronische Krankheiten wie Erkältungen und Halsschmerzen. Einige leiden sogar ihr ganzes Leben durchgehend an leichtem Fieber. Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Maug ist heute nur noch die Hälfte wie zu den glücklichen Zeiten auf Maug-hau, ihrer früheren Heimatwelt. Die Maug versuchen, sich von Ihren Problemen nicht zu sehr beeinflussen zu lassen.

Die meisten von ihnen glauben fest daran, daß ein gesunder Geist schließlich auch für einen gesunden Körper sorgen wird. Grüße wie „Mögen Deine Ohrenschmerzen heilen“, „Mögen Deine Gallensteine klein bleiben“ oder „Auf Deine und die Gesundheit aller anderen Maug“ sind allgemein gebräuchlich. Dadurch signalisiert der Maug seine Gesundheit und seine Bereitschaft, sich den Herausforderungen des Tages zu stellen.

Diese Grüße übertünchen jedoch nur die Verzweiflung, die die Maug in Wirklichkeit fühlen. Wegen ihrer labilen Gesundheit leiden viele Maug an Depressionen. Viele der betroffenen Maug, die glauben, daß ein Heilmittel für die Maug-Plage niemals gefunden wird, bleiben einfach zu Hause und schalten alle technischen Geräte aus. Maug-Führer haben oft Probleme mit der Moral ihrer Arbeitskräfte, die schnell unvorhersehbare Tiefpunkte erreicht. Doch zum Glück lieben die Maug Computer- und andere technische Spielzeuge. Sie pflegen ihre kulturellen Zentren mit solchen Spielereien vollzustopfen. Der Bau einer solchen Einrichtung kann oft die darniederliegende Moral dramatisch verbessern und sogar depressive Maug aus der selbstgewählten Isolation ihrer abgedunkelten Wohnungen und zurück an die Arbeit locken.

Ihre technologischen Fertigkeiten verleihen den Maug aber auch andere Fähigkeiten. So sind die Scouts dieses Volkes beim Stehlen von Technologien nicht zu überbieten. Häufig verschaffen sie sich Zugang zu einem Computer des Gegners, zapfen dessen Speicherbänke an, laden wichtige Informationen auf einen Hochleistungs-Speicherchip und haben den Ort des Geschehens verlassen, lange bevor überhaupt jemand erkannt hat, was passiert ist. Maug-Scouts sind auch bei der Sabotage gegnerischer Einheiten unübertroffen. Sie verstehen es, blitzschnell die Computer mobiler Artillerieeinheiten auf automatische Selbstzerstörung umzuprogrammieren. Ebenso können sie die Navigationsdaten von Flugzeugen manipulieren und damit Abstürze unmittelbar nach dem Start verursachen. Doch ihre bei weitem verheerendste Fähigkeit besteht darin, die Programmierung von Marschflugkörpern so zu manipulieren, daß diese zunächst störungsfrei starten, aber dann im Flug kehrtmachen und auf eigenem Territorium niedergehen. Wenn die Scouts kein anderes Ziel für ihre Sabotageaktionen finden, verstecken sie kleine Sprengkörper in wichtigen Gebäuden einer feindlichen Kolonie und zerstören sie damit.

Der Basisrohstoff für all diese Aktionen sind elektronische Bauteile. Die Maug-Produktion stellt diese Teile weit schneller her als jede andere Kultur. Diese Produktionstechniken führen auch dazu, daß Einheiten etwas schneller produziert werden als dies bei anderen Rassen der Fall ist.

Zwar haben sich die Maug weitestgehend mit ihrem Schicksal abgefunden, doch haben sie die Hoffnung, ihre Gesundheit wieder herzustellen, nicht aufgegeben. Vielleicht werden sie die benötigten Medikamente ja auf Gallius IV entwickeln können.

GESCHICHTE

Die glorreichen Tage des Lebens auf Maug-hau sind bestens dokumentiert. Schon in ihrer Frühgeschichte entwickelten die Maug eine Zivilisation, die weitgehend ohne Kriege und Intrigen auskam. Die meisten der täglichen Aufgaben wurden durch ein ausgedehntes Netzwerk von Haushaltssystemen erledigt. Diese Systeme variierten von Maug zu Maug, da jedes Individuum seine persönlichen Computer für die eigenen Notwendigkeiten umprogrammierte. Da die meisten schweren Arbeiten bereits abgeschafft werden konnten, blieb jedem Maug die Freiheit, sein Leben nach seinen eigenen Interessen zu gestalten - und viele Maug verschieben sich gänzlich wissenschaftlichen Disziplinen. Es gibt Gerüchte, nach denen der erlangte Wissensstand sich bei den Maug im Laufe von jeweils fünf Jahren verdoppelt.

Kurz bevor die bemannte Raumfahrt entwickelt wurde, verwarfen die Maug ihr Clan-System, auf dem ihre Staaten bis dahin basiert hatten. Schließlich schwand auch die Notwendigkeit für bewaffnete Truppen, denn immer näher rückten die Stadt-Staaten aneinander heran, bis sie letztlich eine geeinte Nation darstellten. Über Waffen verfügten dann nur noch die Polizei und die kriminellen High-Tech-Gangster, die sie jagten. Erst durch ihren Krieg mit den Cyth, Tarth und ChCh-t wurde der uralte Titel des Maug-Häuptlings wieder benutzt.

Ihre Hörner waren die Quelle großen Stolzes, und auf alten Bildern sind oft über und über dekorierte und tätowierte Hörner zu sehen. Ein weitverbreiteter Zeitvertreib für Maug-Kinder war das Hornstehen, bei dem es darum ging, wer am längsten auf seinem Horn stehen konnte. Der durchschnittliche Maug war sehr behende und konnte akrobatische Kunststücke vollführen, die sich sogar mit denen der Menschen und der ChCh-t messen konnten. Die Tragödie ihrer Krankheit wird nur noch mehr unterstrichen, wenn man sich diese verblichenen Bilder des einstigen Maug-Lebens betrachtet.

Die moderne Maug-Geschichte beginnt mit der Entdeckung eines Maug-Forschungsschiffes durch die Tarth am Rande des Gotala-Systems. Die Beziehungen zwischen den Maug, den Cyth, den Tarth und den ChCh-t waren sehr freundschaftlich. Trotzdem blieben die Maug ihren neuen Verbündeten gegenüber etwas mißtrauisch und begannen, sich zu bewaffnen. Sie bemerkten, daß die Tarth immer Waffen bei sich trugen, und die Führer der Maug begannen zu ahnen, daß im Universum nicht alles so freundlich und perfekt zugging wie auf Maug-hau. Man baute große Fabriken zur Herstellung von Artillerie, und in den Raumhäfen wurde mit dem Bau von Raumjägern begonnen.

Zwischenzeitlich überwachten die Cyth die umfangreichen Entwicklungen auf Maug-hau. Im Geheimen trafen sie sich mit den Tarth. Diese waren, wie sollte es anders sein, kriegslüstern und zogen daher eine große Flotte von Schiffen in der Nähe der äußeren Planeten des Maug-hau-Sonnensystems zusammen.

Es wurde ein massiver Angriff geführt, trotzdem waren die Maug in der Lage, die Invasionstruppen der Cyth und Tarth zurückzuschlagen. Alle ethischen Grundsätze der Wissenschaft wurden über Bord geworfen, und auf Maug-hau wurde mit Waffentechnologien experimentiert, die es bis dahin noch nicht gegeben hatte und von denen man auch seither nichts mehr gehört hat. Es war zu spät, denn nun schalteten sich auch die ChCh-t ein: Horde um Horde landete auf dem Planeten, und jeder Angriff zermürbte die Maug-Verteidigung ein wenig mehr, bis sie schließlich besiegt waren.

Die Cyth zerstörten die Welt, die die Maug in Generationen aufgebaut hatten, und immer wieder rebellierten überlebende Maug gegen die verübten Greuelthaten. Es gab viele Aufstände gegen die neuen Machthaber, bis die Geduld der Cyth erschöpft war und die Maug auf den Planeten Arganis X umgesiedelt wurden, so daß die Cyth ihre Versuche ungestört durchführen konnten. Die Maug wurden desweiteren zwangsweise zu Mitgliedern der Quadra-Allianz erklärt und mußten die Cyth widerstrebend bei ihren Kriegen gegen die Menschen und Re'Lu unterstützen.

Nach einigen Jahren auf Arganis brachen die Krankheiten aus. Die Maug versuchten zwar, die große Kultur und Gesellschaft von Maug-hau auch auf diesem Planeten entstehen zu lassen, doch das wurde durch die vielen Erkältungen, Fieber und Pickel unmöglich gemacht. Als die Quadra-Allianz die Menschen und die Re'Lu angriff, wechselten die Maug heimlich die Fronten. Von nun an wurden ihre technologischen Errungenschaften in den Fabriken der Menschen hergestellt, und das Kriegsglück wandte sich. Die Quadra-Allianz wurde tatsächlich besiegt, wenn auch um einen sehr hohen Preis: Viele von Menschen besiedelte Planeten wurden zerstört und konnten nie wieder besiedelt werden. In der Zwischenzeit hatten sich die Maug wieder nach Arganis X zurückgezogen und arbeiteten weiter daran, Heilung für ihre Krankheiten zu finden. Neue Welten besiedeln die Maug nur in der Hoffnung, hier neue Wirkstoffe für ihre Heilmittel zu finden.

Re'LU

Heimatplanet: Ye'Midi

Interstellare Raumfahrt seit: 267 Jahren

Spezielle Fähigkeiten: Mit Hilfe ihrer ESP-Fähigkeiten können sie in der Planetenansicht mehr erkennen

Spezielle Einheiten bzw. Befehle:

Kommandotruppen können Gehirne manipulieren

Scouts haben die Fähigkeit zur moralischen Unterwanderung von Populationen

Schwächen:

Militärische Einheiten sind nur schwach



Die Re'Lu sind eine Rasse von Symbionten. Der Re'it stellt die humanoide Hälfte dar, während der Lu'it mit seinen Reißzähnen die Tierhälfte verkörpert. Diese beiden Organismen sind physisch sehr voneinander abhängig. Die meisten Re'iten sind sehr schwach und brauchen die Kraft ihrer beißlustigen Bestien zur persönlichen Verteidigung. Aber auch die Lu'iten sind wiederum stark von den Re'iten abhängig. Sie haben keine Augen und sehen „instinktiv“ durch die Re'iten.

Re'iten und Lu'iten sind hauptsächlich telepathisch miteinander verbunden. Der Re'it kanalisiert alle störenden Gedanken aus seinem Kopf in die Lu'it-Bestie. Dadurch kann sich der Re'it auf seine Aufgabe konzentrieren und sie schnell lösen. Die Lu'iten genießen die telepathisch übermittelten „störenden Gedanken“ und empfinden sie als angenehm. Die Gedankenwellen der Re'iten lassen die Lu'iten gurren. Das tägliche Leben in einer Re'Lu-Siedlung ist äußerst entspannend, da von überall die gurrenden Töne der Lu'iten zu hören sind. Diese Klänge werden oft in die Musik der Re'Lu integriert.

Mit Hilfe ihrer telepathischen Fähigkeiten können die Re'Lu die gesamte Oberfläche des Planeten ohne elektronische Geräte überblicken und die Größe einer Siedlung erkennen, die weit von ihrer eigenen Kolonie entfernt liegt. Sie können sogar erkennen, wenn sich militärische Einheiten in Gebieten versammeln, die für andere Rassen überhaupt nicht einzusehen sind.

Die geistigen Kräfte der Re'Lu sind so stark, daß sie andere intelligente Wesen gedanklich beeinflussen können. Das gilt vor allem dann, wenn das Ziel große Angst hat. Das ist im Kampf eine mächtige Waffe, da die meisten Einheiten so dazu gebracht werden können, sich gegen ihre eigenen Mitkämpfer zu wenden. Der Effekt ist nicht umkehrbar. Falls eine unter Gedankenkontrolle stehende Einheit den Kampf überlebt, wird sie weiter für die Re'Lu kämpfen. Alle Re'Lu-Kommandotruppen besitzen diese Eigenschaft. Die dafür nötige Gedankenenergie ist jedoch gewaltig, daher kann ein solcher Gedankenangriff nur aus nächster Nähe stattfinden. Nur Gebäude, Verteidigungssysteme, Raketen und Milizen können nicht per Gedankenkraft übernommen werden.

Obwohl sie bei Angst die totale Kontrolle über ein Individuum übernehmen können, können die Re'Lu auch normale Emotionen leicht beeinflussen. Mit dieser Fähigkeit können sie alle Gefühle in Ärger verwandeln. Oft werden Scouts ausgesandt, um die Bevölkerung eines Feindes zu unterminieren. Gefühle von Skandalen und Hunger verdunkeln die Denkfähigkeit ihrer Opfer. Das läßt die Ärgergefühle weiter hochsteigen - und damit die Moral sinken. Diese miese Moral breitet sich aus. Je mehr Kolonisten wütend sind, desto mehr strahlen sie diese Gefühle auch aus und beeinflussen damit immer mehr Individuen. Und immer mehr Kolonisten rebellieren gegen ihre Führer.

Ein übergeordneter Telepath regiert alle Re'Lu-Siedlungen. Dieses Individuum ist der Aufseher. Der Aufseher hat die totale Kontrolle über eine Kolonie, bis der höchste Hi'Jer-Rat entscheidet, daß seine oder ihre Dienste nicht mehr gebraucht werden. Dann wird ein Rat aus Telepathen gewählt, der die Kolonie leitet; der Aufseher erhält jedoch häufig eine hohe Position in diesem Rat.

Ihr Wissensdurst ist unersättlich, und so sind die Re'Lu äußerst neugierig, was die alte Zivilisation auf Gallius IV angeht. Sobald sie die totale Kontrolle über den Planeten erlangt haben, können sie in aller Ruhe ihren archäologischen Ausgrabungen nachgehen.

GESCHICHTE

Der primitive Re'it-Humanoide entwickelte sich parallel zum hundeartigen Lu'iten; er entwickelte sowohl eine physische als auch eine mentale Abhängigkeit zu diesem Tier. Irgendwann gegen Ende des Metagesisicum wurden Reste von Re'iten neben Überresten von Lu'iten gefunden, was andeutet, daß die Re'iten diese Tiere möglicherweise dazu abgerichtet hatten, für sie zu kämpfen. Frühe Höhlenzeichnungen zeigen, wie Lu'iten die Re'iten verteidigen, während die Re'iten aus der Entfernung eine Kreatur mit genialen Katapulten, Feuerpfeilen und großen Speeren angreifen. Auf einem anderen Bild ist zu sehen, wie die Lu'iten Nahrungsmittel, Wärme und Unterschlupf erhalten. Die Re'iten wurden mit der Zeit immer kleiner und schwächer, während die Lu'iten wuchsen und ihre Fänge immer länger und gefährlicher wurden. Die ersten primitiven Lu'iten besaßen wohl noch Augen, aber im selben Maße wie ihre Abhängigkeit von den Re'iten wuchs, wurden ihre Augen überflüssig. Schließlich entwickelten sich die Lu'iten zu den augenlosen Tieren, wie wir sie heute kennen.

Die Zivilisation der Re'Lu entwickelte sich sehr schnell. Die Re'Lu schlossen sich zusammen, bauten große Befestigungen, um sich die Bestien vom Hals zu halten, die auf ihrer Heimatwelt Ye'Midi ihr Unwesen trieben. Viele historische Konflikte fanden in diesen Befestigungsanlagen statt. Der berühmteste war der Streit zwischen Tiota Vitus, einem Gedankenwelleningenieur, und Calis Natronis, einem anderen Gedankenwelleningenieur. Beide behaupteten, einen Weg gefunden zu haben, Gedanken über eine kurze Distanz zu projizieren. Sie wurden von verschiedenen Seiten des Denkforts unterstützt, und es kam zu mehreren Lu'it-Scharmützeln innerhalb der Mauern. Irgendwann einmal marschierte Aufseher Nota Nota mit seinen Truppen ein.

Nota Nota stand vor einem verzwickten Problem. Viele Re'Lu forderten, daß an den beiden Streithähnen ein hartes Exempel statuiert werden solle - einige forderten sogar die Todesstrafe. Nota Nota wollte in den Re'Lu-Gemeinden keine Unruhe oder Furcht aufkeimen lassen, da ein größeres Kreativitäts- und Innovationsproblem auf dem Spiel stand.

Statt dessen ordnete er an, daß beide Gruppen auf verschiedene Berge verbannt werden sollten und alle Entdeckungen, die diese Gruppen machen würden, erst dann ihren Einzug in die Kultur der Re'Lu halten dürften, nachdem alle Streithähne verstorben wären. Nach 57 Jahren war es so weit. Ein Trupp Wissenschaftler zog aus, um festzustellen, woran ihre Kollegen die ganze Zeit gearbeitet hatten. Sie fanden Erstaunliches. Die Ausgestoßenen hatten weiter ihre Projektion von Gedankenwellen so weit vorangetrieben, daß sie einen primitiven Gedankensender entwickelten. Mit diesem Gerät wurde es möglich, Gedanken über große Distanzen zu projizieren, bis hinein in die Tiefe des Raums. Das Zeitalter der Re'Lu-Raumfahrt begann.

Die Daten, die sie auf ihren telepathischen Entdeckungsreisen erhielten, hielten die Re'Lu-Astronomen in Atem. Natürlich unterlag ein Telepathiestrahl gewissen Einschränkungen. Oft kamen inkorrekte Daten zurück. Jedes spezielle Feld wie ein Quasar oder ein schwarzes Loch lenkte den Strahl in eine völlig andere Bahn. Echte Reisen im Weltraum fanden erst 200 Jahre später statt, nachdem die Re'Lu herausfanden, daß die Menschen den Schritt ins Weltall getan hatten.

Der Kontakt der Re'Lu zu den Menschen begann, als ein Telepathiestrahl auf deren Heimatwelt traf, auf die Erde. Sobald die Re'Lu herausfanden, daß es in diesem Sektor intelligentes Leben gab, versuchten sie, diesen Kontakt noch zu intensivieren. Die Re'Lu projizierten vier Bilder. Sie schickten ein einzelnes Abbild von sich selbst mit ausgestreckten Armen als Zeichen der Freundschaft, ihre Atmosphäregleiter, wie sie durch die Lüfte segelten, einen Re'iten, der einen Lu'iten streichelte, und einen landenden Gleiter, aus dem ein Re'Lu heraustrat. Die Bilder, die sie von den Menschen zurückerhielten, waren mehr als beunruhigend. Sie sahen, wie Menschen wegrannten, hinfielen und sich verletzten. Manche Menschen gaben so laute Geräusche von sich, daß die Ohren der Lu'iten schmerzten. Dann war da dieses Bild, in dem Menschen ein klobiges Metallgerät direkt davor explodieren ließen. Natürlich flogen die kleinen Metallteile, die das Gerät ausspuckte, ohne Schaden anzurichten mitten durch die telepathisch Projektion hindurch. Oft wurde diese Waffe dann auf den Boden geworfen, und die Menschen rannten schreiend davon. Viele Re'Lu schlossen daraus, daß diese Fremden geistig nicht ganz gesund sein konnten.

Es gab lange Diskussionen, ob es wohl den Aufwand wert war, diese seltsamen Wesen zu kontaktieren oder nicht. Die Re'Lu-Aufseher beschlossen jedoch, daß Risiko auf sich zu nehmen. Als die Re'Lu dann auf Inalga VII vorsichtig mit den Menschen zusammentrafen, begann eine gespannte Beziehung. Zunächst begrüßte man einander mit viel Begeisterung. Die legte sich jedoch sehr schnell, als ein paar menschliche Aktivisten andeuteten, daß sie ihre Verbindung zu den Lu'iten auflösen sollten. Obwohl das nicht die Ansicht aller Menschen war, fühlten sich die Re'Lu von diesem Vorschlag aufs Äußerste beleidigt. Einige Re'Lu sahen in den Menschen ohnehin nur arrogante Wilde und behandelten sie fortan nur noch mit Verachtung. Diese Vorurteile nahmen jedoch niemals gewalttätige Formen an, bis sich die Re'Lu und die Menschen wegen Gallius IV in einen Krieg stürzten.

TARTH**Heimatplanet:** Korga**Interstellare Raumfahrt seit:** 343 Jahren**Spezielle Fähigkeiten:**

Infanterie-, Artillerie- und fliegende Einheiten haben einen Angriffsbonus

Produzieren mehr Nahrungsmittel als andere Rassen

Spezielle Einheiten bzw. Befehle:

Infanterie haben Moloch-Befehl

Schwächen:

Scouts sind extrem schlechte Spione



Das Leben der Tarth richtete sich schon immer nach dem Dröhnen der Kriegstrommel. Ihre gigantischen Panzer, beeindruckenden Befestigungen und alles vernichtende Artillerie haben jegliche Opposition immer und immer wieder zermalmt. Tarth-Soldaten sind enorm starke Kampfmaschinen mit extremem Durchhaltevermögen. Mit ihren Händen können sie Felsen in Sand zerquetschen. Diese Technik wenden sie auch mit Vorliebe bei gegnerischen Soldaten an. Tarth-Infanterie trägt Gewehre, die dreimal so groß wie normale Gewehre sind. Das verschafft ihnen einen nicht zu verachtenden Vorteil auf dem Schlachtfeld. Ihre kriegesischen Tendenzen übertragen sie auch auf ihre Vorstellung des Universums. Alle Tarth glauben, je mehr Planeten sie beherrschen, desto stärker werden sie. Gallius IV wäre ein sehr starker Zuwachs zum riesigen Tarth-Imperium.

Für die Tarth gibt es nichts Schöneres als Dinge zu zermalmen und zu zerschlagen. Vor allem Gebäude haben es ihnen dabei angetan. Gebäudezerstörung ist eine Kampfdisziplin, damit alle Tarth-Infanteristen den speziellen Moloch-Angriff ausführen können. Diese Infanterieeinheit erhält doppelt soviel Angriffs- und Verteidigungsstärke. Außerdem bewegen sie sich doppelt so schnell wie eine normale Infanterieeinheit. Leider schaffen es nicht immer alle Tarth, den fallenden Schuttbrocken zu entkommen, so daß jeder Angriff mit ein paar verletzten Infanteristen bezahlt werden muß. Sobald sie sich oft genug auf ein Gebäude gestürzt haben, bricht es rettungslos zusammen. Moloch-Einheiten erfüllen die Luft mit lauten Wutschreien, was sie noch furchterregender wirken läßt. Der Anblick eines massiven Bergs aus Tarth-Muskeln, der in vollem Lauf und aus voller Lunge brüllend auf eine Siedlung zustürzt, erfüllt die Herzen der Verteidiger oft mit nackter Angst.

Ein Aspekt, in dem sich die Tarth allerdings nicht so sehr hervortun, ist die Spionage. Während die Scouts anderer Rassen kleine Löcher graben oder sich hinter einem Baum verstecken, haben die Tarth damit ein echtes Problem - sie sind ganz einfach zu groß. Tarth-Spione werden oft erwischt, wenn sie versuchen, sich als große Felsen zu tarnen. Gelegentlich hat ein Tarth-Scout bei einer Spionagemission aber auch tatsächlich mal Erfolg. Das ist jedoch so selten, daß dieser Scout vom herrschenden Obergeneral zum Helden erklärt wird.

Tarth-Schiffe sind nicht besonders gut gebaut. Sie sind so schwer, daß sie oft schon voll Wasser laufen, wenn sie nur leicht beschädigt sind. Deswegen hassen die meisten Tarth den Dienst bei der Marine, fahren aber trotzdem gehorsam zur See, wenn ihr Obergeneral dies befiehlt.

Wer das Sagen in der Regierung hat, wird ebenfalls durch Kampf entschieden. Ein Obergeneral muß sich das Recht, eine Kolonie zu leiten, erst einmal verdienen. Sobald eine neue Siedlung gegründet wurde, nehmen alle interessierten Tarth an einem Kampf um die Herrschaft teil. Die Konkurrenten liefern sich dabei wütende Kämpfe. Regeln gibt es nicht. Der letzte Tarth, der noch steht, wird Obergeneral.

Aber nicht alle Erfindungen der Tarth dienen nur dem Kriegshandwerk. Tarth-Bauern sich die beeindruckendsten der ganzen Galaxis, da sie mehr Nahrungsmittel als jede andere Rasse produzieren. Da es dem Tarth-Metabolismus nicht möglich ist, längere Zeit ohne Nahrung auszukommen, stürzten sich die Tarth-Wissenschaftler mit ungemeiner Vehemenz auf landwirtschaftliche Studien. Die Tarth stellen sehr viel mehr Nahrungsmittel her als jede andere Rasse. Sobald die Tarth hydroponische Bauernhöfe und Nahrungsmittel-Replikatoren herstellen können, schießt ihre Nahrungsmittelproduktion in gewaltig Höhen und ermöglicht ihnen immer wieder reichste Ernten. Das paßt gut zu den militärischen Bedürfnissen der Tarth, da auf diese Weise immer sichergestellt ist, daß ihre Soldaten zufrieden, glücklich und sehr stark sind.

GESCHICHTE

Der Heimatplanet der Tarth ist die unfreundlichste Welt, auf der eine bekannte intelligente Spezies jemals entstand. Korga ist riesig, hat etwa ein Drittel der Größe von Jupiter, dem Gasgiganten des Sol-Systems. Die Schwerkraft ist von ungeheurer Stärke, und es dauerte lange, bis sich Leben auf der Oberfläche entwickelte. Nur gigantische Kampfmaschinen konnten auf diesem schwierigen Planeten überleben. Damit sie aufrecht gehen konnten, entwickelten die Tarth ein riesiges Skelett mit dreimal soviel Muskeln wie andere Wesen dieser Galaxis. Bis zu diesem Tag stehen Tarth nicht wirklich aufrecht. Ihre langen Arme können auch als Beine dienen.

Die Tarth lieben Essen über alles. Ihre Hauptnahrungsmittel sind die bitteren Früchte, die überall auf ihrer Heimatwelt wachsen, die extrem sauren Azarga-Beeren. Die Zivilisation der Tarth begann eigentlich in dem Moment, in dem Stämme vierfüßiger Tarth Azarga-Beeren in großen Flächen anbauten und so eine bäurische Gesellschaft kreierten. Sie aßen von diesen Flächen, bis die Azarga-Büsche abstarben. Dann zogen sie zum nächsten Feld, sammelten dabei Samen und bereiteten sich damit auf ihre nächste Siedlung vor.

Die moderne Tarth-Gesellschaft wurde von einem Krieger gegründet, der sich zu einem Astronomen wandelte: der berühmte Guh. Guh war ein Gigant, ein guter Soldat in der immer größer werdenden Truppe eines mächtigen Stamms. Doch dann schlug das Schicksal zu - eine Tragödie ereignete sich. Als Guh einen besonders hohen Berg hinunterrannte, stolperte er über einen Stein. Er rollte den steilen Hang hinunter und landete schließlich aufgespießt auf seinem fünfzinkigen Speer. Seine Soldaten hielten ihn für tot, schlossen sich aus Wut darüber zusammen und - was für ein Glück für Guh - schlugen den Feind zurück. Die Dunkelheit brach herein, und der schwer verwundete Guh erwachte. Er konnte sich nicht bewegen, glaubte, seine Zeit auf Korga sei vorüber. Da er keine andere Wahl hatte, schaute er zum Himmel hinauf und bewunderte die sieben wunderschönen Monde, die über ihm schwebten. Als er Tunt, einen kleinen, bunten Mond beobachtete, sah er, wie ein Vulkan ausbrach. Fasziniert kniff er die Augen zu, um den Mond besser zu sehen. Dann sah er etwas über die Mondoberfläche ziehen, das er für Wolken hielt. Guh beschloß, daß er mehr sehen müsse, und erhielt so seinen Lebenswillen zurück. Mit extremer Willenskraft befreite er sich von seinem Speer und kroch in ein zerstörtes Azargabeerenfeld, wo er sich an den zermatschten Beeren labte.

Guh wurde zu einem Einsiedler. Nach mehreren Jahren und vielen mißglückten Experimenten baute er ein einfaches Teleskop zusammen. Zu seiner Verblüffung sah er, daß der Mond Tunt in Wirklichkeit eine lebende Welt war. Er erforschte die anderen Monde und fand heraus, daß noch ein weiterer Mond, Nunt, wie eine Welt aussah, auf der Leben existieren könnte. (Das erwies sich später als falsch.) Voller Aufregung humpelte der leicht verkrüppelte Guh zu seinen Kriegerfreunden zurück.

Mondgucken wurde nun zu einer Lieblingsbeschäftigung vieler Tarth. Bessere Sichtgeräte wurden erfunden, und auf Tunt entdeckte man immer mehr Details. Die Tarth dachten sich, daß es ihnen doch möglich sein sollte, nach Tunt zu reisen und dort Azarga-Beeren zu pflanzen. Ein prominenter Landbesitzer, Itoth, entschied, daß er Tunt ein für allemal erobern würde. Er beauftragte eine Gruppe von Mondguckern, die ihm ein riesiges Katapult bauen sollten. Er war der Ansicht, wenn man einen Tarth nur hoch genug in den Himmel werfen würde, dann würde er über den Umkehrpunkt hinausgeraten, von dem aus ein geworfener Tarth in die andere Richtung, also auf den Mond zu fallen müßte. Seine Mondgucker entwarfen dieses Katapult; Gerüchten zufolge soll das Gerät über 700 Meter hoch gewesen sein. Leider konnten sich die Mondgucker nicht einigen, wer nach Tunt geworfen werden sollte, so daß sie schließlich alle fünf im Katapult saßen. Das Seil wurde durchgeschnitten, und die fünf Tarth schossen etwa 50 Meter in die Höhe, bevor sie in einem unordentlichen und ziemlich toten Haufen auf den darunterliegenden Felsen endeten. Eine Tarth-Weisheit, die aus dieser Zeit stammt, sagt denn auch "Kluge Mondgucker wechseln sich ab".

Innerhalb von nur wenigen hundert Jahren waren die Tarth im Weltall und überall in der ganzen Galaxis zu finden. Irgendwann einmal trafen sie auf die Cyth und halfen bei der Gründung der Quadra-Allianz. Die Tarth gründeten sogar eine Kolonie auf ihrem eigenen Mond, auf Tunt. Die Hauptstadt der Tunt-Kolonie heißt Guh und besitzt eine riesige Statue, die ihrem Helden nachempfunden ist. Sie zeigt Guh, aufgespießt auf seinen Speer, wie er durch ein Teleskop sinnend die Himmel betrachtet.

Uva Mosk

Heimatplanet: Moska Bost

Interstellare Raumfahrt seit: 469 Jahren

Besondere Fähigkeiten: Produzieren mehr Eisen, Endurium und Holz als andere Rassen.

Produzieren mehr Nahrungsmittel als alle anderen Rassen, außer den Tarth.

Spezielle Einheiten bzw. Befehle:

Alle Infanterieeinheiten können spionieren.

Kommandoeinheiten haben die Schamanen-Mission.

Schwächen:

Sind schlechte Steuerzahler



Die Uva Mosk beten die Natur an. Ihre gesamte Kultur basiert auf der Überzeugung, daß Planeten lebende Wesen sind, und sie behandeln sie mit absoluter Hingabe. Sie selbst verstehen sie als eine Art Parasit, dem erlaubt ist, auf dem Körper eines Wirtsplaneten zu leben. Der verschwenderische Umgang anderer Rassen mit Planeten ist für die Uva Mosk eine einzige Schreckensvision. Sie glauben, daß diese Völker von ihren Heimatwelten längst vernichtet worden wären, wenn sie nicht durch die interstellare Raumfahrt hätten entkommen können.

Doch unglücklicherweise ist es diesen Wesen gelungen, in den Weltraum zu fliehen und so ihren schädlichen Einfluß auf andere Planeten auszudehnen. Die Uva Mosk glauben daran, mit ihrer besonderen Art, der Uva Mosk-Revolution, andere Rassen langsam aber sicher von der Uva Mosk-Philosophie überzeugen zu können. Sie glauben, daß Gallius IV der ideale Planet ist, die Richtigkeit ihrer Revolution zu beweisen.

Um ihrer ökologischen Revolution die nötige Durchschlagskraft zu verleihen, haben die Uva Mosk viel Zeit auf die Vervollkommnung ihrer Guerilla-Kampftechniken verwendet. So können alle Infanterieeinheiten auch Spionageaufgaben übernehmen. Zudem verändern die Uva Mosk-Scouts und -Infanteristen die Farbe ihrer Körper, um sich so der Umgebung anzupassen. Dank dieser Fähigkeit können Uva Mosk-Truppen fast unbemerkt auf feindliches Territorium vordringen, dort einen Guerilla-Angriff durchführen und die angegriffene Kolonie einfach überrumpeln.

Als sorgfältige Beobachter der Natur bemerken sie auch die kleinsten Abweichungen beim Wachstum von Pflanzen oder winzige Nuancen in den Felsformationen. Ihren methodischen topografischen Fähigkeiten entgeht nichts. Eine Uva Mosk-Siedlung produziert immer mehr natürliche Ressourcen als Kolonien anderer Rassen. Sie verfügt auch immer über mehr Vorräte an Holz, Eisen, Energie und Endurium. Lediglich in der Produktion von Nahrungsmitteln stehen sie auf dem zweiten Platz - die Tarth erwirtschaften größere Ernten.

Bei älteren Uva Mosk wird die Kunst der Beobachtung zur Wissenschaft. Mittels ihrer Schamanen-Missionen können Uva Mosk-Kommandoeinheiten versteckte Reserven natürlicher Ressourcen aufspüren. Diese Reserven verleihen jeder Einrichtung, die auf einem solchen Feld in der Kolonieansicht plaziert wird, große Boni.

Die Uva Mosk-Revolution wird nur von einem einzigen Führer geleitet. Dieser Erz-Schamane, Großer Hortus genannt, achtet auf das Wohlergehen der gesamten Uva Mosk-Kolonie. Alle militärischen und ökologischen Belange fallen in die Zuständigkeit des Großen Hortus. Gelangt eine Kolonie zu einem Stadium der Entwicklung, bei dem sie keines Großen Hortus mehr bedarf, zieht sich dieser aus dem öffentlichen Leben zurück und widmet sich mit viel Hingabe seinen üppigen Gärten.

Aber obwohl sie die Notwendigkeit eines einzelnen Führers durchaus einsehen, haben die Uva Mosk ein großes Problem mit Autorität an sich. Je kleiner die Regierung, desto wohler fühlen sie sich. Aus diesem Grund zahlen die Uva Mosk auch nur wenige Steuern.

Ein Uva Mosk wird als achtbeinige mittelgroße Larve geboren. Die vier hinteren Beine wachsen in den ersten vier Lebensjahren zusammen und verleihen den Uva Mosk das vertraute Aussehen eines aufrechtgehenden Zweibeiners mit zwei Händen und zwei Klauen-Extremitäten. Sie fühlen sich der Natur so nahe, daß sie ihre Jungen während des Vollmondes in Blätter hüllen. Die Kraft des Mondlichts hat genau die richtige Leuchtkraft, um die Photosynthese in den Blättern anzuregen; die weichen Larven ernähren sich von der photosynthetischen Energie, die diese Blätter erzeugen.

GESCHICHTE

Wörtlich bedeutet Uva Mosk „Von den Bäumen“. Dieser Name basiert auf ihrer Überzeugung, daß ihr Volk ursprünglich aus dem Baum des Lebens erblühte. Der Legende nach war die Heimatwelt der Uva Mosk früher von Wüsten bedeckt. Nur auf einem Fleck dieser Welt war Leben möglich - in einer fruchtbaren Oase, die den Baum des Lebens umgab. Hier wurden die Uva Mosk geschaffen, um diesen Baum zu pflegen und ihn vor den wütenden Sandstürmen der Wüste zu schützen.

Der Baum wuchs durch die Pflege, die die Uva Mosk ihm angedeihen ließen, in unglaubliche Höhen. Jeder Uva Mosk war für einen anderen Teil des Baumes zuständig. Doch leider gab es da einen Gärtner namens Tuka Dimix, der sich lieber in den Schatten des Baumes legte. Dort hielt er Nickerchen und träumte von der Pflege, die er dem Baum des Lebens angedeihen lassen würde, wenn sein Schläfchen vorbei wäre. An dieser Stelle wurde der Baum durch Tukas mangelnde Pflege schwach. Als sich dann plötzlich ein wilder Sandsturm erhob und genau auf den geschwächten Bereich blies, stürzte der Baum um und erschlug den darunter schlummernden Tuka. Auch heute noch wird seinen Name bei vielen Zusammenkünften der Uva Mosk beschimpft.

Mit der Zeit verrottete der Lebensbaum und hinterließ eine tiefe Schlucht, wo er einst gelegen hatte. Diese Schlucht wird das Bett der tausend Tränen genannt. Verrottende Stücke des Baums wurden herausgesägt und an andere Stellen der Wüste gebracht. Kleine Oasen entstanden, und bald hatten die Uva Mosk ihren Planeten in eine einladende Welt verwandelt.

Ihre Zivilisation entwickelte sich ohne größere Komplikationen bis zum Zeitalter des Unglaubens. Eine Gruppe von Wissenschaftlern war zu dem Schluß gekommen, daß das 'Bett der tausend Tränen' eigentlich von den vielen Flüssen gebildet worden war, die durch das Tal flossen, und daß der Baum des Lebens nur ein Hirngespinnst sei. Diese These rüttelte an den Fundamenten der Uva Mosk-Zivilisation und wurde sogleich unterdrückt. Doch der Schaden war bereits angerichtet, und eine kontroverse Debatte entspann sich aus dieser radikalen Idee.

Es bildeten sich zwei Fraktionen: die Moska (Baumanhänger) und die Burka (Flußjünger). Ein ganze Reihe kleinerer Kriege brachen aus und wurden mit Guerilla-Taktiken geführt, sie setzten sowohl den Moska als auch den Burka schwer zu. Einige Gegenden des Planeten wurden sehr in Mitleidenschaft gezogen, doch achteten beide Parteien peinlich darauf, betroffene Landstriche wieder aufzuforsten. Schließlich behielten die Moska die Oberhand. Viele Jahre gelebter Tradition verschafften ihnen einen Vorteil, und es gelang ihnen, die Burka weiter zurückzudrängen. Am Vorabend des zweiten Mondes des Jahres 1072 (Uva Mosk-Zeitrechnung, nicht galaktische Zeitrechnung) starteten alle Moska einen gemeinsamen Angriff auf alle bekannten Burka-Siedlungen. Die bedrängten Burka verloren dabei viele Anhänger. Ehemalige Burka glaubten nun, daß es falsch gewesen sei, nicht an den Baum des Lebens zu glauben, und verließen die Ketzer in Scharen. Die Moska-Führerschaft hieß die verlorenen Brüder in ihren Siedlungen willkommen, und damit endete auch die traurige Zeit des Unglaubens.

Die Uva Mosk waren die erste Rasse, die den Sprung in den Weltraum geschafft hatte. Sie waren dem Wunsch gefolgt, auch den anderen Planeten ihres Sonnensystems Pflege angedeihen zu lassen, und entwickelten ein langsam fliegendes Flugzeug, das auch in die Umlaufbahn des Planeten aufsteigen konnte. Danach bauten sie riesige Raumstationen, von denen aus sie ihre frühen Raumschiffe starten konnten, ohne die Erde ihres Heimatplaneten Moska Bost zu verletzen.

Moska Bost ist von den Heimatwelten aller anderen raumfahrenden Völker weit entfernt und blieb daher auch für lange Zeit unbekannt. Erst vor 87 Jahren begegnete ein Scout-Schiff der Menschen den Uva Mosk, die nur widerwillig Handelsbeziehungen zu den Zweibeinern aufnahmen. Da die Uva Mosk anderen raumfahrenden Rassen gegenüber ein tiefes Mißtrauen hegten, hielten sie sich auch mit ihrem Engagement in der interstellaren Raumfahrt zurück. Die Quadra-Kriege beobachteten sie aus sicherer Entfernung, und erst als die Skirineen ihren Eroberungszug begannen, schlossen sie sich der galaktischen Gemeinschaft aktiv an.

SKIRINEEN**Heimatplanet:** Krinsk**Interstellare Raumfahrt seit:** 332 Jahren 1**Besondere Fähigkeiten:** Können mit absolut allem sehr gut handeln.**Schaffen Nachschub** scheinbar aus dem Nichts herbei 2**Anmerkung:**

Diese Rasse weigerte sich, den Pakt von Gallius IV zu unterzeichnen, und hat daher keine Erlaubnis zu landen.



Sie schickten der geschockten Menschheit nur eine einzige lapidare Nachricht: „Wir fangen an!“ Danach starteten sie die Supernova-Marschflugkörper und zersprengten ein Viertel des Mondes zu Pulver, das sich als weißer Ring um die Erde legte und bis zum heutigen Tag erhalten ist. Die Skirineen glauben fest an ihre Philosophie der Vorherrschaft, die sie als 'Galaktisches Qua' bezeichnen. Sie basiert auf drei Prinzipien: 1. Alles, was einem Skirineen ins Auge fällt, wird automatisch Eigentum des Skirineen-Imperiums. 2. Jede Rasse in diesem Skirineen-Imperium muß ausgemerzt werden. 3. Der gesamte Weltraum ist der Raum der Skirineen.

Diese verschlagene Rasse tauchte vor weniger als fünfzig Jahren zum erstenmal auf. Sie gaben vor, friedliebend zu sein und diesen Bereich der Galaxis schon seit einiger Zeit zu beobachten. Sie behaupteten, die verschiedensten Handelsgüter zu besitzen, und bauten kleine Handelsposten in den meisten Teilen der Galaxis auf. Eine Station wurde auf dem Mars des Sol-Systems errichtet, eine andere im Sonnensystem der ChCh-t. Auch bei den Cyth, den Maug und den Re'Lu wurden Stationen errichtet. Die Tarth wurden ignoriert, was mit der Erklärung gerechtfertigt wurde, daß es dort nicht die Ressourcen gäbe, die eine Station sinnvoll machen würden. Auch auf dem Gebiet der Uva Mosk wollten sie eine Station errichten, jedoch verweigerten diese ihnen das Recht, eine Station in ihrem Herrschaftsgebiet der Galaxis zu bauen.

Der Handel mit den Skirineen war nicht so gewinnbringend wie es zunächst den Anschein hatte. Die Skirineen waren (und sind es wohl auch noch) skrupellose Händler, die wenig bezahlten, aber viel verlangten. Diese Transaktionen und Geschäfte verursachten oft große Frustration. Jedoch im Interesse des galaktischen Friedens trieben alle Rassen mit den Skirineen Handel in der Hoffnung, daß die Erlöse aus diesen Geschäften irgendwann einmal wachsen würden. Während der Quadra-Kriege hatte es zuviel Blutvergießen gegeben, so daß keine Rasse einen neuen Konflikt provozieren wollte.

Insgeheim schmiedeten die Skirineen jedoch Pläne gegen die anderen Rassen. Jede ihrer Handelsstationen verfügte über ein geheimes Kontingent an getarnten Waffen. Zudem beobachteten Skirineen-Wissenschaftler die einzelnen Rassen, um deren mögliche Schwachpunkte zu finden und ihren Nutzen daraus zu ziehen.

1. HISTORISCHE FAKTEN ÜBER DIE SKIRINEEN SIND NOCH IMMER NICHT BEKANNT.

2. ES KONNTEN KEINE AKTUELLEN STATISTIKEN ÜBER DIE FÄHIGKEITEN DER SKIRINEEN ZUSAMMENGETRAGEN WERDEN.

Die Handelsstationen der Skirineen griffen ihre Gastgeber rassen gleichzeitig an. Eine Kommandoeinheit drang in das ChCh-t-Kollektiv ein, entführte die Königinmutter und hielt sie als Geisel. Als die ChCh-t versuchten, die Königin zu befreien, schnitten die Skirineen eines ihrer Glieder ab und schickten es den ChCh-t. Eine Gruppe von Skirineen-Schiffen flog über verschiedene Planeten des Re'Lu-Systems und versprühten ein tödliches Gas, dem viele Lu'iten zum Opfer fielen. Einige der äußeren Planeten der Uva Mosk wurden mit Schmutz-Bomben angegriffen, was die zurückgezogenen Uva Mosk sehr einschüchterte. Ein großer Teil der getarnten Skirineen-Armada wurde gegen die unvorbereiteten Maug aufgeboten, die in einem Gefecht nach dem anderen geschlagen wurden. Den Cyth hatten die Skirineen spezielle Tabletten verkauft, die die Wirkung ihres Fluids neutralisierte und so viele ihrer psionischen Fähigkeiten ausschaltete. Es dauerte eine lange Zeit, bis die ursprüngliche Wirkung des Cyth-Fluids wieder hergestellt war.

Die Tarth wurden auf konventionellem Wege angegriffen, da die Skirineen glaubten, daß diese Spezies ein würdiger Gegner sei, der es verdient habe, ohne Tricks besiegt zu werden. Doch hatten die Skirineen nicht mit der Willenskraft der Menschen gerechnet. Die teilweise Vernichtung des Mondes hatte die Menschen zu einer berserkerartigen Kampfwut angestachelt, und bald mußten die Skirineen zwei riesige Armeen an verschiedenen Fronten bekämpfen. Dann führten die Uva Mosk einen Guerilla-Angriff auf die Skirineen aus, der von den Maug mit zahlreichen ihrer teuflischen Geräte unterstützt wurde. Schließlich wurden die Skirineen wieder in ihr ursprüngliches Hoheitsgebiet im Weltraum zurückgedrängt.

Der Wunsch nach Rache war stark, und die Skirineen hatten eine harte Lektion zu lernen. Sie wurden auf ihren Heimatplaneten und die toten Monde, die ihn umkreisen, zurückgedrängt. Das Imperium der Skirineen wurde gänzlich zerschlagen, und verschiedene Rassen begannen, die so frei gewordenen Welten zu besiedeln.

Doch immer noch fürchten viele, daß die Skirineen sich wieder erheben könnten. Tatsächlich hatten sie es geschafft, eine mächtige Flotte zusammenzuziehen und nach Gallius IV zu fliegen, um dort aus irgendeinem Grund zu verhindern, daß dieser Planet kolonisiert wird. Und auch als die eigentliche Skirineen-Flotte schon lange abgezogen war, gab es immer noch Sichtungen von Skirineen-Schiffen, die sich, unter Tarnkappenschilden versteckt, im Orbit um Gallius IV befanden. Wie es scheint, wollen die Skirineen ihre Tätigkeit als Händler wieder aufnehmen, doch niemand weiß, ob nicht vielleicht noch etwas anderes dahinter steckt.

TOLNANS**Heimatplanet:** Koelia III**Interstellare Raumfahrt seit:** 8 Jahren**Anmerkung:**

Nur vierzehn Individuen der Rasse der Tolnaner sind noch am Leben

Mein Volk, die Tolnaner, fielen den Skirineen vor fast zweihundert Jahren zum Opfer. Unser Heimatplanet wurde gnadenlos angegriffen. Mein Volk hatte gerade erst die Raumfahrt entwickelt, und so waren ihre Waffen allem, was wir aufbieten konnten, überlegen. Die wenigen, die entkommen konnten, flohen in den einfachen Raumschiffen meines Volkes in unbekannte Bereiche der Galaxis. Wahrscheinlich starben sie in diesen Schiffen. Eine kleine Gruppe von ungefähr hundert Tolnanern versteckte sich in einem tiefen Bunker auf Koelia III und wartete auf ein Evakuierungsraumschiff. Das Raumschiff startete offensichtlich nie, und diese Tolnaner blieben in ihrem unterirdischen Versteck gefangen. Unter denen, die damals an Bord des Fluchtschiffs gehen wollten, waren auch meine Großeltern.



Nachdem die Skirineen bei ihrem letzten Eroberungszug durch die Allianz der galaktischen Völker besiegt worden waren, begannen menschliche und Re'Lu-Archäologen mit Ausgrabungen von Tolnan-Ruinen. Eine Gruppe Wissenschaftler stellte auch Ausgrabungen in der Stadt an, unter der einstmals der Bunker gewesen ist. Tatsächlich lebten noch einige wenige von uns in der von der Außenwelt abgeschlossenen Umgebung des Bunkers, dessen Einrichtungen bereits begonnen hatten, ihren Geist aufzugeben. Die Beleuchtungsanlagen versagten immer wieder, und die Anlagen zum Anbau von Nahrungsmitteln waren unfruchtbar geworden. Es waren nur noch vierzehn Tolnaner am Leben.

Wir hatten noch nie den Himmel, Sterne, die Sonne, Land oder den Horizont gesehen. Wir kannten diese Dinge nur aus Geschichten und Gesängen. Zwar wollten einige der Tolnaner die versiegelten Türen des Bunkers öffnen, doch die Furcht vor einem befestigten Skirineen-Fort über dem Bunker ließ uns in unserem Versteck verweilen. Wir alle empfinden nun ein großes Interesse für Eure Welt hier „Oben“, und die meisten von uns entschieden sich dafür, Botschafter für die verschiedenen Rassen zu werden. Doch immer noch bleibt da unsere Suche nach anderen Tolnanern, die es möglicherweise noch irgendwo dort draußen gibt.

Wir Tolnaner sind nicht humanoid. Unser Erscheinungsbild läßt sich als drei ovale Kugeln bezeichnen, die durch eine dünne orangefarbene Membran verbunden sind. Wir haben beschränkte psionische Fähigkeiten, durch die wir für verschiedene Rassen, die Augen besitzen, unterschiedliche Erscheinungsbilder projizieren können. Wie nehmen diese Gestalt nie wirklich an, sondern projizieren das betreffende Bild auf die Augen des Betrachters. Sie können Tolnan-Projektionsbilder leicht an den blauen Flecken erkennen, die die Bilder zu überziehen scheinen. Wir alle haben uns entschlossen, menschliche Gestalt und Stimme anzunehmen, um so jenen menschlichen Archäologen zu ehren, der uns entdeckt hat.

TECHNOLOGIEN

RESSOURCEN-TECHNOLOGIEN

NAHRUNGSMITTEL- UND HOLZTECHNOLOGIEN

SYNTHETISCHER DÜNGER

Kategorie: Ressourcen-Technologie

Technik-Level: Eins

Forschungskosten: 50 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Keine

Folgetechnologien: Molekularbeschichtung

Mögliches Bauwerk: Hydroponische Farm

Verbesserung: Nahrungsmittelproduktion wird beschleunigt

Diese wirkungsvolle Mixtur aus Kohlenwasserstoffen und Ammoniak ermöglicht den Anbau von Pflanzen ohne Erde. Lebensmittel können so hydroponisch in Gewächshäusern angebaut werden, in denen der Bauer die Wetterbedingungen selbst bestimmen kann. Synthetischer Dünger ist ein grünlich-gelber Schlamm, der einen scharfen Geruch verströmt. Kommt er mit Luft in Berührung, behält er für etwa eine Woche seine Wirkung. Dieser Dünger wird am besten in versiegelten Behältern aufbewahrt.



NAHRUNGS-REPLIKATION

Kategorie: Ressourcen-Technologie

Technik-Level: Fünf

Forschungskosten: 1000 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Triidium-Verarbeitung

Folgetechnologien: Keine

Mögliches Bauwerk: Nahrungs-Replikator

Verbesserung: Erhöht Nahrungsmittelproduktion

Die ersten Versuche, Nahrungsmittel zu replizieren, zeigten als Resultate grau-blaue Klumpen fauligen Protoplasmas. Nur durch aufwendige Experimente konnten replizierte Nahrungsmittel hergestellt werden, die auch schmackhaft waren. Die Vorteile dieser Art der Nahrungsmittelproduktion sind groß, da sich so schneller größere Mengen an Nahrungsmitteln herstellen lassen als auf hydroponischen Farmen. Viele finden den Geschmack von replizierten Nahrungsmitteln nicht so gut wie den natürlichen. Jedoch kann ein spezielles Gewürz, Replo-Würze, auf die replizierten Lebensmittel geträufelt werden, wodurch der Geschmack dem natürlicher Nahrungsmittel angeglichen wird.



ENERGIE- UND ANTIMATERIE-TECHNOLOGIEN

KERNFUSION

Kategorie: Ressourcen-Technologie

Technik-Level: Eins

Forschungskosten: 50 Arbeitseinheiten

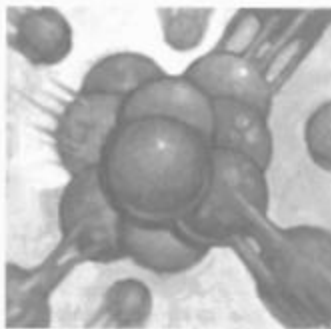
Technologische Grundlagen: Keine

Folgetechnologien: Fusionskanone und Schockwellen-Generator

Mögliches Bauwerk: Fusionskraftwerk

Verbesserung: Produziert mehr Energie

Kernfusion ist eine sehr effektive Art der Energiegewinnung. Zwei Atome werden miteinander verschmolzen, bei dieser Reaktion entsteht weit mehr Energie als bei einer Kernspaltung. Fusionstechnologie kommt auch bei zwei Waffensystemen zum Einsatz. Sowohl die Fusionskanone als auch der Schockwellen-Generator basieren darauf. Die Entwicklung der Kernfusion erlaubt den Bau von Fusionskraftwerken, ausgesprochen hochwertige Energieproduzenten.



ANTIMATERIE-VERARBEITUNG

Kategorie: Ressourcen-Technologie

Technik-Level: Drei

Forschungskosten: 250 Arbeitseinheiten

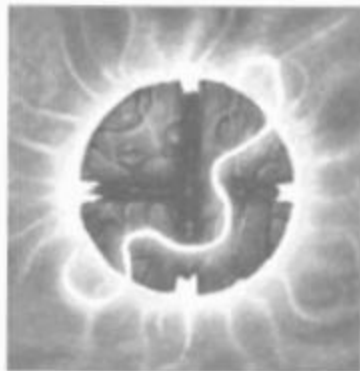
Technologische Grundlagen: Fusionskanone oder Molekularbeschichtung

Folgetechnologien: Antimaterie-Gewehr und Ionenwaffen

Dadurch herstellbare Rohstoffe: Antimaterie

Mögliches Bauwerk: Antimaterie-Kraftwerk

Verbesserung: Bessere Energieproduktion, ermöglicht die Produktion von Antimaterie



Zur Herstellung von Antimaterie werden sehr starke Schutzfelder und spezielle Turbinen benötigt. Zunächst wird das Schutzfeld aufgebaut. Dann wird in dessen Innerem Antimaterie erzeugt. Gelangt Antimaterie in Kontakt zu positiv geladener Materie, sind mächtige Explosionen die Folge. Das Schutzfeld wird schließlich auf die Größe von etwa einem halben Meter geschrumpft und von Technikern in spezielle Transportbehälter aus gehärtetem Plastik gepackt. Diese Technologie wird für den Bau von Antimaterie-Gewehren und Ionenwaffen benötigt. Sobald diese Technologie erreicht wurde, kann auch eine sehr effektive Energiegewinnungsanlage, das Antimaterie-Kraftwerk gebaut werden.

EISEN- UND ENDURIUM-TECHNOLOGIEN

MOLEKULARVERSCHMELZUNG

Kategorie: Ressourcen-Technologie

Technik-Level: Zwei

Forschungskosten: 100 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Synthetischer Dünger

Folgetechnologien: Antimaterie-Technologie,

Energie-Verteidigung, Endurium-Bergbau

Mögliches Bauwerk: Mantelbohrer

Verbesserung: Ermöglicht die Förderung größerer Mengen Metall



Diese Technik basiert auf einem Prozeß molekularer Manipulation, durch den bestimmte Moleküle dazu angeregt werden, sich an einer besonders behandelten Oberfläche zu gruppieren. Ist diese Fläche groß genug, werden viele Moleküle angezogen. Dieser Vorgang ist insbesondere im Bergbau von großem Nutzen. Zum Beispiel ist der Mantelbohrer mit entsprechender Technologie behandelt und kann so geschmolzene Eisenpartikel im Inneren des Bohrertanks anziehen. Dieser Vorgang kann auch auf Endurium-Moleküle eingerichtet werden. Mit dieser Technologie läßt sich die Metallproduktion wesentlich verbessern.

SUBRAUM-SCANNER

Kategorie: Ressourcen-Technologie

Technik-Level: Fünf

Forschungskosten: 1000 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Cortex-Scanner

Folgetechnologien: Keine

Mögliches Bauwerk: Subraum-Magnet

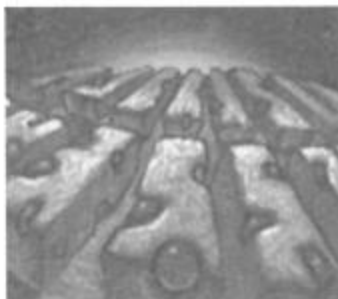
Verbesserung: Verbessert die Metallproduktion



Dieser Scanner arbeitet mit spezieller Hyperwellen-Radiotechnologie, die den Subraum nach Eisen- und Endurium-Molekülen durchsucht. Werden entsprechende Moleküle gefunden, wandelt der Scanner sie in Energie um. Diese wird in eine spezielle Kammer umgeleitet, in der sich aus der Energie wieder feste Materie manifestiert. Das Bedienpersonal dieser Scanner muß spezielle Schutzbrillen tragen, um durch die starke Lichtemission des Geräts nicht geblendet zu werden. Diese Technik ist zur Zeit die effektivste bekannte Art der Metallgewinnung in der Galaxis.

ENDURIUM-BERGBAU**Kategorie:** Ressourcen-Technologie**Technik-Level:** Drei**Forschungskosten:** 250 Arbeitseinheiten**Technologische Grundlagen:**

Molekularverschmelzung oder Fusionskanone

Folgetechnologien: Triidium Verarbeitung**Dadurch herstellbare Rohstoffe:** Endurium**Verbesserung:** Ermöglicht den Abbau von Endurium

Dieses extrem harte Erz kann mit einem speziellen, besonders gehärteten und molekular speziell behandeltem Gerät abgebaut werden, das sich durch das Gestein gräbt. Endurium ist ein spezielles Erz, das oft unter uralten Wäldern gefunden wird. Ähnlich wie Kohle, die aus prähistorischem Pflanzenmaterial entstand, war Endurium früher mineralreiche Walderde. Endurium wird zwar nur in deutlich geringeren Vorkommen gefunden als Eisen, hat aber den fünffachen Metallwert von Eisen.

EISEN- und TRIIDIUM-TECHNOLOGIEN**METALLURGIE****Kategorie:** Ressourcen-Technologie**Technik-Level:** Eins**Forschungskosten:** 50 Arbeitseinheiten**Technologische Grundlagen:** Keine**Folgetechnologien:** Automatisierung, Schwebestraßen**Dadurch herstellbare Rohstoffe:** Stahl**Verbesserung:** Ermöglicht die Verhüttung von Eisen zu Stahl

Metallurgie ist die Wissenschaft, die das Verhütten von Eisen zu Stahl ermöglicht. Wissenschaftler erforschen Schmieden und Öfen, damit alle Ihre Fabriken Eisenerz in Stahl verwandeln können. Stahl hat einen fünfmal höheren Metallwert als Eisen.

TRIIDIUM VERARBEITUNG**Kategorie:** Ressourcen-Technologie**Technik-Level:** Vier**Forschungskosten:** 500 Arbeitseinheiten**Technologische Grundlagen:** Endurium-Bergbau**Folgetechnologien:** Nahrungs-Replikation**Dadurch herstellbare Rohstoffe:** Triidium**Verbesserung:** Ermöglicht die Verhüttung von Endurium zu Triidium

So wie Eisenerz zu Stahl verhüttet werden kann, kann aus Endurium Triidium gewonnen werden. Triidium ist eine Mischung aus dem Materialien Eisen, Endurium und Kohle. Um der extremen Hitze standzuhalten, die zum Herstellungsprozeß von Triidium nötig ist, müssen Stahlschmieden entsprechend umgebaut werden. Diese Legierung ist das widerstandsfähigste Metall der Galaxis. Es hat den zehnfachen Metallwert von Eisen.

ELEKTRONIK-TECHNOLOGIEN

ELEKTRONIK

Kategorie: Ressourcen-Technologie

Technik-Level: Eins

Forschungskosten: 50 Arbeitseinheiten

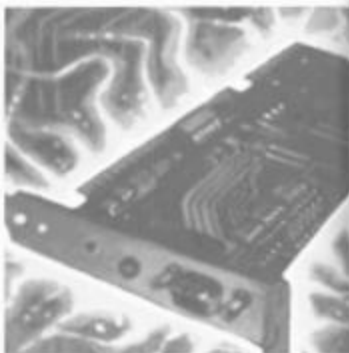
Technologische Grundlagen: Keine

Folgetechnologien: Raketentechnik,
Boden-Luft-Raketen, Chaos-Computer

Dadurch herstellbare Rohstoffe: Elektronische Bauteile

Ermöglicht folgende Einheiten: Scouts, Kommandotruppen

Verbesserung: Ermöglicht die Produktion von elektronischen Bauteilen



Universitäten, Tech-Labors und Kollektive Tech-Labors können elektronische Bauteile herstellen. Ihre Wissenschaftler sind mit dem Herstellungsprozeß vertraut, benötigen aber die zur Herstellung nötigen Maschinen. Elektronische Bauteile sind eine der Schlüssel-Ressourcen, die zur Ausrüstung bestimmter wichtiger Truppentypen wie Kommandotruppen und Scouts benötigt werden. Sowohl Kommandotruppen als auch Scouts benötigen Hyperwellen-Radiosender, die ohne elektronische Bauteile nicht hergestellt werden können.

KOLONIE-ERWEITERUNGEN

FORSCHUNGSTECHNOLOGIEN

CHAOS-COMPUTER

Kategorie: Kolonie-Erweiterungen

Technik-Level: Zwei

Forschungskosten: 100 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Elektronische Bauteile

Folgetechnologien: Metall-Reproduktion,
Replikation, Künstliche Intelligenz

Mögliches Bauwerk: Tech-Labor

Verbesserung: Beschleunigt technologische Forschungen



Die Chaos-Theorie gehört mit zur zentralen Programmierung dieser speziellen Computer, durch die Forschungen sehr beschleunigt werden können. Es ist möglich, Modelle eines gewünschten Geräts in den Computer einzugeben, der dann selbständig die Konstruktion auf Fehler hin untersucht. Dabei werden alle Arten von Fehlern durchgespielt, auch extrem unwahrscheinliche.

So lassen sich während der Entwicklung fehlerhafte Konzepte schneller entdecken. Um schnell arbeiten zu können, müssen diese Computer über einen riesigen Speicher verfügen. Elektronische Medien können diesen gigantischen Speicherbedarf nicht erfüllen, daher wird für diese Computer organisches Neuronalgewebe verwendet. Dieses Gewebe wird synthetisch hergestellt und genau in der für den entsprechenden Computer benötigten Größe gezüchtet. In Anflügen groteskem Humors schaffen Wissenschaftler diese Gewebe oft in der Form eines Gehirns.

Das Betriebssystem, das diese Computer verwenden, wird XOS (kurz für Chaos Operating System) genannt und hat sich auch bei der Herstellung von elektronischen Bauteilen bewährt. Dies wird durch ein besonderes Werkzeug ermöglicht, durch das der Computer unmittelbar an Produktionsmaschinen angeschlossen werden kann, um diese zu steuern.

CORTEX-SCANNER

Kategorie: Kolonie-Erweiterungen

Technik-Level: Vier

Forschungskosten: 500 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Künstliche Intelligenz

Folgetechnologien: Subraum-Scanner,

Angriffs-Rüstung, Tarnkappenschild

Mögliches Bauwerk: Kollektives Tech-Labor

Verbesserung: Beschleunigt die Entwicklung neuer Technologien



Dieser Gedankenkoppler ist ein spezielles 64 Terrabaud Modem, mit dem zwei oder mehr Individuen ihre Gehirne zusammenkoppeln können. Diese Verbindung ermöglicht unmittelbare und glasklare Verständigung. Gehirngruppen und Computer-Netzwerke arbeiten in perfektem Einklang und lösen so auch komplexe Probleme in einer auf absoluten Datenaustausch ausgelegten Umgebung. Eine Gefahr besteht jedoch darin, dass der Einzelne auch die persönlichen Gedanken anderer zu hören bekommt und so mitunter auf einen anderen Mitarbeiter im Netzwerk ärgerlich werden könnte. Glücklicherweise wurde jedoch ein spezielles Monitor-Programm entwickelt, 'HeadWatch', das alle Daten, die zum Transfer gelangen, zunächst analysiert. Gedanken, die Worte enthalten, die mit dem aktuell bearbeiteten Problem in Zusammenhang stehen, werden durchgelassen, solche, in denen zum Thema gehörende Worte fehlen, werden ausgefiltert.

PRODUKTIONS-TECHNOLOGIEN

AUTOMATISIERUNG

Kategorie: Kolonie-Erweiterungen

Technik-Level: Zwei

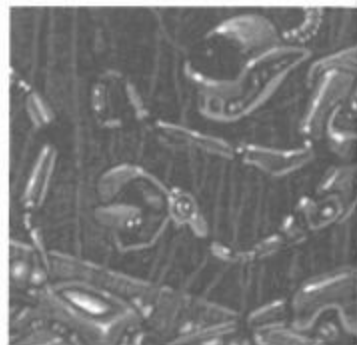
Forschungskosten: 100 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Metallurgie

Folgetechnologien: Metall-Replikation, Künstliche Intelligenz

Mögliches Bauwerk: Automatisierte Fabrik

Spezielle Fähigkeiten: Beschleunigt die Produktion von Einheiten in einer Fabrik



Rationalisieren Sie die Fabrikproduktion durch dieses computergesteuerte Fördersystem. Diese Fertigungsstraßen transportieren Ressourcen schnell an die Stellen der Fabriken, an denen sie benötigt werden. Wird eine bestimmte Menge von Rohstoffen an einer besonderen Maschine benötigt, um dort zu einer militärischen Einheit zusammengesetzt zu werden, erfolgt dieser Transport automatisch. Dieses Programm ist auch in der Lage, Staus zu vermeiden oder zu umgehen, und ist so unentbehrlich, wenn es darum geht, militärische Einheiten schnell herzustellen.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Kategorie: Kolonie-Erweiterungen

Technik-Level: Drei

Forschungskosten: 250 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Chaos-Computer, Automatisierung

Folgetechnologien: Cortex-Scanner

Mögliches Bauwerk: Robot-Fabrik

Verbesserung: Beschleunigt Fabrikproduktion



Es können einfache Roboter gebaut werden, die die automatisierten Fördersysteme in einer Fabrik beaufsichtigen. Diese Maschinen haben Arme mit mehreren Gelenken, die flexibler sind als herkömmliche Arme. Transportiert das Förderband Maschinenteile an diesen fest montierten Robotern vorbei, werden diese gescannt. Werden dabei defekte Teile entdeckt, greift der Arm diese und legt sie auf ein spezielles Band für defekte Teile, wo das Teil dann in seine Einzelteile zerlegt und wieder recycelt wird. Die meisten Fabrikarbeiter werden in diesen Anlagen in mit Glas eingefassten Büros sitzen und die Arbeit der Robot-Angestellten beobachten. Einige dieser Arbeiter haben sogar Robots installiert, die in der Lage sind, das sehr populäre Diätgetränk Oooooomi einzuschenken.

METALL-REPLIKATION**Kategorie:** Kolonie-Erweiterungen**Technik-Level:** Vier**Forschungskosten:** 500 Arbeitseinheiten**Technologische Grundlagen:** Chaos-Computer, Automatisierung**Folgetechnologien:** Keine**Mögliches Bauwerk:** Replikationsstationen**Spezielle Fähigkeiten:** Beschleunigt die Fabrikproduktion

Der Nahrungs-Replikation sehr ähnlich, erlaubt diese Technik die Replikation von Stahl und Tridium. Neue Metalle für eine Fabrik werden dort durch einen Replikator geführt, wodurch die entsprechenden Vorräte stark anwachsen. Diese zusätzlichen Materialien werden ebenfalls den gerade laufenden Produktionsprozessen zugeführt. Dadurch läßt sich besonders die Herstellung militärischer Einheiten stark beschleunigen.

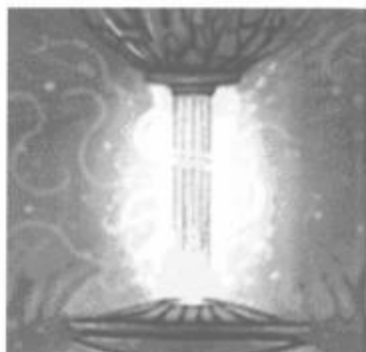
Nicht unerwähnt sollte die Tatsache bleiben, daß zwar Nahrungsmittel und Rohstoffe repliziert werden können, dieser Prozeß sich jedoch nicht auf komplexe Organismen anwenden läßt. Wie es scheint, geht bei jedem Cloning eine bestimmte Menge von Materie verloren. Alle Experimente, die mit Tieren oder denkenden Wesen gemacht wurden, waren Mißerfolge.

KOLONIE-TRANSPORTE**SCHWEBESTRAßEN****Kategorie:** Kolonie-Erweiterungen**Technik-Level:** Zwei**Forschungskosten:** 100 Arbeitseinheiten**Technologische Grundlagen:** Metallurgie**Folgetechnologien:** Keine**Verbesserung:** Reduziert die Kosten für jeden Transport um einen Credit

Diese High-Tech-Straßen haben eine besonders glatte Oberfläche, über die Schwebelaster reibungslos gleiten können und so pro Transport einen Credit sparen. Diese Straßen sind mit kleinen Löchern versehen, durch die Luft unter die dahingleitenden Laster geblasen wird, wodurch sich deren Reisegeschwindigkeit erhöht.

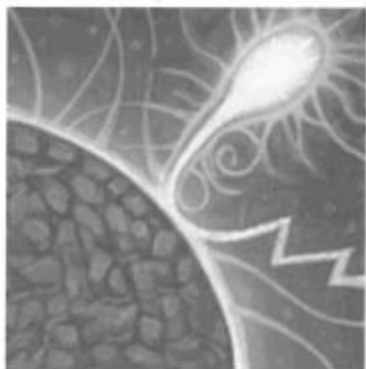
TRANSPORTER**Kategorie:** Kolonie-Erweiterungen**Technik-Level:** Sieben**Forschungskosten:** 5000 Arbeitseinheiten**Technologische Grundlagen:** Antimaterie-Strahlen,

Fortgeschrittener Tarnkappenschild

Folgetechnologien: Keine**Verbesserung:** Erweitert die Reichweite militärischer Einheiten, beseitigt Transportkosten

Sobald diese Technologie zur Verfügung steht, werden schnell in allen Teilen Ihrer Kolonie Transporterstationen installiert. Transporter haben etwa die Größe eines Lagerhauses. In ihnen wird Materie in einzelne Moleküle zerlegt und dann zu einer Empfangsstation gesendet, die die Materie wieder zusammenfügt. Diese Einrichtung entledigt Sie aller Transportkosten. Eine weitere wichtige Einsatzmöglichkeit für Transporter ist die Möglichkeit, Treibstoff unmittelbar in die Tanks militärischer Einheiten zu transportieren, die dadurch eine größere Reichweite erhalten und sich so ein Feld weiter bewegen können. Beachten Sie, daß nach der Einrichtung von Transportern diese sofort genutzt und die beschriebenen Vorteile unmittelbar angewendet werden.

Dieses Gerät ist besonders bei den Menschen beliebt. Vor langer Zeit gab es einmal ein Vidscreen-Unterhaltungsprogramm, in dem als wesentliches Handlungselement ein Transporter mit unrealistisch hoher Leistung auftauchte. Mit diesem Gerät konnte sogar lebendes Gewebe transportiert werden. Heute amüsieren sich viele menschliche Wissenschaftler darüber, denn der Transport von lebendem Gewebe ist unmöglich, die dabei erzielten Resultate auf der Seite der Empfangsstation sind nicht besonders hübsch.

KOLONIE-VERTEIDIGUNGSSYSTEME**ENERGIE-VERTEIDIGUNGSSYSTEM****Kategorie:** Kolonie-Erweiterungen**Technik-Level:** Drei**Forschungskosten:** 250 Arbeitseinheiten**Technologische Grundlagen:** Molekularverschmelzung**Mögliches Bauwerk:** Energie-Verteidigungssystem**Verbesserung:** Erhöht die Verteidigungsmöglichkeiten Ihrer Kolonie

Diese Deflektor-Antennen geben ein starkes Strahlenfeld ab, mit dem die Kolonie geschützt werden kann. Durch die Molekularverschmelzungs-Technologie können Energiepartikel in die Luft abgestrahlt werden, die sich dort miteinander verketteten und so auch eindringende Laserstrahlen unterbrechen können. Dieses Energiefeld ist fast so kraftvoll wie das einer Fusionskanone, so daß diese Deflektoren auch Geschosse dieser Kanonen abhalten können.

ANTIMATERIE-VERTEIDIGUNGSSYSTEM**Kategorie:** Kolonie-Erweiterungen**Technik-Level:** Fünf**Forschungskosten:** 1000 Arbeitseinheiten**Technologische Grundlagen:** Orbitales Überwachungssystem**Mögliches Bauwerk:** Antimaterie-Verteidigungssystem**Verbesserung:** Erhöht die Verteidigungsmöglichkeiten Ihrer Kolonie

Antimaterie-Deflektoren nutzen ein Zweiwege-Antimaterie-Schutzfeld. Durch kurze Unterbrechungen des Feldflusses werden große Mengen von Antimaterie auf der Vorderseite des Schildes ausgestoßen.

Antimaterie-Deflektoren können das Gebiet vor ihnen mit schnellen Folgen von Antimaterie-Strahlen bestreichen und alle Einheiten in Reichweite erfassen. Es handelt sich um den stärksten Verteidigungsschild, den Sie für Ihre Kolonie bauen können.

**ÜBERWACHUNGSSYSTEME****ORBITALES ÜBERWACHUNGSSYSTEM****Kategorie:** Kolonie-Erweiterungen**Technik-Level:** Vier**Forschungskosten:** 500 Arbeitseinheiten**Technologische Grundlagen:** Raketentechnik**Folgetechnologien:** Antimaterie-Verteidigungssystem**Mögliches Bauwerk:** Anti-Kolonie-Angriffssilo**Spezielle Fähigkeiten:** Ermöglicht die genauere Überwachung der Planetenoberfläche

Sobald Sie in der Lage sind, Raketen für niedrige Orbitalflüge zu bauen, können Ihre Wissenschaftler auch Satellitensysteme erbauen. Befinden sich diese erst einmal im Orbit, können Sie die Planetenoberfläche sehr genau überwachen. Alle feindlichen Militäreinheiten werden sichtbar, und Sie können erkennen, ob eine rivalisierende Kolonie plant, Ihre Kolonie in tausend Stücke zu sprengen.

Wegen der tieferen Startsilos, die benötigt werden, um die Trägerraketen der Satelliten zu starten, können Sie nun auch den mit stärkerer Zerstörungskraft ausgestattete Anti-Kolonie-Angriffssilo bauen. Diese großen Anlagen können Marschflugkörper weit schneller installieren als Militärbasen, so daß Sie viel mehr Marschflugkörper bereit haben, um einen größeren Angriff zu starten.

MILITARISCHE TECHNOLOGIEN

INFANTERIE-TECHNOLOGIEN

BODEN-LUFT-RAKETEN

Kategorie: Militär-Technologie

Technik-Level: Zwei

Forschungskosten: 100 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Elektronik

Folgetechnologien: Keine

Ermöglicht folgende Einheiten: SAM-Truppen

Spezielle Fähigkeiten: Können sowohl Boden- als auch Luftziele angreifen



Bewaffnen Sie ihre Streitkräfte mit transportablen Boden-Luft-Raketen, um sich gegen feindliche Flugzeuge zu wehren. Diese Raketen haben ein besonderes Antriebssystem, das sowohl Raketen- als auch Flugzeugtreibstoff verwendet. Einmal gezündet, stoßen die Raketen zunächst einen Schub komprimierter Luft aus. Dieses Luftkissen hebt die Rakete zunächst zwanzig Meter über die Abschußposition, wodurch der Soldat, der die Rakete abfeuert, geschützt wird. Ist diese Position erreicht, wird in den Triebwerken der Raketentreibstoff gezündet, der die Rakete ins Ziel bringt. Eine Einheit von SAM-Truppen (Boden-Luft-Raketen) eignet sich hervorragend dazu, feindliche Flugzeuge oder Raketen abzuwehren. So sind SAM-Truppen die beste Abwehr gegen Luftangriffe, können zudem auch Bodentruppen angreifen und Laserkanonen zerstören.

ANTIMATERIE-GEWEHR

Kategorie: Militär-Technologie

Technik-Level: Vier

Forschungskosten: 500 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Antimaterie-Verarbeitung

Folgetechnologien: Disruptor-Strahlen

Ermöglicht folgende Einheiten: Kampftruppen

Ist der Abzug dieser Waffe erst einmal gedrückt, entfesselt diese Waffe ein kleines Antimaterie-Schutzfeld. Jede Materie, die mit diesem Feld kollidiert, wird unmittelbar in Energie umgewandelt. Dieser Strahl bleibt zwar nur für eineinhalb Sekunden bestehen, jedoch reicht das aus, um große Mengen feindlicher Infanterie-, Artillerie- oder anderer Einheiten zu vernichten. Kampftruppen werden mit diesen Waffen ausgestattet und bilden so sehr effektive Invasionstruppen.



ANGRIFFSRÜSTUNGEN**Kategorie:** Militär-Technologie**Technik-Level:** Fünf**Forschungskosten:** 1000 Arbeitseinheiten**Technologische Grundlagen:** Cortex-Scanner**Folgetechnologien:** Keine**Ermöglicht folgende Einheiten:** Angriffstruppen

Angriffsrüstungen stellen einen kompletten Schutz für den einzelnen Soldaten dar. Diese auf energiegeladenen Schutzfeldern beruhende Rüstung ist zwar wegen ihrer geringen Größe und dem hohen Energieverbrauch schwer zu bauen, ist aber der beste Schutz, den Sie Ihren Soldaten angedeihen lassen können. Angriffstruppen sind die härtesten Infanterie-Einheiten, die Sie ins Feld schicken können. Sie haben besonders hohe Angriffs- und Defensiv-Fähigkeiten.

ARTILLERIE-TECHNOLOGIEN**FUSIONSKANONE****Kategorie:** Militär-Technologie**Technik-Level:** Zwei**Forschungskosten:** 100 Arbeitseinheiten**Technologische Grundlagen:** Kernfusion**Folgetechnologien:** Antimaterie-Verarbeitung,

Energie-Verteidigung, Endurium-Bergbau

Ermöglicht folgende Einheiten: Fusionskanone

Diese mobilen Geschütze basieren auf einem kleinen Fusionsreaktor. Wird ein Schuß abgegeben, verschmelzen in der Kanone zwei Atome miteinander, wodurch große Mengen Energie frei werden. Diese Energie wird in einem Geschützrohr kanalisiert und als Energiestrahl abgegeben. Soldaten, die diese Art von Geschütz bemannen, müssen spezielle Schutzkleidung tragen, die eine radioaktive Verstrahlung verhindert. Die Technologie dieser Schutzeinrichtungen ebnet den Weg für die Erforschung der Antimaterie-Verarbeitung und das Energie-Verteidigungssystem.

DISRUPTOR-STRAHL**Kategorie:** Militär-Technologie**Technik-Level:** Fünf**Forschungskosten:** 1000 Arbeitseinheiten**Technologische Grundlagen:** Antimaterie-Gewehre**Folgetechnologien:** Antimaterie Strahl**Ermöglicht folgende Einheiten:** Disruptorkanone

Durch das Plazieren eines Fusionsstrahls in einem Antimaterie-Feld, wird der durchschlagende Disruptor-Strahl erzeugt. Disruptor-Strahlen können nur von sehr voluminösen Maschinen erzeugt werden, so daß diese Waffe sich ausschließlich als Artilleriewaffe eignet. Durch ihre hohe Durchschlagskraft durchdringt diese Kanone mit ihren Strahlen problemlos Energieschilde, Laserpanzer und kann auch Fusionskanonen problemlos zerstören. Da die Kanone Materie desintegriert, werden auch Fahrzeuge, die nur zum Teil getroffen wurden, nicht mehr kontrollierbar, torkeln fast steuerlos über das Schlachtfeld und verursachen dabei äußerstes Chaos. Eine fiese Erweiterung für Ihre Waffenkammern und Feldzüge.

ANTIMATERIE-STRAHLEN

Kategorie: Militär-Technologie

Technik-Level: Sechs

Forschungskosten: 2000 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Disruptor-Strahl

Folgetechnologien: Keine

Ermöglicht folgende Einheiten: Hyperkanone,
Supernova-Marschflugkörper



Dies ist die verheerendste Waffentechnologie im ganzen Universum.

Noch heute gibt es einige Planeten im All, die sich noch immer nicht von der Wirkung dieser kataklysmischen Waffe erholt haben. Durch Umbau und Verstärkung des Antimaterie-Schildes ist es möglich Antimaterie in großen Mengen auf den unglücklichen Gegner abzufeuern. Die Hyperkanone kann mit ihrer verheerenden Wirkung ganze Schlachtfelder in Flammen setzen und es gibt wenig, was sich diesen Vernichtungsmaschinen erfolgreich in den Weg stellen kann, außer anderen Hyperkanonen natürlich.

Die ultimative Waffe ist jedoch der Supernova-Marschflugkörper. Dieser Marschflugkörper enthält fünf Antimaterie-Behälter. Beim Aufschlag dieses Marschflugkörpers wird ein Mechanismus in Gang gesetzt, der dem der Hyperkanone ähnelt, und der die Container in verschiedene Richtungen vom Aufschlagpunkt wegschleudert. Sobald die Container auf ein Hindernis prallen, ist eine verheerende Explosion die Folge.

SCHIFFS-TECHNOLOGIEN

SCHOCKWELLEN-PROJEKTOR

Kategorie: Militär-Technologie

Technik-Level: Zwei

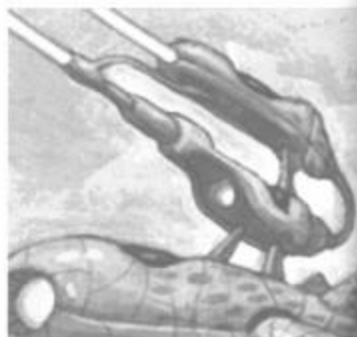
Forschungskosten: 100 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Kernfusion

Folgetechnologien: Keine

Mögliches Bauwerk: Hydroport

Ermöglicht folgende Einheiten: Schockwellen-Schlachtschiff



Diese schüsselförmigen Sonargeräte bedienen sich der selben Technik wie Stimmgabeln, jedoch in ganz neuen Dimensionen. Sie erzeugen Schallwellen von einer extrem hohen Frequenz, die nur von ganz wenigen beuteltragenden Rassen auf Balta III gehört werden können. Jede leitende Oberfläche (wie Holz oder Metall), durch die diese Schallwellen hindurchgehen, beginnt zu vibrieren. Schwachstellen im Material, die diese Belastung nicht aushalten, brechen unmittelbar zusammen. Daher brechen Flugzeuge, die von diesen Schallwellen getroffen werden, oft auseinander. Auch Nieten in Schiffsrümpfen werden leicht aus ihren Halterungen gerissen und hinterlassen große Löcher, durch die das Salzwasser eindringen kann. Kanonenboote, die mit dieser Waffe ausgerüstet sind, werden Schockwellen-Schlachtschiffe genannt und helfen Ihnen, die Meere zu beherrschen.

Schockwellen-Projektoren werden auch zur Konstruktion von Hydroports benötigt. Einige Programme, die für Schockwellen-Projektoren benötigt werden, werden zum Einrichten bestimmter Schiffsbaumaschinen verwendet. Sie müssen vorhanden sein, bevor damit begonnen werden kann.

IONENWAFFEN

Kategorie: Militär-Technologie

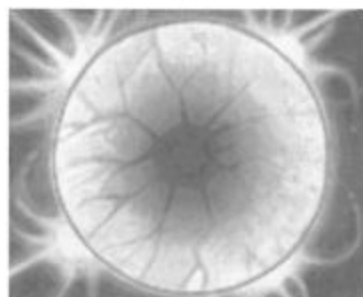
Technik-Level: Vier

Forschungskosten: 500 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Antimaterie-Verarbeitung

Folgetechnologien: Keine

Ermöglicht folgende Einheiten: Schockwellen-Träger,
Bodenbrecher-Marschflugkörper



Dieser starke Energiestrahle erzeugt den Effekt eines Ionensturms.

Ein kleiner Energie-Kollisionskatalysator in dem technischen Bauteil, das den Strahl erzeugt, beschleunigt die Ionen-Partikel. Werden sie schließlich abgefeuert, speisen sich die implodierenden Partikel aus sich selbst heraus und erzeugen dabei einen sich ausbreitenden Strahl. Jedes elektrische Gerät, das in den Wirkungskreis dieses Strahls gelangt, bricht unmittelbar zusammen. Bei Flugzeugen oder Schiffsschrauben bedeutet dies den sofortigen Verlust der treibenden Kraft. Ionen-Partikel zerstören auch die Zellkerne in pflanzlichem und tierischem Gewebe und vernichten so alles, was in den Wirkungsbereich der Strahlen kommt. Große Teile der Ausstattung von Schockwellen-Trägern basieren auf dieser Technologie. Sie können daher nicht gebaut werden, solange der Ionen-Strahl noch nicht erfunden wurde. Gleiches gilt für den Bodenbrecher-Marschflugkörper, der Ionen-Strahlen benutzt, um sich in die Erde zu graben, bevor er explodiert.

FLUGZEUG-TECHNOLOGIEN

STERNFLAMMEN-BOMBE

Kategorie: Militär-Technologie

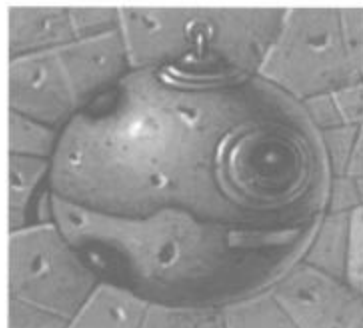
Technik-Level: Drei

Forschungskosten: 250 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Raketentechnik

Folgetechnologien: Keine

Ermöglicht folgende Einheiten: Sternflammen-Bomber



Die Sternflammen-Bombe wurde nach dem Aussehen ihrer Explosion benannt, die die Intensität einer Sonnenprotuberanz hat. Die Ladung dieser Bombe besteht aus einer hochexplosiven Mischung aus Wasserstoff und Phosphor basierenden Komponenten. Die Explosion dieser Bomben ebnet Gebäude ein und beschädigt Einheiten. Diese Waffe ist hervorragend dazu geeignet, den Widerstand des Gegners zu zermürben. Diese Waffe kann nur von einem speziellen Flugzeug aus abgefeuert werden, dem Sternflammen-Bomber.

TARNKAPPENSCHILD

Kategorie: Militär-Technologie

Technik-Level: Fünf

Forschungskosten: 1000 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Cortex-Scanner

Folgetechnologien: Fortgeschrittener Tarnkappenschild, Tarnkappen-Scanner

Ermöglicht folgende Einheiten: Supernova-Spionagejet

Spezielle Fähigkeiten: Erlaubt den Bau spezieller Flugzeuge mit Tarnkappenschild



Diese Technologie blockiert erfolgreich die meisten Abtastgeräte. Tarnkappenschilde lenken die scannenden Wellen um, wodurch die Abtaster in die Irre geführt werden und nicht 'sehen', was sich tatsächlich an der gesannten Stelle befindet. Besonders effektiv läßt sich diese Technik bei schnell fliegenden Flugzeugen einsetzen, die so fast nicht mehr zu orten sind. Der Supernova-Spionagejet benutzt diese Technik und kann damit, oft sehr erfolgreich, feindliches Territorium ausspionieren.

MARSCHFLUGKÖRPER-TECHNOLOGIEN

RAKETENTECHNIK

Kategorie: Militär-Technologie

Technik-Level: Zwei

Forschungskosten: 100 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Elektronik

Folgetechnologien: Sternflammen-Bombe, Neutronentreibstoff

Mögliches Bauwerk: Raketenbasis

Ermöglicht folgende Einheiten: Schrapnell-Marschflugkörper



Bevor Marschflugkörper gebaut werden können, muß Raketentreibstoff produziert werden können. Ihre Wissenschaftler müssen also zunächst die Zusammensetzung dieses Treibstoffs erforscht haben, bevor mit dem Bau von Raketenbasen begonnen werden kann. Der Bau Ihrer ersten Raketenbasis wird Ihre Nachbarn ziemlich nervös machen, da Sie von nun an in der Lage sind, auch Schrapnell-Marschflugkörper zu produzieren.

TRUPPEN-AUSRÜSTUNG

NEUTRONEN-TREIBSTOFF

Kategorie: Kolonie-Erweiterungen

Technik-Level: Drei

Forschungskosten: 250 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Raketentechnik

Folgetechnologien: Keine

Mögliches Bauwerk: Militärflughafen

Spezielle Fähigkeiten: Ihre Flugzeuge können ein weiteres Territorium überfliegen



Flugzeugtreibstoff kann durch das Verschmelzen von Neutronen-Partikeln innerhalb des normalen Wasserstoff-Kohlenstoff-Moleküls modifiziert werden. Dadurch entsteht ein hocheffektiver Neutronen-Treibstoff, der die Strecke, die Flugzeuge zurücklegen können, um ein Territorium erhöht. Zudem können Kleider, die mit synthetischem Dünger in Berührung gekommen sind und dessen fauligen Geruch angenommen haben, mit Neutronen-Treibstoff gewaschen werden, der diesen Geruch sofort beseitigt. Da dieser Treibstoff schnell verdampft, muß er in großen wassergekühlten Fässern unterirdisch gelagert werden. Ist dieser Treibstoff entwickelt, können Sie auch Militärflughäfen bauen, zu denen u.a. die unterirdischen Lagerfässer gehören.

FORTGESCHRITTENER TARNKAPPENSCHILD

Kategorie: Truppenausrüstung

Technik-Level: Sechs

Forschungskosten: 2000 Arbeitseinheiten

Technologische Grundlagen: Tarnkappenschild

Folgetechnologien: Transporter

Spezielle Fähigkeiten: Verleiht Infanterie-, Kolonisierungseinheiten und Seetransportern Tarnkappen-Fähigkeiten



Es ist möglich, Infanterie- und Kolonisierungseinheiten mit dem fortgeschrittenen Tarnkappenschild auszurüsten, wodurch sie vom Gegner noch schlechter lokalisiert werden können. Die fortgeschrittenen Tarnkappenschilde brechen auch Lichtwellen und machen getarnte Einheiten fast unsichtbar. Eine so geschützte Einheit kann auf dem Schlachtfeld nur durch genaue Beobachtung entdeckt werden. Einzig leichte Wellen auf dem Bild der umgebenden Landschaft zeigen den Standort der getarnten Einheit an. Hat der Gegner diese Stelle lokalisiert, ist es für Verteidigungsmaßnahmen meist schon zu spät ...

TARNKAPPEN-SCANNER**Kategorie:** Truppenausrüstung**Technik-Level:** Sechs**Forschungskosten:** 2000 Arbeitseinheiten**Technologische Grundlagen:** Tarnkappen-Schild**Folgetechnologien:** Keine**Spezielle Fähigkeiten:** Kommandotruppen können getarnte Einheiten auffinden

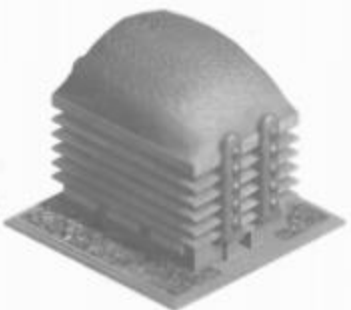
Mit einigen feinen Modifikationen kann ein Tarnkappen-Schildgenerator Rückkopplungen mit invertierter Polarisationsenergie verkraften. Dadurch wird ultraviolettes Licht in einer bestimmten Wellenlänge erzeugt, das sich um Objekte herum, die unter einem Tarnkappenschild verborgen sind, anders verhält. So können getarnte Objekte besser erkannt und vernichtet werden.

GEBÄUDE**WOHNUNGEN FÜR KOLONISTEN****WOHNANLAGEN****Baukosten:** 50 Credits**Benötigte Ressourcen:** 10 Arbeitseinheiten**Benötigte Technologie:** Keine**Gebäudegröße:** Ein Feld**Wie viele Kolonisten können darin wohnen:** 5 (500)**Spezielle Fähigkeiten:** Sorgt für mehr Kolonisten

Ihre Kolonisten bauen diese einfachen Gebäude gleich nach Ihrer ersten Landung. Sie sind nur ein Stockwerk hoch und bieten daher lediglich Platz für 500 Kolonisten. Wohnanlagen sorgen für Bevölkerungswachstum, je mehr leere Wohnungen Sie haben, umso besser wird Ihre Bevölkerung wachsen. Unter Ihren Kolonisten gibt es auch viele, die in ihrer Freizeit schreineren und ihre Wohnungen ausbauen, so kann aus einem Wohnblock ein Appartementkomplex werden. Unzufriedene und ärgerliche Kolonisten verbarrikadieren sich in ihren Häusern und schützen so ihre kärglichen Besitztümer vor der Ihnen unterstellten Tyrannei.

APPARTEMENTKOMPLEXE**Baukosten:** 100 Credits**Benötigte Ressourcen:** 50 Arbeitseinheiten**Benötigte Technologie:** Keine**Gebäudegröße:** Ein Feld**Wie viele Kolonisten können darin wohnen:** 10 (1000) Kolonisten**Spezielle Fähigkeiten:** Neue Kolonisten entstehen

Appartementkomplexe sind teurer als einfache Wohnanlagen, können jedoch bis zu tausend Kolonisten beherbergen. Diese Gebäude verfügen über eine Reihe von angenehmen Extras. Es gibt Fitnessräume, Swimming- und Whirlpools. Kolonisten lieben Apartments, und gelegentlich bauen sie sie auch zu Luxushäusern aus. Je mehr leere Appartementkomplexe es gibt, desto schneller wächst die Bevölkerung.

LUXUSHÄUSER**Baukosten:** 150 Credits**Benötigte Ressourcen:** 100 Arbeitseinheiten**Benötigte Technologie:** Keine**Gebäudegröße:** Ein Feld**Wie viele Kolonisten können darin wohnen:** 15 (1.500) Kolonisten**Spezielle Fähigkeiten:** Neue Kolonisten entstehen

In einem Luxushaus können bis zu 1500 Kolonisten leben.

Diese Häuser wurden sorgfältig geplant und erbaut und sind ebenso funktionell wie schön angelegt. Die meisten dieser Gebäude haben sogar Antigravitationsbrunnen in ihren Gärten. Als Kolonieführer dürfen Sie jedoch nie vergessen, daß die Moral sinkt, wenn sich die Leute durch Überbevölkerung eingeengt fühlen.

NAHRUNGS- UND HOLZPRODUKTION

FARM

Baukosten: 50 Credits

Benötigte Ressourcen: 75 Arbeitseinheiten

Benötigte Technologie: Keine

Gebäudegröße: 4 Felder

Wie viele Kolonisten können darin arbeiten: 8

Welche Ressourcen werden produziert: Nahrungsmittel und Holz



Farmer haben sich seit den Anfangstagen der Zivilisation nur wenig verändert. Sie produzieren Nahrungsmittel, Holz, und viel harte, ehrliche Arbeit. Die Nahrungsmittel- und Holzproduktion einer Farm basiert auf dem Gelände, auf dem er errichtet wird. Die besten Ergebnisse werden meist in Ebenen und waldigem Gebiet erzielt. Jedoch können durch Ressourcen-Felder auch Sümpfe oder bergige Gebiete zu guten Standorten von Farmen werden. In waldigem Gebiet werden Ihre Farmer außerdem besonders gut Holz schlagen können.

HYDROPONISCHE FARM

Baukosten: 100 Credits

Benötigte Ressourcen: 150 Arbeitseinheiten, 50 Holz, 50 Metall

Benötigte Technologie: Synthetischer Dünger

Gebäudegröße: Vier Felder

Kosten pro Zug: 2 Energie

Wie viele Kolonisten können darin arbeiten: 6

Welche Ressourcen werden produziert: Nahrungsmittel und Holz



Durch die Nutzung synthetischen Düngers werden Pflanzen in auf hydroponischen Farmen von der Decke hängend gezüchtet. Alle Wurzeln sind an Kunststoffblasen angeschlossen, die synthetischen Dünger enthalten. Ein elektronischer Regulator steuert die Zufuhr der von der Pflanze benötigten Nährstoffe. Hat die Pflanze ihre tägliche Dosis Nährstoffe erhalten, werden die Plastikblasen abgesenkt, und die Pflanzen erhalten keinen weiteren Dünger mehr. Pflanzen, die so ernährt werden, wachsen doppelt so schnell wie bei herkömmlichen Methoden und produzieren weit mehr Nahrungsmittel als eine einfache Farm. Unglücklicherweise bedecken diese Anlagen große Flächen Land. Achten Sie auch darauf, daß Sie nicht in der Windrichtung stehen, wenn alter synthetischer Dünger aus den Gewächshäusern gewaschen wird. Der Geruch ist so streng, daß Ihre Stirnhöhlen pfeifen.

NAHRUNGS-REPLIKATOR**Baukosten:** 200 Credits**Benötigte Ressourcen:** 250 Arbeitseinheiten, 50 Energie,
100 Holz, 100 Metall**Benötigte Technologie:** Nahrungs-Replikation**Gebäudegröße:** Ein Feld**Kosten pro Zug:** 10 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 4**Welche Ressourcen werden produziert:** Nahrung und Holz

Diese Replikationsanlage kann Nahrungsmittel clonen. Dadurch wird der Umfang der Ernten wesentlich erhöht, und es können deutlich mehr Nahrungsmittel erzeugt werden als auf einer hydroponischen Farm. Denken Sie daran, daß die meisten Nahrungsmittel nur einmal repliziert werden können. Ein weiterer Replikationsprozeß produziert nur noch geschmacklosen Schleim. Nahrungs-Replikatoren bedecken nur ein Feld Ihrer Kolonie.

EISEN- UND ENDURIUM-PRODUKTION**BERGWERK****Baukosten:** 100 Credits**Benötigte Ressourcen:** 100 Arbeitseinheiten, 50 Holz**Benötigte Technologie:** Keine**Gebäudegröße:** Vier Felder**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 5**Welche Ressourcen werden produziert:** Eisen und Endurium

Mit einem Bergwerk werden die obersten fünfhundert Meter der Planetenoberfläche abgetragen und ein hübscher Haufen Steine gesprengt. Diese Steine werden nochmals zermahlen und in eine Trommel verbracht, in der sich Erz und Gestein trennen lassen. Erzpartikel bleiben an den Wänden der Trommel kleben, während Sedimentgestein sich in deren Mitte sammelt. Dieses Restgestein wird nach einem Trenndurchgang ausgeblasen und die Trommel erneut gefüllt. Sobald die Technologie der Endurium-Förderung entwickelt wurde, werden diese Trommeln mit speziellen Elektromagneten ausgestattet, die in der Lage sind, Endurium-Partikel anzuziehen.

MANTELBOHRER

Baukosten: 200 Credits

Benötigte Ressourcen: 200 Arbeitseinheiten, 50 Holz, 10 Metall

Benötigte Technologie: Molekularverschmelzung

Gebäudegröße: Ein Feld

Kosten pro Zug: 5 Energie

Wie viele Kolonisten können darin arbeiten: 4

Welche Ressourcen werden produziert: Eisen und Endurium



Mantelbohrer dringen in die Kruste des Planeten ein und graben sich bis zur obersten Schicht geschmolzenen Gesteins, das der Bohrer in seinem speziell dafür konstruierten hohlen Kern aufnimmt. Durch die Technik der Molekularverschmelzung werden jedoch nur bestimmte geschmolzene Gesteinspartikel angezogen. Durch die speziell behandelte Oberfläche werden zunächst nur Eisenpartikel angezogen, später können Endurium-Magnete nachgerüstet werden. Die so gewonnenen Metalle sind (sobald abgekühlt) so rein, daß die Eisen- und Endurium-Produktion Ihrer Kolonie stark gesteigert wird.

SUBRAUM-MAGNET

Baukosten: 300 Credits

Benötigte Ressourcen: 350 Arbeitseinheiten,
100 Holz, 50 Metall, 15 elektronische Teile

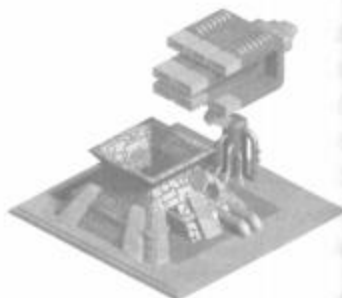
Benötigte Technologie: Subraum-Scanner

Gebäudegröße: Ein Feld

Kosten pro Zug: 10 Energie

Wie viele Kolonisten können darin arbeiten: 3

Welche Ressourcen werden produziert: Eisen und Endurium



Wird ein Subraum-Scanner zur Metallgewinnung verwendet, ist die Ausbeute deutlich größer als bei der Anwendung des einfacheren Mantelbohrers. Dieser Scanner-Magnet sammelt ausgewählte Moleküle aus dem Subraum ein. Sobald sie eingefangen sind, werden sie in Energie umgewandelt. Durch eine spezielle Drehvorrichtung werden diese Elemente in eine spezielle Kammer geleitet, wo das Metall wieder zu Materie wird. In dieser Kammer dreht sich eine Anordnung von Magneten um das Material, zieht die zu materialisierenden Partikel und verdichtet sie zu Erzkumpen. Sobald der Endurium-Bergbau entwickelt wurde, kann diese Einrichtung umgestellt werden und auch Endurium sammeln.

ENERGIE- UND ANTIMATERIE-PRODUKTION

KERNKRAFTWERK

Baukosten: 100 Credits

Benötigte Ressourcen: 50 Arbeitseinheiten, 25 Metall

Benötigte Technologie: Keine

Gebäudegröße: Ein Feld

Wie viele Kolonisten können darin arbeiten: 5

Welche Ressourcen werden produziert:

Energie und Antimaterie-Behälter



Bei Ihrer Landung sind Sie mit haltbarem Schutzmaterial gegen Radioaktivität ausgestattet und können so gleich die ersten Kernkraftwerke bauen. Diese Gebäude verfügen über Spaltreaktoren, in denen Moleküle in ihre radioaktiven Bestandteile zerlegt werden, wobei große Mengen Energie frei werden. Kernkraftwerke können auch mit Antimaterie-Feldern ausgestattet werden, wodurch in den Kraftwerken Antimaterie produziert werden kann. Sümpfe sind für Kernkraftwerke ein idealer Standort, da die Kohlenwasserstoffe, die es in Sümpfen reichlich gibt, den Betrieb des Kraftwerkes unterstützen.

FUSIONS-KRAFTWERK

Baukosten: 200 Credits

Benötigte Ressourcen: 150 Arbeitseinheiten, 200 Metall

Benötigte Technologie: Kernfusion

Gebäudegröße: Ein Feld

Wie viele Kolonisten können darin arbeiten: 3

Welche Ressourcen werden produziert:

Energie und Antimaterie-Behälter



Dieses ausgezeichnete Kraftwerk gleicht fast einen Perpetuum Mobile. Fusionsreaktoren produzieren Energie in zwei Phasen: Der Fusions- und der Spaltungsphase. Während der Fusion werden Deuterium-Elemente zu Helium verschmolzen. Die entstehende Energie wird in eine Turbine geleitet, die Elektrizität erzeugt. Danach folgt die Spaltphase, bei der die erzeugten Heliumatome wieder gespalten werden und erneut Energie produzieren. Einem Fusionskern muß nur äußerst wenig Deuterium zugeführt werden, da das Material wiederverwendet wird. Während der Fusionsphase verliert das Brennmaterial 0.0000012 Prozent und während des Spaltvorgangs nur 0.0000034 Prozent seiner Masse.

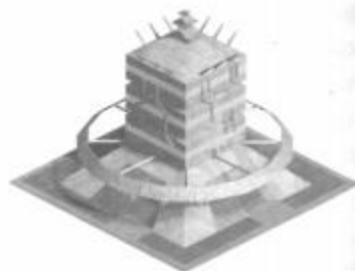
Fusionskraftwerke können mit Antimaterie-Feldern ausgestattet werden, wodurch Sie Antimaterie-Behälter herstellen können.

ANTIMATERIE-KRAFTWERK**Baukosten:** 400 Credits**Benötigte Ressourcen:** 250 Arbeitseinheiten,
25 Energie, 20 elektronische Bauteile**Benötigte Technologie:** Antimaterie-Verarbeitung**Gebäudegröße:** Ein Feld**Kosten pro Zug:** Keine**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 2**Welche Ressourcen werden produziert:**

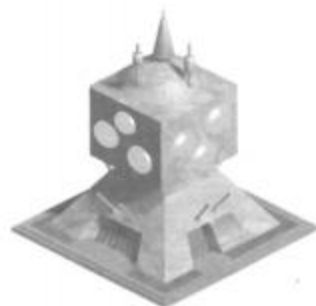
Energie und Antimaterie-Behälter



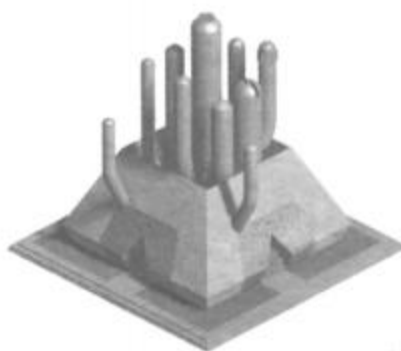
Speziell dafür gebaut, Antimaterie-Felder zu nutzen, produzieren diese Installationen sowohl konventionelle Energie als auch Antimaterie. Die Hauptkuppel dieser Einrichtung ist darauf ausgelegt, daß in ihrem Inneren ein riesiger Materieriß erzeugt wird. Die Wände dieser Kuppel werden von Antimaterie-Schutzfeldern bedeckt, die sich dann um den Materieriß herum zusammenziehen. Währenddessen reagiert die Antimaterie mit der umgebenden Luft und erzeugt große Mengen von Energie. Als Zweitnutzen sozusagen kann Antimaterie auch dazu benutzt werden, konventionelle Energie zu erzeugen. Das Antimaterie-Kraftwerk wird dadurch zum bestmöglichen Energieproduzenten für Ihre Kolonie.

HERSTELLUNG ELEKTRONISCHER BAUTEILE UND TECHNOLOGIE-ENTWICKLUNG**UNIVERSITÄT****Baukosten:** 100 Credits**Benötigte Ressourcen:** 100 Arbeitseinheiten, 25 Metall**Benötigte Technologie:** Keine**Gebäudegröße:** Vier Felder**Kosten pro Zug:** 10 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 4**Welche Ressourcen werden produziert:** Elektronik**Spezielle Fähigkeiten:** Erforscht Technologien

Nach der Landung haben Sie nur einige wenige Wissenschaftler unter Ihren Kolonisten. Diese sind zwar auf ihren Gebieten sehr versiert, aber eben leider nur eine kleine Gruppe, die andere Kolonisten ausbilden muß. Sobald eine Universität erbaut wurde, können Sie damit beginnen, Forschung zu treiben. Je mehr Kolonisten Sie als Arbeitsplatz die Universität zuweisen, desto schneller lernen sie und können damit angefangen, neue Technologien zu erforschen. Sobald Ihre Kolonisten die Elektronik entdeckt haben, können Sie in den Universitäten auch elektronische Bauteile produzieren lassen.

TECH-LABOR**Baukosten:** 200 Credits**Benötigte Ressourcen:** 200 Arbeitseinheiten,
5 elektronische Bauteile, 100 Metall**Benötigte Technologien:** Chaos-Computer**Gebäudegröße:** Vier Felder**Kosten pro Zug:** 20 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 4**Welche Ressourcen werden produziert:** Elektronik**Spezielle Fähigkeiten:** Erforscht Technologien

Nach der Entwicklung von Chaos-Computern können Sie diese High-Tech-Laboratorien bauen. Die Forschung kommt in Universitäten oft nur schleppend voran, da immer auch noch Lehrbetrieb und Training stattfinden. Jetzt, da genügend voll ausgebildete Wissenschaftler zur Verfügung stehen, können Sie mit dem Tech-Labor auf verschiedenen Gebieten forschen. Diese Einrichtungen beschleunigen die Forschung außerordentlich. Alle Abteilungen haben direkten Zugang zu einem Chaos-Computer, mit dem die verschiedenen Experimente durchgeführt werden können. Auch die Produktion elektronischer Teile geht in einem Tech-Labor weit schneller vonstatten.

KOLLEKTIVES TECHNOLOGIE-LABOR**Baukosten:** 300 Credits**Benötigte Ressourcen:** 300 Arbeitseinheiten,
250 Metall, 25 Energie, 25 elektronische Bauteile**Benötigte Technologien:** Cortex-Scanner**Gebäudegröße:** Ein Feld**Kosten pro Zug:** 40 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 3**Welche Ressourcen werden produziert:** Elektronik**Spezielle Fähigkeiten:** Erforscht Technologien

Der Cortex-Scanner verbindet die Gehirne Ihrer Wissenschaftler mittels eines schnellen 64 Terrabaud Gedankenmodems. Kollektive Tech-Labors sind speziell darauf ausgelegt, solche Verbindungen zu organisieren und zu managen. Die einzelnen Wissenschaftler werden in kleine übereinander gestapelte Würfel gelegt, von denen jeder einen Computer enthält. Neurale Implantate sind direkt mit den Gehirnen der Gelehrten verbunden, und diese Implantate wiederum sind an ein Computernetzwerk angeschlossen, dessen Kernstück ein großer Chaos-Computer ist. Die Wissenschaftler können nun Daten untereinander verschicken, Gedanken und Ideen auf die effektivste in der gesamten Galaxis bekannte Art und Weise miteinander teilen. Der Prozeß ist sehr anstrengend, und viele Wissenschaftler sind schon nach wenigen Stunde völlig erschöpft. Trotzdem gefällt ihnen diese entspannte und vor allem schnelle Art der Herstellung elektronischer Teile.

KUNSTOBJEKTE UND KULTURELLE EINRICHTUNGEN

KULTURZENTREN

Baukosten: 50 Credits

Benötigte Ressourcen: 100 Arbeitseinheiten, 25 Holz

Benötigte Technologie: Keine

Gebäudegröße: Ein Feld

Wie viele Kolonisten können darin arbeiten: 5

Spezielle Fähigkeiten: In dieser Einrichtung wird Kultur geschaffen



Diese Einrichtungen sind Orte, an denen erschöpfte Kolonisten, vom Streß auf dem wilden Planeten Gallius IV zu leben, abschalten und sich erholen können. Kulturzentren heben die Moral, indem sie Kultur 'erzeugen'. Jeder Kultur-Punkt wiegt einen Punkt schlechter Moral auf. Je mehr Kolonisten mit der Produktion von Kultur beschäftigt sind, desto glücklicher wird Ihr Territorium sein.

Jede Rasse empfindet etwas anderes unterhaltsam. Menschen mögen die uralten Science-fiction-Kinematographien. Die ChCh-t lieben aufregende Stachelboxkämpfe. Die Uva Mosk sind große Anhänger des Theaters, eine der beliebtesten Kulturveranstaltungen ist die Kreisch-Oper. Die Kulturzentren der Maug wiederum bestehen aus High-Tech-Spielwiesen voller vernetzter elektronischer Spielautomaten. Das populärste Maug-Spiel versetzt mehrere Spieler in eine virtuelle 3D-Welt, die mit bizarren Waffen vollgestopft ist, und in der die Spieler herumrennen und versuchen müssen, sich gegenseitig außer Gefecht zu setzen. Die Tarth verwandeln ihre Kulturzentren in riesige „Angeber“-Einrichtungen, in denen sie voreinander prahlen und sich zu den verschiedensten Kraftproben herausfordern. Sehr beliebt ist dabei, sich gegenseitig Felsen auf die Köpfe zu hauen. Re'Lu-Kulturzentren sind vergleichsweise ruhige Orte, an denen Re'Lu'iten und Lu'iten sich gleichermaßen bei telepathischen Meditation entspannen. Die Cyth nehmen an seltsamen Gruppenspielen teil, deren Details wir hier lieber nicht erörtern wollen.

MUSEEN

Baukosten: 100 Credits

Benötigte Ressourcen: 200 Arbeitseinheiten,
10 Energie, 25 Holz, 25 Metall

Benötigte Technologie: Keine

Gebäudegröße: Ein Feld

Wie viele Kolonisten können darin arbeiten: 3

Spezielle Fähigkeiten: In dieser Einrichtung wird Kultur geschaffen



Kolonisten durchwandert mit Vorliebe die Gänge von Museen und erfreuen sich an den vergangenen und gegenwärtigen Triumphen ihres Volkes. Museen stärken den Patriotismus unter Ihren Siedlern und lassen ihre Handlungen und Entscheidungen in einem positiven Licht erscheinen. Sie werden hier als jemand dargestellt, der für die Gemeinschaft Gutes getan hat, selbst wenn ihre Aktionen nicht immer ganz ehrlich waren. Museen haben eine noch größere kulturelle Wirkung als Kulturzentren.

KUNSTKOMPLEX**Baukosten:** 200 Credits**Benötigte Ressourcen:** 200 Arbeitseinheiten,
15 Energie, 15 Holz, 25 Metall**Benötigte Technologie:** Keine**Gebäudegröße:** Ein Feld**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 4**Welche Ressourcen werden produziert:** Kunstobjekte

Das harte Tagewerk in einer im Aufbau befindlichen Kolonie beschert den Kolonisten viel Streß. Das trifft besonders für die vielen Kolonisten zu, die eigentlich kreativ veranlagt sind, aber nun eine wissenschaftliche oder eine Aufgabe in der Landwirtschaft erfüllen müssen. Kunstkomplexe geben diesen Kolonisten die Möglichkeit, sich auszudrücken, indem sie Kunstobjekte gestalten. Es ist zwar nicht sicher, ob bei den Arbeiten Ihrer Kolonisten auch wirklich echte Kunstwerke entstehen, aber je länger sie sich damit beschäftigen, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit. Jedes zustandegekommene Kunstobjekt erhöht die Moral um zwei Punkte. Zudem können Sie Kunstobjekte auch auf dem Schwarzmarkt an andere Kolonien verkaufen, denn für Kunst werden hier enorm hohe Preise erzielt.

STAHL- UND TRIIDIUM-VERARBEITUNG; INFANTERIE- UND ARTILLERIE-PRODUKTION**FABRIK****Baukosten:** 100 Credits**Benötigte Ressourcen:** 100 Arbeitseinheiten, 50 Metall**Benötigte Technologie:** keine**Gebäudegröße:** Vier Felder**Kosten pro Zug:** 2 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 8**Welche Ressourcen werden produziert:** Stahl und Triidium**Produzierte Einheiten:** Infanterie- und Artillerie-Einheiten**Spezielle Fähigkeiten:** Diese Einrichtung bringt Geld durch Handel

Fabriken sind für Ihre Kolonie essentielle Einrichtungen. Hier können Sie Stahl und Triidium herstellen, militärische Einheiten zusammensetzen, sie generieren lassen und zudem durch Handel auch noch Profit erzielen. Anfänglich werden militärische Einheiten in Fabriken nur aus Eisen und Endurium zusammengebaut. Nach der Erforschung der Metallurgie kann auch Stahl hergestellt werden. Das selbe gilt für Triidium, für dessen Herstellung das Wissen um die Triidiumverarbeitung bekannt sein muß. Außerdem werden viele Ressourcen in Fabriken veredelt bzw. verarbeitet, die in den Handel gelangen und so für Ihre Kolonie zusätzliches Einkommen erzielen. Im übrigen müssen alle Infanterie- und Artillerieeinheiten in Fabriken ausgestattet werden.

AUTOMATISIERTE FABRIK**Baukosten:** 250 Credits**Benötigte Ressourcen:** 150 Arbeitseinheiten, 100 Metall**Benötigte Technologie:** Automatisierung**Gebäudegröße:** Ein Feld**Kosten pro Zug:** 5 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 6**Welche Ressourcen werden produziert:** Stahl und Triidium**Produzierte Einheiten:** Infanterie- und Artillerie-Einheiten**Spezielle Fähigkeiten:** Diese Einrichtung bringt Geld durch Handel

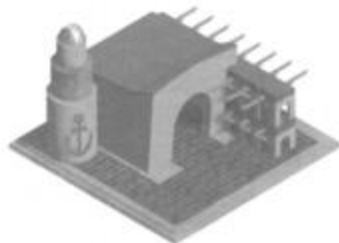
Wenn Ihre Kolonisten ihre erste normale Fabrik gebaut haben, ist diese nur mit einfachen Förderbändern ausgestattet, die regelmäßig den Geist aufgeben. Zwar funktioniert dieses System trotzdem einigermaßen, ist aber nicht besonders effizient. Sobald Ihre Wissenschaftler die Automatisierung erforscht haben, können Fabriken umgebaut und mit den neuesten automatisierten Produktionscomputern ausgestattet werden. Diese entdecken Staus auf den Förderbändern, bevor sie zu einem Problem werden können, und beseitigen automatisch die Ursachen. Dadurch wird die Produktion militärischer Einheiten erheblich beschleunigt, und auch das Einkommen aus dem Handel steigt.

ROBOT-FABRIK**Baukosten:** 500 Credits**Benötigte Ressourcen:** 200 Arbeitseinheiten, 200 Metall, 25 Energie, 20 elektronische Teile**Benötigte Technologie:** Künstliche Intelligenz**Gebäudegröße:** Ein Feld**Kosten pro Zug:** 10 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 4**Welche Ressourcen werden produziert:** Stahl und Triidium**Produzierte Einheiten:** Infanterie- und Artillerie-Einheiten**Spezielle Fähigkeiten:** Diese Einrichtung bringt Geld durch Handel

In diesen Fabriken übernehmen einfache Roboter die alltäglichen Arbeiten. Zudem werden Panzer mit größerer Perfektion zusammengeschweißt. Die einzelnen Schweißnähte weisen zueinander maximale Abweichungen von 0,00023 Prozent auf. Die Produktion erreicht ungeahnte Kontinuität, da die Roboter keine Pausen benötigen. Mit Infrarot-Sensoren tasten die Roboter alle produzierten Gewehre und Geschützunterbauten ab. Was nicht zufriedenstellend zusammengebaut wurde, wird unmittelbar wieder in den Produktionsprozeß zurückgeführt und eingeschmolzen. Robot-Fabriken produzieren im Vergleich zu automatisierten Fabriken erheblich mehr Stahl, Triidium und Einheiten. Auch das Handelsvolumen und damit das daraus erlöste Einkommen steigt.

Replikator-Station**Baukosten:** 750 Credits**Benötigte Ressourcen:** 250 Arbeitseinheiten, 50 Energie, 50 elektronische Bauteile, 500 Metall**Benötigte Technologie:** Metall-Replikation**Gebäudegröße:** Ein Feld**Kosten pro Zug:** 25 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 3**Welche Ressourcen werden produziert:** Stahl und Triidium**Produzierte Einheiten:** Infanterie- und Artillerie-Einheiten**Spezielle Fähigkeiten:** Diese Einrichtung bringt Geld durch Handel

Sobald Sie das Wissen um die Metall-Replikation erforscht haben, können Sie diese unglaublich schnell arbeitenden Fabriken erbauen. Durch die Kombination von Robotik, Automatisierung und Replikations-Technologie werden hier Produktionsraten erzielt, die selbst Robot-Fabriken mickrig aussehen lassen. Jede in dieser Fabrik produzierte Legierung wird sogleich durch einen Metall-Replikator geschickt. Diese Geräte sind den Nahrungsmittel-Replikatoren ziemlich ähnlich, nur wird hier eben Metall repliziert. Die so rapide angewachsene Versorgung mit Metall als Rohstoff wird von Robotern sogleich in den Produktionsablauf eingespeist. So werden Gewehre, Infanterie-Schilde und Geschützbasen sehr schnell hergestellt. Diese Einrichtung ist die am weitesten fortgeschrittene Produktionsstätte, die außerdem noch sehr viel zusätzliches Geld durch Handel bringt.

SCHIFFS-PRODUKTION**WERFT****Baukosten:** 150 Credits**Benötigte Ressourcen:** 150 Arbeitseinheiten, 75 Eisen**Benötigte Technologien:** Keine**Gebäudegröße:** Ein Feld**Kosten pro Zug:** 2 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 8**Produzierte Einheiten:** Schiffe**Spezielle Fähigkeiten:** Diese Einrichtung generiert die höchsten Handelseinkommen

Werften sind außerordentlich wichtige Einrichtungen, die jedoch nur in Küstengebieten erbaut werden können. Ihre Kolonisten kommen von allen Teilen der Küste her, um das zu verkaufen, was sie in den wilden Regionen gefunden haben. Dadurch boomt der Handel in Ihren Häfen. Die entsprechenden Technologien vorausgesetzt, können Sie hier auch High-Tech-Transporter und Schlachtschiffe bauen. Sich auf die Meere von Gallius IV hinauszuwagen, kann eine gefährliche Angelegenheit sein, denn gerücheweise gibt es ein oder gar mehrere Meeresungeheuer, die in den Gewässern des Planeten ihre Unwesen treiben. Da Gallius IV immer noch nicht gänzlich erforscht wurde, könnte dieses Untier sowohl Realität als auch Phantasie sein. Falls Sie Meldungen über Sichtungen dieses Ungeheuers erhalten, sollten Sie diese auf jeden Fall ernst nehmen.

HYDROPORT**Baukosten:** 250 Credits**Benötigte Ressourcen:** 250 Arbeitseinheiten, 250 Metall,
20 Energie, 10 elektronische Bauteile**Benötigte Technologien:** Schockwellen-Projektoren**Gebäudegröße:** Ein Feld**Kosten pro Zug:** 5 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 6**Produzierte Einheiten:** Schiffe**Spezielle Fähigkeiten:** Diese Einrichtung bringt Geld durch Handel

Hydroports wurden für die schnelle Herstellung von Schiffen entworfen. Um einen Hydroport zu bauen, werden Schockwellen-Projektoren benötigt, da eine Menge des Know-hows, das bei diesen Maschinen zum Einsatz kommt, auch für den Bau des Hydroports benötigt wird. Die Besonderheit dieser Anlage besteht darin, daß jeder Quadratzentimeter optimal genutzt wird und sogar die Decken der Hallen mit Produktionswerkzeugen vollgestopft sind. Nieten und andere Befestigungseinheiten werden in speziell versiegelten Antischwerkraft-Prozessoren gefertigt, die total auf dem Kopf stehend aufgehängt sind.

FLUGZEUG-PRODUKTION**FLUGHAFEN****Baukosten:** 150 Credits**Benötigte Ressourcen:** 300 Arbeitseinheiten, 100 Metall**Benötigte Technologie:** Keine**Gebäudegröße:** Vier Felder**Kosten pro Zug:** 5 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 8**Produzierte Einheiten:** Flugzeuge**Spezielle Fähigkeiten:** Diese Einrichtung bringt Geld durch Handel.

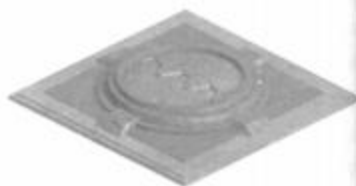
Auf Flughäfen werden alle Ihre Flugzeuge gefertigt, und Sie erhalten zudem Einnahmen aus dem Handel. Mit dem Bau des ersten Flughafens können Sie sofort den Turbo-Jäger bauen. Sobald Sternflammen-Bomben und Tarnkappen-Technologien entwickelt wurden, können Sie auch den Sternflammen-Bomber sowie den Supernova-Spionagejet bauen. Außerdem haben Sie unter Ihren Kolonisten ein paar erfahrene Piloten, die kleine Transportflugzeuge steuern und Ihnen so große zusätzliche Einkünfte durch Handel bescheren.

Militärflughafen**Baukosten:** 300 Credits**Benötigte Ressourcen:** 500 Arbeitseinheiten, 300 Metall, 20 Energie, 25 elektronische Bauteile**Benötigte Technologien:** Neutronen-Treibstoff**Gebäudegröße:** Vier Felder**Kosten pro Zug:** 10 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 6**Produzierte Einheiten:** Flugzeuge**Spezielle Fähigkeiten:** Diese Einrichtung bringt Geld durch Handel

Sobald Sie einen Militärflughafen gebaut haben, kann die Produktion von Kriegsflugzeugen richtig beginnen. Diese Einrichtungen sind für die Produktion von Spionageflugzeugen und Bombern vorbereitet und können diese weit schneller herstellen als ein einfacher Flughafen. In speziellen Formen wird der Rumpf der Flugzeuge gegossen. Sobald die Form geöffnet wurde, beginnen mobile Roboter, im Inneren des Rumpfs die nötigen elektronischen Bauteile einzurichten. Für diese High-Tech-Produktion sind viele Bauteile und Dienstleistungen nötig, die nebenbei auch noch Umsatz durch Handel produzieren. Die Fundamente eines Militärflughafens sind mit speziellen Tanks ausgestattet, in denen große Mengen Neutronen-Treibstoffs gelagert werden können. Dadurch erweitert sich der Aktionsradius Ihrer Flugzeuge und sie können ein zusätzliches Feld überfliegen.

MARSCHFLUGKÖRPER-PRODUKTION**RAKETENBASIS****Baukosten:** 100 Credits**Benötigte Ressourcen:** 100 Arbeitseinheiten, 50 Metall**Benötigte Technologie:** Raketentechnik**Gebäudegröße:** Ein Feld**Kosten pro Zug:** 2 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 4**Produzierte Einheiten:** Marschflugkörper

Sobald Ihre Wissenschaftler die Raketentechnik erforscht haben, ist der Bau einer Raketenbasis möglich. Diese Einrichtung verfügt über das nötige Know-how, um den Schrapnell-Marschflugkörper zu bauen. Je nach dem wie weit Ihre Technologie fortgeschritten ist, können Sie auch Bodenbrecher- und Supernova-Marschflugkörper bauen, die sich hervorragend dazu eignen, die Verteidigungslinien eines Gegners zu zermürben, bevor Ihre Hauptmacht losschlägt.

ANTI-KOLONIE-ANGRIFFSSILO**Baukosten:** 250 Credits**Benötigte Ressourcen:** 200 Arbeitseinheiten,
150 Metall, 25 Energie, 10 elektronische Bauteile**Benötigte Technologie:** Orbitales Überwachungssystem**Gebäudegröße:** Ein Feld**Kosten pro Zug:** 15 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 2**Produzierte Einheiten:** Marschflugkörper-Einheiten**Spezielle Fähigkeiten:** Sie sehen größere Teile der Planetenoberfläche

Sobald Sie über ein orbitales Überwachungssystem verfügen, kann der Anti-Kolonie-Angriffssilo gebaut werden. Diese Einrichtung beschleunigt die Produktion von Marschflugkörpern ungemein. Die Raketensilos dieser Anlage sind doppelt so tief wie die anderer Anlagen und geben Ihren Kolonisten so den benötigten Platz, Marschflugkörper zu bauen und diese auf die passenden Trägerraketen zu montieren. Schaffen Sie es, genügend Marschflugkörper herzustellen und einzusetzen, wird von der Kolonie, gegen die Sie Ihr Arsenal einsetzen, nicht viel übrig bleiben. Daher auch der Name.

VERTEIDIGUNGSANLAGEN**LASER-VERTEIDIGUNG****Baukosten:** 75 Credits**Benötigte Ressourcen:** 100 Arbeitseinheiten, 15 Metall**Benötigte Technologie:** Keine**Gebäudegröße:** Ein Feld**Kosten pro Zug:** Keine**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** Keine**Spezielle Fähigkeiten:** Schützt Ihre Kolonie

Diese feststehenden Geschütze sind automatisiert und funktionieren ohne Besatzung. Die Energieversorgung wird durch fünf Energiezellen gewährleistet. Während eine der Zellen gerade benutzt wird, lädt sich eine zweite Zelle wieder auf. Während eines Gefechts zieht das System aus den drei verbleibenden Zellen Reserveenergie. Auf Grund dieser durchdachten Betriebsweise geht diesen Anlagen nur selten die Energie aus. Die auf einer Drehlafette montierte Laserkanone entdeckt angreifende feindliche Truppen schnell. Diese Verteidigungsbefestigung hat in etwa die selbe Wirkung wie eine Laserkanone.

ENERGIE-VERTEIDIGUNG**Baukosten:** 100 Credits**Benötigte Ressourcen:** 150 Arbeitseinheiten, 50 Metall, 5 Energie**Benötigte Technologien:** Energie-Deflektoren**Gebäudegröße:** Ein Feld**Kosten pro Zug:** 5 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** Keine**Spezielle Fähigkeiten:** Schützt Ihre Kolonie

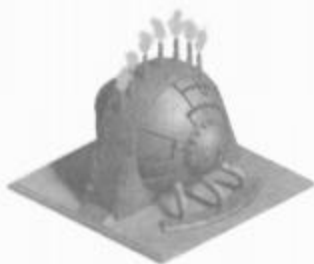
Sobald Ihre Kolonie in der Lage ist, Energie-Deflektoren zu bauen, können Sie die Energie-Verteidigungsstellungen errichten. Diese Deflektorschüsseln projizieren Energiestrahlen. Durch einen modernen Zielscanner richten sich die Strahlen genau auf die Ziele aus. Je mehr Energie-Deflektoren in Betrieb sind, desto stärker wird das Schutzfeld. Diese Anlagen schützen alle direkt neben ihnen stehenden Gebäude. Energie-Deflektoren sind in ihrer Wirkung Fusionskanonen ziemlich ebenbürtig.

**ANTIMATERIE-VERTEIDIGUNG****Baukosten:** 150 Credits**Benötigte Ressourcen:** 200 Arbeitseinheiten, 100 Metall, 10 Energie**Benötigte Technologie:** Antimaterie-Deflektoren**Gebäudegröße:** Ein Feld**Kosten pro Zug:** 10 Energie**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** Keine**Spezielle Fähigkeiten:** Schützt Ihre Kolonie

Diese Verteidigungsanlage projiziert Antimaterie-Partikelstrahlen vor eine große Abstrahleinrichtung. Herankommende Einheiten können in den meisten Fällen sehr leicht aufs Korn genommen werden. Diese Anlage ist die stärkste Verteidigungseinrichtung, die Sie für Ihre Kolonie bauen können. Ihre Wirkung läßt sich mit der Disruptorkanone vergleichen.

**KOLONIE-TRANSPORTWESEN****TREIBSTOFFLAGER****Baukosten:** 50 Credits**Benötigte Ressourcen:** 50 Arbeitseinheiten, 20 Energie, 25 Metall**Benötigte Technologie:** Keine**Gebäudegröße:** Ein Feld**Kosten pro Zug:** Keine**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** Keine

Spezielle Fähigkeiten: Erhöht die Reichweite von Flugzeugen und läßt Panzer und Infanterie pro Runde ein zusätzliches Feld ziehen



Treibstofflager verfügen über große Tanks für normalen und Neutronen-Treibstoff (letzteres allerdings erst, wenn Sie die Neutronen-Treibstofftechnologie erforscht haben). Werden Artillerie-Einheiten auf ein Feld gezogen, auf dem ein solches Lager steht, werden sie dort sofort aufgetankt und können sogleich ein weiteres Feld ziehen. Auch Infanterie-Einheiten können diese Gebäude nutzen, denn der müde Soldat findet hier eine gut ausgestattete Kantine, in der er bestens versorgt wird. Durch diese erholsame Pause wieder zu Kräften gekommen, hat Ihre Infanterie nun die Kraft, ein weiteres Feld zu marschieren. Es gibt in den Treibstofflagern auch kleine Landebahnen, auf denen auch der Supernova-Spionagejet starten und landen kann, jedoch können auch alle anderen Flugzeuge hier landen und auftanken. Flugzeuge, die ihren Zug in einem Feld mit einem Treibstofflager beenden, stürzen nicht ab.

STRABEN

Baukosten: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Benötigte Technologie: Keine

Wie viele Kolonisten können darin arbeiten: Keine

Spezielle Fähigkeiten: Ressourcen können transportiert werden



Kolonisten bauen Straßen, wenn sie sich in neuen Gebieten niederlassen. Diese Straßen sind eigentlich nichts anderes als grobe Pisten, die nur auf Pässen und in Sümpfen etwas besser befestigt sind. Gleichgültig, mit was für Schwierigkeiten Ihre Kolonie zu kämpfen hat - diese Straßen sind immer benutzbar. Alle Ressourcen, die über Straßen transportiert werden, kosten üblicherweise einige Credits. Gelegentlich kommt es vor, daß Hovertruck-Fahrer mit den Straßenbedingungen nicht zufrieden sind und streiken. Wenn das passiert, steigen Ihre Transportkosten deutlich an, bis der Streik wieder vorüber ist.

SCHWEBESTRABEN

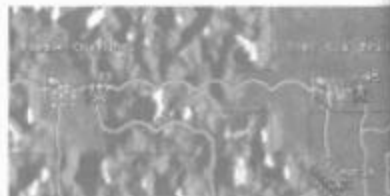
Baukosten: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Benötigte Technologie: Schwebestraßen

Wie viele Kolonisten können darin arbeiten: Keine

Spezielle Fähigkeiten: Reduziert die Transportkosten zwischen Territorien



Ihre Hovertrucks über unebene Sand- und Teerstraßen zu fahren, ist teuer. Da sind Schwebestraßen zwischen Ihren Siedlungsgebieten eine gute Investition. Es handelt sich dabei um erhöhte Straßen, die in ihrer Oberfläche über kleine Löcher verfügen, durch die Luft gepreßt wird. Dadurch wird die Schwebekraft der Lastwagen erhöht, der Transport erleichtert und dadurch die Kosten pro Transport um einen Credit reduziert. Sobald Sie eine große Kolonie haben, werden Sie diese Einsparung schätzen lernen.

TRANSPORTER**Baukosten:** Keine**Benötigte Ressourcen:** Keine**Benötigte Technologie:** Transporter**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** Keine**Spezielle Fähigkeiten:** Transportiert Ressourcen zwischen verschiedenen Gebieten. Alle Einheiten können ein zusätzliches Feld ziehen

Sobald die Transporter-Technologie erforscht ist, beginnen Ihre Kolonisten damit, große Transporterplattformen zu bauen. Die Plattformen haben die Größe eines kleinen Lagerhauses und können Ressourcen in ein anderes Gebiet Ihrer Kolonie transportieren. Transporter zerlegen totes Material in seine molekularen Bestandteile und senden diesen Molekularstrom über große Entfernungen zu einer Empfangsstation. Durch diese Einrichtung fallen keine Transportkosten mehr an, da sich Ihre Transporteure nicht mehr mit schlechten Straßen herumschlagen müssen. Zu einer Transporterplattform gehört auch ein spezieller Nachfülltank für bewegliche Einheiten, die dadurch auch über größere Distanzen betankt werden können: der Transporter-Treibstoff wird dematerialisiert und im Inneren des Tanks der beweglichen Einheit wieder materialisiert. Dadurch erhöht sich der Bewegungsradius aller militärischen Einheiten pro Zug um ein Feld.

STADTZENTREN**Baukosten:** 500 Credits**Benötigte Ressourcen:** 600 Arbeitseinheiten, 250 Metall, 50 Energie**Benötigte Technologie:** Keine**Gebäudegröße:** Vier Felder**Kosten pro Zug:** Keine**Wie viele Kolonisten können darin arbeiten:** 8**Produzierte Einheiten:** Kolonisierungseinheit, Scout, Kommandotruppen**Spezielle Fähigkeiten:** Produziert Einkommen durch Handel und generiert Kultur

Stadtzentren sind der Dreh- und Angelpunkte Ihrer Kolonie. Bauen Sie genügend dieser Gebäude, und die Welt Gallius IV gehört Ihnen. Da es in diesen Gebäuden auch Geschäfte und Läden gibt, erzielen Sie damit ein gewisses Einkommen durch Handel. Zudem werden die Handelsbeziehungen von hier aus reguliert und koordiniert, was dazu führt, daß Sie aus anderen Gebäuden, die ebenfalls Handel treiben und sich in der Reichweite eines Stadtzentrums befinden, das Doppelte erlösen. Als Kolonieführer werden Sie wahrscheinlich eine ganze Menge Ihrer Zeit in Stadtzentren verbringen, da Ihre Kolonisten hier die Chance haben, einmal mit Ihnen zu reden, was sich positiv auf die Moral auswirkt. Viele der Besucher kommen auch, um an einer Führung durch Ihr Kommandozentrum teilzunehmen und sich die vielen Preise und Hologrammurfunden anzusehen, die Sie dort ausstellen.

In Stadtzentren werden auch drei sehr wichtige Einheiten gefertigt. Die Kolonisiereinheiten sind im wesentlichen riesige Schwebelaster, durch die Kolonisten in andere Territorien gebracht werden, um dort Straßen und Wohnhäuser zu errichten. Ohne sie können keine neuen Territorien besiedelt werden. Scouts werden in Stadtzentren für ihre Aufträge instruiert und mit den neuesten Hyperwellen-Transmittern ausgestattet. Auch die Kommandeure Ihrer Kommandoeinheiten erhalten hier letzte Instruktionen und werden mit Feld-Computern ausgestattet.

MILITÄRISCHE EINHEITEN

KÄMPFE

Höchstwahrscheinlich werden Sie sich mit anderen Kolonien auch auf dem Schlachtfeld auseinandersetzen müssen. Die folgenden Informationen zeigen Ihnen, wie sich die Stärke Ihrer Truppen auf den Ausgang der Kämpfe auswirkt.

Wie eine Schlacht ausgelöst wird

Kämpfe können auf Gallius IV aus verschiedenen Gründen beginnen. Dringen Ihre Truppen auf ein Gebiet vor, das bereits eine andere Kolonie in Besitz genommen hat, werden Ihnen bewaffnete Verteidiger entgegentreten. Wenn gegnerische Truppen aneinander vorbeimarschieren, werden sie aufeinander feuern. Und wenn schließlich zwei oder mehrere Invasionsarmeen in eine andere Kolonie einmarschieren, dann werden zunächst alle Kämpfe zwischen den verschiedenen Angreifern ausgetragen, und der Gewinner kämpft dann unmittelbar gegen die Verteidiger.

Zielgenauigkeit und Erfahrung der Einheiten

Geländeformation, Reichweite der Waffen, Vorteile und Schwächen der einzelnen Spezies sowie die Erfahrung einer Truppe beeinflussen die Wahrscheinlichkeit, mit der ein Ziel getroffen wird. Besonders die Erfahrung hat einen großen Einfluß auf die Treffsicherheit einer Einheit. Bei ihrer Zusammenstellung hat eine Einheit zunächst den Status Grün und keinen Bonus für Zielgenauigkeit. Nach einigen Kämpfen wird die Einheit in den Veteranen-Status erhoben und erhält 100 Erfahrungspunkte. Ist die Einheit hartnäckig und langlebig genug, wird sie den Elite-Status erreichen, und damit 500 Erfahrungspunkte sammeln.

Kommandoeinheiten haben ebenfalls eine Wirkung auf die Zielgenauigkeit anderer Einheiten. Befinden sie sich auf einem Gebiet mit einer Kommandoeinheit, wird die Zielgenauigkeit um 20 % heraufgesetzt.

STATISTIKEN DER EINHEITEN

Für alle Einheiten gibt es gewisse Statistiken, die Ihnen aufzeigen, wie gut diese Truppen im Kampf sind. Hier folgt eine Erläuterung der einzelnen Punkte der Statistiken:

Typ: Es gibt drei Truppentypen - Boden-, See- und Lufteinheiten.

Bewegungspunkte: Jede Einheit hat eine vorgegebene Anzahl von Bewegungspunkten. Die Bewegung durch einfaches Territorium kostet nicht so viele Bewegungspunkte wie der Weg durch schwieriges Gelände. Der Marsch in Territorien, das Sie nicht kontrollieren, verbraucht alle Bewegungspunkte der Einheit. Einige Einheiten können mehr als nur ein Feld pro Zug durchqueren.

Angriff: Dieser Wert zeigt, wieviel Schaden verursacht wird, wenn die Einheit einen Gegner trifft.

Verteidigung: Jede Einheit kann eine bestimmte Menge Schaden verkraften. Dieser Wert zeigt, wie hoch dieser Schaden sein kann, bevor die Einheit zerstört wird. Sie können der Einheit befehlen, bei einer bestimmten Höhe des Schadenswerts den Rückzug anzutreten. Ein Beispiel: Eine Einheit hat vier Verteidigungspunkte, und der Wert für den Rückzug wurde auf 50 % gesetzt. Dann wird die Einheit den Rückzug antreten, sobald sie zwei Schadenspunkte erhalten hat. Einheiten, deren Rückzugswert auf 100 % steht, werden niemals fliehen. Einheiten mit 0 % treten den Rückzug an, sobald sich ein Gegner blicken läßt.

Geschwindigkeit: Dies zeigt an wie langsam oder schnell eine Einheit sich im Kampf bewegen kann. Marschflugkörper bewegen sich sehr schnell, Kolonisierungseinheiten hingegen sehr langsam.

Feuerintervall: Die für einen Nachladevorgang der Waffen benötigte Zeit wird hier in Runden pro Sekunde angezeigt. Je höher dieser Wert, umso öfter wird eine Einheit feuern können. Je niedriger der Wert, desto weniger schnell feuert sie.

Reichweite: Jede Einheit kann von ihrer Position aus eine bestimmte Anzahl von Feldern weit schießen.

DEFENSIV-EINHEITEN

MILIZ

Baukosten: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Benötigte Technologien: Keine

Typ: Bodeneinheit

Kosten pro Zug: Keine

Angriff: 2

Verteidigung: 2

Geschwindigkeit: sehr langsam

Feuerintervall: 1 Schuß/Sekunde

Reichweite: 1 Feld

Spezielle Fähigkeiten: keine



Alle Ihre Kolonisten sind mit kleinen Laserpistolen bewaffnet. Wenn Angreifer auf das Gebiet Ihrer Kolonie vordringen, werden Ihre Kolonisten ihr bestes geben und versuchen, diesen Angriff abzuwehren. Milizen können, wie alle anderen militärischen Einheiten auch, getötet werden. Jedes Miliz-Symbol steht für 100 Kolonisten. Es kann also passieren, daß nach einem Angriff viele Ihrer Kolonisten nicht mehr da sind.

VERTEIDIGUNGSEINRICHTUNGEN

LASER-VERTEIDIGUNG

Baukosten: 75 Credits

Benötigte Ressourcen: 100 Arbeitseinheiten, 15 Metall

Benötigte Technologie: Keine

Typ: Bodeninstallation

Bewegungspunkte: Keine

Kosten pro Zug: Keine

Angriff: 6

Verteidigung: 15

Feuerintervall: 0,5 Schuß/sek

Reichweite: 2,3 Felder

Spezielle Fähigkeiten: Keine



Diese feststehenden Geschütze sind automatisiert und funktionieren ohne Besatzung.

Die Energieversorgung wird durch fünf Energiezellen gewährleistet. Während eine der Zellen gerade benutzt wird, lädt sich eine zweite Zelle wieder auf. Während eines Gefechts zieht das System aus den drei verbleibenden Zellen Reserveenergie. Auf Grund dieser durchdachten Betriebsweise geht diesen Anlagen nur selten die Energie aus. Die auf einer Drehlafette montierte Laserkanone entdeckt angreifende feindliche Truppen schnell. Diese Verteidigungsbefestigung hat in etwa die selbe Wirkung wie eine Laserkanone.

ENERGIE-VERTEIDIGUNG

Baukosten: 100 Credits

Benötigte Ressourcen: 150 Arbeitseinheiten, 50 Metall, 5 Energie

Benötigte Technologie: Energie-Deflektoren

Typ: Bodeninstallation

Kosten pro Zug: 5 Energie

Angriff: 6

Verteidigung: 30

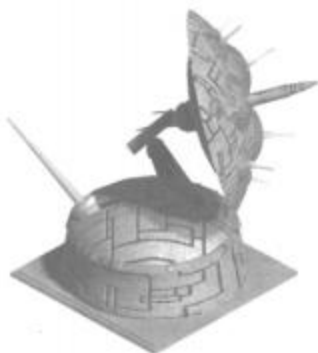
Feuerintervall: 0,67 Schuß/sek

Reichweite: 2,6 Felder

Spezielle Fähigkeiten: Keine



Sobald Ihre Kolonie in der Lage ist, Energie-Deflektoren zu bauen, können Sie die Energie-Verteidigungsstellungen errichten. Diese Deflektorschüsseln projizieren Energiestrahlen. Durch einen modernen Zielscanner richten sich die Strahlen genau auf die Ziele aus. Je mehr Energie-Deflektoren in Betrieb sind, desto stärker wird das Schutzfeld. Diese Anlagen schützen alle direkt neben ihnen stehenden Gebäude. Energie-Deflektoren sind in ihrer Wirkung Fusionskanonen ziemlich ebenbürtig.

ANTIMATERIE-VERTEIDIGUNG**Baukosten:** 150 Credits**Benötigte Ressourcen:** 200 Arbeitseinheiten, 100 Metall, 10 Energie**Benötigte Technologie:** Antimaterie-Deflektoren**Typ:** Bodeninstallation**Kosten pro Zug:** 10 Energie**Angriff:** 8**Verteidigung:** 45**Feuerintervall:** 0,75 Schuß/sek**Reichweite:** 3 Felder**Spezielle Fähigkeiten:** Keine

Diese Verteidigungsanlage projiziert Antimaterie-Partikelstrahlen vor eine große Abstrahleinrichtung. Herankommende Einheiten können in den meisten Fällen sehr leicht aufs Korn genommen werden. Diese Anlage ist die stärkste Verteidigungseinrichtung, die Sie für Ihre Kolonie bauen können. Ihre Wirkung läßt sich mit der Disruptorkanone vergleichen.

ANGRIFFSEINHEITEN**EINHEITEN IN STADTZENTREN****KOLONISIEREINHEITEN****Baukosten:** 50 Credits**Benötigte Ressourcen:** 5 Arbeitseinheiten, 10 Holz, 100 Kolonisten**Benötigte Technologie:** Keine**Typ:** Bodeneinheit**Bewegungspunkte:** 3**Kosten pro Zug:** Keine**Angriff:** 2**Verteidigung:** 4**Geschwindigkeit:** sehr gering**Feuerintervall:** 0,75 Schuß/sek**Reichweite:** 1 Feld**Spezielle Fähigkeiten:** Kolonisiert neue Territorien

Kolonisiereinheiten bestehen aus Schwebelaster-Konvois, mit denen Kolonisten in neue, ungezähmte Territorien gelangen. Jede Kolonisiereinheit ist mit den Nahrungsmitteln, Holz- und Metallvorräten ausgestattet, die zur Gründung einer neuen Kolonie nötig sind. Vor der Einheit fährt ein kleiner Straßenleger, der einen Weg baut, auf dem die Kolonisiereinheit in das neue Territorium vordringen kann. Sobald die Kolonisiereinheit eine neue Kolonie gegründet hat, verfügt dieses neue Territorium über einhundert Kolonisten und ein Wohnhaus. Alle Kolonisten sind mit Laserpistolen bewaffnet, und die Kolonisiereinheiten selbst sind leicht gepanzert. Im Falle eines Angriffes können sie sich mit ihren beschränkten Mitteln immerhin etwas verteidigen.

SCOUT**Baukosten:** 100 Credits**Benötigte Ressourcen:** 25 Arbeitseinheiten,

10 Metall, 1 elektronisches Bauteil

Benötigte Technologie: Elektronik**Typ:** Bodeneinheit**Bewegungspunkte:** 3**Kosten pro Zug:** Keine**Angriff:** 2**Verteidigung:** 5**Geschwindigkeit:** sehr gering**Feuerintervall:** 1 Schuß/sek**Reichweite:** 1 Feld**Spezielle Fähigkeiten:** Rassenspezifisch unterschiedlich

Im Kampf sind sie zwar eher schwach, aber Scouts sind trotzdem sehr wichtige Einheiten. Alle Scouts können sich über Grenzen schleichen und andere Kolonien ausspionieren. Dies geschieht, indem sie sich im Unterholz tarnen und eine Hyperwellen-Funkverbindung aufbauen. Um diese speziellen Spionage-Geräte bauen zu können, benötigen Sie elektronische Bauteile.

Scouts können auch Technologien stehlen, selbst wenn die Wahrscheinlichkeit, daß eine so schwierige Mission gelingt, relativ gering ist. Die feindlichen Labors müssen infiltriert werden, um die entsprechenden Daten aus deren Computern zu stehlen. Da fast alle Labors mit besonders aufwendigen Sicherungsanlagen ausgestattet sind, wird diese Aufgabe zusätzlich erschwert. Gelingt der Einsatz jedoch, erhalten Sie eine neue Technologie umsonst. **Maug-Scouts** haben ein besonders gut trainiertes technisches Auffassungsvermögen und sind daher wie geschaffen für diese Art Einsatz. Sie verstehen es, Alarmsysteme außer Gefecht zu setzen und sich durch vercodete Sicherheitssysteme zu hacken.

Maug-Scouts können auch feindliche Artillerie, Flugzeuge und Marschflugkörper sabotieren. Indem sie deren Computersysteme außer Gefecht setzen, bewirken sie, daß sich diese Einheiten selbst zerstören. Sie können auch die Startsysteme für Marschflugkörper neu programmieren und so dafür sorgen, daß die Raketen zwar ohne Probleme starten, aber im Flug drehen und das Gebiet, aus dem sie aufstiegen, als neues Ziel annehmen. Wenn die Scouts kein anderes Ziel für ihre Sabotageaktionen finden, verstecken sie kleine Sprengkörper in wichtigen Gebäuden einer feindlichen Kolonie und zerstören sie damit.

Re'Lu-Scouts untergraben die Moral. Sie schleichen sich über die Grenzen und installieren einen speziellen telepathischen Sender, der Gedankenwellen abstrahlt und so zum Teil die Kontrolle über die Kolonisten in dem betroffenen Gebiet übernimmt. Die Moral dieser Kolonisten sinkt sofort auf Null und führt ohne ersichtliche Gründe zu Rebellionen. Der Effekt breitet sich aus, sodaß die **Re'Lu-Scouts** bald den größeren Teil der Bevölkerung eines Gebietes subversiv beeinflussen haben.

ChCh-t-Scouts marschieren immer in großen Gruppen. Dadurch können sie bei Nacht in ein Gebäude eindringen und mit gestohlenen Ressourcen wieder verschwinden. Sie suchen sich dabei immer die Gebäude mit den meisten Reserven aus und stehlen alle Vorräte der am meisten vorhandenen Ressource.

Cyth-Scouts haben ein besonders gemeine Fähigkeit: Sie vergiften Land. Die Spione nehmen einen Teil ihres Spinnen-Fluids und vergiften damit die Wasserversorgung eines Gebietes. Zwar wird die Konzentration des Gifts dabei so stark verdünnt, daß es die Kolonisten selbst nicht vergiften kann, sie ist aber stark genug, um viele Pflanzen zu töten. Sind die Cyth-Scouts erfolgreich, werden die Nahrungsmittelvorräte des betreffenden Gebietes halbiert.

Tarth-Scouts sind ein Witz als Spione. Sie sind so groß und unförmig, daß sie sich vor gegnerischen Einheiten einfach nicht verstecken können (oft versuchen sie, sich als Felsen zu tarnen, aber meistens ohne Erfolg). Deshalb werden sie sehr oft erwischt. Hin und wieder wird auch ein Tarth-Spion einmal Erfolg haben, aber das ist extrem selten.

KOMMANDOTRUPPEN

Baukosten: 250 Credits

Benötigte Ressourcen: 25 Arbeitseinheiten, 5 Metall,
5 Elektronikteile

Benötigte Technologie: Elektronik

Typ: Bodeneinheit

Bewegungspunkte: 3

Kosten pro Zug: 1 Credit

Angriff: 2

Verteidigung: 5

Geschwindigkeit: superlangsam

Feuerintervall: 1 Schuß/sek

Reichweite: 1 Feld

Spezielle Fähigkeiten: rassenspezifisch



Die Ausrüstung Ihrer besten Militärführer mit Feld-Computern macht sie besonders effektiv. Diese Computer haben einen großen Display, über den sie mit allen ihren Bodeneinheiten auf dem Schlachtfeld verbunden sind. Sie können Angriffs- und Verteidigungseinheiten besser führen und erhöhen so die Treffergenauigkeit aller Einheiten in diesem Gebiet um 20%. Kommandotruppen als solche sind ziemlich schwach, da sich die Anführer nur selbst und mit Hilfe ihrer Adjutanten verteidigen können.

Cyth-Kommandoeinheiten können feindliche Einheiten mit dem Gedankenstrahl unterwandern. Sie senden einen Strahl neuraler Energie aus, der eine große Reichweite hat und viel Schaden anrichtet.

Re'Lu-Kommandoeinheiten haben starke telepathische Fähigkeiten. Sie können mental ganze Einheiten beeinflussen und sie zwingen, sich gegen ihre eigenen Kolonie zu wenden, also für die Re'Lu zu kämpfen. Falls die so übernommene Einheit den Kampf überlebt, wird sie zu einer Re'Lu-Einheit.

In der **Uva Mosk-Hierarchie** dürfen nur diejenigen zu Kommandoeinheiten aufsteigen, die den Schamanentanz tanzen können. Mit diesem Tanz können sie ein verborgenes Bonusfeld in dem Territorium finden, in dem sie sich gerade aufhalten.

FABRIKEINHEITEN

LASER-EINHEITEN

Baukosten: 35 Credits

Benötigte Ressourcen: 30 Arbeitseinheiten

Benötigte Technologien: Keine

Typ: Bodeneinheit

Bewegungspunkte: 3

Kosten pro Zug: Keine

Angriff: 2

Verteidigung: 5

Geschwindigkeit: langsam

Feuerintervall: 1 Schuß/sek

Reichweite: 1 Feld

Spezielle Fähigkeiten: Berserker (Menschen),

Spion (Uva Mosk), Moloch (Tarth)



Laser-Einheiten können ausgerüstet werden, sobald Sie eine Fabrik gebaut haben. Fabriken produzieren Laser-Gewehre, mit denen Laser-Einheiten ausgerüstet werden. Diese Laser-Gewehre sind besser als die von der Miliz benutzten Laser-Pistolen.

Menschliche Laser-Einheiten spritzen sich einen giftigen Adrenalinextrakt, der ihnen zusätzliche Kraft und Beweglichkeit verleiht. Sie kämpfen wie verrückt und können oft Kämpfe mit stärkeren Einheiten für sich entscheiden. Allerdings ist das Adrenalin oft tödlich. Soldaten, die nicht sterben, werden sehr krank, ihre Muskeln entwickeln sich zurück, und sie können nicht mehr kämpfen.

Tarth-Infanterie erlernt das Zerstören von Gebäuden als Kampfdisziplin, damit alle Infanterie-Einheiten der Tarth einen Moloch-Kampfbefehl haben. Damit stehen ihre Chancen sehr gut, in feindlichen Territorien mehrere Gebäude zu zerstören.

Durch ihre natürliche Gabe zur Tarnung können alle Laser-Einheiten der Uva Mosk in feindlichen Territorien spionieren. Soldaten, die auf einer erfolgreichen Spionagemission sind, bewegen sich problemlos durch feindliche Territorien und schicken ihre Erkenntnisse per Funk an den Großen Hortus.

SAM-TRUPPEN**Baukosten:** 60 Credits**Benötigte Ressourcen:** 50 Arbeitseinheiten, 10 Eisen, 5 Elektronikteile**Benötigte Technologie:** Boden-Luft-Raketen**Typ:** Bodeneinheit**Bewegungspunkte:** 3**Kosten pro Zug:** 1 Credit**Angriff:** 4**Verteidigung:** 12**Geschwindigkeit:** langsam**Feuerintervall:** 1 Schuß/sek**Reichweite:** 1 Feld**Spezielle Fähigkeiten:** Greift sowohl Luft- als auch Bodeneinheiten an.**Berserker (Menschen), Moloch (Tarth), Spion (Uva Mosk)**

SAM-Truppen sind eine einzigartige Infanterie, da sie sowohl Luft- als auch Bodenziele beschädigen können. SAM-Truppen feuern Raketen aus tragbaren Abschußgeräten ab. Diese Raketen haben ein besonderes Antriebssystem, das sowohl Raketen- als auch Flugzeugtreibstoff verwendet. Einmal gezündet, stoßen die Raketen zunächst einen Schub komprimierter Luft aus. Dieses Luftkissen hebt die Rakete zunächst zwanzig Meter über die Abschußposition, wodurch der Soldat, der die Rakete abfeuert, geschützt wird und nicht als Toastbrot endet. Ist diese Position erreicht, wird in den Triebwerken der Raketentreibstoff gezündet, der die Rakete ins Ziel bringt. Mit diesen Raketen kann jedes Flugzeug abgeschossen werden. Außerdem können sie Bodenziele angreifen und weisen dabei ziemlich durchschlagenden Erfolg auf.

Genau wie bei den Laser-Einheiten können menschliche SAM-Truppen den Berserker-Befehl erhalten, die Uva Mosk-SAMs können andere Kolonien ausspionieren, und die Tarth-SAMs können per Moloch-Befehl feindliche Gebäude niederwalzen.

KAMPFTRUPPEN**Baukosten:** 100 Credits**Benötigte Ressourcen:** 100 Arbeitseinheiten,
25 Eisen, 8 Elektronikteile**Benötigte Technologie:** Antimaterie Gewehr**Typ:** Bodeneinheit**Bewegungspunkte:** 3**Kosten pro Zug:** 2 Credits**Angriff:** 8**Verteidigung:** 24**Geschwindigkeit:** schnell**Feuerintervall:** 1 Schuß/sek**Reichweite:** 1,3 Felder**Spezielle Fähigkeiten:** Berserker (Menschen),
Spion (Uva Mosk), Moloch (Tarth)

Das Laser-Gewehr so umzubauen, daß es Antimaterie-Behälter verschießt, ist wahrlich nicht einfach. Sobald Ihre Wissenschaftler jedoch Antimaterie-Gewehre entwickelt haben, können Ihre Fabriken mit der Produktion dieser tödlichen Waffen beginnen. Das Gewehr entfesselt ein kleines Schutzfeld aus Antimaterie. Dieses Feld wird leicht zerstört, wenn es mit einem Gegenstand in Kontakt kommt. Antimaterie wird frei und verwandelt alle Materie in diesem Gebiet in Energie. Diese Soldaten können damit leicht Laser-Einheiten, SAM-Truppen und Laser-Panzer vernichten.

Genau wie bei den SAM-Truppen können menschliche Kampftruppen den Berserker-Befehl erhalten, die Uva Mosk-Kampftruppen können andere Kolonien ausspionieren, und die Tarth-Kampftruppen können per Moloch-Befehl feindliche Gebäude niederwalzen.

ANGRIFFSTRUPPEN**Baukosten:** 200 Credits**Benötigte Ressourcen:** 200 Arbeitseinheiten,
50 Metall, 10 Elektronikteile**Benötigte Technologie:** Angriffsrüstung**Typ:** Bodeneinheit**Bewegungspunkte:** 3**Kosten pro Zug:** 5 Credits**Angriff:** 12**Verteidigung:** 36**Geschwindigkeit:** hoch**Feuerintervall:** 2 Schuß/sek**Reichweite:** 1,3 Felder**Spezielle Fähigkeiten:** Berserker (Menschen),
Spion (Uva Mosk), Moloch (Tarth)

Elektronisch verstärkte Angriffsrüstungen schützen Ihre Truppen vor den meisten Laser- und Antimateriewaffen. Das verleiht ihnen unerhörte Verteidigungsstärke, da sie fast allen Widerstand lahmlegen können. Es ist schon ein grandioses Schauspiel, wenn die reflektierten Strahlen zwischen mehreren Soldaten hin und herspringen. Sobald Ihre Wissenschaftler die Angriffsrüstungstechnologie vervollkommen haben, kann dieser individuelle Verteidigungsschild in die Massenproduktion gehen. Damit erhalten Sie die härtesten Infanterieeinheiten, die auf einem Schlachtfeld zum Einsatz kommen.

Genau wie bei den Kampftruppen können menschliche Angriffstruppen den Berserker-Befehl erhalten, die Uva Mosk-Angriffstruppen können andere Kolonien ausspionieren, und die Tarth-Angriffstruppen können per Moloch-Befehl feindliche Gebäude niederwalzen.

LASER-KANONE

Baukosten: 75 Credits

Benötigte Ressourcen: 40 Arbeitseinheiten, 25 Metall

Benötigte Technologie: Keine

Typ: Bodeneinheit

Bewegungspunkte: 4

Kosten pro Zug: 1 Credit

Angriff: 4

Verteidigung: 10

Geschwindigkeit: gering

Feuerintervall: 1 Schuß/sek

Reichweite: 1,3 Felder

Spezielle Fähigkeiten: Keine



Laserpanzer bieten gute Offensiv- und Defensivabsicherung für Ihre Kolonie. Sobald Sie eine Fabrik errichtet haben, können Sie mit der Massenproduktion dieser Panzer beginnen, die mit überdimensionierten Versionen des Lasergewehrs ausgestattet sind. Laserstrahlen brennen sich leicht durch Metall, pflanzliche Substanzen und tierisches Gewebe. Sie sind auch im Einsatz gegen Lasertruppen sehr effektiv.

FUSIONSKANONE**Baukosten:** 100 Credits**Benötigte Ressourcen:** 100 Arbeitseinheiten, 50 Metall**Benötigte Technologie:** Fusionskanone**Typ:** Bodeneinheit**Bewegungspunkte:** 4**Kosten pro Zug:** 2 Credits**Angriff:** 8**Verteidigung:** 20**Geschwindigkeit:** langsam**Feuerintervall:** 2 Schuß/sek**Reichweite:** 1,3 Felder**Spezielle Fähigkeiten:** Keine

Diese mobilen Geschütze funktionieren mit einem kleinen Fusionsreaktor. Wird ein Schuß abgegeben, verschmelzen zwei Atome miteinander, wodurch große Mengen an Energie freiwerden. Diese Energie wird in einem Geschützrohr kanalisiert und als Energiestrahle abgegeben. Fusionsenergie ist weit stärker als ein Laser, so können diese Geschütze Laserkanonen, mit Laser bewaffnete Infanterieeinheiten und Panzer in dem betreffenden Gebiet einfach niedermähen. Auch gegen Laser-Verteidigungssysteme sind diese Geschütze sehr effektiv.

DISRUPTORKANONE**Baukosten:** 200 Credits**Benötigte Ressourcen:** 200 Arbeitseinheiten,
100 Metall, 5 Elektronikteile**Benötigte Technologie:** Disruptorkanone**Typ:** Bodeneinheit**Bewegungspunkte:** 4**Kosten pro Zug:** 5 Credits**Angriff:** 15**Verteidigung:** 40**Geschwindigkeit:** langsam**Feuerintervall:** 2 Schuß/sek**Reichweite:** 1,6 Felder**Spezielle Fähigkeiten:** Keine

Unglaublich viel wirkungsvoller als eine Fusionskanone, kann die Disruptorkanone ganze Gebäude im Handumdrehen pulverisieren. Ihre Wirkung zieht die Waffe aus einem Antimaterie-Feld, in dessen Inneren ein Fusionsstrahl erzeugt wird. Durch die Verschmelzung dieser beiden Energiestrahlen wird eine heftige Reaktion verursacht. Der Strahl schneidet durch Energie-Deflektoren, Laser- und Fusionskanonen.

HYPERKANONE**Baukosten:** 500 Credits**Benötigte Ressourcen:** 400 Arbeitseinheiten,
250 Metall, 10 Elektronikteile, 20 Antimaterie-Behälter**Benötigte Technologie:** Antimaterie-Strahl**Typ:** Bodeneinheit**Bewegungspunkte:** 4**Kosten pro Zug:** 10 Credits**Angriff:** 25**Verteidigung:** 100**Geschwindigkeit:** schnell**Feuerintervall:** 10 Schuß/sek**Reichweite:** 2 Felder**Spezielle Fähigkeiten:** Keine

Die Hyperkanone ist die schrecklichste Bodeneinheit der Galaxis. Die während der Quadra-Kriege von dieser Kanone hervorgerufenen Zerstörungen sind auf vielen Planeten noch immer nicht beseitigt. Antimateriestrahlen sind große Schutzfelder, die mit Antimaterie-Behältern gefüllt sind. Die Hyperkanone verschießt diese Strahlen über eine Reichweite, die von keiner anderen Kanone erreicht wird. Diese Einheiten sind die beste Wahl für einen Kolonieführer mit militärischen Neigungen - ein paar Hyperkanonen, und schon kommt dem Gegner zumindest der Gedanke, daß es vielleicht besser sei, abzuhaufen.

SCHIFFSEINHEITEN**SEETRANSPORTER****Baukosten:** 50 Credits**Benötigte Ressourcen:** 25 Arbeitseinheiten, 25 Metall**Benötigte Technologien:** Keine**Typ:** Marine-Einheit**Bewegungspunkte:** 4**Kosten pro Zug:** Keine**Angriff:** 5**Verteidigung:** 25**Geschwindigkeit:** langsam**Feuerintervall:** 1 Schuß/sek**Reichweite:** 1,3 Felder**Spezielle Fähigkeiten:** Transportiert Bodeneinheiten über Wasser

Seetransporter sind große Schiffe, die bis zu drei Bodeneinheiten tragen können. Diese Schiffe sind äußerst wichtig, wenn Sie einen Angriff auf eine Kolonie starten möchten, die auf einem anderen Kontinent liegt. Seetransporter verschiffen Kolonisierungseinheiten, Scouts, Kommandoeinheiten, Laser-Einheiten, SAM-Truppen, Kampftruppen, Laser-Panzer, Fusionskanonen, Disruptorkanonen und Hyperkanonen. Seetransporter besitzen nur schwache Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten. Wenn es auf dem Meer von feindlichen Schockwellen-Schlachtschiffen und -Trägern nur so wimmelt, sollten Sie Ihren Transportern vielleicht mit eigenen Schlachtschiffen beistehen.

SCHOCKWELLEN-SCHLACHTSCHIFF**Baukosten:** 150 Credits**Benötigte Ressourcen:** 75 Arbeitseinheiten, 100 Metall**Benötigte Technologie:** Schockwellen-Projektor**Typ:** Marine-Einheit**Bewegungspunkte:** 4**Kosten pro Zug:** 1 Credit**Angriff:** 10**Verteidigung:** 50**Geschwindigkeit:** schnell**Feuerintervall:** 1 Schuß/sek**Reichweite:** 2 Felder**Spezielle Fähigkeiten:** Keine

Schockwellen-Schlachtschiffe strahlen eine aggressive Sonarwelle aus, die feindliche Schiffe und Flugzeuge zerstört. Oft werden die Nieten aus den Schiffsrümpfen gerissen, sodaß riesige Löcher entstehen und die Schiffe sinken. Die Schockwelle löst auch die Flügel von Bombern auf. Es gibt keinen Schild, der die Vibrationen neutralisieren könnte, und die Waffe hatte eine große Reichweite. Mit den Schockwellen-Schlachtschiffen werden Schiffsstraßen gesäubert oder Seetransporter bewacht. Wenn Sie genügend dieser Riesen bauen, übernehmen sie die Herrschaft über die Ozeane und Meere auf Gallius IV. Schockwellen-Schlachtschiffe sind die am schwersten bewaffneten Schiffe, die Sie bauen können.

SCHOCKWELLEN-TRÄGER**Baukosten:** 350 Credits**Benötigte Ressourcen:** 300 Arbeitseinheiten, 200 Metall, 10 Antimaterie-Behälter**Benötigte Technologie:** Ionenwaffen**Typ:** Marine-Einheit**Bewegungspunkte:** 4**Kosten pro Zug:** 2 Credits**Angriff:** 6**Verteidigung:** 75**Geschwindigkeit:** schnell**Feuerintervall:** 10 Schuß/sek**Reichweite:** 1,6 Felder**Spezielle Fähigkeiten:** Kann Flugzeuge auftanken

Schockwellen-Träger tanken Flugzeuge wieder auf, so daß kein Flugzeug, das sich am Ende einer Rund in Reichweite eines Schockwellen-Trägers befindet, abstürzt. Sie vergrößern die Angriffsreichweite Ihrer Luftwaffe erheblich, wenn Sie Schockwellen-Träger und Flugzeuge gemeinsam bewegen. Diese riesigen Flugzeugträger sind nicht so schwer bewaffnet wie die Schockwellen-Schlachtschiffe, können aber unheimlich viel Beschädigungen einstecken, bevor sie sinken.

FLUGPLATZEINHEITEN

TURBO-JÄGER

Baukosten: 75 Credits

Benötigte Ressourcen: 25 Arbeitseinheiten, 50 Metall

Benötigte Technologien: Keine

Typ: Luft-Einheit

Bewegungspunkte: 2

Kosten pro Zug: 1 Credit

Angriff: 1

Verteidigung: 10

Geschwindigkeit: sehr schnell

Feuerintervall: 50 Schuß/sek

Reichweite: 1,3 Felder

Spezielle Fähigkeiten: Greift Boden-,
Marine- und Luft-Einheiten an



Turbo-Jäger sind mit Lasern bewaffnete Kampfflugzeuge, die Sie sofort nach Errichtung eines Flugplatzes bauen können. Mit ihren Laserstrahlen greifen sie Boden-, Marine- und Lufteinheiten an. Diese Fähigkeit verleiht ihnen Vorteile als Verteidigungskraft gegen feindliche Flugzeuge und als Angriffskraft gegen andere Kolonien. Turbo-Jäger können Verteidigungsinstallationen anfliegen und zerstören. Damit haben Ihre Bodentruppen dann freie Hand.

Turbo-Jäger unterliegen jedoch einigen Einschränkungen. Sie verbrauchen unheimlich viel Treibstoff. Falls sie sich am Ende einer Runde nicht in Reichweite eines Flugplatzes, Treibstofflagers oder Schockwellen-Trägers befinden, stürzen sie ab. Vergewissern Sie sich also, daß Ihre Kampfflieger immer in der Nähe einer Auftankstation sind, sonst verzieren sie Gallius IV mit kleinen Schrotthaufen.

Selbst wenn Sie alle Gegner in einem feindlichen Territorium pulverisieren, können sie es nicht übernehmen. Da Flugzeuge ohne Flughäfen nicht landen können, gehört das Territorium so lange hrem Gegner, bis Sie mit Ihren Bodentruppen einmarschiert sind.

Sternflammen-Bomber**Baukosten:** 100 Credits**Benötigte Ressourcen:** 75 Arbeitseinheiten,
100 Metall, 10 Elektronikteile**Benötigte Technologie:** Sternflammen-Bombe**Typ:** Luft-Einheit**Bewegungspunkte:** 3**Kosten pro Zug:** 2 Credits**Angriff:** 2**Verteidigung:** 15**Geschwindigkeit:** sehr schnell**Feuerintervall:** 50 Schuß/sek**Reichweite:** 1,6 Felder**Spezielle Fähigkeiten:** Greift Boden-, Marine- und Luft-Einheiten an

Sternflammen-Bomber sind mit riesigen Ladungen von Bomben mit Eigenantrieb bestückt. Schicken Sie sie im Vorfeld Ihrer Bodentruppen aus, das weicht die feindlichen Verteidigungslinien oft spürbar auf. Ihren Namen erhielten sie auf Grund des intensiven Lichts, das die Bomben bei der Zündung ausstrahlen, denn im Inneren tragen sie eine hochexplosive Mischung aus Wasserstoff und Phosphor-Stoffen. Sobald diese Bombe auf den Boden fliegt, zerbricht der Metallbehälter, in dem sich diese 'Zutaten' befinden, und sie kommen in Kontakt mit der Luft. Die daraus resultierende Explosion ist verheerend.

SUPERNOVA-SPIONAGEJET**Baukosten:** 250 Credits**Benötigte Ressourcen:** 125 Arbeitseinheiten, 250 Metall,
20 Elektronikteile, 10 Antimaterie-Behälter**Benötigte Technologie:** Tarnung**Typ:** Luft-Einheit**Bewegungspunkte:** 4**Kosten pro Zug:** 5 Credits**Angriff:** 4**Verteidigung:** 25**Geschwindigkeit:** sehr schnell**Feuerintervall:** 50 Schuß/sek**Reichweite:** 2 Felder**Spezielle Fähigkeiten:** Hat Spionageaufgaben

Der Supernova-Spyingjet ist ein getarntes Flugzeug. Ein Netz aus Lichtspiegelungen wird an bestimmten strategischen Stellen des Flugzeugs erzeugt. Die meisten Scanner können einen Spionagejet nicht entdecken, da die Scanner-Wellen um das Flugzeug herumgebogen werden. Das Gerät wird dahingehend getäuscht, als wäre das Flugzeug überhaupt nicht vorhanden. Solche Flugzeuge sind schwer auszumachen und können daher feindliche Gebiete ausspionieren.

Wenn Sie einen Spionagejet über ein feindliches Territorium schicken, erlaubt Ihnen dies möglicherweise einen Blick auf die Kolonieansicht dieses Gebiets. Diese Jets spionieren mit größerem Erfolg als ein Scout und sind die besten Flugzeuge, die Sie bauen können.

RAKETENBASIS-MARSCHFLUGKÖRPER

SCHRAPNEL-MARSCHFLUGKÖRPER

Baukosten: 100 Credits

Benötigte Ressourcen: 50 Arbeitseinheiten, 10 Metall

Benötigte Technologie: Raketentechnik

Typ: Luft-Einheit

Bewegungspunkte: 3

Kosten pro Zug: Keine

Angriff: 20

Verteidigung: 4

Geschwindigkeit: ultraschnell

Feuerintervall: schießt nicht

Reichweite: schießt nicht

Spezielle Fähigkeiten: Jede Einheit kann nur einmal verwendet werden



Sobald eine Raketenbasis komplett ist, können Sie Schrapnell-Marschflugkörper herstellen. Dieser effektive Sprengkopf ist mit mehreren kleineren Sprengladungen bestückt. Wenn eine Schrapnell-Rakete landet, detoniert sie wie eine konventionelle Waffe, die Explosion schleudert die Sprengladungen jedoch vom Ort des Aufschlags weg und verteilt sie über ein großes Gebiet. Wenn diese Ladungen dann aufschlagen, explodieren sie ebenfalls. Dadurch wird der Schaden, den diese Raketen anrichten können, um ein Vielfaches größer.

Bodenbrecher-Marschflugkörper

Baukosten: 125 Credits

Benötigte Ressourcen: 75 Arbeitseinheiten, 50 Metall, 5 Elektronikteile, 10 Antimaterie-Behälter

Benötigte Technologie: Ionenwaffen

Typ: Luft-Einheit

Bewegungspunkte: 4

Kosten pro Zug: Keine

Angriff: 25

Verteidigung: 6

Geschwindigkeit: ultraschnell

Feuerintervall: feuert nicht

Reichweite: feuert nicht

Spezielle Fähigkeiten: Jede Einheit kann nur einmal verwendet werden



Wenn ein Bodenbrecher landet, explodiert er nicht sofort, sondern bohrt sich mit Hilfe eines speziellen Ionengewehrs in den Boden und arbeitet sich bis in eine Tiefe von etwa 30 Metern vor. In dieser Tiefe explodiert der Sprengkopf. Die kombinierte Explosion aus Erde, Fels und Ionenenergie verursacht große Schäden. Der Bodenbrecher-Marschflugkörper verursacht größere Schäden als ein Schrapnell-Sprengkopf. Befehlen Sie Ihren Wissenschaftlern, die Technologie der Ionenwaffen zu erforschen, und diese fiesen Raketen erweitern Ihr Arsenal.

SUPERNOVA-MARSCHFLUGKÖRPER

Baukosten: 150 Credits

Benötigte Ressourcen: 100 Arbeitseinheiten, 100 Metall,
10 Elektronikteile, 20 Antimaterie-Behälter

Benötigte Technologie: Antimaterie-Strahl

Typ: Luft-Einheit

Bewegungspunkte: 5

Kosten pro Zug: Keine

Angriff: 30

Verteidigung: 8

Geschwindigkeit: ultraschnell

Feuerintervall: feuert nicht

Reichweite: feuert nicht

Spezielle Fähigkeiten: Jede Einheit kann
nur einmal verwendet werden



Die mächtigste Waffe der Galaxis ist der Supernova-Marschflugkörper. In seinem Sprengkopf befinden sich fünf Antimaterie-Behälter. Beim Aufschlag schleudert eine Vorrichtung, die ähnlich wie beim Schrapnell-Sprengkopf funktioniert, diese Behälter in alle Richtungen. Sobald die Antimaterie-Schutzfeldbehälter den Boden berühren, zersplittern sie. Alle Materie um die geborstenen Behälter herum wird auf der Stelle in Energie verwandelt. Nach Erforschung der Antimaterie-Strahltechnik können Sie diese Einheiten produzieren, da Ihre Munitionsexperten jetzt einen Antimaterie-Schutzfeldbehälter bauen können, der der ersten Explosion des Sprengkopfs standhält.

CREDITS

Executive Producer
Producer
Asst. Producer

Chris Downend
Matthew Ford
Dan Evans

GAME DESIGN

Lead Designer
Design Team

Russell "Commander" Shiffer
K. "Veil Lord" Capelli
Dan "Maug-Chief" Evans
Matthew "Overseer" Ford
Mark "Hive Imperius" Jensen
Paul "Grand Hortus" Kwinn
Gary "Ubergeneral" Strawn

PROGRAMMING

Senior Programmers

Programmer
Additional Programming

Paul Kwinn
Russell Shiffer
Gary Strawn
Dennis Benson
John Canfield
David Houston
Mark Jensen

Game Text

ART & GRAPHICS

Lead Artist
Artists

K. Capelli
Heather Capelli
Chin-Han Hsu
John Xu
Yongki Yoon

Conceptual Art/ Design

Heather Capelli
K. Capelli
Beckett Gladney
Chin-Han Hsu
Patricia Pearson

Additional Art

Scott Burroughs
Ken Macklin
Mike McLaughlin

Accolade 3d Modelers

Heather Capelli
K. Capelli
Kelly Pinson
Taunya Shiffer
John Xu

Alien Models
Oolan Model

Viewpoint Datalabs (Orem, Utah)
Zygote Media Group (Provo, Utah)

SGI DEPARTMENT

3D Graphics Manager
Lead Animator
Senior Animator
Animators

Chris Eckardt (R & D animator)
Dexx Dorris (facial specialist)
Steve Martinez (lip sync specialist)
Jason Quo
Nicole Allen (lip sync assistant)

CINEMATIC ANIMATIONS

Design	Dan Evans Mark Jensen
Animation Production	Dan Evans
Script Writer	Mark Jensen
Storyboards	Patricia Pearson
Opening Animation	Metropolis Digital (San Jose, Calif.)
Finale Animations	Accolade SGI Department K. Capelli (defeat animation)

SOUND & MUSIC DESIGN

Sound Effects Design	Rudy Helm
Alien Voice Design	Rick Kelly
Voice Recording	Rick Kelly InHouse Productions, (San Francisco, Calif.)
Original Music Compositions	Chip Harris

VOICE TALENT

ChCh-t	Christiane Crawford
Cyth	Julian Lopez-Morillas
Human	Colin Thomson
Human Commander	Alexander Van Frank
Human Pilot	Taunya Shiffer
Maug	Gary R. Voss
Oolan	Jan Carty Marsh
Re'Lu	Alexander Van Frank
Skirineen	Brian A. Vouglas
Tarth	J. S. Gilbert
Uva Mosk	Baomi Butts-Bhanji

DOCUMENTATION

Manual & Player's Guide	Mark Jensen
Manual Layout	W.D. Robinson

TESTING

Lead Tester	David Fung
Testers	Scott Barnes Brian P. Clayton Kraig Horigan Erik Johnson Ray Massa Brian Sexton

SPECIAL THANKS:

Russell Bornschlegel, Bob Busick, Heather Capelli, Diet Cola, Dilbert, Katharine Ford, Beckett Gladney, Jill Jensen, Jen Pesek, Manic Panic Hair Dye, Mike Mathison, M.U.L.E., Spider-Man, Taunya Shiffer, Valerie Strawn, Todd Thorson, Wizards of the Coast



ACCOLADE

Dungeons and Armlocks are trademarks of Accolade, Inc. © 1996 Accolade, Inc. Published and distributed under
exclusive license from Accolade, Inc. by Warner Interactive. A Time Warner Company.



WARNER
INTERACTIVE