

UNIVERSUM V

THE NEXT MILLENNIUM



V2.92

© 1998-2001 by
Roman Meng
Cyberpunk Corporation

Es war einmal in einer fernen Galaxis...

Tödliche Lichtblitze zuckten durch den Weltenraum, um sich Nanosekunden später lautlos in grell-bunte Wolken zu verwandeln. Hinter den Wolken standen die Sterne im Wettstreit um den grössten aller. Metallene Schiffe schwebten majestätisch im Raum. Sowohl gigantische Schlachtschiffe als auch die winzigsten Raumjäger kämpften um ihre Existenz. Zu tausenden umschwirrten kleine Jäger die mächtigeren Schiffe wie die Motten das Licht. Da und dort blitzte ein Lichtstrahl auf, um einen weiteren Metallgiganten ins Verderben zu reissen. Verzweifelt feuerten riesige Anti-Raumjäger-Batterien in kurzen Salven geballte Energie ins Nichts, dass alles gierig auseinanderriss, was es in seine schwarzen Krallen bekam. Wrackteile schwebten zu millionen herum. In diesem Moment prallten die beiden Flotten aufeinander und ein weiteres Schlachtschiff brach in Stücke, als die Kommandobrücke von einem Zerstörer gerammt wurde. Still im Hintergrund hielt sich der Grund für diesen uner-sättlichen Tanz des Todes: ein Planet, unscheinbar und klein, aber voll von wertvollem Erz und Platz für das Leben. Blau schimmerte die Atmosphäre um die kostbare Kugel. Sie besass eine Ruhe, die das Universum nicht mehr kannte. Helden, Glücksjäger und Banditen versuchten die Macht im Universum zu ergreifen. Als der Imperator, Herrscher über das gesamte bekannte Universum, starb, hinterliess er nur einen Willen: Möge der Stärkste das Universum regieren! Wenige Tage danach waren schon Tausende aufgebrochen, um ihr Glück zu versuchen. Erzminen wurden gesucht und gefunden. Handelsstationen sprossen wie Pilze aus dem Nichts. Doch nur wenige der Glücksritter überlebten bis zum heutigen Tage. Fünfzig Jahre sind seit dem Tod des Imperators vergangen und es wird vielleicht nur noch wenige benötigen, bis der neue Imperator gekrönt wird.

Möge das Licht mit Dir scheinen,
denn Du kannst einer dieser neuen
Herrscher sein, nutze Deine Macht
und werde

DER NEUE IMPERATOR!!



Das Ziel

Das Ziel des Spiels Universum V ist klar: viel Spass. Welches Ziel die Spieler persönlich anstreben ist hingegen nicht so klar. Das ultimative Ziel ist es wohl der mächtigste Imperator des Universum zu werden, doch um dies zu erreichen ist es ein weiter Weg.

Jeder Spieler beginnt als ein Freischaffender, was bedeutet, dass er ein kleines Interstellares Raumschiff und ein paar lumpige Credits besitzt. Es liegt nun an seinen Fähigkeiten und seiner Kreativität sich daraus ein Imperium zu erschaffen.

Ein Freischaffender hat die Möglichkeit das zu tun, was ihm am besten liegt, sei es als Agronom Planetenzonen zu bewirtschaften und die Ware von Händlern zur nächsten Handelsstation transportieren zu lassen. Er kann auch versuchen als Pirat den Schiffen ihre Besitztümer abzufragen. Oder sich als Kopfgeldjäger bewähren und den Piraten gegen Bezahlung seitens der bedrohten Mitspieler zu jagen und zur Strecke zu bringen. Weiter gibt es Möglichkeiten, mit genug Geld auf der Kante eine Werft für Schiffe und Zubehör aufzumachen, ein Forschungszentrum zu leiten, einen Minenkomplex zu eröffnen, ein riesiges Fabrikwesen aufzubauen, Bürgermeister von Mega - Städten zu werden oder was dem Spieler sonst noch alles einfällt.

Sollte er einmal wirklich genug Geld auf die Seite geschafft zu haben, dann kann er auf einem Planeten mit der Bezahlung von Rädelsführern eine gewaltige Revolution anzetteln und den Planeten übernehmen.

Diese Geburt eines neuen Imperiums ist der erste Schritt

zum Imperator. Das Ziel als Imperator ist es fortan möglichst viele Planeten zu besitzen und sich mit den anderen Imperatoren oder Freischaffenden zu verbünden oder sie auszuschalten. Möglich ist das durch starke Flotten, die die erzeuhen Minen beschützen. Ohne Minen würde der Erzvorrat ziemlich schnell aufgebraucht sein und nur die Imperatoren besitzen das Monopol zum Erzabbau. Die Konsequenz wäre, dass die Fabriken kein wertvolles Edelerz mehr gewinnen können, welches den wichtigsten Rohstoff zur Herstellung von Schiffen und Maschinen darstellt. Ein Imperator wird also gut daran tun, stets seine Planeten zu bewachen, da sie sein Lebensblut und das seines Reiches fördern. Die Planeten behalten einen Anteil des Erzes für sich, während sie den anderen Teil an die nächste Basis abgeben. Von dort werden auf Anweisung des Imperators die Rohstoffe in grosse Transportschiffe verladen und zur nächsten Handelsstation gebracht. In der Handelsstation wird das Erz gegen Credits verkauft, die wiederum gebraucht werden um Flotten zu bauen oder weiter nützliche Dinge zu finanzieren. Im Universum gibt es aber ausser der ewig arbeitenden Planetenbevölkerung und dem Imperator noch andere Gestalten. Piraten, Agenten und Kopfgeldjäger treiben sich in Weltraumbars auf und lassen sich für gutes Geld anheuern. Es liegt meist an Ihnen, die schmutzige Arbeit des Imperators zu vollbringen. Doch sie kümmert das wenig, denn jeder hat seinen Preis und sie haben ihn schon kassiert!

Ein weiteres Geheimnis im Universum sind die Sternentore, sie wurden der Legende nach von einer alten, extraterrestrischen Rasse gebaut, die heute nicht mehr existiert. Die Technologie wurde bisher nie mehr erreicht und so bleiben sie die einzigen ihrer Art. Durch diese Sternentore ist es möglich einen anderen Planeten in kürzester Zeit zu erreichen. Die Imperatoren jedoch kontrollieren die Sternentore mit eisernen Hand und verbieten jedem auch nur in die Nähe des Tores zu kommen. Da sie von enormer strategischer Bedeutung sind, werden sie auch entsprechend bewacht. Der normale Raumschiffverkehr findet im innerstellaren Raum statt. Nur die Schiffe eines Imperators haben die Möglichkeit Planeten über Sternentore zu erreichen. Ein weiteres ungeklärtes Phänomen ist, dass die Sternentore sich von Zeit zu Zeit anders ausrichten und plötzlich die Verbindung zu anderen Planeten darstellen.

Ein Spieler gilt als tot, sobald er kein Schiff, keine Zone und keinen Planeten mehr besitzt. Sein Spielcharakter wird daraufhin gelöscht. Es steht dem Spieler aber frei mit einer neuen Spielfigur wieder einzusteigen.

Jeder Spieler hat die Möglichkeit Artikel zu schreiben und zu veröffentlichen. Die anderen Mitspieler können darauf die Artikel bewerten und damit entscheiden, wer den Jackpot voll Credits erhält. Sollte nicht die ganze Summe im Jackpot ausgeschüttet werden, so sammelt sich das Geld im Jackpot an. Mit der Zeit kann so also ein Riesenjackpot entstehen. Presseartikel fürs Zine zu schreiben lohnt sich also!!!

Neu im Spiel?

Keine Panik, alles Neue ist schwierig. Aber das kriegen wir schon in den Griff. Befolge als Neulinge ein paar wichtige Tips:

1. Lies alles auf der Homepage gründlich durch
2. Lies den aktuellen Chronator ebenfalls gut durch
3. Informiere Dich über die Werften, bzw. wo Du Dir dein Schiff bauen lassen kannst. Da Du am Anfang nichts ausser Geld besitzt, empfiehlt es sich, sich gut zu informieren.
4. Überlege Dir, wie Du Dir dein Geld verdienen möchtest

Wenn Du dies befolgst, dann sollte es Dir leichter fallen, im Universum zu überlegen.

Für Neulinge ist auch folgendes noch wichtig: Solange Du noch keinen Punkt hast, ist es Dir nicht möglich, Geld an andere Spieler als an solche mit einer Werft zu schicken!

Die Idee des Startgeldes ist es eine Existenz aufbauen zu können. Es ist nicht dazu gedacht einen bestehenden Spieler mit diesem Geld zu unterstützen! Jeglicher Missbrauch dieser Art wird schwer geahndet und endet für beide Parteien mit einer Strafe und eventuellem Ausschluss!

WARNUNG! VORBEHALT!

Ich möchte an dieser Stelle darauf hinweisen, dass Universum V ein Spiel in Entwicklung ist, was bedeutet, dass das Spiel selber sich während einer laufenden Partie verändern kann! Es kommt also oft vor, dass neue Dinge eingeführt, Regeln geändert oder angepasst werden.

Durch die grundsätzliche Natur der Änderung bedeutet dies unter anderem auch, dass sich in Universum wohl auch mehr Fehler und Regellücken befinden als in einem „normalen“ Spiel. Dies wiederum ist für die Spieler und Spielleiter ein Herausforderung.

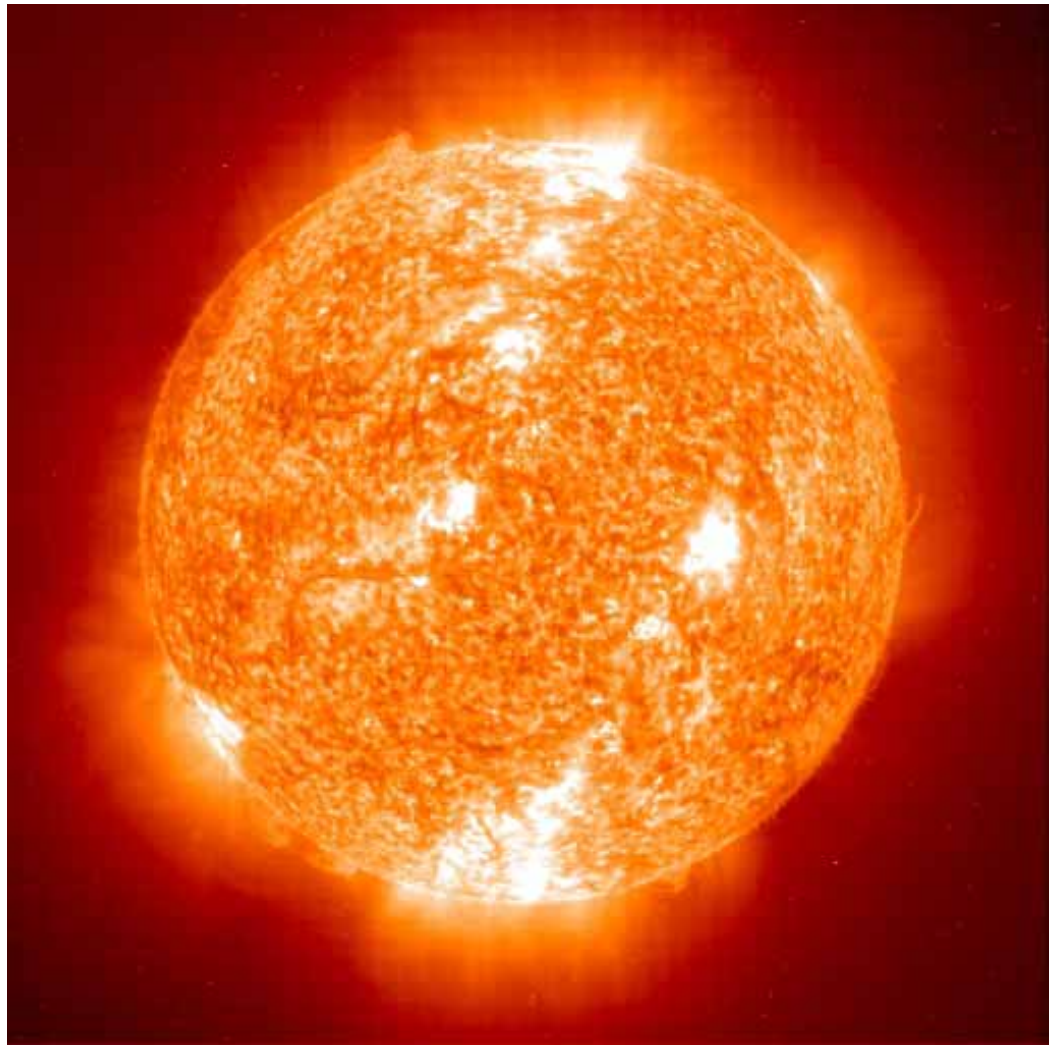
Denn es erfordert Fingerspitzengefühl vom Spieler Dinge, die nach den Regeln zwar ausführbar sind, aber einem doch irgendwie sehr komisch vorkommen, insbesondere weil sie z.B. für wenig Aufwand doch einen sehr grossen Ertrag bringen, was in absolutem Missverhältnis zu den restlichen Möglichkeiten stehen würde, zu hinterfragen und vielleicht mal beim Spielleiter nachzufragen, ob das so gedacht ist. Denn Regellücken entstehen schnell und plötzlich gibt Situationen, an die man nicht gedacht hat und die dann plötzlich das ganze Spielgleichgewicht gefährden könnten. Manche Regellücken sind sogar so schwerwiegend, dass der Spielleiter zu rückwirkenden Regeländerungen greifen oder gewisse Aktionen verbieten muss.

Auch sollte der Spieler nicht zu zögerlich sein, wenn es darum geht, Fehler zu melden. Fehler tauchen durchaus mal auf. Man sollte allerdings bevor man einen Fehler meldet, doch zuerst mal durchrechnen, ob das Problem nicht bei einem selber liegt. Wer aber dies gemacht hat und den Fehler nicht finden konnte, soll sich durchaus mal beim Spielleiter melden, ob da nicht ein Programmfehler vorliege.

Das ganze soll nun nicht heissen, dass das Spiel völlig unspielbar ist, im Gegenteil, für manche Leute macht auch die Tatsache, dass das Spiel weiterentwickelt wird, den besonderen Reiz aus, denn so haben sie die Möglichkeit Ideen und neue Eigenschaften vorzuschlagen und ins Spiel einfließen zu lassen.

Es bedeutet aber, dass man durchaus mit solchen Problemen rechnen muss und nicht zu erstaunt sein sollte, wenn jetzt halt doch mal sowas auftaucht. Spieler, die auf in Stein gemeisselte Regeln pochen und jegliche Änderung ablehnen, sind, das kann man wirklich so sagen, bei Universum V (zumindest solange entwickelt und verfeinert wird) im falschen Spiel.

Wen dies aber nicht schreckt, der ist herzlich eingeladen, am Spiel teilzunehmen!



Befehle für alle Spieler

Allgemeines

Benutzungs - Hinweis: Für jeden Befehl gibt es zwei Varianten. Eine ausgeschriebene Variante und eine Variante mit Kürzel. Welchen von beiden sie benutzen ist ihnen überlassen und sie können innerhalb eines Zuges auch frisch fröhlich durcheinandermixen, aber bedenken sie die Vor- und Nachteile:

kurze Befehle: kryptisch, schneller, weniger Tippfehler
lange Befehle: lesbar, langsamer, Tippfehler-gefährdet

Benutzen sie aber EINE dieser Varianten, Abweichungen davon versteht das System nicht! Also z.B. AL oder ALLIANZ ist möglich, aber nicht ALLI oder ähnliches.

Auswertung: Typ der Auswertung einstellen

AY, Auswertungstyp (0 - 2)

AUSWERTUNG TYP, Auswertungstyp (0 - 2)

Mit diesem Befehl können sie wählen, welchen Typ Auswertung sie erhalten möchten. Es gibt die Wahl zwischen einer Text - Auswertung oder einer HTML - Auswertung. Normalerweise werden beide zugestellt.

0 steht für beide Auswertungen

1 für nur HTML - Auswertung

2 für nur TEXT - Auswertung

Auswertung: Anzahl Spalten einstellen

SL, Anzahl (1 oder 2)

AUSWERTUNG SPALTEN, Anzahl (1 oder 2)

Hiermit kann man einstellen, mit wievielen Spalten die HTML - Auswertung formatiert werden soll. Die Auswahl ist eine oder zwei. Welches von beiden besser ist, hängt davon ab, unter welcher Bildschirm - Auflösung die HTML - Auswertung betrachtet wird. Bei 640x480 oder 800x600 empfiehlt sich eine Spalte. Ab 1024x768 empfehlen sich 2 Spalten.

Auswertung : Farbset einstellen

FR, FarbsetNr (1 - 3)

AUSWERTUNG FARBSET, FarbsetNr (1 - 3)

Die HTML - Auswertung gibt es in drei farblich variierenden Variationen:

1. Farbset Simple

2. Farbset Deep Space (Voreinstellung)

3. Farbset Black & White

Allianz

AL, Spielername, welche Klasse (1-3)

ALLIANZ, Spielername, welche Klasse (1-3)

Spieler haben die Möglichkeit miteinander Allianzen einzugehen und so zusammen gegen feindliche Spieler vorzugehen. Damit eine Allianz gültig wird, müssen beide Spieler sich gegenseitig die Allianz erklärt haben (möglichst auf der gleichen Stufe, denn der Zustand wird durch den kleinsten gemeinsamen Nenner definiert. D.h. hat der eine dem anderen Allianz 3 erklärt, dieser ihm aber den Krieg, dann gilt Krieg zwischen beiden). Es gibt drei Allianzklassen. 1 entspricht der normalen Allianz, wie sie oben erklärt wird. Allianztyp 2 birgt einen großen Vorteil, beide Seiten erhalten die rudimentären Planetendaten des Partners übertragen. Bei Typus 3 sind die Planetendaten viel detaillierter, aber natürlich nicht so detailliert wie aus dem Blickwinkel eines Besitzers. Typus 3 ist für Spieler, die keine (oder wenige) Geheimnisse vor ihren Verbündeten haben... Es gilt die Einschränkung, dass sich für eine Allianz 2 oder 3 beide Spieler innerhalb einer maximalen Distanz von 50'000 Karteneinheiten zueinander befinden müssen. Objekte die für die Messung gelten sind Schiffe, Zonen und Planeten.

Neutralität

NE, Spielername

NEUTRAL, Spielername

Dies ist der Normalfall und die Voreinstellung gegenüber anderen Spielern. Neutralität bedeutet, dass man nicht gross zusammenarbeitet, aber sich dafür auch nicht grad bis aufs Blut bekämpft, sobald man sich sieht. Auch hier gilt der kleinste gemeinsame Nenner zwischen zwei Parteien.

Krieg

KR, Spielername

KRIEG, Spielername

Krieg ist ein grausamer Zustand, aber manchmal nicht zu vermeiden. Wenn die Vernunft versagt, gewinnt der Krieg. Wichtig ist, dass Krieg auch einseitig erklärt werden kann. Dann aber gibt es Angriffe, egal ob der andere ihm sogar die Allianz erklärt hätte! Es ist also schlecht, wenn der Partner Truppen auf sämtlichen freundlichen Basen stationiert hat und dann plötzlich die Allianz kündigt...

Neutralität gegenüber Gesellschaft

NG, Gesellschaftsname

NEUTRAL GESELLSCHAFT, Gesellschaftsname

Mit diesem Befehl kann man eine Kriegserklärung gegenüber einer Gesellschaft wieder aufheben, denn Allianzen mit Gesellschaften sind nicht möglich. Die muss man mit einzelnen Spielern selber aushandeln. Weiteres zu Krieg mit Gesellschaften siehe unten. Beachten sie, dass sie hiermit auch die Gruppe „Alle“ aufheben können.

Krieg mit Gesellschaft

[KG, Gesellschaftsname](#)
[KRIEG GESELLSCHAFT, Gesellschaftsname](#)

Da man ja nicht weiss, wer alles hinter einer Gesellschaft steckt, ist es manchmal notwendig gleich der ganzen Gesellschaft den Krieg zu erklären.

Es gibt allerdings hier noch ein paar sehr spezielle Dinge zu beachten:

- Abmachungen mit einzelnen Spieler sind wichtiger als Gesellschaftskriege und -neutralitäten. D.h. Wenn man mit jemandem eine Allianz hat und dann seiner Gesellschaft den Krieg erklärt, bleibt die Allianz bestehen und man wird ihn trotzdem nicht angreifen. Umgekehrt gilt deshalb auch, dass ein Krieg mit einem einzelnen Spieler gilt, obwohl man mit seiner Gesellschaft neutral steht.

- Als zweites sollte man beachten, dass es sich bei den Gesellschaftsname, die man hier eingibt, nur um eine Wortliste handelt. Es ist nicht garantiert, dass die entsprechende Gesellschaft existiert oder sich nicht schon lange aufgelöst hat. Es ist also wichtig, dass man darauf achtet, dass der Name der Gesellschaft richtig geschrieben ist. Eine Fehlermeldung gibt es insofern nicht. Denn die Gesellschaftskriege werden dynamisch gehandhabt. Wenn ein neuer Spieler einer Gesellschaft beitrifft, erbt er sozusagen alle Kriege gleich mit.

- Eine Besonderheit bei diesem Befehl ist es , dass man auch der Gruppe „Alle“ den Krieg erklären kann. Damit erklärt man allen (!) im Universum den Krieg (ausser natürlich denen mit welchen man eine persönliche Allianz hat).

- Ein wichtiges Detail ist unter anderem auch, dass ein betroffener Spieler Gesellschaftskriege ihm gegenüber NICHT aktiv mitkriegt, d.h. man sieht sie nicht auf der Auswertung! Wenn also Spieler A Gesellschaft B den Krieg erklärt und Spieler C ist in Gesellschaft B, dann sieht er die Kriegserklärung auf seiner Auswertung NICHT! Das gilt auch auch für die Gruppe „Alle“. Dennoch gilt Krieg zwischen den beiden Parteien, so dass beide einen ersten Angriff lancieren können! D.h. Der Spieler selber weiss ev nichts vom Krieg, aber seine Schiffe werden derartige Schiffe trotzdem angreifen. Generell kann man also nur sagen, dass man nie sicher sein kann wer einem angreift. Denn auf der Krieg mit Spieler - Liste stehen NUR persönliche erklärte Kriege, keine Gesellschafts- oder Gruppenkriege.

Geld schicken

[GS, wem, wieviel](#)
[GELD SCHICKEN, wem, wieviel](#)

Damit der uneingeschränkte Geldverkehr garantiert ist, wurde dieser Befehl geschaffen. Er kann für allerlei Arten von Bezahlungen von Nutzen sein: Beseitigen eines Gegners, Überlassen eines Planeten, Schutzgelder, etc. Die Übertragung erfolgt per Interstellar-Konto kostenlos und augenblicklich. Spieler, die noch keinen Punkt in der Hiscore haben, können nur Geld an Spieler mit einer Werft schicken.

Zudem gilt die Einschränkung, dass sich beide Spieler für den Transfer innerhalb einer maximalen Distanz von 50'000 Karteneinheiten zueinander befinden müssen. Objekte die für die Messung gelten sind Schiffe, Zonen und Planeten.

Artikel anmelden

[AS, Titel des Artikels](#)
[ARTIKEL ANMELDEN, Titel des Artikels](#)

Damit ein Artikel durch das Pressesystem bewertet werden kann und ev. Geld bekommt, muss er offiziell angemeldet werden. Die Liste der angemeldeten Artikel wird regelmässig im Zine veröffentlicht.

Es ist nicht erlaubt für einen Artikel mit Gegenleistungen zu werben. D.h. Sprüche wie "stimme für diesen Artikel und Du bekommst 5000 Cr" sind verboten. Das gilt sowohl für den Chronator als auch für den kompletten Informationsverkehr ausserhalb (Homepages, etc.)! Wer gegen diese Regel verstösst muss mit Ahndung von seitens der Spielleitung rechnen.

Artikel bewerten

[AW, Nummer, Anzahl Punkte](#)
[ARTIKEL BEWERTEN, Nummer, Anzahl Punkte](#)

Hiermit können sie die ausgehängten Artikel bewerten und damit kundtun, welcher ihnen am besten gefallen hat. Die besten erhalten Geld aus dem Jackpot. Ein Spieler kann pro Spielrunde max. 10 Punkte vergeben. Pro verteiltem Punkt kriegt er 100 Cr. Denken sie daran, wenn sie ihre Punkte nicht verteilen, werden andere bestimmen, wer das Geld kriegt... Sich selbst können sie keine Punkte geben!

Nachricht verschicken

[MSG, Spielername, Nachricht](#)
[NACHRICHT, Spielername, Nachricht](#)

Falls sie von einem Spieler die Kontaktadresse nicht kennen oder ihm so einen Nachricht zukommen lassen möchten, ist der MSG - Befehl das Richtige.

Mit ihm ist es möglich an einen Mitspieler im Universum eine direkte Nachricht zu schicken. Die Nachricht darf 500 Zeichen nicht überschreiten und wird unter "Besondere Nachrichten" beim Empfänger aufgelistet. Die Nachrichten sind automatisch mit dem Absender unterschrieben.

Spielerinformation eingeben

IN, Text

INFO, Text

Das Universum kennt eine grosse Datenbank, die über die meisten seiner Bewohner etwas gespeichert hat. Diese Datenbank hat sich als unerlässliches Mittel zur Gegenseitigen Findung erwiesen. Die Datenbank, auch UDB (Universelle Datenbank) genannt, lässt es jedem Bewohner offen, einen Eintrag zu seiner Person zu machen. Meist wird dieser Eintrag genutzt um sich selber kurz vorzustellen und ev. Möglichkeiten zur Kontaktaufnahme anzubieten, z.B. seine E-Mail-Adresse.

Geben sie also mit diesem Kommando, wenn sie möchten, einen kurzen, beliebigen Text an, der jedem übertragen wird, der ihn beantragt. Sie können diesen Eintrag jederzeit wieder löschen, indem sie beim Text einfach nichts angeben.

Spielerinformation abfragen

FN, Spielername

FINGER, Spielername

Um die Informationen der grossen UDB wieder abzufragen gibt es dieses Kommando, mit dem sie unter Angabe eines Spielernamens einen entsprechenden Eintrag abrufen können.

Planet benennen

BN, PlanetenNr, Name

PLANET BENENNEN, PlanetenNr, Name

Wo im wahren Leben bekommt man die Chance, einen Planeten nach sich zu benennen. Für alle, die das immer schon wollten, haben hier die einmalige Chance diesen Traum zu verwirklichen. Es macht sich immer gut, wenn der Gegner nach der Eroberung einen hübschen Namen lesen kann. Dumm ist nur, wenn er ihm nicht gefällt: Umbenennen geht nicht mehr. Benannt werden kann ein Planet durch seinen Besitzer oder durch einen Zonenbesitzer.

Planet beschreiben

PI, PlanetenNr, Beschreibung

PLANET BESCHREIBEN, PlanetenNr, Beschreibung

Lassen sie ihrer Fantasie freien Lauf und beschreiben sie den Planet, so wie er aussehen könnte. Die Beschreibung

eines Planeten wird bei jedem dargestellt, der ihn sehen kann. Das Spiel wird durch diese Beschreibung viel mehr an Tiefe und Detailgenauigkeit gewinnen und es für alle spannender machen. Die Beschreibung darf nicht kürzer als 20 und nicht länger als 500 Zeichen sein. Pro Beschreibung, wo es noch keine hatte, gibt es eine Prämie von 3000 Cr. Allerdings darf es kein sinnloser Zeichwarr sein. Missbrauch mit der Beschreibung nur um die Prämie zu ergattern zeugt von schlechtem Stil und wird geahndet! Der Planet kann vom Besitzer oder falls der Planet keinen Besitzer hat, von einem Zonenbesitzer auf dem Planeten beschrieben werden.

Die Gesellschaften

Spieler können Gesellschaften gründen und zusammen als eine Einheit auftreten. Gesellschaften geben den Spielern auch die Möglichkeit eine Corporate Identity aufzubauen und den Namen der Gesellschaft zu einer Garantie für gute Zusammenarbeit zu machen. Gesellschaften werden meistens mit einem Ziel gegründet, sei es um zusammen Geld zu machen oder andere Dinge zu erreichen. Empfehlenswert ist deshalb, dass am Anfang ein schriftliches Dokument ausgearbeitet wird, in dem solche Dinge geregelt sind (die sogenannten Gesellschaftsstatuten). Bei Spielern, die in einer Gesellschaft sind, wird bei Präsentationen gegen aussen (auf Schiffshüllen, Überweisungen, etc) anstatt des Spielernamens der Gesellschaftsname dargestellt. Lediglich bei den Befehlen Geld schicken, Allianz und Krieg wird davon abgesehen. Ansonsten erfährt der Gegenüber nicht, mit wem er es in der Gesellschaft zu tun hat. Nur Mitglieder in derselben Gesellschaft sehen den richtigen Namen. Es ist aber langfristig kaum zu vermeiden, dass jemand rausfindet, in welcher Gesellschaft man ist. Bei Überweisungen oder Geschäften ist man zwangsläufig gezwungen seine Zugehörigkeit zu offenbaren.

Gesellschaft gründen/beitreten

GX, Name der Gesellschaft

GESELLSCHAFT EINTRAGEN, Name der Gesellschaft

Mit diesem Befehl wird entweder ein Gesellschaft gegründet, oder man tritt einer bereits bestehenden Gesellschaft bei. Die Unterscheidung ist ganz einfach. Um eine neue Gesellschaft zu gründen, müssen sie einen Namen wählen, der weder als Spielername noch als Gesellschaftsname bereits vorhanden ist. In diesem Fall gründen sie die Gesellschaft. Sinnvoll ist es einen Namen zu wählen, der darstellt, dass es sich hier um eine Gesellschaft handelt, bsp. Juiko Limited, Cyberdyne Cooperation, TechnoSense AG oder Erdallianz.

Denken sie daran, dass die Gesellschaft keine juristische Person darstellt, sondern immer noch durch mehrere Personen repräsentiert wird. Es ist also nicht möglich, direkt mit der Gesellschaft zu handeln oder andere Aktionen durchzuführen. Auch Nachrichten an die Gesellschaft sind

nicht möglich, deshalb ist es vonnöten, ab und zu im Zine zu inserieren und für seine Dienste zu werben, sowie eine Kontaktperson anzugeben.

Um einer bereits bestehenden Gesellschaft beizutreten, geben sie den Namen dieser Gesellschaft ein. Wichtig dabei ist, dass sie mit allen (!) Spielern, die zu dieser Gesellschaft gehören eine Allianz haben müssen, andernfalls wird ihr Annahmeantrag abgelehnt. Spieler werden auf eine ähnliche Weise wieder aus der Gesellschaft entfernt: Dazu ist es nötig, dass alle Gesellschafter demjenigen die Allianz entziehen. Sollte nur ein einziger dies verweigern, bleibt der Gesellschafter dabei. Nach dem Eintritt können untereinander auch Kriege erklärt werden, solange nicht das oben erwähnte Extrem eintritt. Es steht aber ausserhalb jedes Zweifels, dass Gesellschaftsinterne Kriege nicht sehr sinnvoll sind.

Die Ein- und Austrittsregelung zeigt schon, dass Gesellschaften mehr oder wenig Genossenschaftsmässig organisiert sind: Jeder Gesellschafter hat sozusagen ein Veto, was Ein- und Austritte betrifft.

Lediglich seinen Austritt kann jeder Gesellschafter auch freiwillig wählen, dazu muss er einfach diesen Befehl ohne Namen abgeben (d.h. GX, ""). Nachdem man aus einer Gesellschaft ausgetreten ist, kann man 2 Runden lang in keine neue eintreten.

Das Weltraumcorps

Freischaffende im Universum werden registriert und in ein Legalsystem eingestuft. Jeder Freischaffende erhält dabei einen Legalitätsstatus. Dieser beträgt am Anfang 5 Punkte. Bei jedem Vergehen werden Punkte abgezogen. Ein Freischaffender mit einem negativen Legalitätsstatus wird polizeilich gesucht und gilt als vogelfrei.

Wenn man ein Schiff von einem Freischaffenden erledigt, erhält man je nach Status des Besitzers Legalitätspunkte

oder verliert solche. Je "verbrecherischer" der Kerl war, umso mehr Punkte erhält man, je "rechtschaffender" er war, desto mehr Punkte verliert man. Man verliert allerdings nur Punkte, wenn man aktiv angegriffen hat, d.h. auf Waffenstatus 1 war und der Gegner einen positiven Legalitätsstatus hatte. Zusätzlich erhält man für Verbrecher ein Kopfgeld. Das Kopfgeld wird von anderen Freischaffenden gesetzt. Zusätzlich wird das Kopfgeld pro negativem Legalitätspunkt noch um 10'000 Cr erhöht.

Legalitätspunkte kann man aber auch durch andere Aktionen verlieren. Als illegale Aktion, die automatisch registriert und mit negativen Legalitätspunkten bestraft wird, gilt auch der Angriff auf eine Zone. Schmuggel ist ebenfalls illegal, muss aber zuerst durch eine Kontrolle bewiesen werden (siehe unten).

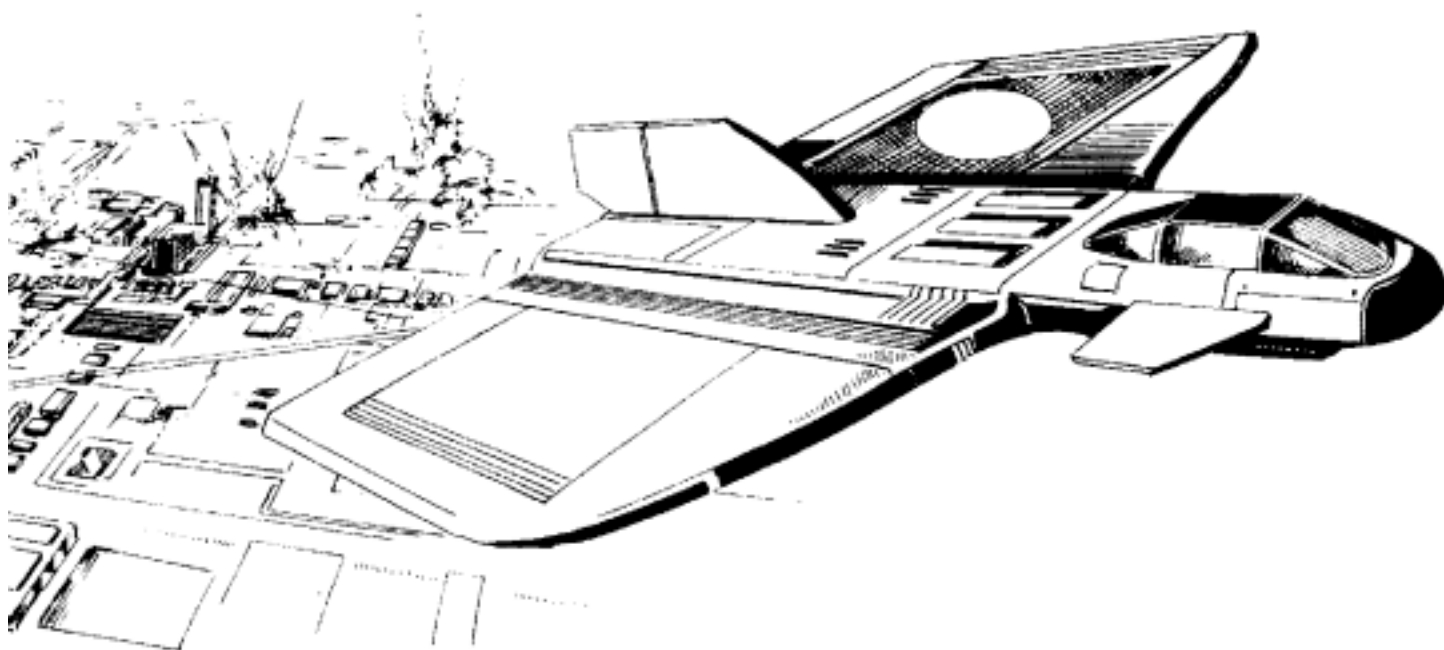
Das Weltraumcorps ist eine Einheit von unabhängigen Polizeikräften. Sämtliche Schiffe von Freischaffenden werden ab 15 Legalitätspunkten dazugezählt. Liegen sie oberhalb dieser Limite, dann gehören sie zum Weltraumcorps und werden mit speziellen Rechten ausgestattet. Sie sind dann offiziell zur Jagd auf Verbrecher lizenziert. Unnötig zu sagen, dass das Erledigen eines Mitglieds des Weltraumcorps nicht gerade Punkte bringt...

Kopfgeld setzen

[KS, Spielername, wieviel](#)

[KOPFGELD SETZEN, Spielername, wieviel](#)

Wer will, kann auf einen Mitspieler Kopfgeld aussetzen. Das Kopfgeld für einen Freischaffenden wird auf einem Konto gesammelt und bei der Zerstörung oder versuchten Zerstörung inkl. Beschlagnahmung seines Eigentums ausbezahlt. Jede Runde wird im Zine die Liste mit den zehn meistgesuchten Spielern und ihrem Kopfgeld veröffentlicht. Zwei wichtige Dinge noch zum Kopfgeld: Ein Spieler muss kein Verbrecher sein, damit man Kopfgeld auf ihn setzen



kann, der Spielleiter behält sich aber vor, die „Most wanted“-Liste so zu formatieren, dass der Legalität mehr Bedeutung geschenkt wird, als dem Kopfgeld.

Als zweites bleibt ein Spieler der ein Kopfgeld aussetzt anonym, d.h. keiner weiss, wer das Kopfgeld erhöht hat!

Der Grund, warum ein Freischaffender einfach sein eigenes Geld zur Ergreifung eines Verbrechers aussetzt, ist schnell erklärt: Rache!

Schiff scannen

SU, Schiffsname, zu überprüfendes Schiff

SCHIFF SCANNEN, Schiffsname, zu überprüfendes Schiff

Der Befehl kann nur von Mitgliedern des Weltraumcorps (sprich Legalität höher 15) gegeben werden. Das zu untersuchende Schiff darf nicht mehr als 3000 Karteneinheiten entfernt sein. Der Scan ist kostenlos. Das Schiff wird dabei von oben bis unten gescannt. Es wird ein Bericht über die technischen Daten zusammengestellt. Wichtig ist auch darauf hinzuweisen, dass auch die Lagerinhalte von verladenen Schiffen untersucht werden. D.h. es wird wirklich restlos das ganze Schiff untersucht. Sollte irgendwo, d.h. es kann auch in einem Lager eines verladenen Schiffes sein, illegale Ware an Bord sein, wird das betroffene Schiff im Lager und das beim Befehl angegebene Schiff beschlagnahmt! Das heisst, selbst wenn das Schiff, das im Moment durchs All fliegt keine Schmuggelware an Bord hat, aber ein verladenes Schiff davon hat Schmuggelware, dann werden beide beschlagnahmt!

Ein Schiff wehrt sich gegen eine Beschlagnahmung, wenn es Waffenstatus 1 oder 2 hat und mit dem Beschlagnahmer keine Allianz. Wehren kann sich nur das beim Befehl direkt angegebene Schiff, alle verladenen Schiff haben keine Möglichkeit sich gegen Beschlagnahmung zu wehren. Ein Schiff, das sich gegen eine Beschlagnahmung wehrt, schaltet während des Kampfes auf Waffenstatus 1 und erklärt dem Besitzer des scannenden Schiffes temporär den Krieg. Diese Werte gelten während des ganzen Kampfes. Nach dem Kampf wird das Schiff, sollte es noch existieren, wieder auf den alten Waffenstatus geschaltet und der alte Zustand zwischen den Spielern hergestellt.

Es wird immer ein Bericht über den Scan übertragen, daran kann man ein Schiff nicht hindern. Also lasst euch beim illegalen Schmuggel nicht erwischen (auch nicht bei dem eurer Kollegen), sonst kostets euch das Schiff... Aber überlegt euch gut, ob ihr aktiv Widerstand leisten und euch in einen Kampf verwickeln lassen wollt. Denn dann verliert ihr zwar eventuell nicht euer Schiff, aber könntet wegen Schiffszerstörung als Illegaler gehandelt werden. Wer beim Schmuggeln erwischt wird und keinen Widerstand bei der Beschlagnahmung leistet, verliert somit auch keinen Legalitätspunkt, sondern nur sein Schiff.

Die Zonen

Jeder Planet ist in Zonen aufgeteilt. Jede Zone unterschei-

det sich im Klima und ihrer Grösse. Das Klima einer Zone ist nach dem Standard-Klima-System im Universum angegeben. Dazu wird das planetare Jahr in zwölf gleich große Abschnitte aufgeteilt. Dann wird in diesen Abschnitten der Niederschlag und die Temperatur gemessen. Danach werden diese Werte umgerechnet, so dass die Werte mit Monaten des Erdklima - Systems auf der Nordhalbkugel verglichen werden können (der erste Abschnitt ist mit dem Januar zu vergleichen und so fort, d.h. Monat 4-9 gelten immer als Sommer, Monat 1-3 und 10-12 immer als Winter). Mit diesen Werten kann nun das Klima bestimmt werden und seine Auswirkungen auf die Vegetation (siehe auch Algorithmus zur Bestimmung des Klimas und die Tabelle "die Klimazonen").

In den Zonen, die die einzigen bewohnbaren Flächen darstellen, siedeln sich die Freischaffenden an, um anzubauen, zu forschen, Werften zu eröffnen, weitere Bodenschätze abzubauen oder Produktionsfabriken aufzubauen. Die Zonen sind in Flächeneinheiten (FUs) eingeteilt, die die ungefähre Grösse der Zone angeben. Der Imperator eines Planeten lässt normalerweise die schon verkauften Zonen dem rechtmässigen Besitzer (alles andere würde zu universalem Aufruhr führen). Er kann zwar eine Zone seinem rechtmässigen Besitzer abnehmen, aber nur auf ausdrücklichen Befehl. Man sieht also, dass es wichtig ist, WER der Imperator ist. Wichtig ist auch zu wissen, dass die meisten Imperatoren Steuern im Bereich von 5-10% der Zonen-einkünfte verlangen. Es empfiehlt sich diese zu bezahlen, da ansonsten mit Enteignung gerechnet werden muss.

Zonendaten abrufen

ZD, PlanetNr, ZonenNr

ZONE ABFRAGEN, PlanetNr, ZonenNr

Mit diesem Befehl kann man in der universalen Datenbank Informationen über eine spezielle Zone abrufen, gegen Gebühr natürlich. Die Gebühr beträgt für jede der ersten 10 Abfragen innerhalb einer Runde 50 Cr. Danach verdoppelt sich die Gebühr und das jeweils regelmässig nach 10 weiteren Abfragen. D.h. Abfrage 1 kostet 50 Cr, Abfrage 11 würde aber 100 Cr kosten und Abfrage 21 kostet 200 Cr. Es empfiehlt sich also, die Abfragen nach und nach zu machen und nicht alle in einer Runde gleichzeitig. Die Auskunft enthält alle öffentlich zugänglichen Informationen über die Zone. Nicht eingetragen sind Informationen über die Bauten des Gebietes. Wenn sie nicht wissen, wieviele Zonen ein Planet hat, probieren sie einfach mal aus, schliesslich ist das schlimmste was zurückkommen kann, eine kostenlose Fehlermeldung.

Zudem gilt die Einschränkung, dass sich der Kommandogeber für die Aktion innerhalb einer maximalen Distanz von 50'000 Karteneinheiten zum Planeten befinden muss. Objekte die für die Messung gelten sind Schiffe, Zonen und Planeten. Faktisch kann man also im Umkreis von 50'000 dieser eigenen Objekte die Aktion vollziehen.

Die Klimazonen

Klima Klimatyp

Tropische Regenklimate (A)

Af Immerfeuchtes tropisches Regenwaldklima
Kein Monat mit weniger als 60mm Niederschlag

Aw Wintertrockenes Savannenklima
Trockenperiode im Winter, mind. 1 Monat < 60 mm Niederschlag

Trockenklimate (B)

BS Steppenklimate
bei Sommerregen: $N < 2T + 28$ und $N \geq T + 14$
bei fehlender Regenperiodizität: $N < 2T + 14$ und $N \geq T + 7$
bei Winterregen: $N < 2T$ und $N \geq T$

BW Wüstenklimate
bei Sommerregen: $N < T + 14$
bei fehlender Regenperiodizität: $N < T + 7$
bei Winterregen: $N < T$

Warmgemäßigte Regenklimate (C)

Cw Warmes, wintertrockenes Klima, Regen im Sommer. Niederschlag des feuchtesten Sommermonats muss mind. das 10fache des trockensten Wintermonats betragen.

Cs Sommertrockenes Mittelmeerklima, Regen im Winter. Trockenster Sommermonat muss min. 30 mm Niederschlag haben. Feuchtester Wintermonat mind. dreimal soviel Niederschlag wie der trockenste Sommermonat

Cf Feuchtgemäßigtes Klima. Geringere Niederschlagsdifferenzen zwischen extremen Monaten als im Cw / Cs - Bereich

Boreale Schneewaldklimate (D)

Dw Wintertrockenes, kaltes Klima. Niederschlag des feuchtesten Sommermonats muss mind. das 10fache des trockensten Wintermonats betragen.

Df Immerfeuchtes, kaltes Klima. Geringere Niederschlagsdifferenzen zwischen extremen Monaten als bei Dw

Schneeklimate (E)

ET Tundrenklima, Monatsmittel des wärmsten Monats zwischen 0° und 10°.

EF Klima des ewigen Frostes, Mitteltemperatur des wärmsten Monats

Vegetation

Immergrüner Regenwald

Savanne

Gras- und Staudensteppen

Wüste

Regengrüner Wald, z.T. Savanne
Aussertropisches Monsunklima oder Höhenvariante Aw

Immergrüne Hartlaubgewächse

Je nach Sommer- bzw. Winter-
temperatur: Immergrüner Laubwald,
sommergrüner Laubwald oder
Nadelwald

Nadelwald vorherrschend (d.h.
1-4 Monatsmittel $> + 10^\circ$)
Bei genügend warmem Sommer

(mind. 4 Monatsmittel $> + 10^\circ$):
Sommergrüner Laubwald

Subpolare Zwergstrauch-, Moos-
und Flechtentundra.

Vegetationslos

$N = \text{Jahresniederschlag in cm}$, $T = \text{Jahresmitteltemperatur in } ^\circ\text{C}$

Algorithmus zur Bestimmung des Klimas

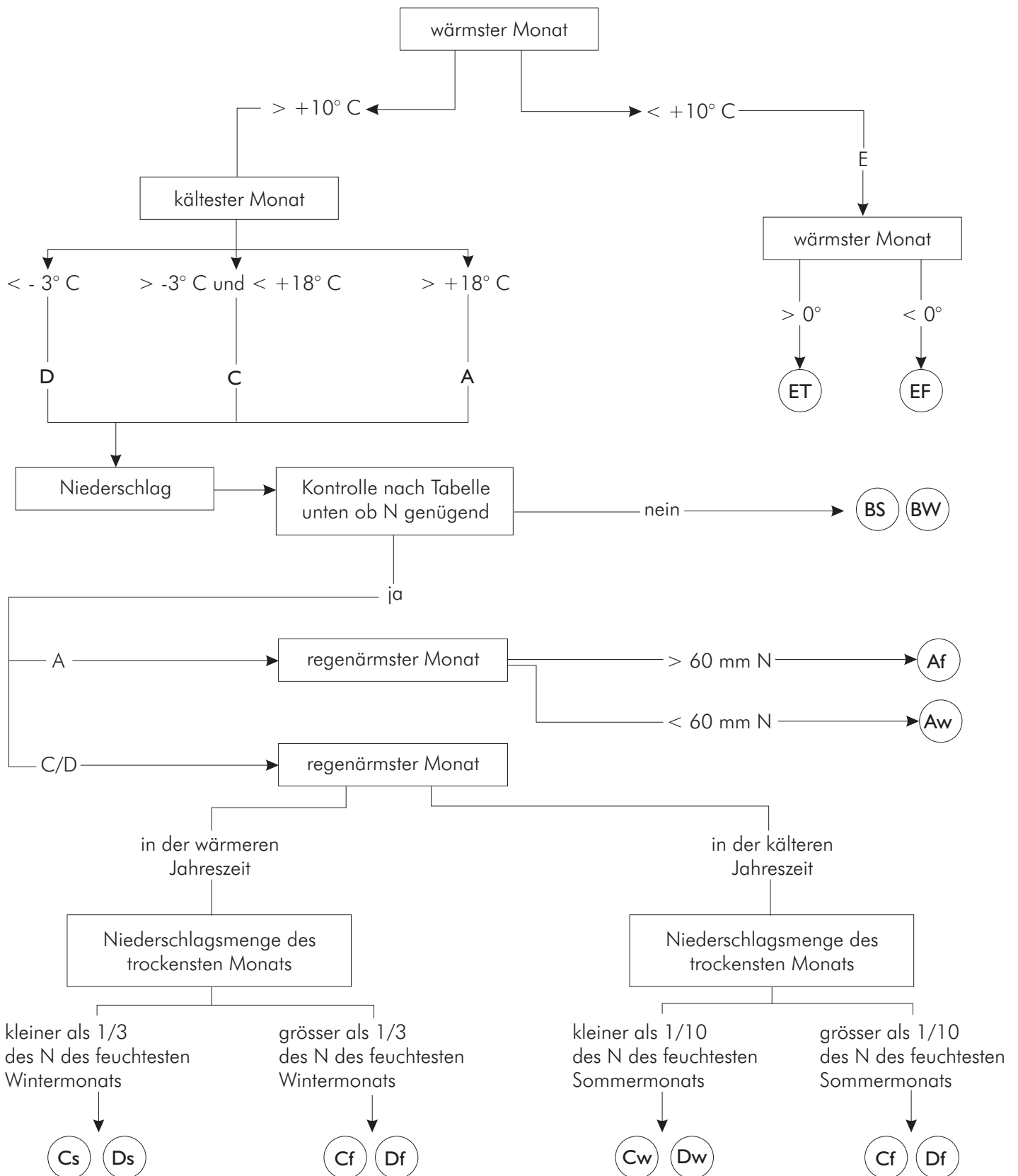


Tabelle ob Niederschlag genügt

	bei Sommerregen	ohne Regenperiode	bei Winterregen
BS	$N < 2T + 28$ und $N \geq T + 14$	$N < 2T + 14$ und $N \geq T + 7$	$N < 2T$ und $N \geq T$
BW	$N < T + 14$	$N < T + 7$	$N < 7$

Überprüfen sie, ob keine dieser Bedingungen zutrifft. Wenn es eine tut, handelt es sich um ein BS oder BW - Klima!

Zone kaufen

ZK, PlanetNr, ZonenNr
ZONE KAUFEN, PlanetNr, ZonenNr

Wer genug Geld hat, kann hiermit ein Zone kaufen. Dieser Befehl gilt allerdings nur, wenn die Zone keinen Besitzer hat, ansonsten muss man die Zone vom Besitzer erwerben. Herrenlose Zonen werden zu einem Standardpreis von 10000 Cr verkauft. Dies genügt meist knapp um die administrativen Verwaltungskosten zu decken. Aber die Bewohner der Planeten sind eher an produktiven Zonen interessiert, als an brachliegenden Grossflächen. Dennoch gibt es eine Limite um Monopole einzuschränken. Kein Freischaffender kann mehr Zonen als ein Drittel der Zonen besitzen. Zudem ist es nur möglich eine Zone zu kaufen, wenn man entweder ein Schiff innerhalb einem Radius von 5 Lichtjahren (5000 Karteneinheiten) zum Planeten hat oder der Planet einem gehört.

Zonen können nicht in der gleichen Runde, wo sie gekauft wurden, wieder verkauft werden.

Zone benennen

ZB, PlanetNr, ZonenNr, Name
ZONE BENENNEN, PlanetNr, ZonenNr, Name

Zonenbesitzer können eine Zone benennen, soweit sie noch keinen Namen hat. DIE Gelegenheit sich zu verewigen. Der Name darf nicht länger als 30 Zeichen sein und sollte möglichst keine Sonderzeichen enthalten.

Zone beschreiben

ZI, PlanetNr, ZonenNr, Beschreibung
ZONE BESCHREIBEN, PlanetNr, ZonenNr, Beschreibung

Lassen sie ihrer Fantasie freien Lauf und beschreiben sie ihre Zone so, wie sie sie sich vorstellen. Die Beschreibung einer Zone wird bei jedem dargestellt, der sie sehen kann. Das Spiel wird durch diese Beschreibung viel mehr an Tiefe und Detailgenauigkeit gewinnen und es für alle spannender machen. Die Beschreibung darf nicht kürzer als 20 und nicht länger als 500 Zeichen sein. Pro Beschreibung, wo es noch keine hatte, gibt es eine Prämie von 1000 Cr. Allerdings darf es kein sinnloser Zeichwirrwar sein. Missbrauch mit der Beschreibung nur um die Prämie zu ergattern zeugt von schlechtem Stil und wird geahndet! Eine Zone kann nur vom Besitzer beschrieben werden.

Zone vergeben

ZV, PlanetNr, ZonenNr, Neuer Besitzer
ZONE ÜBERTRAGEN, PlanetNr, ZonenNr, Neuer Besitzer

Der Befehl erlaubt es eine Zone zu verkaufen oder zu verschenken. Um das Angebot publik zu machen, wird empfohlen, es min. eine Runde vorher im Zine zur Versteigerung auszuschreiben. Die Mitbietenden können ihr Angebot per Message oder anderer Nachrichtentechnik (E-Mail, Telefon...) an den Besitzer schicken. Bieten sie im Inserat an, dem Meistbietenden die Zone zu überlassen. Sobald sie ihn gefunden haben, können sie mit ihm das Geschäft abwickeln. Man sollte sich aber bewusst machen, dass mit dem Verkauf der Zone auch alle Besitztümer, die auf der Zone stehen, in den neuen Besitz übergehen. Denken sie auch daran, dass kein Freischaffender mehr als ein Drittel der Zonen besitzen kann.

Zonen können nicht in der gleichen Runde, wo sie gekauft wurden, wieder verkauft werden.

Zudem gilt die Einschränkung, dass sich beide Spieler für den Transfer innerhalb einer maximalen Distanz von 50'000 Karteneinheiten zueinander befinden müssen. Objekte die für die Messung gelten sind Schiffe, Zonen und Planeten. Achtung, es muss NICHT unbedingt das betroffene Objekt Kontakt haben, es kann irgendein eigenes Objekt mit irgendeinem Objekt des Partners sein. Soweit irgendwo Kontakt besteht ist alles in Ordnung.

Die Handelsstationen

Die Handelsstationen sind wohl ein paar der wenigen fried-



lichen Orte im Universum. Kapitäne der grossen Transportschiffe, die das Erz von den zentralen Basen bringen, treffen sich hier gerne mit anderen, um zusammen ein Bierchen zu heben. In den Handelsstationen werden das Erz und die meisten anderen Güter (auch illegale) zu Geld gemacht. Die Credits werden direkt auf das Konto des jeweiligen Besitzers verbucht. Handelsstationen sind "No Man's Land" und rechtsfrei. Jeder kann sie betreten und auch lebend wieder verlassen. Sogar illegale Waren werden hier gefunden und gedealt. Illegale Güter werden nur auf Handelsstationen geduldet, sobald sie die Station verlassen, ist allein der Besitz strafbar. Die Imperatoren haben sich darauf geeinigt die Stationen in Ruhe zu lassen, da ohne sie die Wirtschaft des gesamten Universum zusammenbrechen würde. Wer das nicht einhält, muß damit rechnen, daß die Station woanders hin zieht.

Preisliste der Handelsstation abrufen

PP, Handelsstationsname
STATION PREISLISTE, Handelsstationsname

Um Produkte gewinnbringend zu verkaufen, empfiehlt es sich anzufagen, was denn überhaupt bezahlt wird, bevor man eine Handelsstation anfliegt. Es ist nämlich durchaus üblich, dass an verschiedenen Ecken des Universums auch verschiedene Preise gelten. Ein Abruf kostet die Standardgebühr von 2000 Cr. Da die Preise aber nicht fix sind, sondern sich über dem Lauf der Zeit ändern, wird empfohlen im Anflug auf eine Handelsstation mehrmals die Preise abzufragen um in letzter Sekunde vielleicht doch noch wo anders hinzufiegen.

Ware an Handelsstation verkaufen

OV, Schiffsname, Welche Ware (LagerNr)
STATION VERKAUF, Schiffsname, Welche Ware (LagerNr)

Um die Ware an der Handelsstation zu verkaufen, gibt es diesen Befehl. Der Befehl muss aber direkt vom Besitzer der Ware gegeben und nicht vom Kapitän des Transportschiffes. Das Geld wird ebenfalls direkt an den Besitzer überwiesen. Im Normalfall informiert der Kapitän den Schiffsbesitzer, damit der überhaupt weiss, wann es Zeit für den Befehl ist und hält natürlich jetzt vornehm das Händchen hin, damit seine Transportdienste bezahlt werden. Zudem gilt die Einschränkung, dass sich der Besitzer des Schiffes und der Besitzer des Lagers für die Aktion innerhalb einer maximalen Distanz von 50'000 Karteneinheiten zueinander befinden müssen. Objekte die für die Messung gelten sind Schiffe, Zonen und Planeten.

Ware von der Handelsstation kaufen

OK, Schiffsname, Produktname, wieviel
STATION ANKAUF, Schiffsname, Produktname, wieviel

Die Handelsstationen verkaufen auch Waren, allerdings zu einem Verkaufspreis von 150%. Wer sein Glück im direkten Handel machen will, dem seien damit die Tore geöffnet. Denn unbestritten ist, dass sich mit Handel im Universum eine fette Prämie verdienen lässt, aber das liegt unter anderem auch daran, dass gierige Piraten das Risiko merklich in die Höhe treiben. Der Befehl kann vom Schiffbesitzer oder einem Alliierten des Schiffes gegeben werden. Handelsstationen führen ein Lager, was bedeutet, dass man nicht unlimitiert einkaufen kann, sondern sich darauf beschränken muss, was da ist. Achtung, dieser Befehl ist einer Hinsicht sehr speziell. Er gelingt auch, wenn nicht die angegebene Menge gekauft werden kann (weil nicht mehr da ist), sondern nur eine Teilmenge.

Zudem gilt die Einschränkung, dass sich der Besitzer des Schiffes und der Besitzer des Lagers für die Aktion innerhalb einer maximalen Distanz von 50'000 Karteneinheiten zueinander befinden müssen. Objekte die für die Messung gelten sind Schiffe, Zonen und Planeten.

Die Schiffslager

Das Schiffslager ist eines der wichtigsten Komponenten eines Schiffes. Viele Schiffe werden nur seinetwegen gebaut. Ein Schiffslager ist in mehrere Einzellagerposten eingeteilt, meist im Jargon "Lager" oder "Container" genannt. Ein Lager muss nicht den gleichen Besitzer haben, wie das Schiff. Aber der Besitzer des Schiffes muss dem Besitzer des Lagers zumindest Neutral gegenüberstehen. Herrscht hingegen Krieg, wird der Schiffbesitzer das Lager in seinen Besitz nehmen (erst am Ende der Runde).

Es besteht die Möglichkeit Lagercontainer ins All abzuschiesen. Diese Container sind so dicht, dass die Ware unbeschädigt zu einem späteren Zeitpunkt wieder eingesammelt werden kann.

Das Lagermanagement (bzw. die Verteilung der Lagernummer) innerhalb eines Schiffes erfolgt nach einem relativ simplen Muster:

Lagernummern bleiben, soweit sie mal einem Lager zugeteilt wurden, konstant. D.h. selbst wenn Lager 1 aufgelöst wurde, wird Lager 2 nicht in 1 umbenannt, sondern bleibt Lager 2.

Sobald eine Lagernummer wieder frei ist, weil z.B. das entsprechende Lager aufgelöst wurde, kann die Lagernummer ab sofort (d.h. vielleicht schon beim nächsten Befehl) wieder an ein neues Lager vergeben werden. Normalerweise werden bei der Zuteilung neuer Lagernummern zuerst die tiefen Nummern bevorzugt, d.h. es wird zuerst die Nummer 3 anstelle der Nummer 6 genommen.

Wenn jetzt also in einem Schiff die Lagernummern 1, 2 und 3 vergeben sind, wäre die nächste Lagernummer 4. Würde nun aber Lager 2 aufgelöst, so dass es nur noch Lager 1 und 3 gäbe, dann wäre die nächste zugeteilte Nummer wieder 2.

Warum die ganze Rechnerei, ich sehe ja nachher auf der Auswertung, welche Nummern die Lager haben? Ganz einfach, es könnte sich durchaus lohnen, sich hierzu ein paar

Gedanken zu machen. Um es mit einem Beispiel zu erklären:

Nehmen wir an, ein Schiffsbesitzer möchte ein Lager aufteilen und in der gleichen Runde den abgespalteten Teil des Lagers an jemanden anderen übertragen oder ihn aufs Schiff anwenden. Sollte der Schiffsbesitzer sich nun die Mühe nicht machen, die eventuelle Lagernummer des neuen Lagers auszurechnen, dann benötigt er für diese Aktionen zwei Runden. Sollte er aber fähig sein, dies auszurechnen, dann kann er auf eine zugeteilte Nummer spekulieren und sie sofort nutzen. Das schlimmste was hier passieren könnte, ist, dass er sich verrechnet hat und halt eine Fehlermeldung kassiert. Aber verloren hat er nichts.

Konkret würde er z.B. drei Lager haben, nämlich Lager 1, 2 und 3. Er spaltet nun Lager 2 auf, da er nur einen Teil dieses Lagers an jemanden anders übertragen möchte. Der Logik nach, müsste das neue Lager die Nummer 4 erhalten, da dies die nächste freie Nummer wäre. Er gibt also nun noch einen zweiten Befehl ein, der das Lager Nr. 4, welches auf seiner Auswertung ja eigentlich noch gar nicht existiert, an den neuen Spieler überträgt.

Durch diese Spekulation kann er diese Aktionen in einer Runde machen, ohne warten zu müssen. Diese Technik kann man aber noch in vielen anderen Fällen nutzen um Zeit zu sparen. Deshalb immer gut nachdenken!

Besitzer eines Lagers ändern

LB, Schiffsname, LagerNr, Neuer Besitzer
LAGER ÜBERTRAGEN, Schiffsname, LagerNr, Neuer Besitzer

Alles was im Lager eines Schiffes transportiert wird, kann an einen neuen Besitzer übergeben werden. Dazu muss einfach dieses Kommando vom Besitzer gegeben werden. In den meisten Fällen handelt es sich nicht um Geschenke, sondern um einen Verkauf. In diesem Falle gilt im Universum die Regel, dass das Lager im gleichen Zug wie der Verkaufspreis übertragen wird. Der Verkaufspreis wurde vorher mündlich oder schriftlich von Parteien ausgehandelt.

Zudem gilt die Einschränkung, dass sich beide Spieler für den Transfer innerhalb einer maximalen Distanz von 50'000 Karteneinheiten zueinander befinden müssen. Objekte die für die Messung gelten sind Schiffe, Zonen und Planeten. Achtung, es muss NICHT unbedingt das betroffene Objekt Kontakt haben, es kann irgendein eigenes Objekt mit irgendeinem Objekt des Partners sein. Soweit irgendwo Kontakt besteht ist alles in Ordnung.

Lager aufspalten

LA, Schiffsname, LagerNr, abgetrennte Menge
LAGER AUFSPALTEN, Schiffsname, LagerNr, abgetrennte Menge

Falls man nicht eine ganze Ladung verkaufen möchte oder

Teile einzeln ins All ballern möchte (wer auch immer dazu Lust hat), kann mit diesem Befehl Lager aufspalten. Vom Lager wird die entsprechende Menge abgetrennt und damit ein zweites Lager gebildet. Der Befehl wird vom Besitzer des Lager gegeben.

Lagercontainer abwerfen

CA, Schiffsname, LagerNr
LAGER ABWERFEN, Schiffsname, LagerNr

Um eventuellen Kontrollen, Untersuchungen oder ähnlichem zu entgehen ist es möglich Lagercontainer über Bord zu werfen. Der Abwurf erfolgt effektiv per Abschuss, damit das Corpus Delicti möglichst weit weggeschossen wird. Die effektive Abschussweite beträgt ca. 300 Karteneinheiten in zufällige Richtung. Der Befehl kann allerdings nur vom Besitzer der Ware oder dem Schiffsbesitzer gegeben werden. Der Besitzer muss sich bewusst sein, dass damit er seinen Besitz min. vorläufig aufgibt. Der Schiffsbesitzer sollte diesen Befehl für Lager die nicht ihm gehören nur in Notfällen ausführen, wenn er z.B. Schmuggelware an Bord hat und ein Space Marine naht...

Lagercontainer übergeben

CU, gebendes Schiff, LagerNr, nehmendes Schiff
LAGER ÜBERGEBEN, gebendes Schiff, LagerNr, nehmendes Schiff

Alles was im Lager eines Schiffes transportiert wird, kann ebenfalls auf ein anderes Schiff gebracht werden. Zu diesem Zwecke besitzt jedes Schiff mehrere Shuttles, die die Lagercontainer zu einem Schiff in der Nähe bringen können. Das Schiff muss sich im Umkreis von 100 Karteneinheiten befinden. Die zweite Möglichkeit besteht, wenn sich beide Schiffe im gleichen Orbit befinden. Beachten Sie, dass die Übertragung innerhalb eines Jahres nur VOR der Bewegungsphase vollzogen werden kann. D.h. Das Schiff muss sich am Ende einer Runde schon mit dem zweiten Schiff treffen um nächste Runde die Übertragung zu vollziehen. Der Besitzer des Empfängerschiffs muss zudem eine Allianz mit dem Schiffsbesitzers haben, damit die Übertragung vollzogen wird. Verweigert wird die Übertragung allerdings auch, wenn der Besitzer des neuen Schiffes mit dem Lagerbesitzer verfeindet sein sollte.

Sollten diese Bedingungen erfüllt sein, so ist es mit dem Befehl möglich, Lagerbestände zu übertragen. Welchen Sinn und Zweck das ganze hat, ist jeweils Sache der Schiffskapitäne. Sei es um ein komplexes Transportsystem aufzubauen oder einem im Universum gestrandeten Schiffsbesitzer ein paar BRT Treibstoff zu bringen. Beachten sie, dass bei der Übertragung nicht der Besitzer des Lagers ändert. Dies müsste, falls gewünscht mit einem weiteren Befehl gemacht werden.

Der Befehl kann vom Schiffsbesitzer oder vom Lagerbesitzer gegeben werden.

Schiffslager in Speicher laden

OG, Schiffsname, LagerNr, SpeicherNr
SPEICHER FÜLLEN, Schiffsname, LagerNr, SpeicherNr

Dieser Befehl wird vom Besitzer des Lagers gegeben. Damit ist es möglich, jeglichen Lagerinhalt in einem Speicher auf dem Planeten zu deponieren und zu lagern. Das Schiff muss einem dazu nicht gehören, aber man muss eine Allianz mit demjenigen haben. Das Schiff muss ausserdem im Orbit des entsprechenden Planeten des Speichers befinden. Wichtig ist auch, dass der Besitzer des Lagers eine Allianz mit dem Speicherbesitzer hat (oder der Speicher ihm selber gehört). Ausserdem geht das Gut in den Besitz des Speicherinhabers über.

Lagercontainer auf Schiff anwenden

CW, Schiffsname, LagerNr
LAGER ANWENDEN, Schiffsname, LagerNr

Lagerbestände können auch für das eigene Schiff verwendet werden. Der Befehl kommt vom Besitzer des Lagers. Meist wird dieser Befehl benutzt um einen Lagercontainer Treibstoff in die Tanks abzufüllen. Mit diesem Befehl ist es unter anderem auch möglich, einzelne Schiffskomponenten von Hand einzubauen. Achten sie generell darauf, dass ein Einbau ziemlich sicher mehr Platz im Schiff benötigt als der Gegenstand vorher im Lager belegt hat. Man kann dies nicht eins zu eins übernehmen. Aber ausprobieren kann nicht schaden. Aber Achtung, der Einbau von Triebwerken verursacht Zusatzkosten, womit sie sich mit geben dieses Befehles einverstanden erklären, egal wie hoch die Kosten sein mögen.

Das Universum aber ist gross und die Zahl der Dinge die ein Schiff bereichern könnten unbekannt. Es geht zum Beispiel die Sage von Boosterpacks, die zwar minimalsten Platz im Lager belegen, aber in die Tanks geworfen und mit einem Tropfen Wasser versetzt sich zu Unmengen von Treibstoff aufblähen. Wahrhaft reich wäre der, der ein paar von diesen Dingen auftreiben könnte. Auch finden sich im Universum verschiedenste ausserirdische Artefakte, die von Aliens vergessen wurden und auf einen neuen Besitzer warten.

Erz zur Werft übertragen

WZ, Schiffsname, LagerNr, WerftNr
SCHIFF ERZ ENTLADEN, Schiffsname, LagerNr, WerftNr

Werften benötigen, um Komponenten und neue Schiffe bauen zu können, Erz. Wie dieses Erz zur Werft kommt, ist Sache der Werft. Auf jeden Fall muss es da sein. Für jede Komponente wird Erz in der Menge von 5% des Preises der Komponente. Ein Beispiel: Die Komponente kostet 10000 Cr, dann wird 500 BRT Erz benötigt. Das Schiff muss sich

zur Übertragung des Erzes im Orbit befinden, muss aber nicht angedockt sein. Der Befehl wird vom Besitzer des Lagers gegeben. Das Erz ist nach der Übertragung im Besitz der Werft.

Die Freischaffenden

Einführung

Freischaffender zu sein ist ein hartes Los, denn es gilt Phantasie zu entwickeln, um aus den bestehenden Mitteln etwas zu machen. Ein Freischaffender ist nicht festgelegt, ein rein materielles Ziel zu erreichen. Er kann tun und lassen was ihm Spass macht. Vielleicht macht es ihm Freude, möglichst viel Geld zu scheffeln. Vielleicht will er aber auch nur die Schönheit des Universum erkunden und neue Rassen und Welten kennenlernen. Es gibt Tausende von Möglichkeiten, sich zu verwirklichen: Als Eroberer, Entdecker oder Förderer der lokalen Wirtschaft. Auf etwas sollte er jedoch immer achten: Dass genug Geld da ist, um seinen Traum zu verwirklichen. Deshalb wird auch der idealistischste Spieler einen Weg finden müssen, seine Brötchen zu verdienen. Generell kann man aber sagen, dass derjenige, der kreativ ist und eine Marktnische findet, wohl am schnellsten Geld verdienen wird.

Ideen für den erfolgreichen Selbstständigen

Hier finden sich ein paar Beispiele, was ein Freischaffender alles unternehmen könnte. Er kann natürlich auch mehrere Berufe gleichzeitig ausüben. Diese Liste ist nicht abschliessend, es gibt noch viele andere Berufe, die ein Spieler ergreifen kann. Nur ihre Phantasie begrenzt den Horizont!

Händler

Der Händler spezialisiert sich darauf, mit einem Cargoschiff an Handelsstationen Produkte anzukaufen und an einer anderen Station diese wieder gewinnbringend zu verkaufen. Er ist nicht darauf festgelegt, nur mit Handelsstationen zu handeln, auch besteht die Möglichkeit, bei Produzenten direkt einzukaufen und diese Ware an der Handelsstation zu verkaufen. Nahe verwandt mit diesem Beruf ist natürlich derjenige des Schmugglers, denn es ist ein schmaler Grat zwischen Legalität und Illegalität.

Datenbankanbieter

Eine gefüllte Datenbank ist immer gut und jeder Freischaffende wird froh sein, wenn er über das System, in dem sich bewegt, genug Informationen besitzt. Ein Datenbankanbieter würde nun in diese Lücke schlüpfen und alle Daten, die er kriegen kann, sorgfältig archivieren und an Interessenten weiterverkaufen.

Informationsabos und andere Möglichkeiten des Verkaufs sind gute Varianten um Stammkunden zu gewinnen. Als Nebenerwerb empfiehlt es sich, interessante (und dementsprechend hoch honorierte) Artikel für den Chronator zu schreiben, da ja bei der Datensammlung manch interessante Geschichte auftaucht.

Agraranbauer

Ein handfestes und solides Handwerk ist das des Agronomen. Er bebaut fruchtbare Zonen und kümmert sich darum, dass seine Pflänzchen gedeihen und wachsen (und vor allem ne dicke Ernte abwerfen). Generell empfiehlt es sich, dafür einen grünen Daumen zu entwickeln, denn der Gewinn hängt stark davon ab, ob seine Biologie - Kenntnisse ausreichen um nicht grad in der Antarktis Bananen anzupflanzen. Gedanken sollte sich der Agronom auch um Lagerung und Transport der geernteten Ware machen, denn es ist nicht immer einfach, die geernteten Produkte auch zu Geld zu machen. Hier empfiehlt es sich, Kontakte mit Händlern aufzubauen.

Minenbetreiber

Jeder Planet ist voll von wertvollen Rohstoffen, die nur darauf warten, gehoben zu werden. Das tückische an Minen ist, dass man meist nicht genau weiss, wo die Rohstoffe denn nun sind. Um Minenbetreiber zu werden, sollte man ein gewissen Kapital mitbringen, denn es könnte sich je nachdem eine längere Durststrecke einstellen. Ist aber eine fette Ader gefunden, dann rollt der Credit. Nun gilt es nur noch die Rohstoffe sicher zur nächsten Handelsstation zu bringen und weitere Anbaugelände zu erschliessen.



Transportkapitän

Transportkapitäne haben sich ganz dem Transport von Produkten und Schiffen verschrieben, sie selber verkaufen oder kaufen relativ selten ein Produkt. Sie nehmen meist von Dritten Aufträge an, um Produkte von Ort zu Ort zu schippern. Auch können sie sich auf gewisse Gebiete spezialisieren, wie z.B. interstellare Transporte von Schiffen, die es aus eigener Kraft nicht so weit und nicht schnell schaffen. Auch kann ihre Primärarbeit sein, von Planeten zu Planeten zu fliegen und aus verschiedensten Zonen Produkte einzuladen um sie zu einer Handelsstation zu bringen. Es dürfte einiges effizienter sein, als wenn jeder einzelne Agromom oder Minenbetreiber einen eigenen Transport organisiert. Diese Arbeit dürfte doch einiges wert sein. Insbesondere wenn man ein schnelles und geräumiges Schiff mit entsprechendem Begleitschutz hat.

Sensordatenverkäufer

Die Allwissenden des Universums! Sie spezialisieren sich darauf, alle Informationen über den interstellaren Weltraum zu sammeln, insbesondere die sich darin tummelnden Schiffe und andere Objekte. Diese Daten sammelt der Sensordatenverkäufer meist durch Drittkontakte oder eigene Sensorsonden oder Schiffe. Diese Informationen dürften manchem eine rechte Stange Geld wert sein, denn je nachdem können sie über Aufstieg oder Niederlage entscheiden!

Auftragnehmer

Da der Ort eines Gegenstandes nicht frei gewählt werden kann, benötigt es immer noch Leute, die etwas von A nach B bringen. Auftragnehmer kümmern sich darum, Aufträge der Transall Cargo LTD anzunehmen und dafür satte Transportgelder zu kassieren. Sie suchen gute Aufträge und kombinieren sie so, dass sie relativ effizient mehrere Aufträge gleichzeitig erledigen können. Nebenbei lässt sich auch mal Geld damit verdienen, sich als Händler oder Transportkapitän zu verdingen.

Werftmeister

Eine der aufwendigsten Arbeiten kann die des Werftmeisters sein. Er kümmert sich um Aufbau und den Betrieb einer Schiffswerft. Eine Werft kann privat oder öffentlich sein, und je nachdem werden sich andere Prioritäten oder Geldquellen eröffnen. Interessanter dürfte sicher die Arbeit in einer öffentlichen Werft sein, denn da gibts immer ne Menge zu tun (Scheibenputzen inklusive...). Wenn man nun noch gute Technologie auftreibt oder einen schwungvollen Komponentenhandel aufzieht, kann man ne Menge Kohle machen. Es empfiehlt sich auch, ne eigene Homepage aufzuziehen, wo die werfteigenen Schiffskonstruktionen angepriesen und dokumentiert werden. Wer möchte nicht Konstrukteur eines Schiffes der berühmten "Firebird"-Serie sein. Hier haben sie die Möglichkeit dazu!

Spion

Informationen sind wichtig, aber nicht jeder rückt sie frei-

willig raus. Deshalb gibt es nur eine Variante um sie zu kriegen: Spionage! Ein Spion kann ein getarnter V-Mann sein, der von einer fremden Macht bezahlt rauskriegt, was in seiner Umgebung vor sich geht. Er sammelt Informationen, damit man jederzeit über Aktivitäten des Gegners informiert ist. Er ist es, der einem Offensivschlag zum Durchbruch verhelfen kann. Gezielte Spionage kann dazu führen, dass man erheblich einfacher die Kernpunkte eines Wirtschaftssystems sabotieren könnte. Man kann aber die Informationen auch zu friedlichen Zwecken nutzen, z.B. um rechtzeitig Konflikte zu verhindern. Eines ist jedoch sicher: Spione sollten sich nicht erwischen lassen...

Städtegründer

Ein beliebte Berufsart sind die Städtegründer, denn auch andere Planetenbewohner profitieren vom Segen einer grossen Stadt. Die Städtegründer kassieren jedoch hauptsächlich von den Steuern, dennoch wäre es eine interessante Alternative, auch andere Parteien um Zuschüsse für Stadtgrossprojekte anzufragen. Erfolgreiche Kolonisationsangebote bieten meist ein reiches Angebot an arbeitender Bevölkerung. Doch eines sollte man nie vergessen... Piraten LIEBEN Städte, denn als Sklaven sind die Bewohner sehr wertvoll!

Entdecker

Entdecker ziehen durchs All um dorthin zu gehen, wo nie zuvor ein UVerianer gewesen ist. Sie suchen und finden neue Galaxien, geheimnisvolle Anomalien und neue Rassen. Ihre Bestimmung ist es den Kosmos mit dem Wissen über neue unerforschte Gebiete zu bereichern. Finanziert werden können Forschungsreisen durch grosse Gesellschaften oder auch Imperatoren, die daran interessiert sind, ihr Gebiet zu vergrössern oder einfach ihrem Reich neue Möglichkeiten zu bieten. Es gibt noch viel zu entdecken, packen wirs an!

Pirat

Piraten sind die Schmarotzer des Universum, sie rauben, plündern und brandschatzen wo sie nur können. Ob sie nun Handelsschiffe überfallen oder Zonen ausrauben, Piraten sind ein Übel in unserer Gesellschaft. Immer in hartem Kampf mit den lokalen Ordnungskräften sahnen sie ab, wo es was abzusahnen gibt. Denn es ist ein verdammt gutes Gefühl ein Freibeuter des Alls zu sein!

Polizist

Ordnungskräfte sind immer notwendig um das Gesetz und das Recht zu bewahren. Meist sind dies kühne Recken, die es in ihrem Kampf gegen Verbrecher soweit gebracht haben, dass sie Schiffe scannen dürfen. Dies ermöglicht es ihnen, von beschlagnahmtem Raubgut und Kopfgeld ihren Ordnungsdienst zu finanzieren. Dennoch werden sie meist von einer Gesellschaft oder einem Imperator unterstützt, der sie dafür angestellt hat, in ihrem Gebiet für Ordnung zu sorgen. Berühmte Beispiele für Polizisten sind das Weltraumcorps oder die Space Marines.

Gesellschafter

Man nennt diese Spezies der Geschäftigen auch verächtlich Konzernner. Sie kümmern sich um die Organisation und Leitung eines Grosskonzerns im kosmischen Wettbewerb. Macht und Intrigen prägen ihren Weg der absoluten Macht. Ein Grosskonzern kann mächtiger werden als ein ganzes Imperium. Auch schon deshalb achten Imperatoren immer genau darauf, welche Gesellschaften in ihrer Reichweite entstehen. Ein Gesellschafter zu sein, erfordert eine ganze Menge an Diplomatie und Geschäftstüchtigkeit, denn es gibt genug Geschäfte, die abgeschlossen werden wollen.

Forschungsleiter

Als Forschungsleiter einer planetaren Einrichtung ist es stets wichtig, sein eigenes Wissen aufzubauen und in Forschungsdokumente zu verwerfen. Das ganze Universum äugt neugierig in die Richtung der Forschungsstation, denn ihr ganzes Wohl hängt davon ab, rechtzeitig neue Technologien zu erschliessen und zu nutzen. Die Forschungsstation ist der Schlüssel dazu und ihre Leitung eine wichtige Aufgabe. Sowohl finanziell als auch im Vitamin-B-Sektor kann sich dieser Beruf lohnen. Man sollte sich aber auch bewusst sein, dass es Leute geben wird, denen die Forschungsstation stets ein Dorn im Auge sein wird...

Versicherungsboss

Versicherungsgesellschaften müssen unbedingt kreativ sein, um am Markt bestehen zu können. Es gibt genug Dinge im Universum die unberechenbar sind. Umso eher gibt es das Bedürfnis, dafür eine Versicherung abzuschliessen zu können. Man könnte zum Beispiel Policen gegen Spritmangel anbieten oder gegen die Zerstörung einer Zone. Die Kunst des Versicherers besteht darin, abschätzen zu können, wieviel Prämie er dafür einziehen muss, um auch bei Schadensfällen noch einen generellen Gewinn einsacken zu können. Denn das Prinzip basiert ja darauf, dass nicht alle gleichzeitig einen Schadensfall haben. Alleine schon deshalb empfiehlt es sich, die Police sorgfältig zu formulieren um Missbrauch auszuschliessen.

Sternenkartenzeichner

Sternenkartenzeichner sind wohl die engsten Stammkunden von Entdeckern und Sensordatenverkäufern, denn sie verwerten diese Daten meist als Erste. Sie erschaffen daraus eine allgemeingültige Sternenkarte, ohne die sich kaum ein Kapitän im weiten All zurechtfinden würde. Als Bilddatei verschickt, kann so eine Sternenkarte viel Geld einbringen, denn sie ist lebenswichtig. Sie zeigen den grossen Zusammenhang im Universum auf. Und garantiert ist der Job erst noch, denn einen Kartographen braucht es garantiert immer!

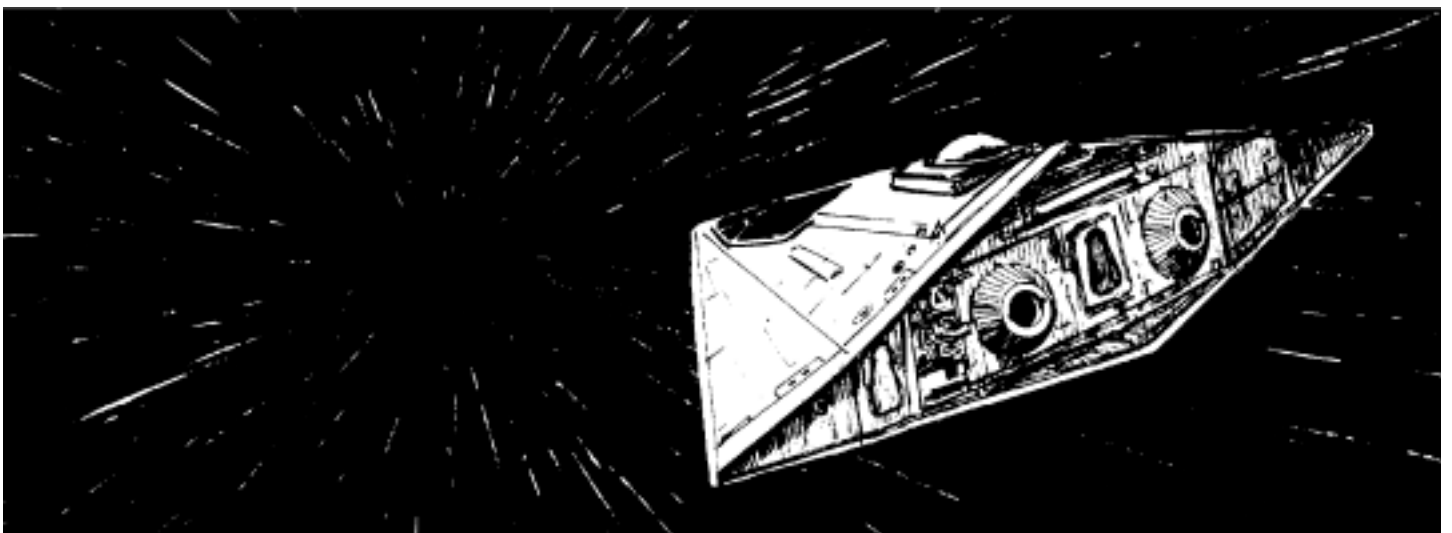
Die Schiffe

Mit dem Begriff der Schiffe sind im Raumfahrer - Jargon Raumschiffe mit interstellaren Triebwerken gemeint, wozu nämlich die meisten Raumschiffe von Imperatoren nicht gehören, da sie die eigenen Sternentore nutzen. Raumschiffe, die ein eigenes Stellartriebwerk benötigen, sind verständlicherweise sehr viel teurer als Schiffe, die lediglich kleine Steuerdüsen und Minitanks benötigen um zum nächsten Sternentor zu kommen.

Schiffe werden generell in Werften gebaut und aufgerüstet. Die Grösse entspricht ca. 10'000 BRT aufwärts (1 BRT = 2.832 m³). Ein Schiff kann zusätzlich noch mit verschiedensten Komponenten ausgerüstet werden (ein * bedeutet, dass in diesem Bereich mehrere Komponenten gleichzeitig möglich sind):

Der **Energiegenerator** liefert die notwendige Energie um alle Systeme des Schiffes zu speisen. Das Schiff ist ohne Energiegenerator verloren. Bei seiner Zerstörung ist auch das Schiff dem Untergang geweiht. Die Stärke des Energiegenerator bestimmt auch, wie schnell sich die Schilde wieder aufladen.

Der **Bordcomputer** ist das Nervensystem des Schiffes. Er steuert und lenkt das Schiff. Viele Komponenten sind abhängig von der Leistung des Bordcomputer und können mit zu schwacher Prozessorleistung nicht operieren. Der



Bordcomputer benötigt einen min. der gleichen Stufe entsprechenden Energiegenerator. Das Schiff ist notwendigerweise auf einen Bordcomputer angewiesen. Ohne ihn zerfällt das Schiff in seine Einzelteile.

Die **Sensoren** dienen zur Erfassung des Raums. Sie tasten entsprechend ihrer Reichweite die Umgebung des Schiffes nach Schiffen, Planeten und anderen Objekten ab. Die Sensoren benötigen einen entsprechenden Bordcomputer min. der gleichen Stufe.

Mannschaftsräume dienen dazu der Mannschaft mehr Komfort und Sicherheit zur Verfügung zu stellen. Sie erhöhen die Leistungsfähigkeit des ganzen Schiffes, da die Schiffsmannschaft viel motivierter und fähiger an die Arbeit geht. Typische Beispiele für Mannschaftsräume sind eine Brücke (jaja, das geht unter Extras!), Kabinen oder eine Medizinische Station. Mannschaftsräume sind kumuliert, d.h. wenn man eine weiterentwickeltes Bauteil einbaut, gibt's die vorgehenden Dinge dazu.

Der **Schild** schützt das Schiff gegen Angriffe von aussen. Der Vorteil an Schilden ist ihre Fähigkeit eine Schwächung durch Treffer wieder mit Hilfe des Energiegenerators auszugleichen bzw. sich wieder aufzuladen (1 HP benötigt 1 Energiepunkt). Ein Schild verteidigt das Schiff bis er komplett zusammenbricht, danach ist der Schild zerstört. Der Energiegenerator und der Bordcomputer müssen von min. der gleichen Stufe sein, ansonsten bricht der Schild beim ersten Treffer zusammen.

Panzerung hilft nach dem Zusammenbruch des Schutzschildes die sofortige Zerstörung des Schiffes zu verhindern. Panzerung kann sich aber nicht wieder aufbauen, schluckt dafür aber mehr Treffer als das beste Schild. Die Panzerung schützt auch die lebenswichtigen Systeme. Sie ist "the last line of Defense". Zudem benötigt sie nicht die Unterstützung durch andere Systeme.

Energiekanonen (*) feuern massive Energiesalven ab, die das gegnerische Schiffe zerstören oder zumindest, die Waffensystem ausser Betrieb setzen sollen. Energiekanonen benötigen einen entsprechenden Energiegenerator und Bordcomputer. Energiekanonen haben eine starke Leistung, dafür benötigen sie aber viel Energie, dass sie direkt vom Generator abzapfen. In Krisensituationen wird die Energie aber auch für die Schilde benötigt, so dass hier Engpässe auftreten könnten. Um fünf HP (Hitpoint) Schaden anzurichten, benötigt eine Energiekanone einen Energiepunkt.

Raketen (*) dienen vor allem der Langstreckenbekämpfung. Sie sind aber auch über Kurzstrecken sehr effektiv. Ihr grosser Vorteil ist, dass sie keine zusätzliche Energie benötigen. Dafür richten sie meistens weniger Schaden an als die mächtigen Energiewaffen. Raketen benötigen den entsprechenden Bordcomputer zur Steuerung.

Triebwerke (*) haben einen offensichtlichen Sinn. Sie transportieren das Schiff vom einen Ende des Universum zum anderen. In Kampfsituationen kann dies für eine erfolgreiche Flucht essentiell sein. Triebwerke benötigen zur Koordination einen entsprechenden, min. gleichstufigen Bordcomputer.

Treibstofftanks können frei eingebaut werden. Ihre Grösse ist lediglich durch die Gesamtgrösse des Schiffes begrenzt. Treibstofftanks werden beim Bau des Schiffes gebaut und können nicht nachgerüstet werden. Sie enthalten notwendigen Treibstoff, ohne den kein Triebwerk funktionieren würde.

Lagerräume sind in ihrer Bauweise ähnlich wie Treibstofftanks. Sie können frei eingebaut und nicht mehr nachgerüstet werden. Das Lager wird benötigt um Waren zu transportieren. Der Lagerraum ist heilig und für manches Schiff sein Existenzgrund.

Für nähere Informationen über die Komponenten lesen sie die Bedienungsbeilage oder fragen sie ihren Konstrukteur oder Werftsbesitzer.

Innerhalb eines Kampfes gibt es drei Ebenen:

Schilder

Panzerung, Raketen, Energiekanonen

Triebwerke, Sensoren, Energiegenerator, Lager, Treibstofftanks, Bordcomputer, Mannschaftsräume

Sobald das dicke Element einer Ebene zerstört wurde, ist der Beschuss der tieferliegenden Ebene möglich.

Jede Komponente besitzt HitPoints (HPs), die seinen Zustand angeben. Wenn also hinter einem System 9/10 steht, dann besitzt das System noch 9 von maximal 10 HitPoints. Sollten diese Hitpoints auf Null sinken, so ist die Komponente zerstört.

Landung auf Planeten

Damit ein Schiff bei einem Planeten landet, muss es am Ende der Runde (d.h. nach den 100 Zentichrons) sich im Orbit des Planetens befinden. Wie gross der Orbit definiert wird, hängt von der Rechenstärke des Bordcomputers ab und ist beim kleinsten Bordcomputer bei einem Radius von 20 Karteneinheiten zu Ende. Der Computer fängt erst am Ende der Runde, also nach der Bewegungsphase (den 100 Zentichrons), an, die Orbit - Landesequenz zu starten.

Bei der Beschleunigung bzw. der Einstellung mit welcher Betriebsgeschwindigkeit ein Triebwerk arbeitet, muss der Spieler jedes Triebwerk einzeln steuern. Die Gesamtsumme gibt die Geschwindigkeit des Schiffes an. Die Triebwerke verlieren für jede Betriebsgeschwindigkeits - Ände-

ung einen HP während ihres Betriebes (nur das betroffene Triebwerk). Bei Zeitpunkt ist jeweils das betroffene Zentichrons anzugeben.

Sobald das Schiff im Orbit eines Planeten ist, kann es Ware vom Planeten verladen.

Schiff werden unter anderem auch dazu benutzt, Waren aller Art zu transportieren. Sie sind dafür die einzige vernünftige Alternative. Besitzertümer im Lagerraum eines Schiffes müssen nicht dem Besitzer des Schiffes gehören, sondern können auch während eines Transportes dem Originalbesitzer gehören. Wichtig dabei ist aber, dass der Besitzer einer transportierten Ware und der Transporteur miteinander alliiert sind. Ansonsten übernimmt der Schiffsbesitzer die Waren!

Definitionen:

Jede **Runde** (Jahr) ist in 100 Zentichrons eingeteilt.

Ein **Zentichron** ist eine Zeiteinheit.

Eine **Karteneinheit** ist ein tausendstel Lichtjahr (Lichtjahr = $9.4605 \cdot 10^{15} \text{ m} = 9'460'000'000'000'000 \text{ m} = \sim 10$ Billionen km) und die allgemeine Masseinheit im Universum. Alle Koordinaten sind in dieser Einheit angegeben (siehe Auswertung). Nullpunkt ist links oben!

Triebwerk - Betriebsgeschwindigkeit ändern

[SV, Schiffsname, Zeitpunkt \(1-100stes Zentichron\), TriebwerksNr, neue Betriebsgeschwindigkeit](#)
[SCHIFF GESCHWINDIGKEIT, Schiffsname, Zeitpunkt \(1-100stes Zentichron\), TriebwerksNr, neue Betriebsgeschwindigkeit](#)

Schubtriebwerke! Allein der Begriff bringt Raumschifffahrer des ganzen Universums zum Seufzen und neidisch blicken sie auf Besitzer von Sprungtriebwerken. Die Fortbewegung mit Hilfe von Schubtriebwerken ist eine zähe Angelegenheit und nur die erfahrenen Raumschifffahrer bringen es fertig "Schleifchen" zu fliegen.

Hier mal zuerst die Tabelle der bekannten Triebwerke:

	<i>Max. Betriebsgeschwindigkeit</i>	<i>Verbrauchskonstante</i>
Normales Schubtriebwerk	10	0.0005
Erweitertes Schubtriebwerk	20	0.00035

Die Maximale Betriebsgeschwindigkeit ist in Karteneinheit pro Zentichron (KpZ) angegeben, was auch einem zehntel Lichtgeschwindigkeit entspricht. Das normale Schubtriebwerk erreicht also maximal Lichtgeschwindigkeit.

Triebwerke und Navigation per Schub werden über zwei essentielle Befehle gesteuert. Der erste Befehl, den wir hier vorstellen, erlaubt es die Betriebsgeschwindigkeit eines jeden Triebwerkes einzustellen. Der zweite Befehl ist für die Ausrichtung des Raumschiffes zuständig, weiteres dazu

nachher.

Die Gesamtgeschwindigkeit des Schiffes ergibt sich aus der der Summe aller Betriebsgeschwindigkeiten der Triebwerke. Zu bemerken ist auch, dass die Betriebsgeschwindigkeit von Null bis zum maximalen Wert in allen Stufen einstellen lässt. D.h. es lassen sich auch Zahlen mit Kommastellen eingeben! (z.B. 8.41).

Achtung, es sind auch negative Geschwindigkeiten möglich (Umkehrschub, praktisch zum Parken). Der Sprit - Verbrauch richtet sich ebenfalls nach der aktuellen Betriebsgeschwindigkeit und kann nach folgender Formel berechnet werden (muss für jedes Triebwerk einzeln gerechnet werden):

B = Betriebsgeschwindigkeit

MB = Max. Betriebsgeschwindigkeit

S = Schiffsgröße (in BRT)

V = Verbrauchskonstante des Triebwerks

$$\left(\frac{B}{MB}\right)^2 \times S \times V =$$

Spritverbrauch in BRT pro Zentichron

(nur ganze Zahlen, Nachkommastellen einfach abschneiden)

Für jede Runde, in der ein Triebwerk seine Betriebsgeschwindigkeit geändert hat, verliert es einen HitPoint (HP). Bei einem Zustand von Null zerfällt es in seine Einzelteile. Reparaturen können in Werften vorgenommen werden.

Schiffsausrichtung ändern

[ST, Schiffsname, Zeitpunkt, Ziel X, Ziel Y](#)

[SCHIFF RICHTUNG, Schiffsname, Zeitpunkt, Ziel X, Ziel Y](#)

Ohne dieses Kommando würde das Schiff stets in dieselbe Richtung fliegen, was wir doch ein wenig langweilig finden würden. Mit Ziel X und Ziel Y wird ein fixer Punkt auf der Karte angegeben, der als Ausrichtung dient. Das Schiff steuert nach dem Kommando auf diesen Punkt zu.

Sprung starten

[SP, Schiffsname, ZielX, ZielY, TriebwerksNr, Zündzeitpunkt \(1-100stes Zentichron\)](#)

[SCHIFF SPRUNG, Schiffsname, ZielX, ZielY, TriebwerksNr, Zündzeitpunkt \(1-100stes Zentichron\)](#)

Diese Fortbewegungsart ist einiges einfacher als die direkte Steuerung über die Schubtriebwerke. Sobald der Befehl gegeben wird, starten die Spezialtriebwerke einen Sprung, der das Schiff direkt und in weniger als einem Zentichron an den Zielpunkt bringt. Allerdings kann das Triebwerk nur Sprünge in derselben Dimension vollziehen. Nur wenige Triebwerke sind zu Sprüngen fähig und dies sind Sprung- oder Warptriebwerke. Der Treibstoffverbrauch ist definitiv

höher als bei Schubtriebwerken. Er wird wie folgt eingesetzt: Verbrauchskonstante x gesprungene Distanz x Schiffgröße. Für jeden Sprung verliert das Triebwerk einen HP. Ein Sprungtriebwerk ist nur einmal pro Runde einsetzbar, da es danach Wochen benötigt um wieder abzukühlen!

ACHTUNG: Diese Triebwerke sind im Kampf nicht einsetzbar, da sie eine Stunde Aufwärm- und Vorbereitungszeit benötigen! Flucht mit ihnen ist somit unmöglich!

Hyperdimensionssprung

SH, WelchesSchiff, ZielDimension, TriebwerksNr, Zündzeitpunkt (1-100stes Zentichron)

SCHIFF HYPERSPRUNG, WelchesSchiff, ZielDimension, TriebwerksNr, Zündzeitpunkt (1-100stes Zentichron)

Um die Dimension zu wechseln gibt es normalerweise nur eine Möglichkeit: den Hyperdimensionssprung. Um die Triebwerke die dazu fähig sind, ranken sich viele Legenden, insbesondere die Frage ob sie überhaupt existieren. Für jeden Hyperdimensionssprung verliert das Triebwerk einen HP.

ACHTUNG: Diese Triebwerke sind im Kampf nicht einsetzbar, da sie eine Stunde Aufwärm- und Vorbereitungszeit benötigen! Flucht mit ihnen ist somit unmöglich!

Verfolgungsmodus einstellen

VM, Welches Schiff, ZielSchiff, Startzeitpunkt (1-100stes Zentichron)

SCHIFF VERFOLGUNGSMODUS, Welches Schiff, ZielSchiff, Startzeitpunkt (1-100stes Zentichron)

Jeder Bordcomputer hat einen automatischen Verfolgungsmodus eingebaut, der ein Schiff zu einer tödlichen Waffe machen kann. Der Verfolgungsmodus ist in der Lage ein Schiff, das „gelockt“ wurde, zu verfolgen mit dem Ziel es in den Offensivbereich zu bekommen. Es greift dabei auf ausgeklügelte Kursvorausberechnungssysteme zurück, die kalkulieren, wohin das angepeilte Schiff fliegt. Es ist nur möglich Schiffe anzupeilen, die innerhalb der Sensorreichweite des Verfolgerschiffes liegen.

Natürlich macht der Befehl nur Sinn, wenn man entweder eine gute Ausgangsposition für einen Abfangkurs hat oder ein Schiff, das schneller fliegt als das Zielschiff. Die Verfolgung dauert entweder bis das Zielschiff aus dem Sensorenbereich verschwindet, zerstört wurde, die Runde beendet wird oder sonst ein Hindernis wie kein funktionierendes Triebwerk mehr oder Spritmangel eintritt. Bei automatischer Deaktivierung des Verfolgungsmodus werden die Triebwerke abgestellt.

Man kann den Verfolgungsmodus allerdings auch manuell deaktivieren, dann werden die Triebwerke aber nicht abgestellt, dies muss man von Hand machen. Um den Verfolgungsmodus zu deaktivieren, gibt man anstelle des Namens des Zielschiffes einfach das Schlüsselwort KEINES

an.

Bedenken sie, dass während des Verfolgungsmodus der Computer das Schiff steuert. Sie sollten also das Schiff nach Beendigung der Verfolgung manuell wieder auf einen gewünschten Kurs bringen.

Das System ist nicht besonders optimiert, was den Gebrauch von Triebwerken und Treibstoff betrifft. D.h. wenn 5 Triebwerke vorhanden sind, aber für die Verfolgung lediglich die Leistung von 2 benötigt werden, wird der Computer die ersten 2 auf volle Leistung schalten und die anderen abstellen. Er wird dabei nur Einstellungen ändern, die nicht schon so sind, wie er sie benötigt, so dass er nicht überflüssig Triebwerke schädigt. Sie müssen aber im Extremfall damit rechnen, dass der Computer alle Triebwerke benötigt und somit alle der natürlich Abnutzung unterliegen.

Das System fliegt im übrigen ohne Rücksicht auf andere Objekte im Weltraum, es wird konsequent sich nur auf das verfolgte Schiff konzentrieren. Dennoch ist natürlich aber nicht auszuschließen, dass es zum Kampf mit anderen Schiffen kommen kann.

Schiff beschreiben

SI, Schiffname, Beschreibung

SCHIFF BESCHREIBEN, Schiffname, Beschreibung

Lassen sie ihrer Fantasie freien Lauf und beschreiben sie ihr Schiff so, wie sie es sich vorstellen. Die Beschreibung eines Schiffes wird bei jedem dargestellt, der es sehen kann. Das Spiel wird durch diese Beschreibung viel mehr an Tiefe und Detailgenauigkeit gewinnen und es für alle spannender machen. Die Beschreibung darf nicht kürzer als 20 und nicht länger als 500 Zeichen sein. Pro Beschreibung, wo es noch keine hatte, gibt es eine Prämie von 2000 Cr. Allerdings darf es kein sinnloser Zeichwirrwah sein. Missbrauch mit der Beschreibung nur um die Prämie zu ergattern zeugt von schlechtem Stil und wird geahndet! Ein Schiff kann nur vom Besitzer beschrieben werden.

Traktorstrahl ein- oder ausschalten

SR, Schiffsname

SCHIFF TRAKTORSTRAHL, Schiffsname

Lagercontainer können von jedem abgeholt werden solange sie herrenlos im All herumschweben. Sobald ein Schiff näher als 100 Karteneinheiten an einen Container kommt, wird der Container automatisch per Traktorstrahl eingesammelt. Herumfliegende Container werden von den Sensoren aufgezeigt. Mit diesem Kommando können sie den Traktorstrahl eines Schiffes an oder ausschalten. Manchmal kann dies sehr nützlich sein. Bedenken sie, dass sie damit die Einsammelautomatik ebenfalls ausschalten.

Waffenstatus eingeben

SW, Schiffsname, Waffenstatus

SCHIFF WAFFENSTATUS, Schiffsname, Waffenstatus

Das Kampfsystem des Schiffes lässt sich mit einem sogenannten Waffenstatus konfigurieren. Dieser Waffenstatus definiert, wie sich das Schiff im Falle eines Kontaktes mit einem anderem Schiffes verhält. Im Zusammenhang mit Allianzen, Kriegen und Neutralität wird so festgestellt ob ein Kampf zwischen zwei oder mehreren Schiffen ausbricht.

Der Waffenstatus lässt es zu, festzulegen, welche Schiff einen Konflikt suchen sollen und welche nicht. Z.B. könnten explizit gut gerüstete Kampfschiffe eher die Grenzen bewachen, während ein schwerer Frachter kaum den direkten Konflikt sucht und wohl eher flüchten möchte.

Modus 1 ist **Offensiv** und hat folgende Konsequenzen: Alle feindlichen Schiffe, die in den Offensivbereich des Schiffes eindringen, werden angegriffen und bei Gelegenheit geentert. Sollte das gegnerische Schiffe versuchen zu flüchten, wird versucht es daran zu hindern. Das eigene Schiff flüchtet erst, wenn es den Fluchtwert erreicht.

Modus 2 ist **Aktiv-Defensiv**, d.h. sämtliche, auch feindliche Schiffe werden in Ruhe gelassen. Bei einem direkten Angriff jedoch wird zurückgeschossen. Ab dann kennt das Schiff keine Gnade und verfolgt den Gegner bis zur Zerstörung oder Enterung. Es lässt es auch nicht entkommen, wenn es versucht zu fliehen. Das eigene Schiff flüchtet erst, wenn es den Fluchtwert erreicht. In einem Kampf werden nur Schiffe angegriffen, die direktes Kampfinteresse zeigen (Modus 1). D.h. Wenn ein aggressiver Allierter (Modus 1) einen Kampf gegen einen nicht-offensiven Gegner (Modus 2 oder 3) anfängt und man (Modus 2) reingezogen wird, wird das eigene Schiff das Feuer nicht eröffnen und den Allierten nicht unterstützen, da nur Modus-1-Schiffe angegriffen werden.

Modus 3 (Standardwert) ist **Passiv-Defensiv**, d.h. sämtliche, auch feindliche Schiffe werden in Ruhe gelassen. Widerstand wird erst bei einem Erstangriff seitens des anderen Schiffes geleistet. Falls das feindliche Schiff flüchtet, lässt das System es ohne Widerstand entkommen. Das eigene Schiff wird aber immer unter allen Umständen versuchen zu flüchten, egal wie gut der Kampf steht. In einem Kampf werden nur Schiffe angegriffen, die direktes Kampfinteresse zeigen (Modus 1), siehe oben.

Offensivbereich eingeben

SO, Schiffsname, Offensivbereich

SCHIFF OFFENSIVBEREICH, Schiffsname, Offensivbereich

Dieser Wert bestimmt bei Waffenstatus 1, ab welchem Bereich das Schiff zu einem Angriff einschwenkt. Der Offensivbereich wird in Karteneinheiten angegeben. Jedes Schiff

hat am Anfang einen maximalen Offensivbereich von 100 Karteneinheiten. Pro höherer Stufe der Sensoren steigt auch der maximale Offensivbereich um 10 Karteneinheiten. Der Offensivbereich darf nicht höher als dieser Maximalwert sein. Der Offensivbereich limitiert nicht die Sensorenüberwachung. Auch wenn der Offensivbereich auf 0 gesetzt ist, werden weiterhin die Sensoren auf maximaler Leistung arbeiten und alle Unregelmäßigkeiten melden.

Fluchtwert eingeben

SF, Schiffsname, Fluchtwert

SCHIFF FLUCHTWERT, Schiffsname, Fluchtwert

Der Fluchtwert bestimmt den Zeitpunkt, ab dem das Schiff innerhalb eines Kampfes versucht zu fliehen. Der Fluchtwert wird HP oder in Prozent (unbedingt %-Zeichen am Ende des Wertes angeben) angegeben und bezieht sich auf die Gesamt-HP des Schiffes (alle Teile zusammengerechnet). Sobald der Zustand des Schiffes den Wert unterschritten hat, wird die Fluchtprozedur eingeleitet (egal welchen Kampfstatus man eingestellt hat). Ob die Flucht dann auch gelingt, ist eine andere Geschichte. Zudem ist der Zustand des Schiffes relativ. Er kann 90% betragen und die ausgefallenen 10% betreffen ausgerechnet das Antriebssystem. Dann ist mit Flucht auch nicht mehr viel zu wollen...

Schiff an neuen Besitzer übertragen

SG, Schiffsname, neuer Besitzer

SCHIFF ÜBERTRAGEN, Schiffsname, neuer Besitzer

Schiffe können auch verkauft werden oder aus anderen



Gründen freiwillig den Besitzer wechseln. Mit diesem Kommando wird hierzu der Befehl gegeben. An Imperatoren dürfen keine Schiffe verkauft oder in irgendwelcher Form übertragen werden! Das Schiff darf allerdings nur an andere alliierte (!) Spieler übergeben werden.

Zudem gilt die Einschränkung, dass sich beide Spieler für den Transfer innerhalb einer maximalen Distanz von 50'000 Karteneinheiten zueinander befinden müssen. Objekte die für die Messung gelten sind Schiffe, Zonen und Planeten. Achtung, es muss NICHT unbedingt das betroffene Objekt Kontakt haben, es kann irgendein eigenes Objekt mit irgendeinem Objekt des Partners sein. Soweit irgendwo Kontakt besteht ist alles in Ordnung.

Schiff in ein anderes Schiff einladen

SE, Schiffsname, Name des Transporter-Schiffs

SCHIFF EINLADEN, Schiffsname, Name des Transporter-Schiffs

Ein sehr mächtiger Befehl ist das Verladen eines Schiffes. Denn hiermit können riesige Transporterschiffe andere Schiffe einladen und über weite Distanzen transportieren. Es entsteht damit ein eigener Transportmarkt für Schiffe. Dies ermöglicht zum Beispiel den Einsatz von Drohenschiffen, die mit einem minimalen Navigationstriebwerk bestückt regelmässig von einem Grossschiff eingeladen werden und mit mehrfacher Lichtgeschwindigkeit an einem anderen Platz wieder ausgeladen werden.

Gleichzeitig birgt dieser Befehl auch grosse Risiken, denn ein eingeladenes Schiff wird komplett abgeschaltet, d.h. sämtliche Schutzschilder, Sensoren, etc. sind abgeschaltet! Das Schiff ist also komplett deaktiviert. In einem Kampf kann ein Schiff schnell zerstört werden, wenn eine Lagersektion in Flammen aufgeht! Desweiteren ist es so ziemlich einfach ein Schiff zu kapern. Sollte der Transport-Kapitän nicht vertrauenswürdig sein, so dürfte es ziemlich gefährlich sein, das Schiff einzuladen und der Obhut eines anderen zu überlassen. Sonst könnte der in einer ruhigen Sekunde das Schiff übernehmen.

Eingeladen werden kann ein Schiff nur im Orbit eines Planeten. Beide Schiffe müssen sich zu diesem Zeitpunkt im selben Planetenorbit befinden. Zudem müssen beide Besitzer eine Allianz haben.

Schiff aus Schiff ausladen

SY, Schiffsname

SCHIFF AUSLADEN, Schiffsname

Ausgeladen werden kann ein Schiff nur im Orbit eines Planeten. Es ist dann aber sofort einsatzfähig. Den Befehl zum Ausladen kann nur der Besitzer des transportierenden Schiffs (d.h. des Transporterschiffes) geben. Zudem darf das transportierende Schiff nicht verladen sein.

Infosonde absetzen

IA, Schiffsname, Lebensdauer (in Jahren), Nachricht, Zeitpunkt (1-100stes Zentichron)

SCHIFF INFOSONDE, Schiffsname, Lebensdauer (in Jahren), Nachricht, Zeitpunkt (1-100stes Zentichron)

Hiermit können sie an der aktuellen Schiffsposition ein Nachrichtensonde auswerfen. Diese Nachrichtensonde schwebt ab sofort konstant an dieser Position im All und funkt an jedes vorbeikommende Schiff die gesetzte Nachricht aus. Die Nachricht darf nicht länger als 300 Zeichen sein und die Lebensdauer der Sonde bestimmt ihren Preis, sowie ihre Qualität. Die Sonde kriegt je nach Wunsch eine bessere oder schlechtere Batterie eingepflanzt und diese verliert mit den Jahren an Energie. Die Reichweite einer Sonde beträgt so die Anzahl der noch zu sendenden Jahre multipliziert mit 400. Der Preis für eine Infosonde beträgt Lebensdauer potenziert (hoch) mit 4. D.h. Bei einer Lebensdauer von 5 Jahren kostet eine Sonde also $5^4 = 625$ Credits. Diese würde nun im ersten Jahr 2000 Karteneinheiten weit senden, im nächsten Jahr, da sie dann nur noch 4 Runden aktiviert ist, nur noch 1600 Karteinheiten weit.. Und eine Sonder mit einer Lebensdauer von 15 Jahren würde also $15^4 = 50625$ betragen und somit die Kleinigkeit von 50'000 Cr mehr... Dafür würde sie im ersten Jahr auch immerhin 6000 Karteneinheiten weit kommen. Empfehlenswert ist auch ein gemässiger Umgang mit Infosonden. Denn sonst könnte sich der zu Informierende schnell belästigt fühlen!

Sensorsonde absetzen

RA, Schiffsname, Lebensdauer (in Jahren), Zeitpunkt (1-100stes Zentichron)

SCHIFF SENSORSONDE, Schiffsname, Lebensdauer (in Jahren), Zeitpunkt (1-100stes Zentichron)

Das Gegenstück zur Infosonde stellt die hochmoderne Sensorsonde dar. Bestückt mit einem aktiven Scanelement überwacht sie sämtliche Informationen in ihrem Detektionsgebiet und meldet sie an den Besitzer weiter. Die Reichweite einer Sensorsonde ist abhängig von ihrer noch übrig bleibenden Lebensdauer. Sie beträgt Lebensdauer mal 1000 in Karteneinheiten. D.h. eine Sonde mit einer Lebensdauer von 7 Jahren hätte eine Reichweite von 7000 Karteneinheiten, die stetig abnimmt.

Der Preis einer solchen Sensorsonde berechnet sich zudem wie folgt: Lebensdauer mal 10 und das ganze hoch 2.5. Ein Beispiel: Lebensdauer 10 würde also $(10 \cdot 10)^{2.5}$ kosten, d.h. 100'000 Cr.

Sensorsonden können von feindlichen Schiffen abgeschossen werden, wenn sie nahe genug kommen!

Erz aus Basis auf Schiff laden

BU, [Schiffname](#), [wieviel](#)
SCHIFF ERZ LADEN, [Schiffname](#), [wieviel](#)

Der Schiffsbesitzer gibt diesen Befehl und er muss dabei eine Allianz mit dem Basisbesitzer haben. Hauptsächlich wird dieses Kommando genutzt um den Imperatoren Erz abzukaufen und es zu einem leicht besserem Preis an der Handelsstation zu verkaufen. Eventuell wird es auch gleich direkt von einer Werft abgenommen. Das Erz bleibt im Besitz des Basisinhabers. Sollten mehrere Basen auf demselben Planeten sein (was zwar nicht viel Sinn macht), wird zufällig eine davon genommen.

Zone angreifen

SZ, [Schiffsname](#), [Welche Zone](#)
SCHIFF ZONE ANGREIFEN, [Schiffsname](#), [Welche Zone](#)

Die Gründe um das Kommando zur Bombardierung einer Zone zu geben, sind vielfältig. Sei es ein Auftraggeber, der unliebsame Konkurrenz aus dem Weg räumen möchte oder persönliche Rache. Der Motive Ende ist kaum in Sicht.

Während dem Angriff werden sämtliche Waffensysteme des Schiffes auf die Zone abgefeuert. Das Schiff muss dazu natürlich im Orbit des Planeten sein. Zudem muss man im Krieg mit dem Zoneninhaber stehen und der Waffenstatus des Schiffes muss 1 sein. Achtung, sollte der Besitzer der Zone kein Illegaler sein, so handelt es sich hier um eine illegale Handlung. Die Zerstörung von Gebäuden würde mit negativen Legalitätspunkten bestraft. Sollte es aber Land eines Illegalen sein, könnte man sogar ein Kopfgeld für die Zerstörung der Zone einstreichen.

Die Zone wird automatisch von Schiffen im gleichen Orbit, die dem Zonenbesitzer gehören, verteidigt. Mit dem Zonenbesitzer alliierte Schiffe gesellen sich ebenso zur Verteidigung, wenn sie dazu autorisiert wurden (siehe Befehl Zone verteidigen). Ein alliiertes Schiff hilft allerdings nicht mit verteidigen, wenn es mit dem Angreifer ebenso alliiert ist. Generell verteidigen Schiffe eine Zone nur, wenn sie Waffenstatus 1 oder 2 haben. Während des Kampfes wird zusätzlich dem Zonenangreifer der Krieg erklärt, was nach dem Kampf wieder auf den ursprünglichen Zustand zurückgestellt wird.

Ein Angriff kann nur erfolgreich geflogen werden, wenn es dem Angreifer gelingt, alle Verteidiger auszuschalten. Sollte also der Angreifer während des Kampfes flüchten müssen, so wird der Angriff abgebrochen.

Bedenken sollten sie bei einem Angriff auch, dass ihr Schiff den Angriff alleine fliegen wird. Während bei einem Angriff mehrere Verteidigungsschiffe zusammenkommen können., kann der Angreifer nur mit dem explizit angegebenen Schiff angreifen. Keiner kommt ihm zu Hilfe! Aus diesem Grund empfiehlt es sich bei starker Planetenverteidigung auch zuerst die verteidigenden Schiffe auf üblichem Wege auszuschalten, bevor man ein Schiff auf

diese Mission losschickt.

Zone plündern

PL, [Schiffsname](#), [ZonenNr](#)
SCHIFF ZONE PLÜNDERN, [Schiffsname](#), [ZonenNr](#)

Einer der wohl heimtückischsten Angriffe ist die Plünderung. Dabei wird alles in der Zone geraubt, was nicht niet und nagelfest ist. Sämtliche Speicher werden geplündert, Städte niedergebrannt und ihre Bewohner als Sklaven abtransportiert. Das Schiff muss für eine solche Aktion im Orbit des Planeten sein und über mindestens ein Waffensystem verfügen. Zudem muss man im Krieg mit dem Zoneninhaber stehen und der Waffenstatus des Schiffes muss 1 sein. Denken sie aber auch daran, dass dies eine illegale Handlung darstellt, die mit negativen Legalitätspunkten bestraft wird. Die Zone wird automatisch von Schiffen im gleichen Orbit, die dem Zonenbesitzer gehören, verteidigt. Mit dem Zonenbesitzer alliierte Schiffe gesellen sich ebenso zur Verteidigung, wenn sie dazu autorisiert wurden (siehe Befehl Zone verteidigen). Ein alliiertes Schiff hilft allerdings nicht mit verteidigen, wenn es mit dem Angreifer ebenso alliiert ist. Generell verteidigen Schiffe eine Zone nur, wenn sie Waffenstatus 1 oder 2 haben. Während des Kampfes wird zusätzlich dem Zonenangreifer der Krieg erklärt, was nach dem Kampf wieder auf den ursprünglichen Zustand zurückgestellt wird.

Ein Angriff kann nur erfolgreich geflogen werden, wenn es dem Angreifer gelingt, alle Verteidiger auszuschalten. Sollte also der Angreifer während des Kampfes flüchten müssen, so wird der Angriff abgebrochen.

Bedenken sollten sie bei einem Angriff auch, dass ihr Schiff den Angriff alleine fliegen wird. Während bei einem Angriff mehrere Verteidigungsschiffe zusammenkommen können., kann der Angreifer nur mit dem explizit angegebenen Schiff angreifen. Keiner kommt ihm zu Hilfe! Aus diesem Grund empfiehlt es sich bei starker Planetenverteidigung auch zuerst die verteidigenden Schiffe auf üblichem Wege auszuschalten, bevor man ein Schiff auf diese Mission losschickt.

Zone verteidigen

SD, [Schiffsname](#), [Zonenverteidigungsstatus](#)
SCHIFF ZONE VERTEIDIGEN, [Schiffsname](#), [Zonenverteidigungsstatus](#)

Die Möglichkeit eine Zone zu attackieren oder zu plündern, macht es auch notwendig gewisse Vorsichtsmaßnahmen zu treffen. Obwohl Schiffe im Orbit automatisch die eigenen Zonen verteidigen, kann es praktisch sein zu wissen, dass auch alliierte Schiffe den Kampf unterstützen. Mit diesem Kommando kann man das eigene Schiff anweisen, auch alliierte Schiffe bei der Verteidigung ihrer Zonen zu unterstützen. Wenn sie den Zonenverteidigungsstatus auf 1 setzen, wird das Schiff auch Alliierte

in ihrem Verteidigungskampf unterstützen. Setzen sie den Zonenverteidigungsstatus auf 0, dann allerdings nicht.

Die Handelsstationen

Schiff an Handelsstation auftanken

SK, Schiffsname, Treibstoffmenge (in BRT)
STATION TANKEN, Schiffsname, Treibstoffmenge (in BRT)

Neben den Werften kann man auch an Handelsstationen auftanken. Der Spritpreis ist hier allerdings etwas höher als normal bei Werften. Er beträgt 1 Cr pro BRT

Die Aufträge

Das Universum ist voller Leute, die Waren transportieren müssen. Aus diesem Grund wurde die Transall Cargo Ltd gegründet. Sie kümmert sich als Zwischenhändler um die Erledigung von Aufträgen im Dienste grosser Konzerne. Diese Aufträge werden von ihr in der Öffentlichkeit publiziert. Und die Spieler sind nun gefragt, diese Aufträge zu erfüllen. Regelmässig werden im Chronator alle gültigen Aufträge aufgelistet. Dem Spieler steht es nun frei, einen Auftrag anzunehmen oder ihn abzulehnen. Aber Achtung, der Erste bekommt den Auftrag.

Auftrag annehmen

MA, Schiffsname, Auftragsnummer
AUFTRAG ANNEHMEN, Schiffsname, Auftragsnummer

Wenn sie eine guten Auftrag gefunden haben, müssen sie sich in den Orbit des Startplaneten begeben und diesen Befehl eingeben. Er kommuniziert ihr Interesse den Auftrag anzunehmen. Ob sie den Zuschlag bekommen, hängt von ihrer Schnelligkeit ab. Damit sie aber überhaupt beachtet werden, sollten sie unbedingt vorher der Transall Cargo Ltd die Allianz erklärt haben: AL, "Transall Cargo Ltd", 1

Auftrag abschliessen

MF, Auftragsnummer
AUFTRAG ABSCHLIESSEN, Auftragsnummer

Wenn sie es tatsächlich geschafft haben, die Ware heil und rechtzeitig zum Zielplaneten zu bringen, können sie den Auftrag mit diesem Befehl beenden. Denken sie daran, dass sie sich im Orbit des Planeten befinden müssen. Je nachdem wie schnell sie sind, liegt für sie noch ein Bonus von bis zu 20% der ausgesetzten Prämie drin!

Der Agraranbau

Agraranbau existiert schon seit den Urzeiten und hat meist nur ein Ziel: Ertrag. Als Produzent für Nahrungsmittel und

Rohstoffe stellt der Agraranbau ein wichtiger Wirtschaftszweig dar, der auch in den Zeiten der Weltraumfahrt unabdingbar ist. Der Anbau selber kostet was und zwar für die Samenbestellung, die Urbarmachung und den Anbau, sowie die Bezahlung des Einsatzes von HighTech - Düngern und Bestrahlungseinheiten. Pro Flächeneinheit wird da jeweils ein Fixbetrag gerechnet. Ein mal angebautes Feld kann nur mit einem anderen Feld des gleichen Produktes zusammengelegt werden oder muss ganz umgeackert werden. Empfehlenswert wäre es auch ein paar Speicher zur Lagerung der Produkte zu kaufen. Ansonsten verdirbt die Ware ziemlich schnell.

Agraranbau ist weit verbreitet. Insbesondere da er schon ab Techlevel 1 praktiziert werden kann. Dennoch ist der Techlevel beim Anbau wichtig. Je höher er ist, umso effektivere Werkzeuge liegen bereit um Problemen zu begegnen. Aus diesem Grund verbessert sich die Ernte im Durchschnitt bei höherem Techlevel.

Agrarfeld anbauen

AP, PlanetNr, ZonenNr, Produktname, wieviele FUs
AGRARFELD BAUEN, PlanetNr, ZonenNr, Produktname, wieviele FUs

Auf der Einkaufsliste des Universums, die jede Runde publiziert wird, ist ein jedes Produkt aufgelistet, dass man anbauen könnte. Der Anbau bringt schon in der gleichen Runde Ertrag. Man gibt direkt an, wieviele FUs das Feld belegen soll. Die Samen werden per Hauslieferservice gebracht, man muss sie nicht extra kaufen. Meist stellt sich aber als wichtigste Frage, WAS soll man anbauen, WAS bringt Ertrag. Um das festzustellen, kann man sich an irdischer Literatur zum Thema Biologie / Botanik orientieren. Da die Klimazonen auf irdisches Niveau standardisiert wurden, lassen sich hier diese Daten vergleichen. Vergleicht also die klimatischen Verhältnisse mit ähnlichen auf der Erde und findet raus, was dort gut wächst. (Anm. der Red: Da die Ertragswerte aufgrund eines oder max. zwei Büchern aufgebaut wurden, können sich durchaus Differenzen zu anderen Büchern ergeben. Wenn jetzt also jemand Literatur findet, die strikte behauptet, dass Produkt X auch auf Klimazone Y wächst und das im Spiel nicht so ist, soll er mich kontaktieren. Wichtig ist aber, dass er effektiv nicht nur meint, dass dem so sein sollte, sondern dass er auch schriftliche Beweise hat!)

Agrarfeld abbauen

AB, PlanetNr, FeldNr
AGRARFELD ABBAUEN, PlanetNr, FeldNr

Der Befehl leitet die Einäscherung der entsprechenden Felder an, so dass der freie Platz möglichst bald wieder bebaut werden können.

Agrarfelder abspalten

AT, PlanetNr, FeldNr, Anzahl FU
AGRARFELD ABSPALTEN, PlanetNr, FeldNr, Anzahl FU

Wenn sie mal einen Teil verlegen möchten, oder separat behandeln, können sie hiermit einen Teil abspalten.

Agrarfelder zusammenlegen

AZ, PlanetNr, FeldNr, FeldNr
AGRARFELD ZUSAMMENLEGEN, PlanetNr, FeldNr, FeldNr

Damit nicht tausende Einzelfelder die Übersicht trüben, können sie zusammengelegt werden. Natürlich kann man das nur mit Feldern machen, die dasselbe Produkt beherbergen. Das erstgenannte Feld überlebt, das zweite wird infolge der Zusammenlegung aufgelöst.

Die Minen

Minen sind eine einfache Variante um die Rohstoffe eines Planeten für sich zu nutzen. Meist wird als erster Schritt eine Art Probebohrung vorgenommen und eine kleinere Mine aufgebaut. Sollte diese erfolgreich sein, so besteht die Möglichkeit die Mine auszubauen um damit die Produktion zu erhöhen. Jede neue Probebohrung wird wieder an einem komplett anderen Ort vorgenommen und es kann auch wieder was völlig anderes rausschauen. Welchem Rohstoff man findet ist nie sicher, aber dennoch sollte man auf die Beschaffenheit des Planeten und der Zone achten.

Je nach Abbaugeschwindigkeit sind die Rohstoffvorräte einer Mine irgendwann mal erschöpft. Sie sollte dann abgerissen und durch neue ev. eine neue ersetzt werden. Zu Rohstoffen zählen nicht nur Feststoffe, sondern auch Gasblasen, die gewinnbringend abgebaut werden können.

Die Effizienz von Minen ist stark abhängig vom Techlevel des Planeten. Je nach Techlevel ist bessere Technik vorhanden und erhöht die Chance an fortgeschrittene Technik zu kommen. Desweiteren ist es fast müßig zu erwähnen, dass eine bereits bestehende Stadt auf dem Planeten helfen könnte, gut ausgebildete Arbeitskräfte zu finden.

Mine bauen

MU, PlanetNr, ZonenNr
MINE BAUEN, PlanetNr, ZonenNr

Die Probebohrung und Grundmine umfasst 30 FUs und kostet 40'000 Cr. Eine spätere Erweiterung wird dann günstiger, aber in der Grundstruktur müssen Unterkünfte, sowie

Förderroboter und andere Maschinen enthalten sein. Wenn man Pech hat, stösst man bei den Bohrungen auf keinen Rohstoff. In diesem Fall gibts nur eins: Seine Zelte abbauen und woanders weiterbohren.

Mine erweitern

ME, PlanetNr, MinenNr, Anzahl FUs
MINE ERWEITERN, PlanetNr, MinenNr, Anzahl FUs

Sollte die Probebohrung der Grundmine erfolgreich gewesen sein, kann man hiermit die Mine erweitern. Ein FU mehr kostet 1000 Cr.

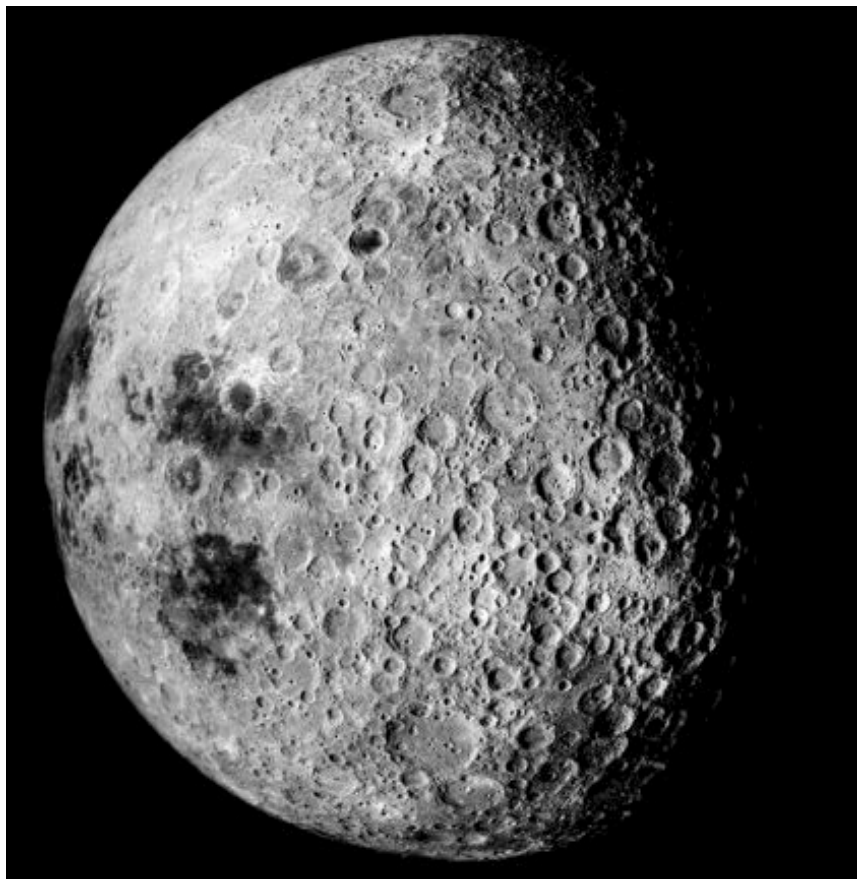
Mine abreißen

MN, PlanetNr, MinenNr
MINE ABBAUEN, PlanetNr, MinenNr

Wenn die Mine mal erschöpft ist, bleibt nichts anderes mal übrig, als sie abzureißen und Platz zu machen für eine neue Probebohrung oder eine andere Nutzung.

Die Speicher

Die Speicher sind eine Lagerungsmethoden für verschiedenste Güter. Zudem werden sie dringend in der Agrarwirtschaft und dem Minenbau benötigt. Sämtliche Erträge aus diesen beiden Wirtschaftszweigen werden direkt in die Speicher gebracht und dort gelagert. Nur Erzeugerbetriebe, die in derselben Zone sind, liefern automatisch an die



vorhandenen Speicher.

Speicherfeld bauen

AI, PlanetNr, ZonenNr, wieviele FUs
SPEICHER BAUEN, PlanetNr, ZonenNr, wieviele FUs

Sie dienen primär der Lagerung von Waren. In so einem Superkonservierspeicher lässt sich jegliche Ware ewigs aufbewahren. Die Speicher kosten pro Feldeinheit 100 Cr. Sie können nicht ausgebaut werden. Ein Speicher kann nur ein Produkt beherbergen. Pro FU, die eingesetzt wird, können (50 * Techlevel des Planeten) BRT des Produktes gelagert werden.

Speicherfelder abspalten

AK, PlanetNr, FeldNr, Anzahl FU, Anzahl BRT
SPEICHER ABSPALTEN, PlanetNr, FeldNr, Anzahl FU, Anzahl BRT

Wenn sie einen Teil der Speicher aufspalten möchten, können sie das machen.

Speicherinhalt verschieben

AM, PlanetNr, UrsprungsspeicherNr, ZielspeicherNr, Anzahl BRT
SPEICHER VERSCHIEBEN, PlanetNr, UrsprungsspeicherNr, ZielspeicherNr, Anzahl BRT

Mit diesem Kommando ist es möglich, Speicherinhalt zu verschieben und das über den gesamten Planeten hinweg! Wichtig ist natürlich, dass trotz allem Inhalte nicht gemischt werden können und im Zielspeicher noch Platz ist.

Speicherfelder zusammenlegen

AR, PlanetNr, FeldNr, FeldNr
SPEICHER ZUSAMMENLEGEN, PlanetNr, FeldNr, FeldNr

Damit nicht tausende Einzelfelder die Übersicht trüben, können sie zusammengelegt werden. Natürlich kann man das nur mit Feldern machen, die dasselbe Produkt beherbergen. Das erstgenannte Feld überlebt, das zweite wird infolge der Zusammenlegung aufgelöst.

Speicher abbauen

AU, PlanetNr, FeldNr
SPEICHER ABBAUEN, PlanetNr, FeldNr

Auch Speicher müssen wohl oder übel irgendwann recycelt werden...

Speicherinhalt auf Schiff laden

OS, Welcher Speicher, Anzahl BRT, Schiffname
SPEICHER ENTLADEN, Welcher Speicher, Anzahl BRT, Schiffname

Dieser Befehl wird vom Besitzer des Speichers gegeben. Er ist notwendig um den Speicher - Inhalt an Bord eines Schiffe zu bringen. Das Schiff muss einem dazu nicht gehören, aber man muss eine Allianz mit demjenigen haben. Das Schiff muss ausserdem im Orbit des entsprechenden Planeten des Speichers befinden. Um den Inhalt an Bord eines Schiffes einem anderen Besitzer zu übergeben, gibt es in der Schiffssektionen einen entsprechenden Befehl.

Die Werften

Werften sind die Geburts- und Reparaturstätten der Schiffe. In ihnen werden mächtige Kreuzer repariert. Auch für Tankfüllungen sind sie die erste Adresse. Jede Werft hat ihre eigene Forschungsformel, die ihre Fähigkeit und Effizienz in den einzelnen Gebieten anzeigt (Bsp. 10258C229). Die Formel selber kann durch angekaufte Forschungsdokumente verbessert werden. Die Bedeutungen der Stellen in der Formel sind in der Reihenfolge von links nach rechts: Energiegenerator, Bordcomputer, Sensoren, Mannschaftsräume, Schilde, Panzerung, Energiekanonen, Raketen, Triebwerke. Jede Stelle kann bis zu einem Maximum von hexadezimal F gebracht werden. Stellen können nur von Stufe zu Stufe gesteigert werden. Es kann keine Stufe dabei übersprungen werden. Normalerweise steigert eine Werft nicht sämtliche Werte auf das Maximum, das wäre viel zu kostspielig. Meistens spezialisieren die Werften ein oder zwei Stellen und bieten auf den anderen ein einfaches, aber solides Angebot an.

Werften basieren auf knallharten Geschäftsüberlegungen. Jede Werft hat für sämtliche Aktionen intern ihre Kosten und wieviel sie schlussendlich von ihren Kunden verlangen kann, hängt von Angebot und Nachfrage ab. Werften funktionieren ab Techlevel 5. Auf dem Ausdruck neben der Werft stehen die aktuellen Komponenten- und Baupreise.

Damit die Werft tiefer an einem Schiff rumfummeln darf, muss der Schiffsbesitzer der Werft die Allianz erklärt haben und umgekehrt. Zudem muss das Schiff an die Werft angedockt werden.

Werft bauen

WB, PlanetNr, ZonenNr, Name der Werft
WERFT BAUEN, PlanetNr, ZonenNr, Name der Werft

Eine Werft zu bauen, ist ein entscheidender Schritt. Viele Investitionen aber ev. auch hohe Gewinne erwarten einem. Sicher ist, dass man sich ein gut gelegenes Fleckchen im Universum kaufen sollte. Eine Werft am Rande des Nichts wird keiner beherrschen. Der Grundbau kostet 300000 Cr. Eine Werft benötigt 200 FUs Platz. Der Betrieb pro Jahr kostet 20000 Cr. Wenn dieser Betrag nicht mehr bezahlt werden

kann, wird die Werft UND die Zone gepfändet!

Werft beschreiben

[WI, PlanetNr, WerftNr, Beschreibung](#)
[WERFT BESCHREIBEN, PlanetNr, WerftNr, Beschreibung](#)

Lassen sie ihrer Fantasie freien Lauf und beschreiben sie ihre Werft so, wie sie sie sich vorstellen. Die Beschreibung einer Werft wird bei jedem dargestellt, der sie sehen kann. Das Spiel wird durch diese Beschreibung viel mehr an Tiefe und Detailgenauigkeit gewinnen und es für alle spannender machen. Die Beschreibung darf nicht kürzer als 20 und nicht länger als 500 Zeichen sein. Pro Beschreibung, wo es noch keine hatte, gibt es eine Prämie von 2000 Cr. Allerdings darf es kein sinnloser Zeichwarr sein. Missbrauch mit der Beschreibung nur um die Prämie zu ergattern zeugt von schlechtem Stil und wird geahndet! Eine Werft kann nur vom Besitzer beschrieben werden.

Werft einreissen

[WE, PlanetNr, WerftNr](#)
[WERFT ABBAUEN, PlanetNr, WerftNr](#)

Mit diesem Kommando wird die entsprechende Werft dem (Erd)boden gleichgemacht. Notwendig ist das ev. vor Zonenverkäufen oder anderen Neidaktionen. Credits gibts dafür keine mehr.

An Werft andocken

[WA, Schiffsname, WerftNr](#)
[WERFT ANDOCKEN, Schiffsname, WerftNr](#)

Damit ein Schiff umgebaut, repariert oder aufgetankt werden kann, muss das Schiff an die entsprechende Werft andockt werden. Um einen Umbau vorzunehmen, muss der Schiffsbesitzer dem Werftsbesitzer die Allianz erklärt haben und umgekehrt. Für Auftanken und Reparieren muss dies nicht gegeben sein. Um andocken zu können, muss sich das Schiff im Orbit des Planetens der Werft befinden. Seien sie sich auch bewusst, dass ein andocktes Schiff dem Werftsbesitzer sein Innerstes offenbart und somit ein Vertrauensverhältnis zwischen Werftsbesitzer und Schiffsbesitzer gegeben sein sollte. Der Befehl wird vom Schiffsbesitzer gegeben.

Wichtig ist, dass andockte Schiffe nichts mehr sonst machen können und zuerst ausgeklinkt werden müssen um wieder in Aktion zu gehen. Andockte Schiffe werden aber von den Sensoren nicht registriert (da sie mehrheitlich abgeschaltet sind) und können nicht direkt angegriffen werden. Bei einem Angriff auf die Zone der Werft werden aber auch sämtliche Schiffe darin zerstört!

Aus Werft ausklinken

[WS, Schiffsname](#)
[WERFT AUSKLINKEN, Schiffsname](#)

Um wieder aus der Werft zu kommen, kann man sich ausklinken. Dies wird meist nach erfolgter Werftarbeit ausgeführt. Vorher kann nichts sonst mehr mit dem Schiff gemacht werden! Der Befehl wird vom Schiffsbesitzer gegeben.

Neues Schiff bauen

[WC, PlanetNr, WerftNr, Schiffsname, Besitzername, Schiffshülle \(in BRT\), Treibstofftanks \(in BRT\), Lager \(in BRT\), EnergiegeneratorNr, BordcomputerNr, TriebwerksNr](#)
[WERFT SCHIFF BAUEN, PlanetNr, WerftNr, Schiffsname, Besitzername, Schiffshülle \(in BRT\), Treibstofftanks \(in BRT\), Lager \(in BRT\), EnergiegeneratorNr, BordcomputerNr, TriebwerksNr](#)

Schiffe sind ein wichtiger Teil des Universums, deshalb ist es nur logisch, dass immer wieder neue gebaut werden. Diese geschieht in der Werft, meist auf Auftrag.

Schiffshülle kostet pro BRT 0.2 Cr, Treibstofftanks pro BRT 0.4 Cr, Lagerraum pro BRT 1 Cr. Die anderen Komponenten entsprechen den üblichen Preisen. Vergessen sie nicht, dass für die drei notwendigen Komponenten auch Erz verbraucht wird. Geben sie bei den drei Komponenten jeweils die ArtikelNr an. Der stolze Schiffsbesitzer muss für die korrekte Ausführung dieses Befehls mit dem Werftsbesitzereine Allianz haben.

Zudem gilt die Einschränkung, dass sich beide Spieler für den Transfer innerhalb einer maximalen Distanz von 50'000 Karteneinheiten zueinander befinden müssen. Objekte die für die Messung gelten sind Schiffe, Zonen und Planeten. Achtung, es muss NICHT unbedingt das betroffene Objekt Kontakt haben, es kann irgendein eigenes Objekt mit irgendeinem Objekt des Partners sein. Soweit irgendwo Kontakt besteht ist alles in Ordnung.

Komponenten einbauen

[WO, Schiffsname, ArtikelNr](#)
[WERFT KOMPONENTE EINBAUEN, Schiffsname, ArtikelNr](#)

Denken sie daran eine schon bestehende Komponente ev. auszubauen um Platz zu machen. Lediglich bei Energiekanonen, Raketen und Triebwerken sind mehrere gleichzeitig möglich und neu eingebaute Komponenten werden hier zu den bestehenden dazugefügt. Das Schiff muss dazu an der Werft andockt sein. Der Befehl wird vom Werftsbesitzer gegeben. Der Schiffsbesitzer muss für die korrekte Ausführung dieses Befehls mit dem Werftsbesitzereine Allianz haben. Die Credits und das Erz für die Komponente werden direkt dem Werftinhaber belastet.

Zusätzlich wird für den Einbau von Triebwerken (und nur die) Einbaugeld verlangt (da die Kombination dieser Teile sehr heikel ist), welches den Preis eines Triebwerks leicht

übersteigen kann. Wenigstens wird für den Einbau kein Erz verlangt (nur die Komponente selbst kostet zusätzlich Erz). Der Einbau eines Triebwerks kostet soviel wie die SubNr des Triebwerkeinschubs (siehe Komponenten ausbauen) minus 1 multipliziert mit dem Preis des Triebwerks. Der Preis bezieht sich auf den Preis, den die Werft bietet (bei sofortigem Einbau). Bsp. Preis 40'000 Cr, wird eingebaut als SubNr 3: $40'000 * (3 - 1) = 80'000$ Cr

Die SubNr selbst kann beim Einbau nicht direkt gewählt werden, aber es wird stets die niedrigste verfügbare Nummer genommen. Wenn sie also unklug Triebwerke umbauen, kann es dazu führen, dass z.B. SubNr 1 und 2 nicht belegt sind, während sie für den Einbau in SubNr 3 teures Geld bezahlt haben.

Ein Schiff kann maximal 20 Triebwerke einbauen, danach gibt es keine weiteren Triebwerkeinschübe mehr.

Komponenten ins Lager liefern

WL, Schiffsname, WerftNr, ArtikelNr
WERFT KOMPONENTE LIEFERN, Schiffsname, WerftNr, ArtikelNr

Komponenten müssen nicht sofort eingebaut werden, sie können auch ins Schiffslager geliefert werden. Damit ist es möglich, mit Komponenten Handel zu betreiben oder sie später einzubauen. Denkbar ist ein Weltraum-Reparatur-Service, der gestrandeten Schiffen die notwendigen Ersatzteile (inkl. Treibstoff) bringt. Es empfiehlt sich aber, dass nur ein versierter Spieler Komponenten auf eigene Regie einbaut (per "Auf Schiff anwenden"-Befehl), denn schnell funktioniert das Schiff nicht mehr so, wie es sollte. Achten sie also darauf, dass sie Komponenten einbauen, die ihr Schiff auch trägt. Sicherer ist es auf jeden Fall, die Komponente in der Werft einbauen zu lassen, denn der Werftsbesitzer weiss meistens (...) was er tut. Und ein funktionsuntüchtiges Schiff in einer Werft ist weniger schlimm, als ein lahmes Schiff in den Weiten des Alls. Der Befehl wird vom Werftsbesitzer gegeben. Die Komponente gehört nach der Lieferung ins Lager immer noch dem Werftsbesitzer! Für diesen Befehl müssen also der Schiffsbesitzer und der Werftsbesitzer alliiert sein.

Komponenten ausbauen

WU, Schiffsname, ArtikelNr, SubNr
WERFT KOMPONENTE AUSBAUEN, Schiffsname, ArtikelNr, SubNr

Eingebaute Komponenten können auch ausgebaut werden. Allerdings nur von Werften, die auch fähig wären, das entsprechende Stück zu produzieren und einzubauen. Die Teile werden entsprechend ihrem Wert direkt verkauft und der Erlös der Werft gutgeschrieben. Man sollte bedenken, dass der Verkaufspreis nur noch 30% des Einkaufspreises beträgt. Der Besitzer des Teils sollte vorher mit dem Werftbesitzer einen entsprechenden Preis abmachen. Im

Normalfall ist die SubNr 1. Sie bezeichnet die entsprechende Stelle bei Mehrfacheinbauten (Energiekanonen, Raketen und Triebwerke). Sollte die Komponente eine sein, die keine Mehrfacheinbauten erlaubt ist die SubNr 1, ansonsten entsprechend der Stelle der Komponente. Geben sie sie aber auf jeden Fall an, ansonsten ist der Befehl ungültig. Denken Sie daran, dass im Schiff immer ein Energiegenerator, ein Bordcomputer und min. ein Triebwerk eingebaut sein muss. Das Schiff muss dazu an der Werft angedockt sein. Der Befehl wird vom Werftsbesitzer gegeben. Der Schiffsbesitzer muss für die korrekte Ausführung dieses Befehls mit dem Werftsbesitzereine Allianz haben.

Komponenten ausbauen und ins Lager

WK, Schiffsname, ArtikelNr, SubNr, Schiffsname
WERFT KOMPONENTE LAGER, Schiffsname, ArtikelNr, SubNr, Schiffsname

Anstelle von Komponenten ausbauen und gleich verkaufen, kann man sie auch in ein Schiffslager bringen lassen, in der Hoffnung sie einmal wieder verkaufen zu können. Natürlich können die Komponenten gleich wieder irgendwo anders eingebaut werden. Man sollte aber dringend bedenken, dass für den Einbau nicht der Platz notwendig ist, der im Schiffslager angegeben wird, sondern einiges mehr. Der Platzbedarf ist für eine Komponente immer gleich gross, egal wie beschädigt sie ist!

Im Normalfall ist die SubNr 1. Sie bezeichnet die entsprechende Stelle bei Mehrfacheinbauten (Energiekanonen, Raketen und Triebwerke). Sollte die Komponente eine sein, die keine Mehrfacheinbauten erlaubt ist die SubNr 1, ansonsten entsprechend der Stelle der Komponente. Geben sie sie aber auf jeden Fall an, ansonsten ist der Befehl ungültig. Denken Sie daran, dass im Schiff immer ein Energiegenerator, ein Bordcomputer und min. ein Triebwerk eingebaut sein muss. Beide Schiffe müssen dazu an der Werft angedockt sein. Der Befehl wird vom Werftsbesitzer gegeben. Der Schiffsbesitzer muss für die korrekte Ausführung dieses Befehls mit dem Werftsbesitzereine Allianz haben. Die Komponente gehört nach dem Ausbau allerdings dem Werftsbesitzer, es empfiehlt sich also vorher einen Preis abzumachen.

Komponenten reparieren

WR, Schiffsname, ArtikelNr, SubNr, Anzahl HP
WERFT SCHIFF REPARIEREN, Schiffsname, ArtikelNr, SubNr, Anzahl HP

Die entsprechende Komponente wird repariert. Wichtig dabei ist, dass die Werft nur Komponenten reparieren kann, die sie auch herzustellen fähig ist. Der Reparaturpreis richtet sich nach der Beschädigung. Reparaturen sind 20% billiger als ein Neukauf. Wenn 10% der Komponente kaputt ist, dann müssen 8% des Einkaufspreises der Komponente

für die Reparatur bezahlt werden. Wie bei der Neuproduzierung einer Komponente wird auch hier Erz verbraucht. Der Besitzer des Teils sollte vorher mit dem Werftbesitzer einen entsprechenden Preis abmachen. Im Normalfall ist die SubNr 1. Sie bezeichnet die entsprechende Stelle bei Mehrfacheinbauten (Energiekanonen, Raketen und Triebwerke). Sollte die Komponenten eine sein, die keine Mehrfacheinbauten erlaubt ist die SubNr 1, ansonsten entsprechend der Stelle der Komponente. Geben sie sie aber auf jeden Fall an, ansonsten ist der Befehl ungültig. Das Schiff muss dazu an der Werft angedockt sein. Der Befehl wird vom Werftsbesitzer gegeben.

Schiff auftanken

[WT, Schiffsname, Treibstoffmenge \(in BRT\)](#)
[WERFT TANKEN, Schiffsname, Treibstoffmenge \(in BRT\)](#)

Auch das Schiff braucht ab und zu mal einen guten Schluck. Denn ohne Treibstoff im Weltenraum zu stranden ist ganz sicher nicht amüsant. Das Schiff muss dazu im Orbit des Planeten sein, aber nicht unbedingt an die Werft angedockt. Der Befehl wird vom Schiffsbesitzer gegeben. Der Preis beträgt 0.5 Cr pro BRT.

Der Städtebau

Jeder grössere Planet ist stolzer Besitzer einer oder mehrerer Städte. Städte wachsen im heutigen Zeitalter nicht mehr einfach so drauf los. Sie werden geplant und gebaut. Lediglich das weitere Wachstum ist mehr oder minder unkontrolliert. Durch Städte erlebt das Wissen und die Technologie eines Planeten einen wahren Boom. Städte bedingen allerdings einen verbesserten Techlevel. Sie können nicht auf Planeten unter Techlevel 7 gebaut werden. Städte erhöhen die Produktivität aller Zonen auf dem Planeten, da sie bereits geschulte Arbeitskräfte beherbergen und versorgen, die den anderen Industriezweigen wieder zum Vorteil gereichen. Städte werden aber meist mit einem klaren Hintergrundgedanken gebaut: Steuern und die liefern sie dem Besitzer der Zone reichlich ab. Langfristig lässt sich damit eine goldene Nase verdienen.

Stadt bauen

[SC, PlanetNr, ZonenNr, wieviele FUs, Stadtname](#)
[STADT BAUEN, PlanetNr, ZonenNr, wieviele FUs, Stadtname](#)

Städtebauer sind Visionäre, die ihre Vision Realität werden lassen. Und sei ihre Vision nur viel Geld zu verdienen: Sie haben dem Universum viel gebracht. Eine Stadt ist eine wahre Bereicherung für jeden Planeten. Den sie zieht Bevölkerung an und das bringt Wohlstand und Reichtum. Die Grösse einer Stadt entscheidet zu welcher finalen Grösse sie wachsen kann. Pro FU kostet der Städtebau 10000 Cr. Zusätzlich ist eine Fixsumme von 100000 Cr zu bezahlen.

Stadt beschreiben

[TI, PlanetNr, StadtNr, Beschreibung](#)
[STADT BESCHREIBEN, PlanetNr, StadtNr, Beschreibung](#)

Lassen sie ihrer Fantasie freien Lauf und beschreiben sie ihre Stadt so, wie sie sie sich vorstellen. Die Beschreibung einer Stadt wird bei jedem dargestellt, der sie sehen kann. Das Spiel wird durch diese Beschreibung viel mehr an Tiefe und Detailgenauigkeit gewinnen und es für alle spannender machen. Die Beschreibung darf nicht kürzer als 20 und nicht länger als 500 Zeichen sein. Pro Beschreibung, wo es noch keine hatte, gibt es eine Prämie von 1000 Cr. Allerdings darf es kein sinnloser Zeichwirrwah sein. Missbrauch mit der Beschreibung nur um die Prämie zu ergattern zeugt von schlechtem Stil und wird geahndet! Eine Stadt kann nur vom Besitzer beschrieben werden.

Die Forschungsstationen

Sie sind das Zentrum des Wissens im ganze Universum. In ihnen werden neue Wege gesucht und gefunden. Und schlussendlich für bare Münze verkauft. Forschungsstationen können auf jedem Planeten in jedem Klima ab Techlevel 5 erbaut werden. Die wichtigste und auch härteste Bedingung ist allerdings, dass für die wichtigsten Dokumente der Planet Techlevel 10 erreicht haben muss. Nur wo der Fortschritt ist, kann die Zukunft beginnen. Forschungsstationen sammeln über die Zeit mit der Forschung Wissen an, so absurd das auch klingen mag. Das Wissen wird in der Station gespeichert und kann für die Produktion von Forschungsdokumenten eingesetzt werden.

Forschungsstation bauen

[FS, PlanetNr, ZonenNr, Name der Station](#)
[FORSCHUNGSSTATION BAUEN, PlanetNr, ZonenNr, Name der Station](#)

Forschungsstationen sollten auf sicherem Boden erbaut werden. In Gegenden des Universums wo die Planeten schnell die Besitzer wechseln und die Piraten und Gesetzlosen wilde Parties feiern ist so eine Investition schnell verloren. Forschungsstationen sind wohl oder übel auch auf den Goodwill des Imperators angewiesen, denn der wird kaum interessiert sein, dass HighTech - Dokumente sein System verlassen und den Gegner aufrüsten. Entsprechend sollte seinem Willen min. dem Schein nach mit der Politik der Forschungsstation übereinstimmen. Der Grundbau kostet 500000 Cr und benötigt 200 FUs Platz. Der Betrieb pro Jahr kostet 20000 Cr. Wenn dieser Betrag nicht mehr bezahlt werden kann, wird die Forschungsstation UND die Zone gepfändet!

Forschungsstation beschreiben

FI, PlanetNr, ForschungsstationsNr, Beschreibung
FORSCHUNGSSTATION BESCHREIBEN, PlanetNr,
ForschungsstationsNr, Beschreibung

Lassen sie ihrer Fantasie freien Lauf und beschreiben sie ihre Stadt so, wie sie sie sich vorstellen. Die Beschreibung einer Forschungsstation wird bei jedem dargestellt, der sie sehen kann. Das Spiel wird durch diese Beschreibung viel mehr an Tiefe und Detailgenauigkeit gewinnen und es für alle spannender machen. Die Beschreibung darf nicht kürzer als 20 und nicht länger als 500 Zeichen sein. Pro Beschreibung, wo es noch keine hatte, gibt es eine Prämie von 2000 Cr. Allerdings darf es kein sinnloser Zeichwarr sein. Missbrauch mit der Beschreibung nur um die Prämie zu ergattern zeugt von schlechtem Stil und wird geahndet! Eine Stadt kann nur vom Besitzer beschrieben werden.

Forschungsstation einreissen

FE, PlanetNr, ForschungsstationNr
FORSCHUNGSSTATION ABBAUEN, PlanetNr,
ForschungsstationNr

Mit diesem Kommando wird die entsprechende Forschungsstation dem (Erd)boden gleichgemacht. Notwendig ist das ev. vor Zonenverkäufen oder anderen Neidaktionen. 100000 Cr gibts für das Recycling der Teile.

Forschen

FO, PlanetNr, ForschungsstationNr, Wissenspunkte
FORSCHUNGSSTATION FORSCHEN, PlanetNr,
ForschungsstationNr, Wissenspunkte

Um das nötige Wissen zusammenzukriegen, gibt's nur eins: Die Forschung. Sie können diesen Befehl pro Forschungsstation nur einmal im Jahr aussprechen. Je grösser die Herausforderung, d.h. mehr Wissenspunkte, desto teurer wird die Forschung. Es kommt also billiger, wenn man konstant über die Zeit Wissen erforscht, statt in einem Riesen-Effort alles auf einmal rauszukriegen. Die Kosten entsprechen (Anzahl Wissenspunkte) hoch 2 mal 500. D.h. wenn sie 20 Forschungspunkte auf einmal erforschen möchten, kostet das $(20 \times 20) \times 500 = 200'000$ Cr.

Forschungsdokument Werft herstellen

FW, PlanetNr, ForschungsstationNr, Schiffsname,
Dokumenttyp
FORSCHUNGSSTATION WERFTDOKU, PlanetNr,
ForschungsstationNr, Schiffsname, Dokumenttyp

Hergestellte Forschungsdokumente werden direkt auf ein Schiff geladen, das für den Abtransport sorgt. Das Dokument bleibt natürlich im Besitz des Forschungsinstitutes. Es

gibt bei Forschungsdokument zwei Grundtypen. Eines für Werften und das andere für Planeten, um den Techlevel zu steigern.

Werftsdokumente lassen sich erst herstellen, wenn der Planet der Forschungsstation Techlevel 10 erreicht hat! Folgende Forschungsdokumente lassen sich herstellen: 01, 12, 23, 34, 45, 56, 67, 78, 89, 9A, AB, BC, CD, DE, EF. Jedes Dokument ist dazu bestimmt, die Formel an einer Stelle von einem bestimmten Wert auf den nächsten zu steigern. Nur das richtige Dokument zeigt Wirkung. Der Preis für ein Dokument lässt sich leicht errechnen. Multiplizieren sie die erste Ziffer mit der zweiten, so bekommen sie den Preis in Wissenspunkten. "67" würde also 42 Einheiten kosten (6×7) und "CD" kostet also 156 Einheiten (12×13). Kein Preis ist kleiner als 1.

Um die Dokumente an Bord eines Schiffes einem anderen Besitzer zu übergeben, gibt es in der Schiffssektionen einen entsprechenden Befehl.

Forschungsdokument Techlevel herstellen

FT, PlanetNr, ForschungsstationNr, Schiffsname, Dokumenttyp
FORSCHUNGSSTATION PLANETDOKU, PlanetNr,
ForschungsstationNr, Schiffsname, Dokumenttyp

Die Bedingungen um Forschungsdokumente für Planeten herzustellen sind einfacher, als für Werftsdokumente. Hier gilt, dass man Forschungsdokumente bis zum eigenen Techlevel herstellen kann. Eine Forschungsstation auf einem Techlevel 7-Planeten kann also bis zum 67-Dokument hin alles herstellen. Hergestellte Forschungsdokumente werden direkt auf ein Schiff geladen, das für den Abtransport sorgt. Es gelten hier die gleichen Bedingungen wie bei den Werft - Forschungsdokumenten, nur dass hier folgende Typen existieren: 12, 23, 34, 45, 56, 67, 78, 89, 9A. Der Preis für ein Dokument lässt sich errechnen. Multiplizieren sie die erste Ziffer mit der zweiten und teilen sie die Zahl durch drei, so bekommen sie den Preis in Wissenspunkten (auf eine Zahl ohne Kommastellen abgerundet). "45" würde also 6 Einheiten kosten ($4 \times 5 / 3$) und "9A" kostet also 30 Einheiten ($9 \times 10 / 3$).

Um die Dokumente an Bord eines Schiffes einem anderen Besitzer zu übergeben, gibt es in der Schiffssektionen einen entsprechenden Befehl.

Forschungsdokument auf Planet anwenden

FP, Schiffsname, LagerNr
PLANETDOKU ANWENDEN, Schiffsname, LagerNr

Techlevel Forschungsdokumente können von Schiffen im Orbit auf den Planeten angewendet werden. Dieser Befehl muss vom Besitzer des Dokumentes ausgesprochen werden, das sich auf dem entsprechenden Schiff befindet. Bei jeder Techlevel - Steigerung besteht eine Chance, dass eine neue Zone nutzbar gemacht werden kann. Dies wird

dem Anwender mitgeteilt. Das Forschungsdokument ist nach erfolgter Applikation nutzlos und wird vernichtet. Empfehlenswert ist also den Preis für die Anwendung von den Profiteuren der Techlevelsteigerung vorher zu kassieren.

Forschungsdokument in Werftformel einarbeiten

FF, Schiffsname, LagerNr, WerftNr, Formelstelle (Nr)
WERFTDOKU ANWENDEN, Schiffsname, LagerNr, WerftNr, Formelstelle (Nr)

Angekaufte Forschungsdokumente können von Schiffen im Orbit auf Werften des entsprechenden Planeten angewendet werden. Dieser Befehl muss vom Besitzer des Dokumentes ausgesprochen werden, das sich auf dem entsprechenden Schiff befindet. Das Forschungsdokument ist nach erfolgter Applikation nutzlos und wird vernichtet. Empfehlenswert ist also den Preis für die Anwendung von der Werft vorher zu kassieren.

Der Übergang zum Imperator

Jeder Freischaffende kann, wenn er findet, dass die Zeit reif ist, zum Imperator werden. Er sollte sich aber dabei bewusst werden, dass seine Zonen und Schiffe in dieser Zeit ohne Kommando durch Raum und Zeit treiben, weil er sie nicht mehr befehligen kann. Ihm stehen nur Befehle zur Verfügung, die für Imperatoren sind. Die Zonen und Schiffe führen dabei das weiter, was sie bisher gemacht haben. Es empfiehlt sich also, vor dem Übergang zum Imperator die Schiffe an einem sicheren Platz einzustellen und für die Versorgung der Zonen zu sorgen.

Sich zum Imperator ernennen

BI, Schiffsname, Talent
WERDE IMPERATOR, Schiffsname, Talent

Mit diesem Befehl nimmt man Abschied vom Freischaffender - Dasein und ernennt sich zum Imperator. Der Spieler wechselt damit auch den Befehlssatz. Das Imperator-Dasein begründet sich mit der Eroberung eines Planeten. Die Eroberung geht dabei von einem Schiff aus und kostet 500000 Cr! Eine große Summe, die aber leider vonnöten ist, da viele ortsansässige Beamte und Militärs bestochen werden müssen. Aufgrund des Überraschungseffektes glückt die Eroberung in allen Fällen. Es wird der ganze Planet inklusive allen Verteidigungsbatterien und Flotten eingenommen. Ab dann ist der neugeborene Imperator auf sich selbst gestellt. Folgende Talente stehen zur Verfügung: Diplomat, Kämpfer, Händler, Freibeuter, Spion, Killer, Erzkönig.

Es empfiehlt sich dringend, vorher abzuklären, auf welchem Planeten man optimalerweise startet, denn längst nicht alle Planeten sind untereinander durch Sternentore

verbunden. Und es soll ja nicht passieren, dass man auf Planeten startet, die zusammen eine Insel von wenigen Planeten bilden. Die Verbindungen sind auf jedem Planeten ersichtlich und am besten zeichnet man sich am Anfang zuerst mal eine Karte mit diesen Verbindungen, so dass man einen Überblick bekommt, wo man am meisten Möglichkeiten zur Ausdehnung hat.

Ein neugeborener Imperator kann erst ab seinem vierten Amtsjahr Zonen enteignen. Dies begründet sich darin, dass er für eine derartig schwere Handlung zuerst genug Macht etabliert haben muss.

Die Imperatoren

Eine Einführung

Imperatoren haben ein hartes Los: Sie kämpfen für ihr Reich und müssen sich immer gegen neue Bedrohungen zur Wehr setzen. Zu aller Not kommen innere und äussere Feinde, die nur das Schlimmste wollen.

Doch ein Imperator entscheidet selber, wie seine Zukunft aussieht. Er ist der Vater der Saat, die sein Reich beherrschen wird. Seine Strategie und seine Autorität sind sein Kapital. Welche Art Imperator sie spielen möchten, ist ihre Wahl. Diese Einführung soll ihnen aufzeigen, welche Möglichkeiten sie haben.

Gut oder Böse?

Um einen Imperator näher beurteilen zu können, müssen wir ihn grob klassifizieren. Das erste wichtige Merkmal ist seine Gesinnung: Gut, Neutral oder Böse. Diese Begriffe näher zu definieren ist zumindest in Worten schwierig, aber dennoch haben wir von Geburt an ein ziemlich zuverlässiges Gefühl dafür, was als Gut und was als Böse gilt, auch wenn wir es manchmal nicht zugeben oder verleugnen.

Gut definiert sich meist darauf, dass das Kapital in den Herzen gehäuft wird, während das Böse materialistischere Ansätze pflegt. Ein guter Herrscher vertraut meist darauf, dass seine guten Taten eines Tages belohnt werden und dass seine Untertanen ihm gut gesinnt sind. Das Stichwort hier ist Vertrauen und Langfristigkeit! Ein böser Herrscher hingegen vergeudet seine Zeit nicht mit derartigen Kinkertlitzchen, er will seinen Lohn sofort! Er wird nicht auf Vertrauen bauen, sondern auf nackte Gewalt. Beide Ausprägungen haben ihre Vor- und Nachteile: Böse ist meist der einfachere, schnellere Weg der teilweise starke materielle Garantien liefern kann. Denn es wird kaum etwas geben, dass in seinem Reich auf Treu und Glauben basiert. Der Gute wird sich viel stärker in die Hände seiner Untertanen begeben müssen, er ist der, dessen Wohl vom Wohlwollen seiner Bewohner abhängt. Sein Pfad ist der des Glaubens, des Glaubens ans Gute, die Rechtschaffenheit und die Loyalität. Nun mag sich mancher fragen, wo dann der Vorteil des Guten sei. Ironischerweise liegt der materiellste Grund in der Nichtfassbarkeit des Guten. Denn die Loyalität und das Wohlwollen, das ihm zugebracht wird, basiert nicht auf materiellen Dingen, sondern auf stärkeren Werten. Werte, die keine Energiekanone des Universum zerstören kann.

Der Dritte im Bunde, der Neutrale, wird den goldenen Mittelweg suchen. Sein Weg basiert wohl einfach gesagt auf der Theorie: „Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser“.

Er wird sowohl Methoden der einen Seite, als auch der anderen Seite verwenden. Sein Weg bietet eine gewisse Sicherheit, dennoch hat er einen klaren Nachteil: Seine Herrschaft wird niemals extreme Stärke hervorrufen, sei es in die eine Richtung oder die andere.

Der angehende Imperator sollte am Anfang festlegen, in

welche Richtung er seine Herrschaft führen möchte und es ist zu erwarten, dass er es nach dieser Lektüre schon weiss. Halten sie daran fest und verschaffen sie sich ein klares Profil und Image, denn dies gibt ihnen das Ansehen von Autorität und Stetigkeit.

Die drei Teilbereiche

Nachdem ein angehender Herrscher sich für seine Gesinnung entschieden hat, sollte er abstecken, wie weit seine Regentschaft gehen soll. Es stellt sich die Frage, was er für sein Reich tut und was es selber erledigen soll. Volkswirtschaftlich ausgedrückt, gilt es die Staatsquote festzulegen. Wieviel Staat darf es sein und wie weit gehen seine Machtbereiche? Was für Dienstleistungen wird das Reich bieten und was will es dafür haben?

Am besten für die Vermeidung von Missverständnissen und für eine klare (und erfolgreiche) Herrschaft dürfte es sein, verschiedene Dinge schriftlich festzulegen. Nehmen sie hierzu einen Notizzettel zur Hand und teilen sie in drei Bereiche auf: Machtbereich, Dienstleistungen und Pflichten des Bürgers.



Der Machtbereich

Der Machtbereich definiert in welchen Gebieten sich der Imperator normalerweise (!) einmischt und sie kontrolliert. Es ist klar, dass ein Imperator sich wohl irgendwann in alles einmischen wird, deshalb ist es auch wichtig von normalerweise zu sprechen, was bedeutet, dass es üblich ist. Legen sie also fest, was in ihrem Reich eine Bewilligung benötigt, gemeldet werden muss oder gar illegal ist. Vergessen sie nicht, auch die Aussenpolitik hier einzubeziehen. Finden sie heraus, ob sie auch Macht ausserhalb ihres Reiches ausüben möchten, indem sie z.B. regelmässig Informationen über Schiffsbewegungen oder wirtschaftliche Aktivitäten von anderen Reichen in Erfahrung bringen. Überlegen sie sich auch, wie sie diese Dinge durchsetzen können, z.B. in dem sie einen Nachrichtendienst gründen oder eine Kontaktstelle für Bewilligungen einrichten. Nicht zu vergessen ist hier auch die eventuelle Einrichtung eines Weltraumcorps, welches illegale Aktionen ahndet, die der Imperator technisch gesehen nicht persönlich bestrafen kann. Dazu gehört natürlich auch ein Regelkatalog (genannt Gesetz), welcher festlegt, was erlaubt ist und was nicht.

Die Dienstleistungen

Die Dienstleistungen eines Reiches sind der Teil eines Reiches, der von einem Imperator meistens vergessen wird. Interessanterweise ist dies aber genau der Bereich, der ihm den grössten Wohlstand verschaffen kann. Wer in den heutigen Tagen des kosmopolitischen Wettbewerbes denkt, er können nur kassieren, aber keine Saat ausbringen, der würde nicht mal als Bauer taugen. Um eine blühende Wirtschaft hervorzubringen, ist es wichtig, ja gar notwendig, die Basis dafür zu legen. Ein Imperator kann dies am besten tun, indem er sich überlegt, welche Dienstleistungen er in seinem Reich anbietet, sei es kostenlos oder gegen Gebühr. Wichtig hierbei ist, dass die Dienstleistungen schlussendlich dem Untertanen wirklich etwas bringen und nicht nur Abzockversuche sind! Der geneigte Imperator fragt sich nun, ja was für Dienstleistungen soll ich denn anbieten? Diese Frage zu beantworten ist etwas vom schwersten was man tun kann? Hier stellt sich die Frage nach dem Angebot zur Nachfrage. Und das ist etwa das gleiche wie das Ding mit dem Huhn und dem Ei. In jedem Falle empfiehlt es sich dringend, sich bei Freischaffenden mal ein wenig umzuhören, was denn für sie von Vorteil und gefragt sein könnte (sogenannte Marktforschung). Um hier ein paar Beispiele zu nennen:

- Eine Werft oder gar ein Werftsnetz, das Reichsangehörigen zur Verfügung steht und Bau- sowie Reparaturanfragen annimmt.
- Eine oder mehrere Forschungsstationen, welche den Freischaffenden die Möglichkeit bieten, ihre Technik weiterzuentwickeln und ihre Rendite zu erhöhen.
- Ein Informationszentrum, welches Daten über die Plane-

ten des Herrschaftsgebietes sammelt und diese den Untertanen zur Verfügung stellt.

- Einen staatlichen Kartographen, der das Reich und die nähere Umgebung kartographiert und öffentlich publiziert.
- Ein Kreditinstitut, welches günstige staatliche Kredite gewährt um Projekte zu fördern.
- Eine umfassende Weltraumpolizei, die mit staatlichen Mitteln unterstützt und ausgerüstet wird.
- Ein umfassende Planetenverteidigung, die garantiert, dass der Besitz auch beim Besitzer bleibt und nicht von fremden Imperatoren annektiert wird.
- Ein staatliches Transportwesen, welches auf gut ausgewählten Routen günstige Frachtmöglichkeiten anbietet.
- Ein Justizsystem, welches Streitfälle schlichtet und Verbrechen verfolgt.

Seien sie sich immer bewusst, dass man mit Speck Mäuse fängt und ein Freischaffender sich nur in einem Gebiet niederlässt, dass ihm einen gewissen Komfort und Sicherheit bietet. Auch ein dunkles Imperium kann für einen Freischaffenden seinen Reiz haben, wenn es eine gute Infrastruktur bietet.

Die Pflichten des Bürgers

Zuallerletzt sollten sie die Pflichten eines Bürgers festlegen, welche sich meist in mindestens einer Instanz materialisieren: Steuern.

Steuern sind in den meisten Fällen notwendig um die Infrastruktur des Reiches zu finanzieren, deshalb sollte ein Imperator darauf bestehen. Genauso sollte er aber auch darauf achten, dass sie bezahlbar und zumindest einigermaßen fair sind.

Die Pflichten eines Bürgers können aber noch weitergehen: Einhaltung eines Gesetzes, Meldung von genauer festgelegten Aktivitäten, Wehrpflicht, etc. Die Pflichten eines Bürgers sollten wenn möglich ebenfalls im Gesetz festgelegt sein, damit sie klar von jedem eingesehen werden können.

Um nochmals auf Steuern einzugehen: Die Steuern sind ein relativ komplizierter Vorgang, da es doch meistens darum geht den Freischaffenden korrekt zu besteuern. Diese Besteuerung kann sich auf mehrere Punkte stützen: Kopfsteuer, Einkommenssteuer, Vermögenssteuer, etc. Am fairsten ist allerdings wenn Steuern sich auf mehrere Gebiete verteilen um so eine tragbare Basis zu schaffen. Generell wird empfohlen eine Kopfsteuer zu erheben, die sich aus einem fixen Geldbetrag pro Einwohner definiert. Nun stellt sich aber noch eine interessante Frage: Wer ist ein Einwohner? Wie definiert sich überhaupt ein Bürger? Dies festzulegen, liegt wie immer am Imperator. Er hat z.B. die

Möglichkeit Bürgerschaft durch den Besitz einer Zone zu definieren. Mit diesem Ansatz übersieht er aber vielleicht diejenigen, die vom Reich profitieren, aber nie eine Zone im Reich besessen haben. Er könnte dies ausgleichen, indem er Personen, die nur Schiffe im Reichsgebiet haben, als „temporäre Bürger“ betrachtet und ihnen die gleichen Pflichten auferlegt, wie allen anderen. Dies ist jedoch eine recht aufwendige Methode, so dass es sich wohl empfiehlt, durchreisenden Schiffen einen Art Wegzoll abzunehmen (z.B. pro Sternzeit-Jahr), als Simplifizierung des Ganzen.

Um nun die Steuern eines regulären Bürgers zu berechnen, gibt es die obengenannten Ansätze. Von allen dreien am unfairsten dürfte die Einkommenssteuer sein (obwohl theoretisch die fairste), da sich das Einkommen von aussen sozusagen nicht berechnen lässt. Die Kopfsteuer wurde bereits als sinnvoll befunden, aber als ein wenig (...) unausgewogen. Um dies auszugleichen kann man nun die Vermögenssteuer beiziehen. Da der Besitz meistens von aussen ersichtlich ist, kann hiermit relativ fair ein Ansatz gefunden werden. Es empfiehlt sich nun, eine Steuertabelle für Besitztümer aufzustellen. Ein umfangreiches Beispiel folgt. Wichtig ist aber hier immer, die Verhältnismässigkeit in den Augen zu behalten, denn ein zuviel an Steuern verhindert die Bildung von Geld, dass später als Steuern eingezogen werden kann. Schliesslich soll mit Besitz auch für den Freischaffenden noch Gewinn eingefahren werden können. Ansonsten wird Unternehmertum im Keim erstickt.

Ein konkretes Beispiel für Steuern, das keineswegs für jedes Reich Anwendung finden muss (die Zahlen sind teilweise recht willkürlich), aber illustriert, wie so etwas ungefähr aussehen könnte:

Steuertabelle für Besitztümer (zahlbar pro Runde):

Zonen:

<i>pro FU nicht bebaut</i>	<i>10 Cr</i>
<i>pro FU Agrar</i>	<i>30 Cr</i>
<i>pro FU Mine</i>	<i>30 Cr</i>
<i>pro FU Forschungsstation</i>	<i>50 Cr</i>
<i>pro FU Werft</i>	<i>100 Cr</i>
<i>pro FU Stadt</i>	<i>200 Cr</i>

Multiplikator bei Zonen:

<i>Techlevel 1-3</i>	<i>1x</i>
<i>Techlevel 4-6</i>	<i>2x</i>
<i>Techlevel 7-10</i>	<i>3x</i>

Schiffe:

<i>pro 1000 BRT</i>	<i>50 Cr</i>
---------------------	--------------

Es empfiehlt sich im übrigen für einen Imperator dringend, eine Homepage zu erstellen, wo er alle wichtigen Informationen über sein Reich publiziert. Auch Steuerbescheide können dort publiziert werden. Besser sind aber wohl direkte Steuer-E-Mails an die Betroffenen, denn es geht

den Rest des Universums eigentlich nichts an, wer wieviel Steuern bezahlt! Wovon abgeraten wird, ist, die Steuerdaten oder ähnliches im Chronator zu publizieren, denn dort gehören diese Daten schlicht nicht hin. Zu begrenzt ist der Kreis der Personen, den es angeht.

Aufgaben

LO

AUFGEBEN

Falls ein Imperator merkt, dass seine Zeit noch nicht gekommen ist, kann er aufgeben und sich wieder zu einem Freischaffenden deklarieren. Dabei verliert er aber alle Planeten, Flotten, Transporter, Basen, Charakter und anderer Imperator - Tand. Er kehrt wieder zurück zu seinen Schiffen und Zonen, die reaktiviert werden.

Er kann diesen Befehl allerdings erst ausführen, wenn er sichergestellt hat, dass er auf keinem Planeten mehr als die Hälfte der Zonen besitzt, was ja für Freischaffende verboten ist!

Die Talente

Alle Herrscher kommen aus alten Familien, die ihre Traditionen von Generation zu Generation vererben. Meist sind dies ihre Talente im Umgang mit anderen Wesen im Universum. So vermag man von der einen Familie erzählen, sie sei in den Kreisen der Piraten ein gern gesehener Gast. Andere haben den Vorteil, seit ihrer Geburt mit guten Verbindungen zu den besten Piloten ausgestattet zu sein. So trägt im Universum jeder Herrscher einen Titel, der ihn als Kenner des jeweiligen Gebietes ausweist. Bekannt sind sieben Hauptrichtungen der Wissenströme: Der Diplomat, der Freibeuter, der Händler, der Kämpfer, der Spion, der Agent und der Erzkönig. Die Herrscher erhalten diesen Titel, sobald sie den Grundstein zu ihrem neuen Imperium gelegt haben und einen Planeten übernommen haben.

Jedes Talent bietet ein Set von Spezialbefehlen, die nur von einem Imperator des entsprechenden Talents kommandiert werden können.

Der Diplomat

Schon früh entdeckten sie, dass sie ein Talent hatten um andere Leute von ihren Meinungen und Ideen elegant zu überzeugen. Mehrere Ausbildungen bei hochrangigen Staatsmännern (und Frauen) brachten ihre Fähigkeit vollends ans Tageslicht. Eine Überzeugungskraft wie die ihre findet sich selten im Universum.

Dipomatengeld

DG, wem

DIPLOMAT GELD, wem

Da sie von solcher charismatischer Ausstrahlung sind, geben ihnen die Planetenbevölkerungen zusätzlich zu ihren Abgaben 10% mehr, die sie aber an einen anderen Herrscher schicken müssen, da die arme Bevölkerung dies bezahlt, um ihnen die Staatsgeschäfte zu erleichtern und nicht um sich persönlich zu bereichern. Diese Abgabe findet aber Cash statt, d.h. wenn sie 30000 Tonnen Erz pro Jahr einnehmen, dass sie 3000 mal 3 bar an einen anderen Herrscher schicken können.

Zudem gilt die Einschränkung, dass sich beide Spieler für die Aktion innerhalb einer maximalen Distanz von 50'000 Karteneinheiten zueinander befinden müssen. Objekte die für die Messung gelten sind Schiffe, Zonen und Planeten. Faktisch kann man also im Umkreis von 50'000 dieser eigenen Objekte die Aktion vollziehen, soweit der Empfänger in diesem Bereich ebenfalls ein Schiff oder eine Zone oder ein Planet hat.

Diplomatische Revolution

[DR, welchen Planeten \(Nr\)](#)

[DIPLOMAT REVOLUTION, welchen Planeten \(Nr\)](#)

Von ihren Künsten bleiben die anderen Völker aber nicht verschont, sie können die Bevölkerungen anderer Planeten so bezirzen und überzeugen, dass sie sofort sich gegen ihren eigentlichen Herrscher auflehnen und eine Revolution beginnen. Dies gelingt ihnen aber leider nur einmal pro Jahr, dafür aber garantiert.

Zudem gilt die Einschränkung, dass sich der Kommandogebener für die Aktion innerhalb einer maximalen Distanz von 50'000 Karteneinheiten zum Planeten befinden muss. Objekte die für die Messung gelten sind Schiffe, Zonen und Planeten. Faktisch kann man also im Umkreis von 50'000 dieser eigenen Objekte die Aktion vollziehen.

Charakter abwerben

[DC, welchen Charakter \(Namen\)](#)

[DIPLOMAT ABWERBEN, welchen Charakter \(Namen\)](#)

Kein lebendes Wesen widersteht ihnen einfach so und deshalb haben selbst die sonst loyalen Piraten, Agenten und Kopfgeldjäger Mühe ihrem Herrscher treu zu bleiben. Sie können einmal pro Jahr versuchen einen Charakter auf ihre Seite zu ziehen und ihn davon zu überzeugen, dass das Leben mit ihnen viel schöner wäre. Die Chance ihn zu überzeugen richtet sich nach der Stärke des Charakters. Es ist noch keinem Diplomaten gelungen einen Charakter nach der 7. Stufe zu überzeugen.

Zudem gilt die Einschränkung, dass sich der Kommandogebener für die Aktion innerhalb einer maximalen Distanz von 50'000 Karteneinheiten zum Charakter befinden muss. Objekte die für die Messung gelten sind Schiffe, Zonen und Planeten. Faktisch kann man also im Umkreis von 50'000 dieser eigenen Objekte die Aktion vollziehen.

Der Kämpfer

Sie wissen, was Kampf wirklich bedeutet. Ihre Söldnertruppen sind im ganzen Universum als unbesiegbar berüchtigt. Niemand wagt es sich auf einen längeren Konflikt mit einem Kämpfer einzulassen.

Ihre Truppen sind so loyal und gut ausgebildet, dass die Verluste in ihren Reihen statistisch gesehen eindeutig unter dem Durchschnitt liegen. Diese Durchtrainierten Soldaten lehren damit die gegnerischen Schiffe das Fürchten.

Freiwillige rekrutieren

[KF, welcher Planet \(Nr\)](#)

[KÄMPFER FREIWILLIGE, welcher Planet \(Nr\)](#)

Allein ihre überzeugenden Siege beweisen, dass sie eine unglaubliche Führerkraft sind. Jedes Jahr rekrutieren sich freiwillig mehrere Truppen und bilden zusammen eine Flotte, die zu ihren Verfügung steht. Falls sie den Befehl geben, formiert sich eine Flotte mit 40 Raumjägern, 10 Zerstörern und 2 Schlachtschiffen auf dem gewünschten Planeten. Dies können sie jedes Jahr einmal machen.

Suizidtrupp kommandieren

[KE, welcher Planet \(Nr\)](#)

[KÄMPFER SUIZIDTRUPP, welcher Planet \(Nr\)](#)

Es gibt wenige, aber manche sind ihnen so loyal, dass sie ihr Leben geben würden. Damit der Verlust an Kämpfern so klein wie möglich gehalten wird, können sie diese Fähigkeit nur einmal pro Jahr nutzen. Ein ausgebildeter Suizid-Trupp schleicht sich durch die Sicherheitskontrollen jedes Planeten und sprengt sich mit dem Energiengenerator in die Luft. Die Energiegeneratoren erleiden dabei 50 Punkte Verlust.

Zudem gilt die Einschränkung, dass sich der Kommandogebener für die Aktion innerhalb einer maximalen Distanz von 50'000 Karteneinheiten zum Planeten befinden muss. Objekte die für die Messung gelten sind Schiffe, Zonen und Planeten. Faktisch kann man also im Umkreis von 50'000 dieser eigenen Objekte die Aktion vollziehen.

Der Händler

Handeln, das ist, was sie ihr ganzes Leben gemacht haben und das ist, was sie bis zur Perfektion beherrschen. Niemand hat so gute Transporter-Piloten wie die Händler und niemand feilscht so gnadenlos wie sie. Auch die Piraten haben einen grossen Respekt vor den Schiffen der Händler, nicht ohne Grund...

Der Kassier einer Handelsstation stöhnt laut auf sobald er einen Transporter eines Händlers sieht. Er gibt ihm von vornherein einen 10% höheren Erzpreis, denn sie sind be-

kannt dafür nächtelang zu feilschen und dabei immer wieder die "Ich habe eine Grossmutter, dreizehn Kinder, vier Frauen und..." - Masche zu wiederholen. Falls sie das Erz aber per Schiff eines Freischaffenden zur Station bringen, erhalten sie nur 5%.

Die Händler wissen natürlich auch genau, wie man mit diesen widerlichen Piraten umspringt. Sobald die Händler-Transporter einen Piraten entdecken, beginnen sie mit geschickten Ausweichmanövern um dem Entern des Schiffes zu entgehen. Die erfahrenen Piloten geben sich dabei 50% Chance, dass sie den Piraten entkommen und ihnen eine lange Nase drehen.

Zweiter Transportsprung

HM, welcher Transporter, welcher Planet (Nr)
HÄNDLER EXTRASPRUNG, welcher Transporter, welcher Planet (Nr)

Die Transporter-Piloten, die von ihnen angeheuert werden, sind das beste was es im Universum zu kriegen gibt. Sie holen das letzte aus den Maschinen und bringen so das Meisterwerk fertig, zwei Planeten weit zu kommen; pro Jahr versteht sich. Die Händler haben also einen weiteren Befehl, der den zweiten Planetensprung bewirkt. Der Befehl für den ersten Sprung sollte dabei aber nicht vergessen werden (TV).

Der Freibeuter

Man nennt sie König der Piraten und das sind sie auch. Die Loyalität ihrer Piraten ist unbegrenzt und nur die besten dienen unter ihnen. Gefürchtet in der ganzen Galaxis verrichten sie ihr Werk.

Dem König der Piraten dienen nur die besten und somit übersteigen die Fähigkeiten der Bewerbungen die geforderten. Jeder Pirat, der anheuert, hat vom Zeitpunkt seines Dienstantrittes fünf Intelligenz und fünf Stärkepunkte mehr, ohne dass der Freibeuter für dies bezahlen müsste.

Zweiter Piratensprung

CM, welcher Pirat, welcher Planet
CHARAKTER EXTRASPRUNG, welcher Pirat, welcher Planet

Ihre Piraten sind so geschickt, dass sie aus ihren Schiffen das letzte rausholen. Mit enorm extensiven Energiekoordinationen bringen sie es fertig, zwei Planeten weit zu springen, pro Jahr natürlich. Die Freibeuter haben die Möglichkeit mit einem Befehl die Piraten zu bewegen, einen zweiten Sprung zu vollziehen. Ab diesem zweiten Zug sollte der erste (CV) nicht vergessen werden.

Digital Scan

DS, welcher Pirat



CHARAKTER DIGITAL SCAN, welcher Pirat

Ihre Piraten können ausserdem über Untergrundverbindungen herausfinden, wo sich im Umkreis von zwei Planeten weitere Charaktere befinden. Der Freibeuter kann dies also pro Jahr einem Piraten befehlen, der sich dann an die Beschaffung der Daten macht.

Der Spion

Die Könige der Agenten sind weiterherum bekannt für ihre unglaubliches Wissen. Sie kennen Dinge bevor andere nur eine blasse Ahnung haben. Mit ihren heimtückischen Angriffen sabotieren sie Minen und Fabriken und bringen so den Besitzer zur Verzweiflung.

Dem König der Agenten dienen nur die besten und somit übersteigen die Fähigkeiten der Bewerbungen die geforderten. Jeder Agent, der anheuert, hat vom Zeitpunkt seines Dienstantrittes fünf Intelligenz und fünf Stärkepunkte mehr, ohne dass der Spion für dies bezahlen müsste.

Zweiter Agenten-Sprung

CM, welcher Agent, welcher Planet
CHARAKTER EXTRASPRUNG, welcher Agent, welcher Planet

Ihre Agenten sind so geschickt, dass sie aus ihren Schiffen das letzte rausholen. Mit enorm extensiven Energiekoordinationen bringen sie es fertig, zwei Planeten weit zu springen, pro Jahr natürlich. Die Spione haben die Möglichkeit mit einem Befehl die Agenten zu bewegen, einen zweiten Sprung zu vollziehen. Ab diesem zweiten Zug sollte der erste (CV) nicht vergessen werden.

Digital Scan

DS, welcher Agent
CHARAKTER DIGITAL SCAN, welcher Agent

Ihre Agenten können ausserdem über Untergrundverbindungen herausfinden, wo sich im Umkreis von zwei Planeten weitere Charaktere befinden. Der Spion kann dies also pro Jahr einem Agenten befehlen, der sich dann an die Beschaffung der Daten macht.

Der Killer

Wen jemand im Universum unerklärlich stirbt, so ist der Verdacht berechtigt, dass SIE ihrer Finger im Spiel hatten. Ihre Kopfgeldjäger sind die tödlichsten, die es gibt. Dem König der Kopfgeldjäger dienen nur die besten und somit übersteigen die Fähigkeiten der Bewerbungen die geforderten. Jeder Kopfgeldjäger, der anheuert, hat vom Zeitpunkt seines Dienstantrittes fünf Stärke und fünf Sätze Kanonen mehr, ohne dass der Killer für dies bezahlen müsste.

Zweiter Kopfgeldjäger-Sprung

CM, welcher Kopfgeldjäger, welcher Planet
CHARAKTER EXTRASPRUNG, welcher Kopfgeldjäger, welcher Planet

Ihre Kopfgeldjäger sind so geschickt, dass sie aus ihren Schiffen das letzte rausholen. Mit enorm extensiven Energiekoordinationen bringen sie es fertig, zwei Planeten weit zu springen, pro Jahr natürlich. Die Killer haben die Möglichkeit mit einem Befehl die Kopfgeldjäger zu bewegen, einen zweiten Sprung zu vollziehen. Ab diesem zweiten Zug sollte der erste (CV) nicht vergessen werden.

Digital Scan

DS, welcher Kopfgeldjäger
CHARAKTER DIGITAL SCAN, welcher Kopfgeldjäger

Ihre Kopfgeldjäger können ausserdem über Untergrundverbindungen herausfinden, wo sich im Umkreis von zwei Planeten weitere Charaktere befinden. Der Killer kann dies also pro Jahr einem Kopfgeldjäger befehlen, der sich dann an die Beschaffung der Daten macht.

Der Erzkönig

Ihre Augen leuchten auf sobald sie das kostbare Erz entdecken. Niemand ist so vernarrt in das glitzernde Metall wie die Erzkönige. Nur sie können das Erz schon von weitem riechen. Man sagt Ihnen sogar nach, sie könnten das Erz als Nahrung verwenden...

Der Erzkönig presst aus dem Gestein das letzte Stückchen Erz und man sagt ihm nach, er ziehe es regelrecht an. Tatsache ist, dass sie statistisch gesehen grundsätzlich 10%

mehr Erz erhalten, als mancher "normaler" Minenbetreiber. Die Erzkönige sind so geizig, dass sie die besten Transporter-Piloten anheuern, um den Piraten zu entkommen. Sobald die Erzkönig-Transporter einen Piraten entdecken, beginnen sie mit geschickten Ausweichmanövern um dem Entern des Schiffes zu entgehen. Die erfahrenen Piloten geben sich dabei 50% Chance, dass sie den Piraten entkommen und ihnen eine lange Nase drehen.

Kostenlose Minen und Fabriken bauen

EM, welcher Planet (Nr)
ERZKÖNIG MINEN, welcher Planet (Nr)
EF, welcher Planet (Nr)
ERZKÖNIG FABRIKEN, welcher Planet (Nr)

Die lange Erfahrung und Geschicklichkeit ermöglicht Ihnen, im Budget für den Minen und Fabrikenbau so Ersparnisse anzubringen, dass das Geld immer noch für ein paar Minen und Fabriken mehr reichen. Jeder Erzkönig kann pro Jahr 30 Minen und 30 Fabriken auf zwei oder einem bestimmten Planeten bauen, natürlich zum Nulltarif!

Die Basen

Basen sind die Sammelstellen für das Erz. Die Planeten schicken den Anteil des Imperators an die nächste Basis. Sollte ein Planet nicht an eine Basis angeschlossen sein, so stört das die Planetenbevölkerung nicht sehr, dann schicken sie dem Imperator eben nichts: "Tut uns leid, da muss wohl ein technischer Fehler passiert sein, ich frag mal den Wirtschaftsminister..." Achtung: Basen reichen nur zwei Planeten weit weg. Die entfernteren Planeten gelten als nicht mehr angeschlossen. Basen, die nicht angeschlossen sind, können aber mit Transportern abgedeckt werden. Befindet sich am Ende der Runde (bei der Tributzahlung) ein Transporter des Besitzers des Planeten im Orbit, so wird dieser vollgeladen, falls die Zahlung nicht anders erfolgen kann. Basen sind auch beliebte Zielorte von plündernden Piraten und sabotierenden Agenten. Ein Imperator sollte also immer min. ein Auge auf die Basen werfen und sie von zahlreichen Kanonen bewachen lassen. Diese Basen sind zwar teuer, dafür halten sie meist auch ein Leben lang.

Basis bauen

BB, PlanetenNr
BASIS BAUEN, PlanetenNr

Schaffe, Schaffe, Basis baue... Basen sind der Lebensknotenpunkte eines jedes Universums. Ohne Basen versiegen die Einnahmen im Erz-Bereich ziemlich schnell. Die Basen sind nach dem neusten Stand der Technik ausgerüstet, dafür kosten sie auch eine Menge (100000 Cr). Basen werden im Orbit eines Planeten gebaut und gehören somit zum Planeten. Sie sind ausserdem das beliebteste Ausflugsziel von Piraten (nach Cashaholics Magazine)

Basis verschieben

BV, BasenNr, PlanetenNr (wohin)
BASIS VERSCHIEBEN, BasenNr, PlanetenNr (wohin)

Basen sind flexibel und können auch verschoben werden, auch sie kommen allerdings pro Runde nur einen Planeten weit. Aber so lassen sich die Basen ins richtige Licht rücken.

Priorität der Basis setzen

HP, BasenNr, 0 oder 1
BASIS PRIORITÄT, BasenNr, 0 oder 1

Man kann den Basen eine Priorität geben. Sollte ein Planet an mehrere Basen angeschlossen sein, so wird er sein Erz zuerst an eine Basis mit Priorität Eins liefern.

Die Planeten

Die Planeten sind die Lebensspender des Universums, ohne sie würde nicht der winzigste Käfer existieren. Die Planeten besitzen ein Klima und ein Diameter (Durchmesser), der die dort lebende Bevölkerung in der Grösse beschränkt. Gleichzeitig befinden sie sich an einer bestimmten Position in einer Dimension (das Universum kennt mehrere davon). Sie liefern den Bewohner die nötigen Nahrungsmitteln. Ihre Rohstoffe lassen sich zu Kleidern und schutzbringenden Häusern verarbeiten. Der aber wichtigste Rohstoff von allen ist das überaus kostbare Erz. Das Erz kann in Minen abgebaut und durch Fabriken weiter veredelt werden, so dass es gewinnbringend in den Handelsstationen weiterverkauft werden kann. In letzter Zeit sind aber auch Stimmen laut geworden, die von einer verstärkten Umweltverschmutzung reden. Man munkelt, dass der Planet sich irgendwann rächen könnte. Sicher ist aber, dass das gesamte Wirtschaftssystem im Universum vom Erz abhängt. Der Brauch ist es, dass die Bevölkerung eines Planeten das Erz abgebaut hat und dann einen Teil davon dem Staat bzw. somit dem Imperator abgeliefert hat. Dieser hat Ihnen dafür die Infrastruktur, sprich Minen und Fabriken, sowie Schutz versprochen. Es sind aber auch Gerüchte im Umlauf, die von Rebellionen, verursacht durch zu gierige Imperatoren, erzählen...

Zu den Zonen auf einem Planeten haben Imperatoren aber ein sehr spezielles Verhältnis: Ein Imperator kann Zonen nicht länger als 3 Runden aktiv behalten, egal wie er sie erhalten hat. Nach dieser Zeit fällt sie wieder der unabhängigen Planetenadministration zu und steht zum Verkauf bereit. Sie gehört dann nicht mehr dem Imperator. Danach ist es noch 5 weitere Runden einem Imperator nicht möglich, diese Zone zu besitzen. Sollte ein Imperator versuchen, während dieser Zeit in ihren Besitz zu kommen, so wird er sie unweigerlich am Ende der Runde wieder verlieren oder kommt schon gar nicht in ihren Besitz. Es ist noch

wichtig zu wissen, das ein mal gestarteter Zeitablauf nicht durch einen Besitzerwechsel zurückgesetzt wird. Erst nach 8 Runden herrscht in der Zone wieder Normalzustand (zumindest für die Imperatoren, die Freischaffenden kratzt diese Sache ja nicht sonderlich).

Produktionsverhältnis ändern

PV, PlanetenNr, Lagerprozente
PLANET PRODUKTION, PlanetenNr, Lagerprozente

Das Produktionsverhältnis stellt nur eines fest: Wohin mit der Produktion? Der Spieler kann also angeben, wieviel der Produktion in die Basen bzw. das eigene Lager abgezweigt wird (Der Wert Lagerprozente kann von 0 - 100 sein). Falls die Bevölkerung damit nicht einverstanden sein sollte und das Fass vielleicht doch schon ein wenig am Überlaufen sein sollte, schickt sie dem Herrscher einen netten Brief und ermordet den Bürgermeister. In solchen Fällen empfiehlt es sich entweder ein wenig nachzugeben oder durchschlagendere Argumente ins Feld zu führen.

Planet übertragen

PS, PlanetenNr, an welchen Spieler
PLANET ÜBERTRAGEN, PlanetenNr, an welchen Spieler

Sollte man mal zuviele haben oder irgendwelche diplomatische Umstände (...) einem zu diesem Schritt bewegen sollten, dann ist dieser Befehl die Lösung. Bedingung ist aber, dass der beschenkte Spieler eine Flotte auf dem betroffenen Planeten hat. Dieser Befehl wird ganz am Anfang der Runde ausgeführt.

Zone gewaltsam übernehmen

ZG, PlanetenNr, ZonenNr
ZONE ENTEIGNEN, PlanetenNr, ZonenNr

Eine immer sehr heikle Machtkompetenz. Sie ermöglicht es dem Imperator auf seinen Planeten Zonenbesitzer zu enteignen. Allerdings sollte er diesen Befehl mit grosser Weisheit und Vorsicht benutzen, denn damit kann man sich in kürzester Zeit wutschnaubende Todfeinde schaffen. Es herrscht im Universum generell der Konsens, dass Zonen in Ruhe gelassen werden, aber es gibt Situationen, wo einfach nichts anderes mehr möglich ist. Z.B. wenn ein Spieler durch den Besitz vieler Zonen die wirtschaftliche Entwicklung des Gebietes stört, weil er sie selber nicht bebauen will und auch nicht verkaufen möchte.

Dieser Befehl ermöglicht es dem Imperator auch, gemässigte Steuerforderungen an die Zonenbewohner zu stellen. Es ist normalerweise üblich, dass Zoneninhaber dem Besitzer des Planeten so ca. 5-10% Steuern der Zonen-einkünfte abliefern, die sich aufgrund der Zonendaten etwa abschätzen lassen. Sollte sich der Zoneninhaber weigern,

wird seine Zone enteignet. Doch gierige Imperatoren seit gewarnt, ihr wärt nicht der erste Imperator, der in den brennenden Flammen einer planetenweiten Revolution untergegangen seit!

Minen bauen

MB, PlanetenNr, wieviele
PLANET MINE, PlanetenNr, wieviele

Wem die vorhandenen Minen nicht genug sind, kann mit diesem Befehl mächtig expandieren. Zu beachten dabei ist, dass man nicht mehr als das zulässige Maximum baut und den Baupreis von 400 Credits pro Mine berücksichtigt.

Fabriken bauen

FB, PlanetenNr, wieviele
PLANET FABRIK, PlanetenNr, wieviele

Hier trifft etwa das gleich wie beim Bauen der Minen zu, nur dass der Baupreis pro Fabrik 600 Credits ist. Fabriken sind für die Veredelung des Erzes notwendig. Sollten die zuwenig Fabriken zur Veredelung zu Verfügung stehen, so kann es vorkommen, dass der Erzfluss behindert wird.

Geschütztürme bauen

GB, PlanetenNr, X-Batts, Y-Batts, Z-Batts
PLANET BATTS, PlanetenNr, X-Batts, Y-Batts, Z-Batts

Damit die Truppen ohne die Flotten nicht ganz schutzlos sind und wohl auch aus dem Grund der Kostenersparnis, hat man die Geschütztürme erfunden. Man hat das Design kurzerhand von den Raumschiffen abgekupfert und sie danach der Grösse nach benannt: X-Batts, Y-Batts, Z-Batts. Während ein X-Batt in etwa die Feuerkraft eines Raumjägers besitzt, protzt ein Z-Batt mit den Geschütztürmen eines ausgewachsenen Schlachtschiffes. Die Preise halten sich in angemessenem Rahmen: X-Batt: 200 Cr, Y-Batt: 800 Cr, Z-Batt: 4000 Cr. Wichtig bei den Geschütztürmen ist, dass ihre Feuerkraft stark von der Leistung des Energiegenerators abhängt.

Energiegenerator ausbauen

EA, PlanetenNr, Anzahl Punkte
PLANET GENERATOR, PlanetenNr, Anzahl Punkte

Wie schon angedeutet, lohnt es sich bei gut ausgebauten Geschütztürmen auch den Energiegenerator nicht zu vernachlässigen. Ein Punkt Erweiterung kostet 250 Cr. Leider vermag die heutige Technologie keine Generatoren zu bauen, die mehr als 100 Punkte besitzen. Es lohnt sich also nicht, bei den Investitionen diese Grenze zu überschrei-

ten. Zusätzlich sind die Bautrupps überlastet: pro Runde kann man höchstens 30 Punkte ausbauen. 100 Punkte entsprechen doppelter Kampfkraft.

Die Flotten

Die Flotten sind DAS Machtinstrument eines Imperators. Sie sind das A und O seines Angriffes und seiner Verteidigung. Ohne sie ist er schlicht verloren.

Sie setzen sich aus flinken Raumjägern, mächtigen Zerstörern und gigantischen Schlachtschiffen zusammen. Bei der Zusammenstellung einer Flotte sollte man je nach Gegner auf die Zusammensetzung achten. So furchterregend eine Flotte aus Schlachtschiffen auch sein mag, im Kampf hat sie gegen eine Vielfalt von Gegnern kaum ein Chance. Das Gegenstück zu den Flotten sind die fest auf den Planeten installierten Geschütztürme (X-Batts, Y-Batts und Z-Batts), die den Vorteil haben, dass sie von einem zentralen Energiegenerator gespeist werden.

Beim Kampf unter Flotten gibt es ein wichtiges Problem zu bedenken: Sollte zwischen zwei oder mehreren Flotten auf einem Planeten eine Schlacht ausbrechen, so werden alle anderen Flotten auf dem Planeten automatisch in den Kampf mithineingezogen, d.h. sie müssen sich für eine Seite entscheiden und mitkämpfen. Sie werden versuchen einen möglichst intelligenten Entscheid zu treffen, aber es gibt Situationen, wo sie sogar gegen einen alliierten Gegner kämpfen müssen. Dies kann eintreten, wenn z.B. Flotte A mit Flotte B einen Krieg anfängt, die Flotte C aber mit Flotte A UND B alliiert ist. Sie wird sich für eine Seite entscheiden müssen...

Flotte kaufen

FK, PlanetenNr, wieviele
FLOTTE KAUFEN, PlanetenNr, wieviele

Damit ein Angriff geflogen werden kann, braucht es zuerst Koordination, kurz, es benötigt einen Kommandanten. Die Flotte ist nun der Inbegriff des Kommandanten, sie ist die leere Hülle, die mit Raumschiffen gefüllt wird. Der Kommandant würde diese geschmacklose Bezeichnung aber kaum goutieren. Die Kosten pro Flotte betragen 2000 Cr.

Raumschiffe bauen

RB, FlottenNr, R, Z, S
FLOTTE AUSBAUEN, FlottenNr, R, Z, S

Raumschiffe sind das Füllmaterial für die Flotten. Das Universum kennt dafür drei Grundtypen von Schiffsmoellen. Da existieren erst mal die flinken und wendigen Raumjäger, die sich durch ziemlich jedes Chaos durchballern (Preis 250 Cr). Gegen Zerstörer haben aber selbst sie einen schweren Stand. Diese Dinger kosten dafür auch ein bisschen mehr (Preis 1000 Cr). Die ultimativen Raumschiff-in-Schrott-Verwandler sind aber die titanschen Schlacht-

schiffe. Ausgerüstet mit Geschützen in der Grösse eines kompakten Raumjägers lassen sie wenig übrig, was aufgesammelt werden könnte (Preis 5000 Cr).

Flotte verschieben

FV, Flotte, PlanetenNr
FLOTTE VERSCHIEBEN, Flotte, PlanetenNr

Flotten können selbstverständlich auch im Raum verschoben werden. Sobald sie auf eine (oder mehr) feindliche Flotten trifft, kämpft sie mit dieser, bis dass eine der beiden vernichtet ist. Bleibt am Ende des Zuges eine Flotte auf einem feindlichen Planet übrig, so erobert sie diesen. Die Flotten kommen pro Zug nur einen Planeten weiter.

Raumschiff-Transfer

RT, 1.FlottenNr, 2.FlottenNr, R, Z, S
FLOTTE TRANSFER, 1.FlottenNr, 2.FlottenNr, R, Z, S

Hiermit kann man Raumschiffe zwischen zwei Flotten austauschen. Die 1. Flotte Nr ist dabei der Ursprung und die 2. Flotte Nr das Ziel. R,Z und S bezeichnen dabei die Anzahl Raumjäger, Zerstörer und Schlachtschiffe.

Flotte abstossen

FA, FlottenNr
FLOTTE ABSTOSSEN, FlottenNr

Falls man irgendwann zuviele Flotten haben sollte, kann man sich ihrer mit diesem Befehl entledigen. Sie bringen leider nicht soviel ein, wie wenn man sie frisch kauft. Für die Flotten bekommt man nur noch 1600 Cr pro Stück. Der Inhalt der Flotte (Raumschiffe) geht dabei verloren. Man bekommt keine Entschädigung dafür.

Die Transporter

Sie gibt es in verschieden Grössen. Generell werden Schiffe eines Imperators ohne Interstellar - Antrieb so genannt. Schiffe mit Interstellarantrieb werden im Normalfall schlicht "Schiffe" genannt, insbesondere, da sie selten auf vom Bau her auf die reine Transportfähigkeit reduziert wurden. Meist sieht man die kleinen und flexiblen Sternentor - Transporter der Darbor-Klasse. Nur selten hingegen werden die gigantischen Schiffe der Ultimo-Klasse auf den Weg geschickt. Die Aufgabe der Transporter ist es das Erz von den Basen zu den Handelsstationen zu bringen. Jeder Transporter-Kapitän kennt die lauernde Gefahr der Imperator - Piraten, die nur darauf warten ein solch wertvolles Schiff zu entern. Es empfiehlt sich also diesen kostbaren Gehilfen

einen angemessenen Geleitschutz zu geben, so dass wenigstens die Chance eines geglückten Überfalls ein wenig vermindert wird.

Transporter kaufen

TK, PlanetenNr, Typ
TRANSPORTER KAUFEN, PlanetenNr, Typ

Die Transporter stellen einen wichtigen Punkt im System dar. Ohne sie ist es nicht möglich, das Erz in Credits zu tauschen. Das Universum kennt 6 verschiedene Klassen:

Typ	Name	Fassvermögen	Preis
1	Darbor-Klasse	5000	10000
2	Tervori-Klasse	10000	15000
3	Wyr-Klasse	15000	20000
4	Militär-Klasse	20000	25000
5	Karn-Klasse	30000	35000
6	Ultimo-Klasse	50000	55000

Transporter abstossen

TA, welchen
TRANSPORTER ABSTOSSEN, welchen

Sollte man in die seltsame Situation kommen zuviele Transporter zu haben (ja, woher kommen die denn...), dann kann an man sie an Hehler verkaufen. Leider ist der Verkaufspreis entsprechend tiefer, denn welcher Händler würde schon einfach einen gebrauchten Transporter zum Neupreis zurückkaufen. Die Ankaufspreise der Transporter liegen 15% unter den offiziellen Verkaufspreisen, was als noch einigermaßen tragbar akzeptiert wird.

Transporter verschieben

TV, welchen, wohin
TRANSPORTER VERSCHIEBEN, welchen, wohin

Auch die Transporter haben die Fähigkeit, sich im Raum fortzubewegen. Meist tun sie das auf ihren üblichen Handelsrouten. Manchmal ist es aber trotzdem besser, Umwege zu benutzen, denn üblicherweise hat es auf den Handelsrouten auch ein paar unangenehme Zeitgenossen, die sie mit offenen Händen empfangen. Pro Zug kommen die Transporter nur einen Planeten weiter.

Transporter beladen

TL, welchen
TRANSPORTER BELADEN, welchen

Die Aufgabe der Transporter ist es ja, das wertvolle Erz von den Basen zu den Handelsstationen zu bringen. Der Befehl gibt dem Kapitän nun die Order, den Transporter

so voll wie möglich zu packen. Die Bedingung dabei ist natürlich, dass der Transporter sich bei einer eigenen Basis befindet!

Transporter mit Grössenangabe laden

TB, welchen, wieviel
TRANSPORTER EXAKT BELADEN, welchen, wieviel

Dieser Befehl ist nicht derart vollautomatisch wie der vorherige. Der Geber muss hier nämlich noch zusätzlich angeben, wieviel Erz auf den Transporter geladen werden soll. Die Bedingung dabei ist natürlich, dass der Transporter sich bei einer eigenen Basis befindet!

Transporter entladen

TE, welchen
TRANSPORTER ENTLADEN, welchen

Sollte ein Transporter gefüllt eine Handelstation erreichen, so kann er sein Erz gewinnbringend verkaufen, was dieser Befehl bewirkt. Der Transporterkapitän ordnet immer an, alles zu verkaufen, denn er will ja nicht das gleiche Risiko auf dem Heimweg wieder haben. Zusätzlich kann man diesen Befehl auch einsetzen um sein gesamtes Erz bei einer Basis abzuladen. Damit könnte man z.B. ein kleineres internes Transportnetz aufbauen.

Die Charaktere

Niemand weiss woher sie kommen und wohin sie gehen. Eines weiss man aber genau, sie bringen nichts gutes. Für gutes Geld bieten sie ihre meist schmutzigen Dienste an. Trotz diesen Vorurteilen werden sie aber stets von Imperatoren angeheuert, die sich von Ihnen grosse Vorteile versprechen. Unter der Führung eines guten Imperators gelingt es den Piraten, Agenten und Kopfgeldjägern sogar zu wachsen und an Charakter zu gewinnen. Die Lieblingsbeschäftigung von Piraten ist es wehrlose Schiffe zu plündern. Agenten haben die unangenehme Vorliebe, Minen und andere Dinge in ein spektakuläres Feuerwerk zu verwandeln. Nur die Kopfgeldjäger scheinen einen mehr oder weniger grossen Sinn zu haben: Die Beseitigung von Charakteren!

Diese Charaktere im Dienste eines Imperators sind nicht zu verwechseln mit den "freischaffenden" Piraten und Kopfgeldjägern, die auf eigene Faust ihr Glück versuchen.

Charakter beschreiben

CI, Charaktername, Beschreibung
CHARAKTER BESCHREIBEN, Charaktername, Beschreibung

Lassen sie ihrer Fantasie freien Lauf und beschreiben sie ihren Charakter so, wie sie ihn sich vorstellen. Die Be-

schreibung eines Charakters wird bei jedem dargestellt, der ihn sehen kann. Das Spiel wird durch diese Beschreibung viel mehr an Tiefe und Detailgenauigkeit gewinnen und es für alle spannender machen. Die Beschreibung darf nicht kürzer als 20 und nicht länger als 500 Zeichen sein. Pro Beschreibung, wo es noch keine hatte, gibt es eine Prämie von 500 Cr. Allerdings darf es kein sinnloser Zeichwarr sein. Missbrauch mit der Beschreibung nur um die Prämie zu ergattern zeugt von schlechtem Stil und wird geahndet! Ein Charakter kann nur vom Besitzer beschrieben werden.

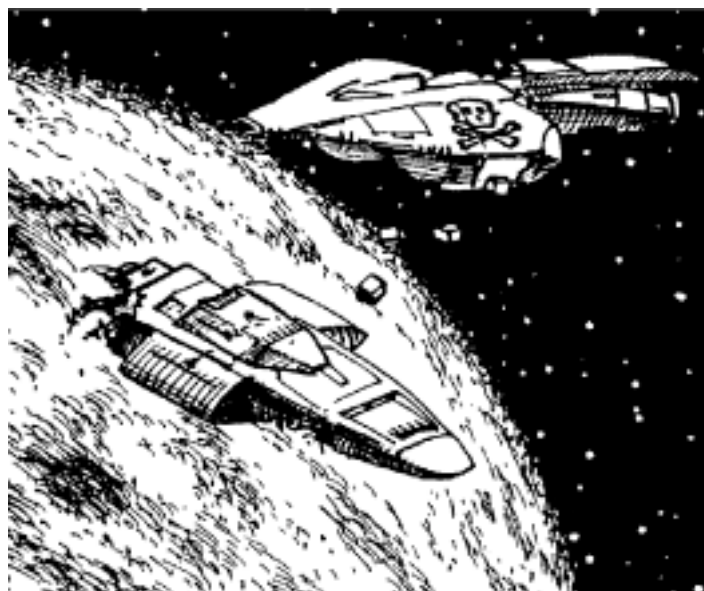
Charakter verschieben

CV, welchen, PlanetenNr
CHARAKTER VERSCHIEBEN, welchen, PlanetenNr

Charaktere sind alle Piraten, Agenten und Kopfgeldjäger, die im Universum herumschwirren. Der Vorteil von Charakteren, die verschoben werden, ist, dass von Flotten und Planeten nicht erkannt werden, dass heisst, niemand weiss wo sie sind. Auch können Flotte und Geschützbatterien ihnen nichts anhaben, da sie viel zu schwer aufzufinden sind. Die einzigen, die den Charakteren gefährlich werden können, sind sie selbst. Nur ein Charakter entdeckt ein feindlichen (oder freundlichen) Charakter und meldet das seinem Brötchengeber (und greift ihn an). Es ist auch nur Charaktere möglich, andere Charaktere anzugreifen. Charaktere kommen wie die Flotten und die Transporter nur einen Planeten pro Zug weiter. Sie können ausserdem auch nur auf einem eigenen Planeten angeheuert werden. Man sollte die Charaktere nicht unterschätzen. Schnell schlüpfen sie durch die Maschen eines gut gewobenen Verteidigungsgürtels und treiben dann ihr Unwesen. Kopfgeldjäger sind da meist die letzte Lösung.

A. Piraten

Piraten sind der Abschaum des Universums und sie genies-



sen es! An Bord ihres Schiffes donnern sie durch das nichts und lassen manch zerstörten Planeten hinter sich. Die Piraten haben den Vorteil, dass sie feindliche Transporter, die Ihnen über den Weg laufen (sprich denselben Planeten), entern und erobern! Solche Dinge stärken natürlich die Kriegskasse und Ihr Finanzminister reibt sich die Hände.

Pirat anheuern

PH, Wo, PiratenName, SchiffsName, Stärke, Intelligenz, Zustandspunkte, Kanonen, Schilder
PIRAT ANHEUERN, Wo, PiratenName, SchiffsName, Stärke, Intelligenz, Zustandspunkte, Kanonen, Schilder

Mit diesem Befehl kann man eine Notiz an das Universal-Personen-Such-System (UPSS) schicken. Das System sucht dann einen freien Piraten mit den geforderten Werten und kontaktiert ihn. Er wird dann mit Ihnen Kontakt aufnehmen. Die Bezahlung erfolgt aber im voraus und wird dem Piraten als Lohn für die ganze (!) Dienstzeit ausgehändigt. Das einzige was er verlangen wird, ist den Schutz des Imperators.

Kosten:

Pro Stärkepunkt (1-10) 2000 Cr,
pro Intelligenzpunkt (1-10) 1000 Cr,
pro Zustandspunkt (1-50) 250 Cr,
pro Satz Kanonen (1-10) 1000 Cr,
pro Satz Schilder (1-8) 1000 Cr.
Die Grösse des Lagers entspricht den Zustandspunkten mal 1000.

Basis plündern

BP, welcher Pirat
PIRAT PLÜNDERN, welcher Pirat

Eine Spezialfähigkeit des Piraten ist es eine Basis zu plündern. Der Pirat plündert dann, soviel er kann und nichts und niemand kann ihn davon abhalten! Er stopft sich seinen Lagerraum so voll, wie er nur mitnehmen kann. Der Überfall bleibt aber nicht unbemerkt, deshalb ist Vorsicht geboten. Das ganze ist abhängig von der Intelligenz des Piraten.

Pirat entladen

PE, welcher Pirat
PIRAT ENTLADEN, welcher Pirat

Falls der Pirat erfolgreich eine Basis überfallen hat, ist es ihm möglich, zu einer Handelsstation zu fliegen und das Erz dort zu verkaufen. Der Gewinn bekommt wie alles andere der Imperator.

Bevölkerung terrorisieren

BT, welcher Pirat
PIRAT TERROR, welcher Pirat

Ein hübsches Hobby des Piraten ist es Bevölkerungen zu terrorisieren. Falls das im gelingt, wird eine Revolution ausgelöst. Die Fähigkeit des Piraten dabei ist die Intelligenz, sie bestimmt, wie stark die Bevölkerung reagiert. Dieses Hobby kann aber pro Pirat nur einmal pro Zug ausgeführt werden.

B. Agenten

Agent anheuern

AH, Wo, AgentenName, Stärke, Intelligenz, Zustandspunkte, Kanonen, Schilder
AGENT ANHEUERN, Wo, AgentenName, Stärke, Intelligenz, Zustandspunkte, Kanonen, Schilder

Agenten sind die Spione des Alls. Sie wissen alles und sei es noch so gut verborgen. Auf leisen Pfoten kommen sie und hinterlassen meist Tod und Zerstörung. Die Bezahlung des Agenten funktioniert wie beim Piraten. Wenn ein Agent im Orbit eines Planeten ist, überträgt er selbst militärische Daten, die er erschnüffelt hat, direkt an den Imperator.

Kosten:

Pro Stärkepunkt (1-10) 2000 Cr,
pro Intelligenzpunkt (1-10) 1000 Cr,
pro Zustandspunkt (1-50) 250 Cr,
pro Satz Kanonen (1-10) 1000 Cr,
pro Satz Schilder (1-8) 1000 Cr.

Spionageabwehr

SA, Anzahl Prozent (1-20%)
PLANET SPIONAGEABWEHR, Anzahl Prozent (1-20%)

Die Spionageabwehr verhindert, dass Unbefugte Einblick in intime Geheimnisse erhalten. Das kostet auch ein wenig: Man kann mit diesem Befehl angeben, wieviel der Erzproduktion für die Lager direkt von der Spionageabwehr verbraucht wird. Maximal sind 20% möglich.

Spionage bei Spieler

SS, welcher Agent
AGENT SPIONAGE, welcher Agent

Der Agent muss sich dabei im Orbit eines Planeten des jeweiligen Spielers befinden. Er wird dann versuchen, soviel über den Planeten und die Nachbarplaneten herauszukriegen, wie es nur geht. Die meisten Daten werden selten absolut vollständig sein. Das hängt aber wiederum von der Intelligenz und der Spionageabwehr des geschädigten Spielers ab. Die Spionage wird aber auch nur im Falle des

Misserfolges entdeckt. Die Fähigkeit zu spionieren, egal ob auf Planeten oder bei einem Spieler, kann pro Pirat / Jahr nur einmal eingesetzt werden. Diese Spionage wird ebenfalls nach allen Befehlen ausgeführt. Kosten 10000 Cr.

selbst und wachsen gleichzeitig auch noch.

Sabotage

SB, welcher Agent

AGENT SABOTAGE, welcher Agent

Dazu muss sich der Agent wiederum im Orbit des gemeinten Planeten befinden. Er wird dann versuchen Sprengladungen an verschiedenen Minen und Fabriken anzubringen. Der Grad der Vernichtung ist von seiner Intelligenz abhängig. Entdeckt wird das Verbrechen so oder so. Ein Agent darf pro Runde nur einmal sabotieren.

C. Kopfgeldjäger

Kopfgeldjäger anheuern

KH, Wo, Name, Stärke, Zustandspunkte, Kanonen, Schilder

KOPFGELDJÄGER ANHEUERN, Wo, Name, Stärke, Zustandspunkte, Kanonen, Schilder

Kopfgeldjäger sind die letzte Lösung um wildgewordene Charaktere des Gegners zu stoppen. Obwohl es auch möglich wäre, die eigenen Piraten und Agenten in den Kampf zu schicken, wird diese Lösung meist nicht bevorzugt, da Kopfgeldjäger kostengünstiger operieren. Still und diskret erledigen sie ihre Arbeit... Sie besitzen zwar keine speziellen Fähigkeiten, aber sind dafür einiges umso schlagfertiger.

Kosten:

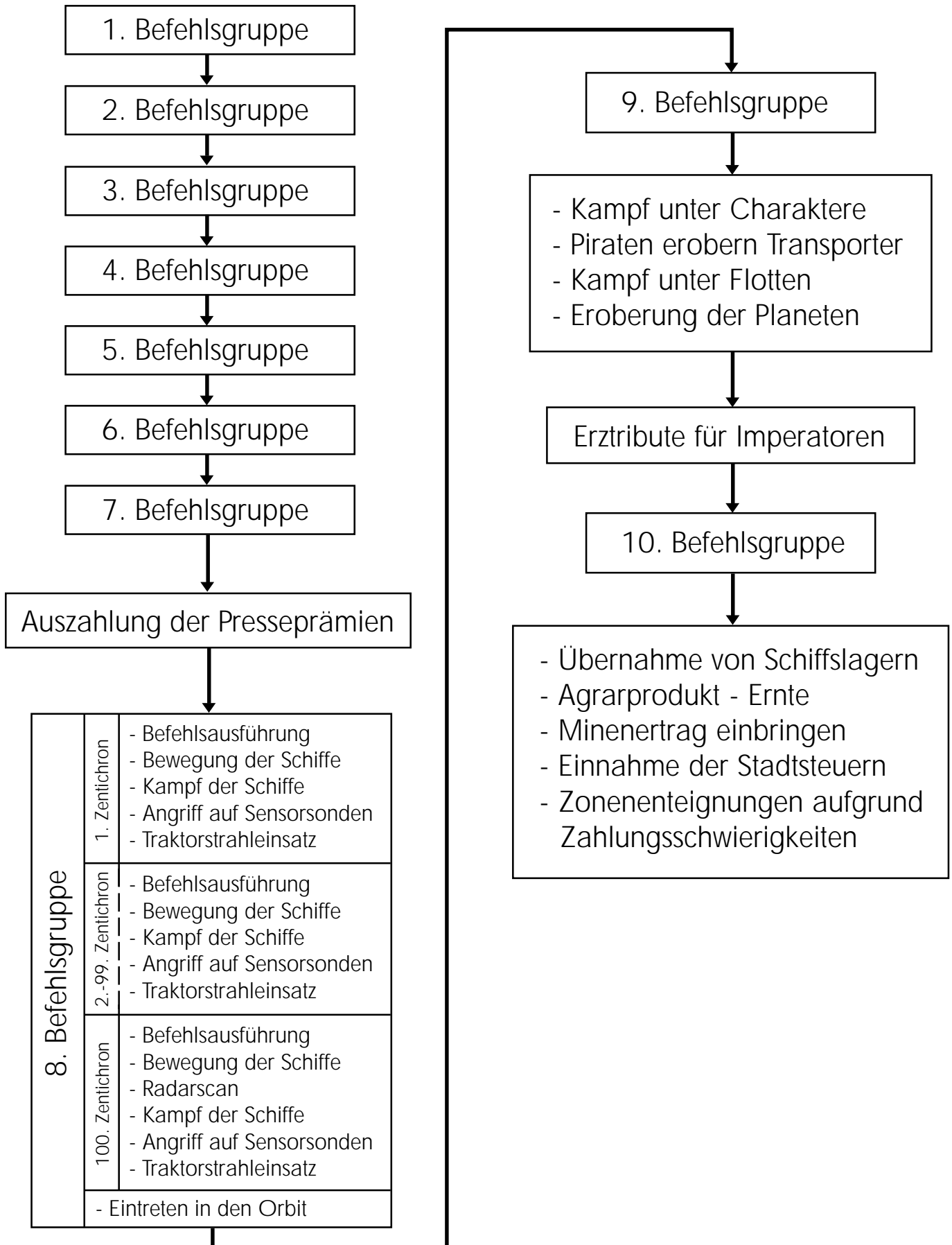
Pro Stärkepunkt (1-10) 1500 Cr,
pro Zustandspunkt (1-50) 100 Cr,
pro Satz Kanonen (1-10) 750 Cr,
pro Satz Schilder (1-8) 750 Cr.

Der Charakter - Kampf

Auch die Charaktere können in einen Kampf verwickelt werden, dann nämlich, wenn sie auf einen anderen, feindlichen Charakter stossen. Die Schiffe werden dann in einen hitzigen Kampf über mehrere Kampfunden verwickelt, bis einer das Zeitliche segnet und in Funken verglüht. Ihre Werte haben dann folgende Bedeutung: Die Stärke des Angreifers und die Schilder des Verteidigers werden mit einander verglichen. Bei gleichen Werten gelingt der Angriff mit einer Chance von 50%. Sollte der Angriff gelingen, so verliert der Verteidiger so viele Zustandspunkte, wie der Angreifer Kanonen besitzt. Anschliessend wechseln die Rollen und es geht weiter. Charaktere heilen mit der Zeit

Der Zeitablauf

Der Zeitablauf innerhalb einer Auswertung ist meist sehr wichtig und doch nicht immer leicht zu durchschauen. Grundsätzlich gilt, dass jeder Befehl sofort ohne Verzögerung ausgeführt wird. Bei Ausnahmen würde dies in der Beschreibung des Befehls stehen.



Die Befehlsreihenfolge

Die Befehle sind in zehn Gruppen aufgeteilt. Innerhalb einer Befehlsgruppe werden die Befehle in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie vom Spieler eingegeben wurden! Ausserhalb werden einfach die einzelnen Gruppen abgearbeitet. Es gibt keine Garantie für die Ausführungsreihenfolge innerhalb der Gruppen was die verschiedenen Spielern betrifft. Es ist BEDINGT möglich, dies aufeinander abzustimmen! Und zwar gilt normalerweise die Regel, dass wer zuerst den Zug abgibt, auch zuerst ausgeführt wird. Aber Achtung, sobald ein Spieler eine neue Version des Zuges schickt, reiht es sich wieder auf dem letzten Platz ein und nicht auf dem mittendrin. Mit dieser Methodik ist es möglich, sich beschränkt untereinander selbst innerhalb einer Gruppe abzustimmen. ABER ohne Garantie der Spielleitung!

1. Gruppe

Allianz	AL, Spielername, welche Klasse (1-3) ALLIANZ, Spielername, welche Klasse (1-3)
Neutralität	NE, Spielername NEUTRAL, Spielername
Krieg	KR, Spielername KRIEG, Spielername
Neutralität gegenüber Gesellschaft	NG, Gesellschaftsname NEUTRAL GESELLSCHAFT, Gesellschaftsname
Krieg mit Gesellschaft	KG, Gesellschaftsname KRIEG GESELLSCHAFT, Gesellschaftsname
Geld schicken	GS, wem, wieviel GELD SCHICKEN, wem, wieviel
Nachricht verschicken	MSG, Spielername, Nachricht NACHRICHT, Spielername, Nachricht
Spielerinformation eingeben	IN, Text INFO, Text
Spielerinformation abfragen	FN, Spielername FINGER, Spielername
Gesellschaft gründen/beitreten	GX, Name der Gesellschaft GESELLSCHAFT EINTRAGEN, Name der Gesellschaft
Kopfgeld setzen	KS, Spielername, wieviel KOPFGELD SETZEN, Spielername, wieviel
Planet übertragen	PS, PlanetenNr, an welchen Spieler PLANET ÜBERTRAGEN, PlanetenNr, an welchen Spieler
Zone kaufen	ZK, PlanetNr, ZonenNr ZONE KAUFEN, PlanetNr, ZonenNr
Aufgeben	LO AUFGEBEN
An Werft andocken	WA, Schiffsname, WerftNr WERFT ANDOCKEN, Schiffsname, WerftNr

2. Gruppe

Zone vergeben	ZV, PlanetNr, ZonenNr, Neuer Besitzer ZONE ÜBERTRAGEN, PlanetNr, ZonenNr, Neuer Besitzer
Zone benennen	ZB, PlanetNr, ZonenNr, Name ZONE BENENNEN, PlanetNr, ZonenNr, Name

Agrarfeld anbauen	AP, PlanetNr, ZonenNr, Produktname, wieviele FUs AGRARFELD BAUEN, PlanetNr, ZonenNr, Produktname, wieviele FUs
Agrarfeld abbauen	AB, PlanetNr, FeldNr AGRARFELD ABBAUEN, PlanetNr, FeldNr
Agrarfelder abspalten	AT, PlanetNr, FeldNr, Anzahl FU AGRARFELD ABSPALTEN, PlanetNr, FeldNr, Anzahl FU
Agrarfelder zusammenlegen	AZ, PlanetNr, FeldNr, FeldNr AGRARFELD ZUSAMMENLEGEN, PlanetNr, FeldNr, FeldNr
Mine bauen	MU, PlanetNr, ZonenNr MINE BAUEN, PlanetNr, ZonenNr
Mine erweitern	ME, PlanetNr, MinenNr, Anzahl FUs MINE ERWEITERN, PlanetNr, MinenNr, Anzahl FUs
Mine abreißen	MN, PlanetNr, MinenNr MINE ABBAUEN, PlanetNr, MinenNr
Speicherfeld bauen	AI, PlanetNr, ZonenNr, wieviele FUs SPEICHER BAUEN, PlanetNr, ZonenNr, wieviele FUs
Speicherfelder abspalten	AK, PlanetNr, FeldNr, Anzahl FU, Anzahl BRT SPEICHER ABSPALTEN, PlanetNr, FeldNr, Anzahl FU, Anzahl BRT
Speicherinhalt verschieben	AM , PlanetNr, UrsprungsspeicherNr, ZielspeicherNr, Anzahl BRT SPEICHER VERSCHIEBEN , PlanetNr, UrsprungsspeicherNr, ZielspeicherNr, Anzahl BRT
Speicherfelder zusammenlegen	AR, PlanetNr, FeldNr, FeldNr SPEICHER ZUSAMMENLEGEN, PlanetNr, FeldNr, FeldNr
Speicher abbauen	AU, PlanetNr, FeldNr SPEICHER ABBAUEN, PlanetNr, FeldNr
Werft bauen	WB, PlanetNr, ZonenNr, Name der Werft WERFT BAUEN, PlanetNr, ZonenNr, Name der Werft
Werft einreißen	WE, PlanetNr, WerftNr WERFT ABBAUEN, PlanetNr, WerftNr
Erz zur Werft übertragen	WZ, Schiffsname, LagerNr, WerftNr SCHIFF ERZ ENTLADEN, Schiffsname, LagerNr, WerftNr
Schiff bauen	WC, PlanetNr, WerftNr, Schiffsname, Besitzername, Schiffshülle (in BRT), Treibstofftanks (in BRT), Lager (in BRT), EnergiegeneratorNr, BordcomputerNr, TriebwerksNr WERFT SCHIFF BAUEN, PlanetNr, WerftNr, Schiffsname, Besitzername, Schiffshülle (in BRT), Treibstofftanks (in BRT), Lager (in BRT), EnergiegeneratorNr, BordcomputerNr, TriebwerksNr
Komponenten ins Lager liefern	WL, Schiffsname, WerftNr, ArtikelNr WERFT KOMPONENTE LIEFERN, Schiffsname, WerftNr, ArtikelNr
Komponenten einbauen	WO, Schiffsname, ArtikelNr WERFT KOMPONENTE EINBAUEN, Schiffsname, ArtikelNr
Komponenten ausbauen	WU, Schiffsname, ArtikelNr, SubNr WERFT KOMPONENTE AUSBAUEN, Schiffsname, ArtikelNr, SubNr
Komponenten ausbauen und ins Lager	WK, Schiffsname, ArtikelNr, SubNr, Schiffsname WERFT KOMPONENTE LAGER, Schiffsname, ArtikelNr, SubNr, Schiffsname

Komponenten reparieren	WR, Schiffsname, ArtikelNr, SubNr, Anzahl HP WERFT SCHIFF REPARIEREN, Schiffsname, ArtikelNr, SubNr, Anzahl HP
Forschungsstation bauen	FS, PlanetNr, ZonenNr, Name der Station FORSCHUNGSSTATION BAUEN, PlanetNr, ZonenNr, Name der Station
Forschungsstation einreissen	FE, PlanetNr, ForschungsstationNr FORSCHUNGSSTATION ABBAUEN, PlanetNr, ForschungsstationNr
Forschen	FO, PlanetNr, ForschungsstationNr, Wissenspunkte FORSCHUNGSSTATION FORSCHEN, PlanetNr, ForschungsstationNr, Wissenspunkte
Forschungsdokument Werft herstellen	FW, PlanetNr, ForschungsstationNr, Schiffsname, Dokumenttyp FORSCHUNGSSTATION WERFTDOKU, PlanetNr, ForschungsstationNr, Schiffsname, Dokumenttyp
Forschungsdokument Techlevel herstellen	FT, PlanetNr, ForschungsstationNr, Schiffsname, Dokumenttyp FORSCHUNGSSTATION PLANETDOKU, PlanetNr, ForschungsstationNr, Schiffsname, Dokumenttyp
Dokument auf Planet anwenden	FP, Schiffsname, LagerNr PLANETDOKU ANWENDEN, Schiffsname, LagerNr
Dokument auf Werft anwenden	FF, Schiffsname, LagerNr, WerftNr, Formelstelle (Nr) WERFTDOKU ANWENDEN, Schiffsname, LagerNr, WerftNr, Formelstelle (Nr)
Stadt bauen	SC, PlanetNr, ZonenNr, wieviele FUs, Stadtname STADT BAUEN, PlanetNr, ZonenNr, wieviele FUs, Stadtname

3. Gruppe

Schiff auftanken	WT, Schiffsname, Treibstoffmenge (in BRT) WERFT TANKEN, Schiffsname, Treibstoffmenge (in BRT)
Aus Werft ausklinken	WS, Schiffsname WERFT AUSKLINKEN, Schiffsname
Sich zum Imperator ernennen	BI, Schiffsname, Talent WERDE IMPERATOR, Schiffsname, Talent
Zone gewaltsam übernehmen	ZG, PlanetenNr, ZonenNr ZONE ENTEIGNEN, PlanetenNr, ZonenNr
Planet benennen	BN, PlanetenNr, Name PLANET BENENNEN, PlanetenNr, Name
Minen bauen	MB, PlanetenNr, wieviele PLANET MINE, PlanetenNr, wieviele
Fabriken bauen	FB, PlanetenNr, wieviele PLANET FABRIK, PlanetenNr, wieviele
Produktionsverhältnis ändern	PV, PlanetenNr, Lagerprozente PLANET PRODUKTION, PlanetenNr, Lagerprozente
Geschütztürme bauen	GB, PlanetenNr, X-Batts, Y-Batts, Z-Batts PLANET BATTES, PlanetenNr, X-Batts, Y-Batts, Z-Batts
Energiegenerator ausbauen	EA, PlanetenNr, Anzahl Punkte PLANET GENERATOR, PlanetenNr, Anzahl Punkte
Spionageabwehr	SA, Anzahl Prozent (1-20%) PLANET SPIONAGEABWEHR, Anzahl Prozent (1-20%)

Basis bauen	BB, PlanetenNr BASIS BAUEN, PlanetenNr
Priorität der Basis setzen	HP, BasenNr, 0 oder 1 BASIS PRIORITÄT, BasenNr, 0 oder 1
Flotte kaufen	FK, PlanetenNr, wieviele FLOTTE KAUFEN, PlanetenNr, wieviele
Raumschiffe bauen	RB, FlottenNr, R, Z, S FLOTTE AUSBAUEN, FlottenNr, R, Z, S
Raumschiff-Transfer	RT, 1.FlottenNr, 2.FlottenNr, R, Z, S FLOTTE TRANSFER, 1.FlottenNr, 2.FlottenNr, R, Z, S
Flotte abstossen	FA, FlottenNr FLOTTE ABSTOSSEN, FlottenNr
Transporter kaufen	TK, PlanetenNr, Typ TRANSPORTER KAUFEN, PlanetenNr, Typ
Transporter beladen	TL, welchen TRANSPORTER BELADEN, welchen
Transporter mit Grössenangabe laden	TB, welchen, wieviel TRANSPORTER EXAKT BELADEN, welchen, wieviel
Transporter entladen	TE, welchen TRANSPORTER ENTLADEN, welchen
Transporter abstossen	TA, welchen TRANSPORTER ABSTOSSEN, welchen
Kostenlose Minen und Fabriken bauen	EM, welcher Planet (Nr) ERZKÖNIG MINEN, welcher Planet (Nr) EF, welcher Planet (Nr) ERZKÖNIG FABRIKEN, welcher Planet (Nr)
Freiwillige rekrutieren	KF, welcher Planet (Nr) KÄMPFER FREIWILLIGE, welcher Planet (Nr)
Suizidtrupp kommandieren	KE, welcher Planet (Nr) KÄMPFER SUIZIDTRUPP, welcher Planet (Nr)
Diplomatische Revolution	DR, welchen Planeten (Nr) DIPLOMAT REVOLUTION, welchen Planeten (Nr)
Charakter abwerben	DC, welchen Charakter (Namen) DIPLOMAT ABWERBEN, welchen Charakter (Namen)

4. Gruppe

Waffenstatus eingeben	SW, Schiffsname, Waffenstatus SCHIFF WAFFENSTATUS, Schiffsname, Waffenstatus
Offensivbereich eingeben	SO, Schiffsname, Offensivbereich SCHIFF OFFENSIVBEREICH, Schiffsname, Offensivbereich
Fluchtwert eingeben	SF, Schiffsname, Fluchtwert SCHIFF FLUCHTWERT, Schiffsname, Fluchtwert
Traktorstrahl ein- oder ausschalten	SR, Schiffsname SCHIFF TRAKTORSTRAHL, Schiffsname
Schiff scannen	SU, Schiffsname, zu überprüfendes Schiff SCHIFF SCANNEN, Schiffsname, zu überprüfendes Schiff
Schiff in ein anderes Schiff einladen	SE, Schiffsname, Name des Transporter-Schiffs SCHIFF EINLADEN, Schiffsname, Name des Transporter-Schiffs

Schiff aus Schiff ausladen	SY, Schiffsname SCHIFF AUSLADEN, Schiffsname
Zone verteidigen	SD, Schiffsname, Zonenverteidigungsstatus SCHIFF ZONE VERTEIDIGEN, Schiffsname, Zonenverteidigungsstatus
Lagercontainer aufspalten	LA, Schiffsname, LagerNr, abgetrennte Menge LAGER AUFSPALTEN, Schiffsname, LagerNr, abgetrennte Menge
Besitzer eines Lagers ändern	LB, Schiffsname, LagerNr, Neuer Besitzer LAGER ÜBERTRAGEN, Schiffsname, LagerNr, Neuer Besitzer
Lagercontainer abwerfen	CA, Schiffsname, LagerNr LAGER ABWERFEN, Schiffsname, LagerNr
Lagercontainer übergeben	CU, gebendes Schiff, LagerNr, nehmendes Schiff LAGER ÜBERGEBEN, gebendes Schiff, LagerNr, nehmendes Schiff
Lagercontainer auf Schiff anwenden	CW, Schiffsname, LagerNr LAGER ANWENDEN, Schiffsname, LagerNr
Auftrag annehmen	MA, Schiffsname, Auftragsnummer AUFTRAG ANNEHMEN, Schiffsname, Auftragsnummer
Auftrag abschliessen	MF, Auftragsnummer AUFTRAG ABSCHLIESSEN, Auftragsnummer

5. Gruppe

Agent anheuern	AH, Wo, AgentenName, Stärke, Intelligenz, Zustandspunkte, Kanonen, Schilder AGENT ANHEUERN, Wo, AgentenName, Stärke, Intelligenz, Zustandspunkte, Kanonen, Schilder
Kopfgeldjäger anheuern	KH, Wo, Name, Stärke, Zustandspunkte, Kanonen, Schilder KOPFGELDJÄGER ANHEUERN, Wo, Name, Stärke, Zustandspunkte, Kanonen, Schilder
Pirat anheuern	PH, Wo, PiratenName, SchiffsName, Stärke, Intelligenz, Zustandspunkte, Kanonen, Schilder PIRAT ANHEUERN, Wo, PiratenName, SchiffsName, Stärke, Intelligenz, Zustandspunkte, Kanonen, Schilder
Basis plündern	BP, welcher Pirat PIRAT PLÜNDERN, welcher Pirat
Pirat entladen	PE, welcher Pirat PIRAT ENTLADEN, welcher Pirat
Bevölkerung terrorisieren	BT, welcher Pirat PIRAT TERROR, welcher Pirat
Sabotage	SB, welcher Agent AGENT SABOTAGE, welcher Agent

6. Gruppe

Erz aus Basis auf Schiff laden	BU, Schiffname, wieviel SCHIFF ERZ LADEN, Schiffname, wieviel
Speicherinhalt auf Schiff laden	OS, Welcher Speicher, Anzahl, Schiffname SPEICHER ENTLADEN, Welcher Speicher, Anzahl, Schiffname
Schiffslager in Speicher laden	OG, Schiffsname, LagerNr, SpeicherNr SPEICHER FÜLLEN, Schiffsname, LagerNr, SpeicherNr

Ware an Handelsstation verkaufen	OV, Schiffsname, Welche Ware (LagerNr) STATION VERKAUF, Schiffsname, Welche Ware (LagerNr)
Ware von der Handelsstation kaufen	OK, Schiffsname, Produktname, wieviel STATION ANKAUF, Schiffsname, Produktname, wieviel
Schiff an Handelsstation auftanken	SK, Schiffsname, Treibstoffmenge (in BRT) STATION TANKEN, Schiffsname, Treibstoffmenge (in BRT)
Planet beschreiben	PI, PlanetenNr, Beschreibung PLANET BESCHREIBEN, PlanetenNr, Beschreibung
Zone beschreiben	ZI, PlanetNr, ZonenNr, Beschreibung ZONE BESCHREIBEN, PlanetNr, ZonenNr, Beschreibung
Werft beschreiben	WI, PlanetNr, WerftNr, Beschreibung WERFT BESCHREIBEN, PlanetNr, WerftNr, Beschreibung
Stadt beschreiben	TI, PlanetNr, StadtNr, Beschreibung STADT BESCHREIBEN, PlanetNr, StadtNr, Beschreibung
Forschungsstation beschreiben	FI, PlanetNr, ForschungsstationsNr, Beschreibung FORSCHUNGSSTATION BESCHREIBEN, PlanetNr, ForschungsstationsNr, Beschreibung
Schiff beschreiben	SI, Schiffsname, Beschreibung SCHIFF BESCHREIBEN, Schiffsname, Beschreibung
Charakter beschreiben	CI, Charaktername, Beschreibung CHARAKTER BESCHREIBEN, Charaktername, Beschreibung
Anzahl Spalten für Auswertung einstellen ...	SL, Anzahl (1 oder 2) AUSWERTUNG SPALTEN, Anzahl (1 oder 2)
Farbset für Auswertung einstellen	FR, FarbsetNr (1 - 3) AUSWERTUNG FARBSET, FarbsetNr (1 - 3)
Typ der Auswertung einstellen	AY, Auswertungstyp (0 - 2) AUSWERTUNG TYP, Auswertungstyp (0 - 2)

7. Gruppe

Artikel anmelden	AS, Titel des Artikels ARTIKEL ANMELDEN, Titel des Artikels
Artikel bewerten	AW, Nummer, Anzahl Punkte ARTIKEL BEWERTEN, Nummer, Anzahl Punkte

8. Gruppe (1-100stes Zentichron)

Triebwerkgeschwindigkeit ändern	SV, Schiffsname, Zeitpunkt (1-100stes Zentichron), TriebwerksNr, neue Betriebsgeschwindigkeit SCHIFF GESCHWINDIGKEIT, Schiffsname, Zeitpunkt (1-100stes Zentichron), TriebwerksNr, neue Betriebsgeschwindigkeit
Schiffsausrichtung ändern	ST, Schiffsname, Zeitpunkt, Ziel X, Ziel Y SCHIFF RICHTUNG, Schiffsname, Zeitpunkt, Ziel X, Ziel Y
Sprung starten	SP, Schiffsname, ZielX, ZielY, TriebwerksNr, Zündzeitpunkt (1-100stes Zentichron) SCHIFF SPRUNG, Schiffsname, ZielX, ZielY, TriebwerksNr, Zündzeitpunkt (1-100stes Zentichron)
Hyperdimensionssprung	SH, WelchesSchiff, ZielDimension, TriebwerksNr, Zündzeitpunkt (1-100stes Zentichron) SCHIFF HYPERSPRUNG, WelchesSchiff, ZielDimension,

	TriebwerksNr, Zündzeitpunkt (1-100stes Zentichron)
Verfolgungsmodus einstellen	VM , Welches Schiff, ZielSchiff, Startzeitpunkt (1-100stes Zentichron) SCHIFF VERFOLGUNGSMODUS , Welches Schiff, ZielSchiff, Startzeitpunkt (1-100stes Zentichron)
Infosonde absetzen	IA , Schiffsname, Lebensdauer (in Jahren), Nachricht, Zeitpunkt (1-100stes Zentichron) SCHIFF INFOSONDE , Schiffsname, Lebensdauer (in Jahren), Nachricht, Zeitpunkt (1-100stes Zentichron)
Sensorsonde absetzen	RA , Schiffsname, Lebensdauer (in Jahren), Zeitpunkt (1-100stes Zentichron) SCHIFF SENSORSONDE , Schiffsname, Lebensdauer (in Jahren), Zeitpunkt (1-100stes Zentichron)

9. Gruppe

Zone angreifen	SZ , Schiffsname, Welche Zone SCHIFF ZONE ANGREIFEN , Schiffsname, Welche Zone
Zone plündern	PL , Schiffsname, ZonenNr SCHIFF ZONE PLÜNDERN , Schiffsname, ZonenNr
Basis verschieben	BV , BasenNr, PlanetenNr (wohin) BASIS VERSCHIEBEN , BasenNr, PlanetenNr (wohin)
Flotte verschieben	FV , Flotte, PlanetenNr FLOTTE VERSCHIEBEN , Flotte, PlanetenNr
Transporter verschieben	TV , welchen, wohin TRANSPORTER VERSCHIEBEN , welchen, wohin
Charakter verschieben	CV , welchen, PlanetenNr CHARAKTER VERSCHIEBEN , welchen, PlanetenNr
Zweiter Transportsprung	HM , welcher Transporter, welcher Planet (Nr) HÄNDLER EXTRASPRUNG , welcher Transporter, welcher Planet (Nr)
Zweiter Charaktersprung	CM , welcher Charakter, welcher Planet CHARAKTER EXTRASPRUNG , welcher Charakter, welcher Planet

10. Gruppe

Digital Scan	DS , welcher Charakter CHARAKTER DIGITAL SCAN , welcher Pirat
Dipomatengeld	DG , wem DIPLOMAT GELD , wem
Spionage bei Spieler	SS , welcher Agent AGENT SPIONAGE , welcher Agent
Schiff an neuen Besitzer übertragen	SG , Schiffsname, neuer Besitzer SCHIFF ÜBERTRAGEN , Schiffsname, neuer Besitzer
Preisliste der Handelsstation abrufen	PP , Handelsstationsname STATION PREISLISTE , Handelsstationsname
Zonendaten abrufen	ZD , PlanetNr, ZonenNr ZONE ABFRAGEN , PlanetNr, ZonenNr