

Erweiterte Archäologie – Anleitung

Inhaltsverzeichnis

1.	Vorwort und Geschichte	3
1.1	Vorwort	3
1.2	Geschichte	3
2.	Erste Expedition	4
3.	Häufig gestellte Fragen	5
4.	Startseite	7
4.1	Navigationsleiste	7
4.1.1	Übersicht	7
4.1.2	Übersicht	7
4.1.3	Übersicht	7
4.1.4	Optionen	7
4.1.2	Karte	7
4.1.3	Schiff	9
4.1.4	Zentrale	10
4.1.5	Daten	10
4.2	Charakterübersicht	11
4.3	Serverübersicht	11
4.4	Fraktionsübersicht	11
4.5	Fraktionsnews	11
4.6	Fraktionsaufgaben	12
4.7	Kreditbonus für aktive Tester	12
5.	Komfortfunktionen	13
5.1	Kreditknopf	13
5.1.1	Handelsbonus	13
5.1.2	Sammel-Funktion	13
5.2	Schnell-Pfeil-Knopf	13
6.	Das Spiel	14

6.1 Rohstoffe.....	14
6.2 Geld – Zastari	15
7. Das Schiff verbessern.....	17
7.1 Module bauen und austauschen	17
7.2 Raumwerft	18
7.3 Forschungsmodule.....	19
7.4 Spezialmodule	20
7.4.1.1 Energiemaster 2001 ISM.....	20
7.4.1.2 Energiemaster 2010 ISM.....	20
7.4.2 Minipower Deluxe ISM.....	20
7.5 Boa Module.....	20
7.6 Schiffsfledderei Module.....	20
7.6 Fabrik für Antriebe.....	21
7.7 Kampftechnik.....	21
7.7.1 Schutzschildfabrik.....	21
7.7.2 Waffenfabrik.....	21
7.8 Hyperraumblasen	21
7.9 Upgrade-O-Modul	22
8. Fraktionsleben.....	23
8.1 Gebäude ausbauen	23
8.2 Forschung und Entwicklung	23
8.3 Kolonisation	24
8.3.1 Sektor-Erkundung.....	24
8.3.2 Sonnensystem kolonisieren.....	24
8.3.3. Sektorraumbasis errichten	24
8.4 Auktionszentrum	25

1. Vorwort und Geschichte

1.1 Vorwort

Zitat von Issomad:

*„**Achtung** - Die Erweiterte Archäologie befindet sich noch im Alpha-Stadium, was bedeutet, dass es häufiger zu Veränderungen und Resets/Teilresets kommen wird. Das bedeutet, dass Errungenschaften im Spiel verloren gehen können. Ich bitte alle Spieler, die nicht in der Lage sind bei einer Alphaversion mitzuspielen, sich zu überlegen hier erst zu spielen, wenn eine stabile Version erreicht ist, welche weniger Veränderungen/Resets/Teilresets benötigt. Vielen Dank“*

Ein komplettes Zurücksetzen ist nicht vorgesehen!

Die „Erweiterte Archäologie“ kann ein großes **Suchtpotenzial** freisetzen, vor allem wenn man keine Credits ausgeben möchte. Ich möchte drauf hinweisen, dass es ein normales Leben außerhalb der virtuellen Welt gibt, also geht auch mal raus, trifft euch mit Menschen und nicht das Essen und Trinken vergessen und genießt das schöne Wetter auch mal!

1.2 Geschichte

Lange Zeit wurden die Artefakte, die in den Tiefen des Weltraums gefunden werden konnten, analysiert und den **DX61a23** ist jetzt der Durchbruch gelungen. Ein komplexes Datenpaket konnte analysiert und eine Spur der „**Erbauer**“ gefunden werden. Die Erbauer erschufen in tiefster Vergangenheit viele mächtige Artefakte. Nach Äonen des Wirkens verschwanden Sie jedoch aus den bekannten Regionen des Weltraums und nur noch ihre Artefakte zeugen von ihrem Wirken.

Die entschlüsselten Daten enthalten Baupläne für ein gigantisches Sprungtor, dass es ermöglicht über den Octadimraum in eine weit entfernte Galaxie vorzustößen, in der sich die **DX61a23** weitere Informationen über die „**Erbauer**“ erhoffen. Die **DX61a23** haben mit dem Bau von fünf Sprungtoren begonnen, ein Tor werden Sie selbst verwenden und jeweils ein Tor stellen Sie den verbündeten Rassen zur Verfügung.

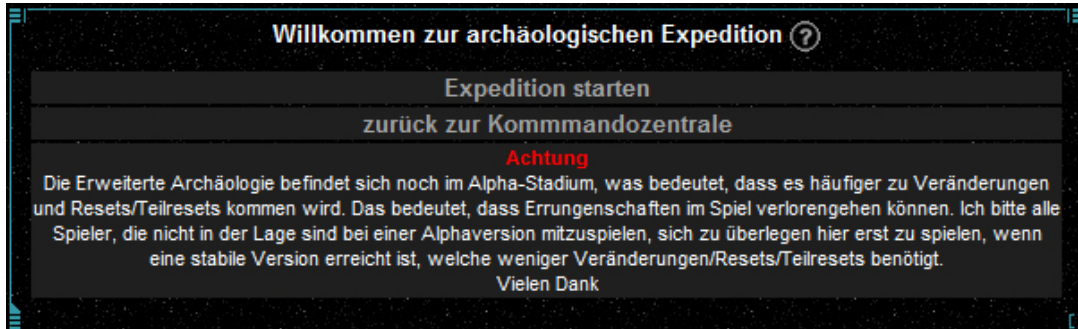
Wie viel Zeit der Bau der Tore verschlingen wird ist noch nicht absehbar, aber jeder sollte sich wappnen und warten, was die Zukunft bringen wird.

2. Erste Expedition

1. Auf die Spitzhacke klicken



2. „Expedition starten“



3. Spielernamen vergeben

Spielernamen vergeben:

Hier kannst du den Namen des Kapitäns vergeben, den Du auf die Reise in unbekannte Galaxien schickst. Beachte bitte, dass der Name nicht mehr geändert werden kann. Für den Namen gelten die folgenden Regeln:

- erlaubt sind nur Buchstaben
- erlaubt sind 3-20 Buchstaben
- er muß zu einem Weltraumspiel passen
- er darf nicht durch ein Copyright geschützt sein
- er darf nicht rassistisch/diskriminierend/pornografisch sein
- er darf kein Stafflername sein, außer man ist selbst der entsprechende Staffler

Eine Chatnutzung ist erst nach Vergabe des Spielernamens möglich.

4. Schiffsname vergeben

Raumschiffsname vergeben:

Hier kannst du den Namen des Raumschiffs vergeben, mit dem Du Dich den Herausforderungen stellst. Beachte bitte, dass der Name nicht mehr geändert werden kann. Für den Namen gelten die folgenden Regeln:

- erlaubt sind nur Buchstaben, Zahlen und folgende Sonderzeichen: _-=
- erlaubt sind 3-20 Buchstaben
- er muß zu einem Weltraumspiel passen
- er darf nicht durch ein Copyright geschützt sein
- er darf nicht rassistisch/diskriminierend/pornografisch sein
- er darf kein Stafflername sein, außer man ist selbst der entsprechende Staffler

5. Fraktion aussuchen

Fraktion wählen:

Hier kannst du Deine Fraktion auswählen, oder sie per Zufall zuweisen lassen. Die Fraktionen haben unterschiedliche Startpunkte und vertreten jeweils ihre eigenen Interessen. Möchtest du mit Deinen Freunden spielen, dann sprich Dich bitte vorher mit ihnen ab, denn die Fraktion ist nachträglich nicht mehr wechselbar.

3. Häufig gestellte Fragen

1. Sind die Gebäude nur für mich nutzbar?
Nein, sämtliche Gebäude sind Fraktionsgebäude.
2. Was muss ich zuerst machen?
Kopf zum Denken nutzen, Anleitung lesen und wiederum nachdenken
3. Kann ein anderer Spieler meinen Lagerkomplexinhalt abgreifen?
Nein, jeder Spieler hat seinen eigenen „Raum“ im Lagerkomplex auf den nur er zugreifen kann. Dies gilt auch für den Modulkomplex.
4. Wie kann ich Rohstoffe sammeln?
„Gebäude – Asteroidenfeld – Start“
5. Bekomme ich mehr, wenn ich länger als eine Minute lang sammele?
Nein, dein Frachtraum hat eine gewisse Kapazität.
6. Ich kann kein Gebäude bauen – wieso geht das nicht?
Das liegt sicher daran, dass eine Bedingung nicht erfüllt wurde. Rote Bedingungen bedeuten, dass hier noch etwas fehlt.
7. Kann ich sehen, wer die Supermodule hat?
Nein kannst du nicht.
8. Kann ich einer anderen Fraktion meine Module verkaufen?
Nein dies ist nicht möglich.
9. Wie kann ich meinen Lagerraum vergrößern?
Indem du mehr Lagermodule einbaust.
10. Wie kann ich mein Raumschiff vergrößern?
Indem du in der Raumwerft den Durchmesser erhöhst, diese Baustufe ist abhängig von der Raumwerftstufe.

11. Kann ich mehrere Hyperantriebe einbauen, um so schneller zu sein?
Nein, dies geht nicht.
12. Kann ich mehrere Forschungsmodule einbauen, um so schneller zu forschen?
Nein, dies geht nicht.
13. Kann ich mehrere Bergbaumodule einbauen, um so schneller Rohstoffe abbauen zu können?
Ja, dies ist möglich.
14. Was muss ich hier machen, um den Kreditbonus zu bekommen?
Die Aktivität wird anhand der durchschnittlichen Spendengröße des gesamten Servers festgemacht und man muss von diesem Wert 20% erreichen um diesen Kredit zu bekommen.
15. Wie komme ich von dem System weg?
Indem du ein Hyperantriebsmodul einbaust und unter „Karte“ und dann „Sektor“ dir deine Zielkoordinaten suchst und auf „Start“ drückst.
16. Wie bekomme ich ein weiteres Schiff?
Pro Server kannst du nur ein Schiff haben, um ein weiteres Schiff zu haben, musst du dich auf einen anderen Server anmelden.

4. Startseite

4.1 Navigationsleiste

Übersicht	Karte	Schiff	Zentrale	Daten	Zurück zu DE	Logout
Startseite	Sektor	Übersicht	Hyperfunk	Rangliste		
Story	System	Module	Fraktionsforum	Statistiken		
Hilfe	Strategie	Frachtraum	Politik	Siegbedingungen		
Optionen		Forschung		Kolonien		
				Gebäude		
				Bao-Nada-Skala		

4.1.1 Übersicht

Hier gelangt man auf die Startseite zurück und auf die Geschichtsseite.

4.1.2 Übersicht

Hier gelangt man auf die Geschichtsseite des Spiels.

4.1.3 Übersicht

Hier gelangt man auf die Wiki-Hilfe-Seite.

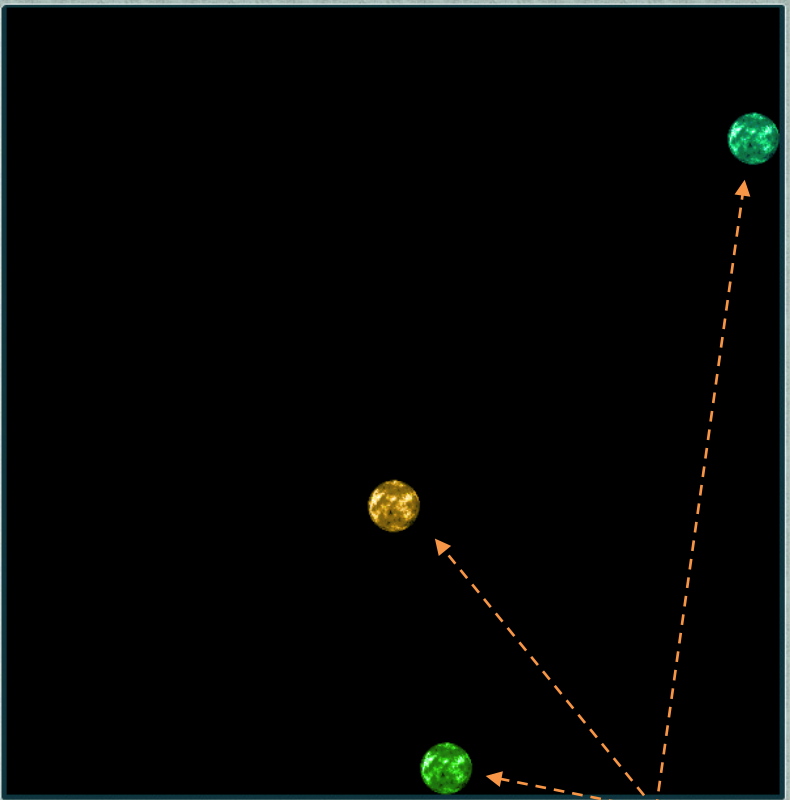
4.1.4 Optionen

Dies steht nur Abylon-Spielern zur Auswahl.

4.1.2 Karte

4.1.2.1 Sektor

Sektorübersicht X: Block ← -83 → (-1252 bis -1238) Y: Block ↓ 54 ↑ (803 bis 817)



Sektorinformationen
Sonnensysteme: 3
Sektorzugehörigkeit: Fraktion 6
Deine Koordinaten: -1238:815

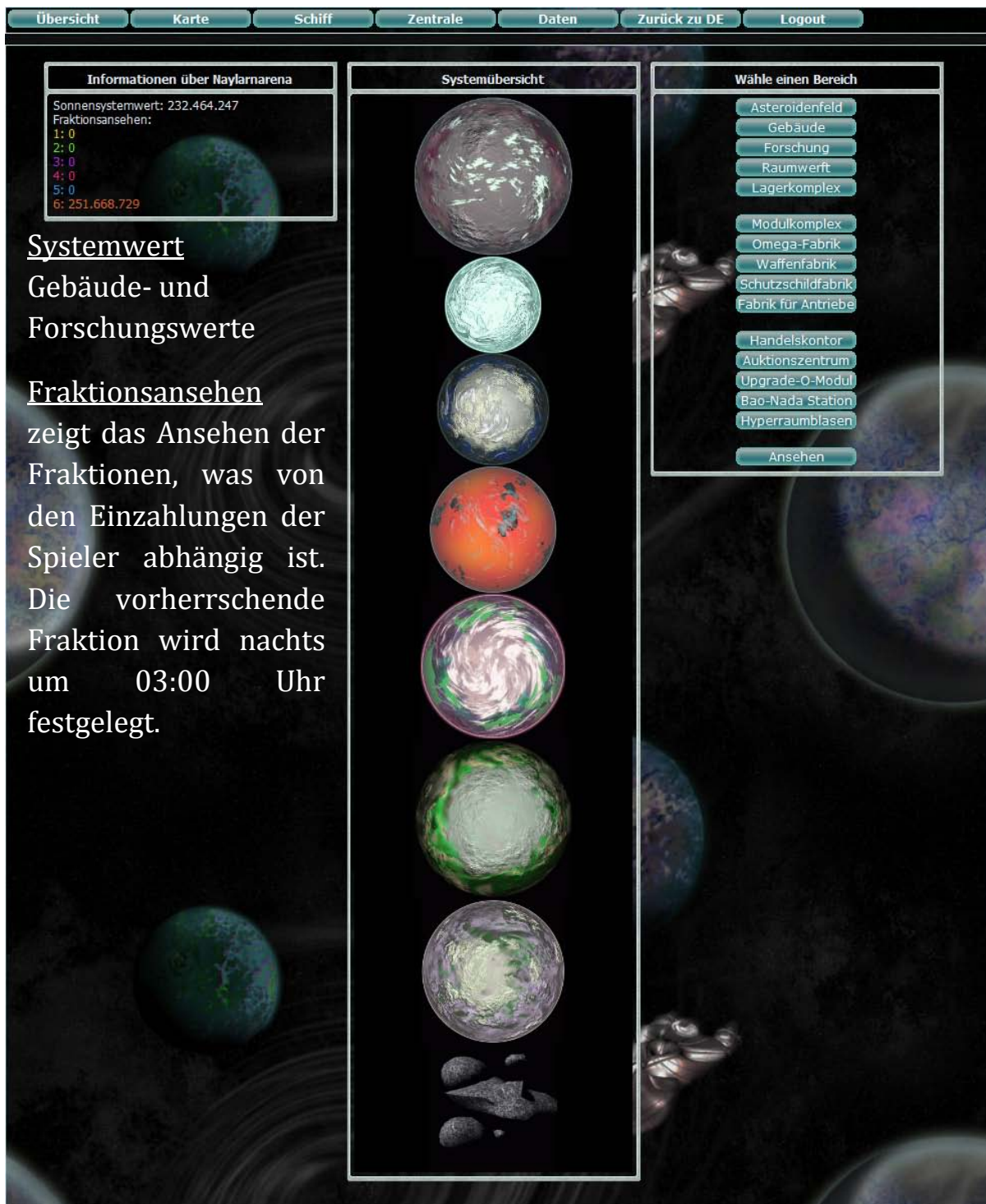
Kurzinformation
Leerraum
Koordinaten: -1239:813
Entfernung: 2.24 LJ
Reisezeit: 1593 Sekunden

Reiseziel
In der Sektorübersicht klicken um ein Ziel auszuwählen

Auf dieser Seite werden dir die Sonnensysteme (farbige Kugeln), deine Koordinaten und die Fraktion angezeigt. Hier kann man auch die Koordinaten für einen Hyperraumsprung bestimmen. (Siehe X.X) Damit ein anderer Sektor angezeigt wird, tippt man eine andere Zahl bei „Block“ ein oder klickt auf die grünen Pfeile, um somit die Blockkoordinaten zu ändern.

4.1.2.2 System

Hier ist das Auswahlmenü für das Sonnensystem in dem man sich befindet, wenn man sich im leerem Raum befindet, steht hier nichts zur Auswahl.



4.1.2.3 Strategie

Hier könnt ihr die einzelnen Quadranten sehen und ob eine Fraktion diesen oder einzelne Sektoren unter Kontrolle hat.

Die kleinen farbigen Punkte sind Kolonien der Fraktion.

Fraktion 1 - Gelb

Fraktion 2 - Hellgrün

Fraktion 3 - Pink

Fraktion 4 - Rot

Fraktion 5 - Hellblau

Fraktion 6 - Umbra

4.1.3 Schiff

4.1.3.1 Übersicht



4.1.3.2 Module

Diese Seite zeigt die Module auf, die sich in dem Raumschiff befinden und nähere Informationen zu den Modulen. Ebenso liefert die „Zusammenfassung“ genaue Informationen zum Schiff, wie Energieverbrauch, Frachtraumgröße, usw. Wird etwas rot angezeigt, fehlt ein nötiges Module um das Raumschiff zu benutzen.

Zusammenfassung	
Nutzvolumen:	46.608 m³
Freies Nutzvolumen:	43.504 m³
Vorhandene Energie:	6.000 EE
Freie Energie:	644 EE
Lebenserhaltung (Personen):	1
Raumschiffzentrale:	vorhanden
Unterlichtantrieb:	vorhanden
Überlichtgeschwindigkeit:	Modul fehlt
Vorhandener Frachtraum:	902 m³
Förderkapazität:	1.068 m³/Min bei Standarddichte

4.1.3.3 Frachtraum

Zeigt den Frachtrauminhalt in m^3 an, wenn die Rohstoffe nicht länger benötigt werden, kann man per Klick auf das rote Kreuz (X) den Frachtrauminhalt in das Weltall schicken.

4.1.3.4 Forschung

Hier kann man, wenn man in seinem Raumschiff ein Forschungsmodul eingebaut hat die anderen Module durch Forschung verbessern.

4.1.4 Zentrale

4.1.4.1 Politik

Jede Fraktion hat einen Fraktionsvorsitzenden, er wird von allen Spielern gewählt und benötigt eine gewisse Anzahl von Stimmen für den Sieg. Der Vorsitzende ist automatisch Moderator im Fraktionsforum.

4.1.4.2 Fraktionsforum

Hier können sich die Spieler abstimmen. Der Vorsitzende ist automatisch Moderator im Fraktionsforum.

4.1.4.3 Hyperfunk

Hier könnt ihr mit jedem Spieler/in Kontakt aufnehmen oder Fraktionsnachrichten versenden.

4.1.5 Daten

4.1.5.1 Rangliste

Zeigt die größten Raumschiffe (abhängig vom Schiffsalter, Material und Radius), reichsten (Zastari-Menge) und nobelsten Spieler (eingezahlte Menge an Geld und Rohstoffen) an.

4.1.5.2 Statistiken

Zeigt einige interessante Statistiken in Kuchendiagrammform an.

4.1.5.3 Kolonien und Gebäude

Zeigt die Kolonien und die jeweiligen Gebäudestufen auf diesen an.

4.1.5.4 Boa-Nada-Skala

Hier wird der Fraktionsstatus der einzelnen Fraktionen angezeigt – es gibt *drei Unterscheidungen*, die von den angezeigten Faktoren abhängig sind:

- a) Junges Volk – nur diese Fraktion erhält die Boa Nada Module
- b) Bewahrer des Gleichgewichts
- c) Störer des Gleichgewichts

Unter 7.5 findest du genaueres zu den Boa Modulen.

4.2 Charakterübersicht

Zeigt deinen Spielernamen, Fraktionszugehörigkeit, Zastari-Menge, Kreditstand, den Raumschiffnamen und den Spendenstatus an. Der Spendenstatus ist abhängig von der Menge Rohstoffe und Geld, die ihr für eure Fraktion gespendet habt.

4.3 Serverübersicht

Hier werden die Bürger und das aktuelle Jahr angezeigt, ein Jahr entspricht einen reellen Tag. Des Weiteren werden hier die Jahresgesamtspenden und der Durchschnitt aller Fraktionen angezeigt. (nachts 1 Uhr wird zurückgestellt)

4.4 Fraktionsübersicht

Hier sieht man die wichtigen Informationen zur Fraktion. Ebenso kann man hier Geld in die Fraktionskasse einzahlen, das für Sektorerkundungen und Kolonisation benötigt wird. Auch die Jahresgesamtspenden deiner Fraktion und der Durchschnitt werden angezeigt. (nachts 1 Uhr wird zurückgestellt)

Des Weiteren gibt es die Möglichkeit mit Hilfe von Kredits einen Handelsbonus für die Fraktion zu kaufen, dieser addiert sich zusammen und ist für eine Stunde gültig, kann aber verlängert werden.

4.5 Fraktionsnews

Diese Spalte zeigt die letzten Neuigkeiten der Fraktion an, zum Beispiel abgeschlossene Forschungen und gebaute Gebäude an.

4.6 Fraktionsaufgaben

Hier ist eine Übersicht über alle Fraktionsaufgaben. Diese können von allen Spielern erledigt werden. Es sind alle Spuren, die am Ende eine große Belohnung bieten. Um eine Aufgabe zu erledigen braucht man ein Bergungsmodul, dies kann in der Omega-Fabrik gebaut werden.

Aufgabe	Koordinaten	Stufe	Effekt
Schiffsfledderei	0:0	x	du erhältst ein Baumodul
Verlorene Zastari	-2152:0	x	X00.000 Z für die Fraktionskasse
Der Schatz des Elrindis	-2523:52	x	Unbekannt
Das stolze Volk	-1154:15	x	30 Mio. Ansehen im Heimatsystem
Der Omega-Schlüssel	-1005:0	x	Schlüssel für die Omegabrücken

4.7 Kreditbonus für aktive Tester

Als Belohnung für die fleißigen Tester, die bei der Erweiterten Archäologie mithelfen gibt es jetzt einen Kreditbonus. Jede Nacht um 1 Uhr wird überprüft wer in der Erweiterten Archäologie aktiv war und dieser Spieler bekommt ein Kredit als Bonus. Die Aktivität wird anhand der durchschnittlichen Spendengröße des gesamten Servers festgemacht und man muss von diesem Wert 20% erreichen um diesen Kredit zu bekommen.

Beispiel: Serverübersicht → Spenden dieses Jahr: 800.000 (Ø 40.000)
Der Durchschnitt beträgt hier 40.000 und davon muss man 20%, also 8.000 erreichen.

5. Komfortfunktionen

5.1 Kreditknopf

5.1.1 Handelsbonus

Mit den „**Kredits**“ kannst du deiner gesamten Fraktion einen Handelsbonus von bis zu zehn Prozent erkaufen, der eine Stunde anhält. Er kann beliebig verlängert werden, des Weiteren addiert sich der Bonus wenn mehrere Spieler einen Bonus kaufen. Deshalb solltest du dich vorher mit deiner Fraktion absprechen.

5.1.2 Sammel-Funktion

Bitte vorher überprüfen, ob der Frachtraum leer ist! Wenn du dies aktivierst, fliegt das Schiff automatisch, maximal 60 Minuten, in das Asteroidenfeld und baut da eine Minute lang Rohstoffe ab und kehrt dann zum Lagerkomplex, Gebäudebau oder Forschungszentrum zurück und lagert die Rohstoffe automatisch ein und startet dann einen weiteren Anflug in das Asteroidenfeld, maximal 60 mal. Ist dein Lagerkomplex, Gebäude oder deine Forschung maximal aufgefüllt bevor dein Schiff 60-mal hin und her geflogen ist, beendet es den Sammelflug vorzeitig.

Etwas anders ist es beim Handelskontor, hier verkauft dein Schiff automatisch den gesammelten Rohstoff.

5.2 Schnell-Pfeil-Knopf

Diese grünen Pfeile entleeren den gesamten Frachtraum und lagern alle Rohstoffe eines Typs in das gewünschte Objekt ein, ohne dass ein Zahlenwert eingegeben werden muss.

6. Das Spiel

6.1 Rohstoffe

Das Spiel basiert auf mehrere Rohstoffarten dem „Eisen“, „Titan“, „Mexit“, „Dulexit“, „Tekranit“, „Ylesenium“, „Serodium“, „Rowalganium“, „Sextagit“, „Octagium“ und dem Geld, genannt „Zastari“.

Um Rohstoffe zu erlangen, benötigt man ein Bergbaumodul, einen Energiereaktor und ein Lagermodul. Beim ersten Start des Spiels besitzt dein Raumschiff die Standardmodule. Diese kannst du austauschen, indem du neue selber baust oder aber welche im Auktionszentrum ersteigerst oder direkt kaufst, aber dazu später mehr.

Einige Rohstoffe kann man erst verwenden, wenn man eine bestimmte Gebäudestufe auf der Kolonie erreicht hat – nicht in jedem System kann man alle Rohstoffe abbauen, es ist nötig manche Rohstoffe auf anderen System zu suchen:

Rohstoff	nötige Stufe
Eisen	0
Titan	0
Mexit	15
Dulexit	20
Tekranit	25
Ylesenium	30
Serodium	35
Rowalganium	40
Sextagit	45
Octagium	50

Auch findest du nicht alle Rohstoffe auf einer Kolonie. Oft gibt es nur Eisen und Titan, nach den anderen Rohstoffen musst du in den anderen Systemen suchen.

Rohstoffe baust du im Asteroidenfeld ab. Du kannst dein Schiff bis zu 60 Minuten lang suchen schicken. Am Anfang solltest du dies nicht machen, da du nur einen begrenzten Frachtraum hast. Oft lohnt sich eine Minute.

Beispiel:

Asteroidenfeld

In diesem Asteroidenfeld kannst du mit einem Bergbaumodul auf die Suche nach wertvollen Rohstoffen gehen.

Wieviele Minuten möchtest du auf die Suche gehen? (1-60)

Nach welchem Rohstoff möchtest du suchen? Eisen - 1484 m³/min

Freier Laderaum: 1.200 m³

START

Eisen - 1484 m³/min

Titan - 742 m³/min

Mexit - 494 m³/min

Du suchst im Asteroidenfeld nach Rohstoffen.
Verbleibende Zeit: 0:00:00:04

Du kannst die Rohstoffe in deinem Lagerkomplex einlagern oder aber auch den Gebäudeausbau oder Forschungsvorgang unterstützen.

System	Der Lagerkomplex von Sirytpisa (Fraktionsstufe 14)				Asteroidenfeld
Hier kannst du Rohstoffe zwischenlagern. Maximale Lagerkapazität pro Rohstoff: 21.470 m³ Freier Schiffsfrachtraum: 0 m³					
Rohstoff	Lagerkomplex	Frachtraum	Transf. menge	Ziel	
Eisen	20.270	1.200	1200		Lagerkomplex
Titan	21.470	0	Information Transferiert so viele Rohstoffe wie möglich vom Raumschiff in den Lagerkomplex.		
Mexit (ab Gebäudestufe 15)	0	0			
Duloxit (ab Gebäudestufe 20)	0	0		Lagerkomplex	
Tektalit (ab Gebäudestufe 25)	0	0		Lagerkomplex	
Yttrium (ab Gebäudestufe 30)	0	0		Lagerkomplex	
Serodum (ab Gebäudestufe 35)	0	0		Lagerkomplex	
Rowalganum (ab Gebäudestufe 40)	0	0		Lagerkomplex	
Seelagil (ab Gebäudestufe 45)	0	0			Lagerkomplex

Hier im Lagerkomplex kannst du per Eingabe entscheiden, wie viele Rohstoffe du in dein Lager einlagern willst. Alternativ kannst du auch den gesamten Frachtrauminhalt mit dem grünen Pfeil einlagern. Wie groß der Lagerkomplex ist hängt von der Gebäudestufe ab, auch hier zählt das größte Gebäude der Fraktion.

Achtung: Spielt man nebenbei EFTA, verlangsamt dies den Zähler! Drückt man jedoch auf einen der Knöpfe und aktualisiert die Seite damit, wird die richtige noch verbleibende Zeit angezeigt.

6.2 Geld – Zastari

Im Handelskontor kannst du deine Rohstoffe verkaufen. Das Geld benötigst du für den Bau neuer Module, für Forschungen, Sektorerkundungen oder Kolonisation.

Fehler: Oft werden Rohstoffe wie Titan oder Mexit nicht angezeigt, in diesem Fall musst du den Rohstoff von Hand eine Minute lang sammeln und dann in den Handelskontor gehen. Jetzt sollte der Rohstoff sichtbar sein.

System	Der Handelskontor von Sirytpisa (Stufe 2)			Asteroidenfeld
Hier kannst du Rohstoffe verkaufen um an mehr Zastari zu gelangen. Du verfügst aktuell über 62.473.584 Zastari.				
Rohstoff	Frachtraum	Verkaufspreis	Verkaufsmenge	
Eisen	0	5,83	←	<input type="text"/>
Titan	957	11,95	←	<input type="text" value="957"/>
Mess (ab Gebäudestufe 15)	493	18,07	←	<input type="text"/>
<div>verkaufen</div>				

Auch im Handelskontor kannst du bestimmen wie viele Rohstoffe du verkaufen möchtest. Der Schnellknopf hilft hier auch, ebenso kannst du dein Schiff eine volle Stunde sammeln lassen. (siehe Kredit-Schnell-Knopf)

Um Geld für die Systemkolonisation zu spenden, musst du auf der „Startseite“ unter „Übersicht Fraktion X“ in die Fraktionskasse einzahlen:

Fraktionskasse: 94.132.900 (Einzahlen:)
 Abgeschlossene Forschungsprojekte: 120
 Vorhandene Gebäudestufen: 5.304
 Spenden dieses Jahr: 20.843.861 (Ø 771.995)

Die Sektorerkundung wird unter 8.3.1 genauer beschrieben.

7. Das Schiff verbessern

7.1 Module bauen und austauschen

Hierfür benötigst du Geld und ein entsprechend gefüllten Lagerkomplex. Module werden in der „**Omega-Fabrik**“ gebaut und dann in dem „**Modulkomplex**“ eingelagert. Parallel zum Modul-Bau sollte das Schiff vergrößert werden. (siehe 6.2.) Antriebe, Schilde und Waffen werden in speziellen Fabriken gefertigt.

Forschungsmodul ATH 1	62.485.021 / 500 Zastari 20.513 / 100 m ³ Titan bauen	Benötiger Platz: 550 m ³ Benötigte Energie: 550 EE Forschungskapazität: 3.600 FP
Forschungsmodul ATH 2	62.485.021 / 1.400 Zastari 21.470 / 100 m ³ Eisen 20.513 / 200 m ³ Titan bauen	Benötiger Platz: 605 m ³ Benötigte Energie: 605 EE Forschungskapazität: 7.200 FP
Forschungsmodul ATH 3	Ab Gebäudestufe 3 62.485.021 / 2.100 Zastari 21.470 / 200 m ³ Eisen 20.513 / 400 m ³ Titan	Benötiger Platz: 666 m ³ Benötigte Energie: 666 EE Forschungskapazität: 10.800 FP
Forschungsmodul ATH 4	Ab Gebäudestufe 4 62.485.021 / 2.500 Zastari 21.470 / 200 m ³ Eisen 20.513 / 400 m ³ Titan	Benötiger Platz: 732 m ³ Benötigte Energie: 732 EE Forschungskapazität: 14.400 FP

Erst wenn alle Voraussetzungen grün sind, kann das Modul gebaut werden. Dabei ist zu beachten, dass du nicht immer die Möglichkeit hast, alle Modulplätze mit den besten Modulen zu besetzen. Der Name des Modulbauers wird ebenfalls angezeigt.

Nach dem Bau kannst du direkt zum Modulkomplex oder mit „Weiter“ zurück zur Omega-Fabrik, um ein weiteres Module zu bauen.

Lagerraum: Um den Lagerraum zu vergrößern, muss man einfach eine Grundrechenart aus der zweiten Klasse durchführen – die Multiplikation – du nimmst mehrere Module, z.B. fünf 160m³ Module. Dann ergeben die $5 \times 160\text{m}^3 = 800\text{m}^3$

Ich hoffe diese Rechnung haben nun alle verstanden. (Siehe untere Abbildung)

Modulkomplex (2/10)	Module im Raumschiff (13/13)
<div> <div>✗ Hyperdrive WOP 9 →</div> <div>✗ Reaktor MEG 10 →</div> </div>	<div> <div>← Bergbaumodul ZAL 10 ✗</div> <div>← Bergbaumodul ZAL 10 ✗</div> <div>← Bergbaumodul ZAL 11 ✗</div> <div>← Kurzstreckenantrieb Standard ✗</div> <div>← Lagermodul NSX 11 ✗</div> <div>← Lagermodul NSX 11 ✗</div> <div>← Lagermodul NSX 11 ✗</div> <div>← Lagermodul NSX 11 ✗</div> <div>← Lagermodul NSX 11 ✗</div> <div>← Lebenserhaltungsmodul Standard ✗</div> <div>← Reaktor MEG 11 ✗</div> <div>← Reaktor MEG 11 ✗</div> <div>← Zentralmodul Standard ✗</div> </div>

Der Modulkomplex bietet nur begrenzten Platz für die Module, je höher die Stufe des Gebäudes ist, desto mehr Module können eingelagert werden. Es zählt das größte Gebäude der Fraktion.

Um ein Modul in das Schiff einzubauen, musst du erst Platz im Schiff schaffen. Du kannst ein Modul mithilfe des Roten Kreuzes zerstören oder mit dem Pfeil in den Modulkomplex einlagern. Danach einfach das gebaute Modul von dem Komplex mithilfe des grünen Pfeils in das Schiff einbauen.

Achtung: Ohne Lebenserhaltungs- oder Zentralmodul, ausreichender Energie und Unterlichtantrieb funktioniert das Raumschiff nicht!

Die Abbildungen zeigen ein Schiff mit einem Durchmesser von 47 Metern und Material Titan. Diese Modulanordnung ist das Maximal machbare bei Forschungsstufe elf. Den Überlichtantrieb benötigt man nur, wenn man zu anderen Sektoren bzw. Sonnensystem reisen möchte.

Zusammenfassung	
Nutzvolumen:	46.608 m³
Freies Nutzvolumen:	43.546 m³
Vorhandene Energie:	5.704 EE
Freie Energie:	47 EE
Lebenserhaltung (Personen):	1
Raumschiffzentrale:	vorhanden
Unterlichtantrieb:	vorhanden
Überlichtgeschwindigkeit:	Modul fehlt
Vorhandener Frachtraum:	710 m³
Freier Frachtraum:	710 m³
Förderkapazität:	792 m³/Min bei Standarddichte

Hierfür müssen die beiden Bergbaumodule ausgebaut werden, da sonst nicht genügend Energie zur Verfügung stehen würde, falls dies der Fall ist, wird die „freie Energie“-Anzeige rot und negativ.

Achtung: Sollte das Raumschiff nicht mehr funktionstüchtig sein, so kann es zerstört werden und man erhält automatisch ein Startraumschiff. Dabei gehen alle Module im Schiff und der Frachtrauminhalt verloren.

7.2 Raumwerft

In der Raumwerft kannst du dein Schiff verändern. Hierfür benötigst du eine gewisse Rohstoffmenge. Anfangs solltest du gleich das Schiffsmaterial in Titan umändern und danach langsam dein Schiff vergrößern. Je höher die Gebäudestufe ist, desto größer kann dein Schiff werden und somit auch mehr Modulplätze bieten. Da die besseren Module mehr Platz benötigen, ist zwangsläufig nötig das Schiff zu vergrößern.

Schiffsdurchmesser:	47 Meter
Gesamtvolumen:	54.361 m³
Nutzvolumen:	46.608 m³
Schiffsmaterial:	Titan
Neuer Schiffsdurchmesser:	47 (47 - 47)
Benötigte Rohstoffe:	0 m³ Titan

7.3 Forschungsmodule

Mit einem Forschungsmodul kann man alle bisherigen erforschten Module verbessern. Bei allen Modulen kann der Energieverbrauch gesenkt werden.

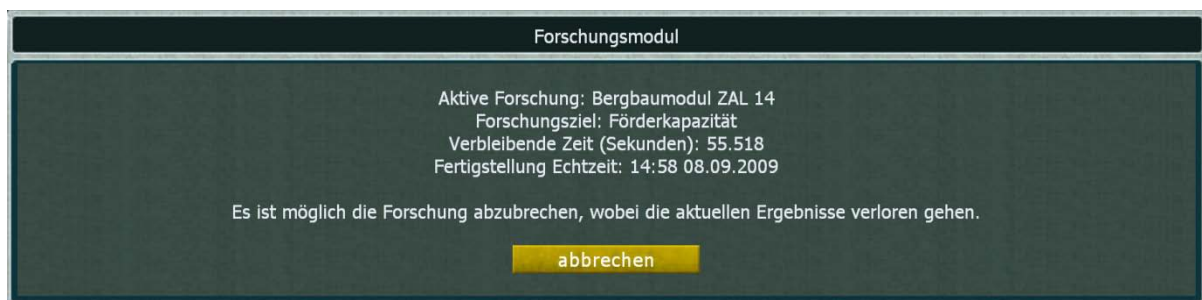
Unter „Schiff“, dann auf „Forschung“ wird das Forschungsmenü geöffnet, dies geht auch während das Schiff im Hyperraum oder im Asteroidenfeld unterwegs ist.

Der Reaktor kann durch das Forschen mehr Energie liefern und das Bergbaumodul erreicht eine höhere Förderkapazität pro Minute. Die Dauer der Forschung ist abhängig von der Stufe des Forschungsmoduls und der Zielstufe für die gewünschten Module. Die Mindestforschungsdauer ist jedoch eine Stunde. Pro Forschungsmodulstufe wird die Dauer um eine Stunde reduziert. Man muss jedoch die weitererforschten Module neu bauen, man kann nicht seine gebauten Module verbessern. Standardwerte sind die Werte, die die Module vor der Forschung hatten. Es wird pro **Forschungsstufe immer 1% plus bzw. minus** vom Grundwert aus gerechnet.

Bergbaumodul ZAL 14					
Eigenschaft	Standardwert	Updates	Updatewert	Forschungszeit	Aktion
Benötigte Energie (EE)	2.400	15	2.040	55.518	Update
Förderkapazität	400	15	460	55.518	Update

Beispiel: Dein Forschungsmodul ist auf Stufe 12 und du willst bei einem Bergbaumodul die Fördermenge erhöhen. Dies dauert bei FU 1 (Upgrade-Stufe) genau eine Stunde. FU 2 dauert auch eine Stunde. Ab FU 13 wird die Dauer immer länger. FU 13 sind 13% mehr Förderleistung.

Die Forschung kann abgebrochen werden, dabei geht der aktuelle Fortschritt verloren.



7.4 Spezialmodule

Jede Fraktion besitzt Spezialmodule, sie werden im Auktionszentrum einmalig erworben, können aber innerhalb der Fraktion wieder im Auktionszentrum versteigert werden. Diese Module sind einzigartig und haben besondere Eigenschaften. Einige Supermodule können Fraktionsübergreifend im Auktionshaus erworben werden.

7.4.1.1 Energiemaster 2001 ISM

Liefert 6000 Energieeinheiten (EE), benötigter Platz nur 200m³ und belegt dabei nur einen Modulplatz.

7.4.1.2 Energiemaster 2010 ISM


Liefert 7000 Energieeinheiten (EE), benötigter Platz nur 200m³ und belegt dabei nur einen Modulplatz.

7.4.2 Minipower Deluxe ISM

Die Förderkapazität liegt bei 500m³/bei Standarddichte und verbraucht dabei nur 1000 EE und schafft zusätzlich noch 50m³ Lagerplatz.

7.5 Boa Module

Um einen Ausgleich gegenüber den starken Fraktionen zu schaffen, haben die DX ihre Boa Sklaven geschickt und überall eine Boa-Nada Station errichtet. Junge Völker können dort leistungsstarke Module kaufen. Den genauen Status deiner Fraktion siehst du da auch, dieser ist abhängig von der Kolonienanzahl, erforschten Sektoren, Vermögen, aktive Spieler, und weiteres. Die Module halten immer nur einem Monat und zerstören sich danach selber.

System	Station der Bao-Nada		Modulkomplex
Das Volk der Bao-Nada ist ein Dienervolk der Wächter der Erbauer. Sie unterhalten auf vielen Welten Stationen und bieten dort Ihre Waren an. Das Angebot variiert je nach Status der ansässigen Fraktion auf Befehl der Wächter.			
Fraktionsstatus:			
Fraktionsstatus-Angebote			
Modul	Eigenschaften	Preis	
Multimodul SM-H-1	Benötigter Platz: 50 m³ Vorhandener Lagerplatz: 336 m³ Gelieferte Energie: 4.176 EE Benötigte Energie: 4.176 EE Förderkapazität: 672 m³/Min bei Standarddichte Aktiv bis zum 08.10.2009 01:35	1.000 	

7.6 Schiffsfledderei Module

Diese Module sind in der Lage, Gebäude von einer Stufe X auf eine Stufe X+1 bauen. Dafür musst du das Modul in dein Schiff einbauen.

Beispiel: Modul 5T6 bewirkt, dass ein Stufe 5 Gebäude auf Stufe 6 gebaut werden kann.

7.6 Fabrik für Antriebe

Hier kannst du für dein Schiff einen Überlichtantrieb bauen. Je höher die Stufe des Antriebs ist, desto weiter kannst du mit einem Sprung fliegen. Ebenso fliegt dein Schiff schneller.

Beispiel: Hyperdrive WOP 12 - Überlichtgeschwindigkeit: 545 s/Lichtjahr – Reichweite: 12 Lichtjahre

7.7 Kampftechnik

7.7.1 Schutzschildfabrik

Das All ist voller Gefahren, um denen entgegenzutreten kannst du hier einen Schutzschildgenerator bauen.

7.7.2 Waffenfabrik

Um sich gegen feindliche Aktionen zu wehren kannst du dem Schiff einige Waffen einbauen.

Waffen und Schild funktionieren jedoch noch nicht. Du musst sie also nicht einbauen.

7.8 Hyperraumblasen

Dieses Gebäude ist noch nicht eingebaut. Jedoch sind bereits einige Informationen vorhanden:

Bei der Erforschung der Erzeugung von Hyperraumblasen, zur sicheren Einbettung von Objekten, wurden bereits bestehende Hyperraumblasen entdeckt, die auf eine alte Zivilisation zurückgehen. Diese Hyperraumblasen sind riesig und können sogar komplette Sonnensysteme umfassen. Dank des Hyperraumaufrißprojektor ist es möglich mit einem Raumschiff über einen Hyperraumaufriß in diese einzudringen. Es ist davon auszugehen, dass es dort gefährlich ist und es wird empfohlen nicht ohne Schilde und Waffen dort einzudringen.

Achtung: Der Verlust des Schiffes inklusive aller Module ist nicht auszuschließen.

7.9 Upgrade-O-Modul

In diesem Gebäude könnt ihr das Schiff mit Hilfe von Credits verbessern, jedoch nur die bereits gebauten Module. Diese könnt ihr in drei Kategorien verbessern: Energieverbrauch, Energieerzeugung und Bergbauförderkapazität.

System	Upgrade-O-Modul (Fraktionsstufe 13)			Modulkomplex
In diesem Gebäude können Module veredelt werden. Pro Update wird der Istwert um 0,65% erhöht/verringert. Pro Gebäudefraktionsstufe sind 3 Updates pro Eigenschaft möglich. Die Bezahlung erfolgt mit den besonders wertvollen Credits. Deine Credits: 806				
Wähle bitte die Moduleigenschaft aus, die verbessert werden soll:				
Verbesserung: Bergbauförderkapazität				
Modul	Istwert	Updatewert	Updates	Kosten
Bergbaumodul ZAL 13 (43 FU)	455	458	3 / 30	6
Bergbaumodul ZAL 13 (43 FU)	455	458	3 / 30	6
Bergbaumodul ZAL 13 (44 FU)	436	439	3 / 30	2
Bergbaumodul ZAL 13 (44 FU)	436	439	3 / 30	2
Bergbaumodul ZAL 13 (44 FU)	442	445	3 / 30	4
Bergbaumodul ZAL 13 (47 FU)	471	475	7 / 30	8
Bergbaumodul ZAL 14 (37 FU)	500	504	6 / 30	7
Bergbaumodul ZAL 14 (37 FU)	500	504	6 / 30	7
Bergbaumodul ZAL 14 (37 FU)	500	504	6 / 30	7
Bergbaumodul ZAL 14 (39 FU)	500	504	3 / 30	6

Je öfter ihr das Modul verbessert, desto mehr Kreditpunkte werden euch dafür abgezogen. Die Verbesserungen werden bei dem Modul mit „Upgrades: X“ angezeigt.

8. Fraktionsleben

8.1 Gebäude ausbauen

Um Gebäude auszubauen, das heißt ihre Stufe zu erhöhen, müssen Rohstoffe gespendet werden. Dies kann man manuell machen, indem man sein Schiff im Asteroidenfeld suchen lässt und die Rohstoffe dann einlagert. (Der Grüne Pfeil im Gebäudeverwaltungs Menü ist sehr hilfreich dabei) Oder man nutzt die Kreditkomfortfunktion und schickt das Schiff eine Stunde sammeln. Fehlen nur noch so circa 1000m^3 bis 10000m^3 lohnt es sich jedoch manuell die Rohstoffe zu sammeln. Du kannst aber auch die Komfortfunktion nutzen, das Schiff sammelt dann nur solange bis die Restrohstoffe eingelagert sind. Sind alle Bedingungen erfüllt, kann das Objekt gebaut bzw. ausgebaut werden.

Das „Fraktion x/x“ bedeutet, dass deine Fraktion diese Gebäudestufe auf x-Kolonien haben muss, damit du die Stufe hier um eins erhöhen kannst.

Beispiel: Für ein Konstruktionszentrum Stufe 11 benötigt deine Fraktion insgesamt drei Konstruktionszentren auf Stufe 10: 3/3

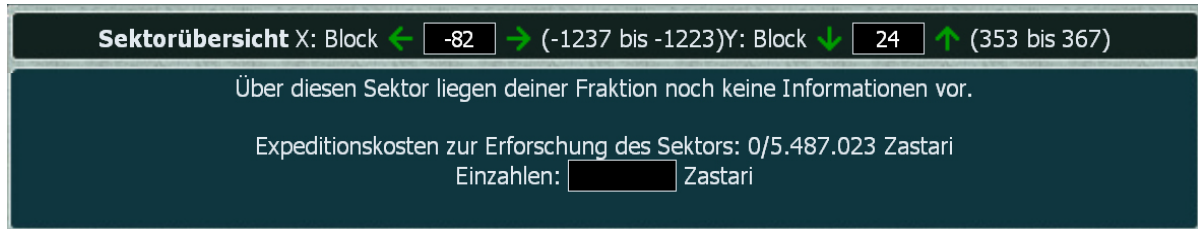
8.2 Forschung und Entwicklung

Auch hier müssen Rohstoffe gesammelt und eingelagert werden. Zusätzlich kostet die Forschung Geld. Fehlen nur noch so circa 1000m^3 bis 10000m^3 lohnt es sich jedoch manuell die Rohstoffe zu sammeln. Sind alle Bedingungen erfüllt, kann das Objekt erforscht werden. Es gibt Fraktionstechnologien – Voraussetzung für neue Modularten und Module, die erforscht werden können.

8.3 Kolonisation

8.3.1 Sektor-Erkundung

Um einen neuen Sektor zu erkunden benötigt deine Fraktion Geld. Je mehr Sektoren die Fraktion erkundet hat, desto höher ist die nötige Menge an Geld um einen neuen zu entdecken. Manche Sektoren sind jedoch leer.



Du musst dafür nicht in diesen Sektor fliegen.

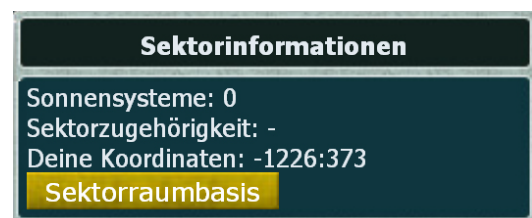
Achtung: Eine Forschungsexpedition kann nur in Sektoren gestartet werden, die einen Nachbarsektor haben, der unter der Kontrolle der eigenen Fraktion steht.

8.3.2 Sonnensystem kolonisieren

Um ein neues Sonnensystem zu kolonisieren benötigt deine Fraktion Geld. Um ein nicht kolonisiertes System zu kolonisieren, musst du zu dem System fliegen und nach deiner Ankunft auf „System“ klicken. Danach kommt „Sammele Informationen über das System“ – dies dauert eine Minute, dann erscheint ein Knopf „Kolonisieren“, der zu betätigen ist.

8.3.3. Sektorraumbasis errichten

Um eine Raumbasis in einem leerem Sektor zu bauen, muss dein Schiff in der Mitte des Sektors sein. Erst dann ist es möglich, über den Bauknopf eine Basis für 100.000 Zastari zu errichten.



Sektorraumbasismenü



8.4 Auktionszentrum

Im Auktionszentrum können die Fraktionsmitglieder ihre Module versteigern und zum Direktkauf anbieten. Neulinge sollten am Anfang gleich mal reinschauen, meistens gibt es gute Module billig zu erwerben. Einige Supermodule können Fraktionsübergreifend im Auktionshaus erworben werden. Dies sind einmalige Ereignisse.

System Das Auktionszentrum von Sirytpisa (Stufe 2) Modulkomplex

Das Auktionszentrum ermöglicht das Handeln mit anderen Bürgern. Es basiert auf dem altgedienten System der Versteigerung, auch ein Sofortkauf ist möglich. Pro Gebäudestufe ist eine laufende Auktion möglich. Dein Zastarivorrat beträgt: 62.485.021

Bieten Meine Gebote Meine Auktionen **Auktion erstellen**

Auktionsgegenstand: Bergbaumodul ZAL 13 (38 FU)

Startpreis: 1 Zastari

Sofortkaufpreis: 0 Zastari (optional)

Auktionsdauer in Stunden: 2 • 4 • 6 • 8 • 12 • 16 • 24 • 48

Die Auktionsgebühr beträgt 1% vom Startpreis/Sofortkaufpreis (richtet sich nach dem größeren Wert), jedoch mindestens 10 Zastari.

Auktion starten abbrechen

Achtung: Pro Gebäudestufe ist eine laufende Auktion möglich und es fällt eine Gebühr an, sie beträgt 1% vom Start-/Sofortkaufpreis.