

Birth of the Empires-Vorschläge Gameplay

Inhaltsverzeichnis

1	Geheimdienst	3
1.1	Geheimdienst und Minors	3
1.2	Forschungsspionage	4
1.3	Objektschutz	4
1.4	Spionage für bessere Sabotage	4
2	Moral	4
2.1	Kampf/Flucht	4
2.2	Geheimdienst	5
3	Spezialeinheiten	5
3.1	Terraner	6
3.2	Hanuhr	6
3.3	Khayrin	6
3.4	Carterer	6
3.5	Rotharianer	6
3.6	Omega	6
4	Credits, Schiffsunterhalt, Käufe	6
4.1	Schiffsunterhalt	6
4.2	Unterhalt für Gebäude	7
4.3	Was kann ich kaufen und verkaufen	8
4.4	Schiffsmarkt	8
5	Minors, Diplomatie, Verträge	9
5.1	Ansehen und Akzeptanz	9
5.2	Verträge	9
6	Raumschiffe	10
6.1	Neue Schiffsbefehle	10
6.2	Neue Schiffseigenschaften	11
7	Recourcenrouten	12
8	Pool für Produktionseinheiten	12
9	Neue Produktionswarteschlange	12
10	Transporter, Kolos und mehr	13
11	Schiffseditor	13
12	Truppen	14
12.1	Optional: Truppeneigenschaften (Vermutlich nicht Umsetzbar...)	14

1 Geheimdienst

Im Augenblick stört mich die schwere Steuerbarkeit des Geheimdienstes. Auch der Nutzen der Spionage ist gering.

Ich empfehle, die ungerichtete Sabotage stark zu entschärfen und Spionage viel stärker zu machen. Für gerichtete Spionage-Aktionen kann dann je eine der eingeführten Spionage-Spezialeinheiten eingesetzt und mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit dabei verbraucht werden. (Siehe Star Wars: Rebellion). Dies kann zu unterschiedlichen Moralereignissen führen. Zum Beispiel wird der Verlust eines Vi-Symbionten immer ein Moralminus bringen, egal ob Siegreich oder nicht. Bei den Khairyn könnte aber grade ein Heldenhafter Tod mit Erfolg zu einem Plus führen. Caterer hingegen geben Geheimdienst-Ereignisse eh nicht an ihre Sklaven-Bevölkerung weiter.

Ich empfand es immer als störend, dass bei Wirtschaftssabotage auch Bevölkerung vergiftet wird. Allgemein sollte zumindest die Art der Sabotageziele stärker einschränkbar bzw. wählbar sein. Gerade Terraner würden nie Bevölkerung vergiften. Das ist am ehesten Roth. oder Caterer. Credits stehlen ist hingegen mehr ein Hanuhr-Ding.

Man könnte Sabotage bei Terranern und Khayrin auch mit Moraleffekten verbinden. Zum Beispiel, dass ein Vergiften von Feindbevölkerung ein hartes Minus bringt.

1.1 Geheimdienst und Minors

1.1.1 Rotharianer/Omega und Diplomatischer Geheimdienst

Gerade Rotharianer können ggf. lange nix mit umliegenden Minions anfangen, gerade wenn diese ihnen nicht wohl gesonnen sind. Es könnte also diverse Diplomatiwirksame Geheimdienstaktionen geben.

- Propagandaaktionen: Erhöhen bei Erfolg die Akzeptanz, bei kritischen Misserfolg ggf. Senkung
- Terraner: Werbeaktion. Weniger Erfolg, aber weniger Probleme bei Fehlschlag. Ggf. nicht als Geheimdienstaktion.
- Mordanschlag auf die Regierung, mit dem Ziel, eine Neue einzusetzen (Also Zufallsereigniss Regierungswechsel erzwingen). Geht dieser schief, wird das die Beziehung zu diesem Minor stark verschlechtern oder sogar zum Krieg führen. Allerdings, wenn die Aktion false flag war, ggf. einem anderen Imperium gegens Bein laufen. Ggf. macht man die Aktion also, um sie jemand anders in die Schuhe zu schieben. Die neue Regierung hat dann eine (vom Erfolg der Aktion abhängige) bessere Grundbeziehung. Oder, wenn man Pech hat, eben nicht oder gar eine schlechtere.
- Omega: Regierungsmitglieder duch Vi zu ersetzen. Mit Ähnlichen Folgen, wie der Roth. Anschlag. Wenn Fehlschlag und ein Vi stirbt, hohes eigenes Moral Minus. (Einer der unseren hat diese Existenz verlassen. Die Vi sind erschüttert)

1.1.2 gezieltere Diplomatiesabotage

Gerade gegen Terraner und Hanuhr wirkt sich diese kaum aus, da sie sich auf sehr viele Minors verteilt. Es sollte also möglich sein, gezielt die Beziehung zu einem bestimmten Minor oder Major anzugreifen.

1.2 Forschungsspionage

Ggf. könnte es möglich sein

- Konkrete Technologien zu stehlen (Im Sinne kopieren)
- Forschungspunkte zu kopieren
- Forschungspunkte zu stehlen
- Forschungspunkte zu löschen

Zwei davon gabs ja schon.

1.3 Objektschutz

-Idee: Objektschutztruppen...Verringern Chance auf Sabotage im System...ggf. auch als Gebäude! Wenn als Truppen: Mit logarithmischer Dämpfung, damit 100 Einheiten, Sabotage nicht unmöglich machen.

1.4 Spionage für bessere Sabotage

Eine Gute Spionage sollte die Effektivität von Sabotage stark erhöhen. Auch sollte es möglich sein, gezielt eine spezielle Welt auszuspionieren.

Handelsrouten zu eigenen Welten sollten die Chance auf erfolgreiche Spionage auf dieser Welt ebenfalls erhöhen.

Handelsroute

Minors mit Handelsroute

2 Moral

2.1 Kampf/Flucht

Es sollten verlorene Schlachten mit vernichteten eigenen Schiffen unbedingt von Flucht getrennt werden. Während für die Rotharianer Flucht zum Standard gehört und somit keinen Moralmalus erhalten sollte, ist sie für die Khayrin schlimmer als eine Niederlage. Ggf. sollte auch die Ratio „Vernichtete Feindstärke/Vernichtete eigene Kampfkraft“ zum Ermitteln des Moraleffekts herangezogen werden.

Nach Möglichkeit sollte auch die Anzahl der Fliehenden Schiffe eine Rolle spielen. Wenn ein einzelnes Terranerschiff vor einer Flotte flieht ist das sicher anders zu bewerten, als wenn die komplette Sternenflotte bei der Verteidigung des Solystems scheitert.

Auch sollte die Flucht des Flaggschiffs einen höheren Moralmalus erhalten.

Wie hoch der Moralmalus bei einer Flucht/Niederlage ist sollte prozentual von der Gesamtflotte des Imperiums gemessen werden. Wenn mein erstes Raumschiff sofort vernichtet wird, ist der Moralimpact sicher höher als wenn

ein Schiff von zweihundert abgefangen wird. Heufig wird zum Beispiel ein vom Geheimdienst gekapertes Schiff in irgendein frisch erobertes Frontsystem gesetzt und, wenn man es nicht schnell demontiert, sofort zerstört. Wenn das mehrfach passiert, hat man vom Schiffe kapern ggf. einen harten Moralmalus.

Selbiges gilt für Außenposten und Sternenbasen. Wenn mein erster Außenposten untergeht, ist das sicher schlimmer als wenn ich zehn Stück habe und einer vernichtet wird.

2.2 Geheimdienst

Die positive Wirkung von Geheimdienstaktionen sollte nur eintreten, wenn diese aggressiv und nicht false Flag geführt wurden. Auch wenn man mit der entsprechenden Rasse im Krieg ist und die Aktion nicht false flag war. Wenn ein ganzes Sternensystem davon weiß, sind sie nun einmal nicht mehr geheim. Und wenn die Bevölkerung nichts davon weiß, können sie auch keinen Moralimpact haben.

3 Spezialeinheiten

Vorschlag: Jede Rasse erhält 2 Spezialeinheitentypen: Die ersten sind Elitesoldaten. Sie können zum Beispiel aus dem Orbit in einer Sonderaktion Sabotageaktionen durchführen (Zum Beispiel Geschütze oder Generatoren ausschalten) oder feindliche Schiffe und Stationen erobern. Nehmen sie an einer Schlacht teil, geben sie einen Bonus auf deren Ausgang. Ggf. lässt sich eine schwächere Version in jeder Kaserne bauen und die stärkere nur in einem einzigen Gebäude im Imperium.

Diese Spezialeinheiten benötigen wenig Platz und passen somit in spezielle, wendige Special-Ops-Transporter. Oder auf jeden popligen Battle-Axe. Schiffsbefehl: Sabotage durchführen...Oder so.

Der zweite Typ sind Spionageeinheiten. Diese reisen ohne eigene Schiffe zum Ziel und erfüllen ihren Spionage/Sabotageauftrag mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit.

Idee zur Umsetzung der Elitesoldaten/Saboteure: Sie werden auf einem Schiff in das Feld eines Feindsystems, einer Raumstation oder Raumflotte gebracht. Dann wird im Schiff, dass sie geladen hat auf den Einrundenbefehl Sabotage gestellt. Im Rundenwechsel erhält man dann, vorausgesetzt es sind noch Ziele vor Ort und das Einsatzschiff wurde nicht entdeckt, eine Liste mit Zielen. (Im Falle von Bodenzielen ggf. vorherige Spionage nötig. Wenn nicht: Optional ein Zufallsziel.)

Idee zur Umsetzung der Spionageeinheit: Können im Sabotagemenü auf ein konkretes, auspioniertes Ziel angesetzt werden und erhöhen die Wahrscheinlichkeit für ein Gelingen dieser Aktion.

Bisherige Spezialgebäude von Minorrassen könnten dann derartige Einheiten sein. Zum Beispiel die Todesschwadronen der Pambuka, die Thom-Tarndrohnen oder die Delarianer-Boddyguards.

3.1 Terraner

Marine

Spion

3.2 Hanuhr

???

???

3.3 Khayrin

Ordenskrieger

Elite Soldaten

Infiltratoren

Die Grobe Kelle der Spionageeinheiten. Schießen sich zum Ziel durch und sprengen alles in die Luft.

3.4 Carterer

3.5 Rotharianer

Tal'quiar Fronteinheit

Gut in Sabotageaktionen aber kein Bonus auf Bodeninvasionen

Tal'quiar Spezialeinheit

Vergiften, Technologie stehlen, Schiffe stehlen,...Die Besten Saboteure im Spiel.

3.6 Omega

???

Vi-Symiont

Zum Beispiel beim Ersätzen von Minorregierungen. Extrem stark aber nur auf Omega Alpha baubar. Sein Verlust bringt ein hohes Moralminus.

4 Credits, Schiffsunterhalt, Käufe

4.1 Schiffsunterhalt

Ich bin kein Freund dessen, dass Schiffe per Geld unterhalten werden. Besonders Völker wie die Carterer, welche nie viel Geld erhalten, sollten ihren Unterhalt nicht über Credit-Spezialgebäude klären. Die Versorgung von Schiffen sollte über

Produktionsleistung und Recourcen erledigt werden. Ggf. als Produzierbares Gut. Ich schlage zwei Varianten vor:

1. Produzierter Unterhalt: 1 Nahrung 1 Titan 10 Industrie →1 Unterhalt. Das ganze als Pool mit zeitlichem Abklingterm (z.B. verfallen pro Runde 20 Prozent). Ab der Erfindung von Replikatoren entfällt die Nahrungseinheit.
2. Unterhalt-Spezialgebäude: Ein ggf. Rassenspezifisches Gebäude, welches ähnlich wie z.B. das Sicherheitszentrum gebaut und betrieben wird und Unterhaltungspunkte erzeugt. Auch kann es dann Minorrassen geben, welche per Spezialgebäude Unterhalt zur Verfügung stellen. Dieser Unterhalt ist als Freibetrag zu sehen und kommt, wenn nicht verbraucht, nicht ins Depot.

Auch denkbar ist eine Mischung aus allen. Ein Vorschlag hierfür:

- Terraner: Können Unterhalt produzieren oder kaufen. Allerdings sind ihre Schiffe etwas teurer, benötigen aber etwas weniger Unterhalt. (Terranerschiffe sind für Langzeitmissionen ausgelegt und verhältnismäßig autark)
- Hanuhr: Können Unterhalt produzieren oder kaufen, wobei beim kaufen ein Bonus existiert. (Ggf. aufgrund der hohen Crediteinnahmen auch ohne Bonus. Durch die schwache Industrie hat das Produzieren ja auch einen Malus...)
- Kayrin: Unterhaltsspezialgebäude nur Heimatwelt mit hohem Unterhaltswert (vom Freibetrags-typ). Ansonsten produzieren und kaufen. Durch ihre gute Produktion hat der Produzierte Unterhalt quasi bereits einen Bonus.
- Carterer: Unterhaltsspezialgebäude einmal pro Welt baubar, alternativ einmal pro 20Mrd Einwohner. Bonus, wenn Unterhalt produziert wird. Malus beim kaufen. (Der hohe Unterhalt wird auch für Moraltruppen benötigt.)
- Rotharianer: Schwaches Unterhaltsspezialgebäude mit Unterhalt, der auch in den Pool übergeht, wenn nicht verbraucht. Bestimmte Schiffe (Explorer/Forschungsschiffe) benötigen wenig Unterhalt, sind aber teurer. Ansonsten produzieren oder kaufen.
- Omega: Unterhaltsspezialgebäude pro Welt mit hohem Unterhaltswert (z.B. die ganzen Teton-Zentren). Dafür allgemein teurer Schiffsunterhalt. Produktion und kaufen ohne Bonus/Malus.

4.2 Unterhalt für Gebäude

Der Gebäudeunterhalt ist im Augenblick recht niedrig. Gerade Forschungs-, Geheimdienst-, Werft- und Spezialgebäude sollten mehr Unterhalt benötigen.

Für Terraner wäre dann ggf. ein lokal nur Gebäudeunterhalt veringertes Spezialgebäude möglich.

4.3 Was kann ich kaufen und verkaufen

Geld hat nur dann einen Wert, wenn ich dafür etwas kaufen kann. Als Alleinherrscher über ein Imperium, welches noch keine anderen Rassen kennt: Woher kaufe ich? Entweder habe ich die Recourcen und Fabriken um etwas zu bauen - Oder eben nicht. Auch wird etwas, was alle Fabriken meiner Welt lange beschäftigt, dadurch nicht schneller werden. Ich bin also für eine komplette Umgestaltung des Creditsystems. Käufe im bisherigen Sinne würden damit entfallen.

4.3.1 Rohstoffmarkt

Mir ist klar, dass dieser Teil schwer umsetzbar ist und auch noch nicht hundertprozentig durchdacht. Ansonsten: Wie gehabt. Bloß, dass man nur dass kaufen kann, was auch mal wer verkauft hat. Ggf. sollte man auch wählen können, an wen.

4.3.2 Verkaufen an Rasse oder Imperium

Man machst der entsprechenden Rasse ein Handelsangebot. Wenn diese zustimmt (Runde später), wird gekauft. Es kann Kauf und Verkauf angeboten werden. Es kann auch nur anteilig gekauft werden. Button: 'Teilkäufe akzeptieren', an und abschaltbar (Häkchen setzen?).

4.3.3 An Börse verkaufen

- Spezielle Börsen...Börse von Han, Deritiumbörse von Derit, Börse von Musterhandelsrasse, neutrale Börse

Auch Handelbar: Produktionspunkte, Unterhalt, Deritium. (Achtung: Wenn Produktionspunkte verkauft werden, kann die Arbeiterzahl nicht unter die Anzahl der verkauften Produktionspunkte sinken. Ggf. auch nur aus Pool oder im Sinne einer Recourcenroute)

4.4 Schiffsmarkt

Hier können Schiffe gekauft und verkauft werden. Auch bestimmte Minors bieten hier Schiffe an. Ggf. auch als Auktion. Bestimmte Handelsminors können auch als Käufer auftreten. Und auf einmal haben sie eine Kampfflotte...

4.4.1 Technologie

Zum Beispiel ein bestimmter Torpedo oder ein bestimmtes Geschütz, Computer, Antrieb, anderes. Die meisten Rassen verkaufen nur bei maximaler Beziehung und hoher Akzeptanz.

4.4.2 Handelsgüter

Kommt noch.

4.4.3 Dienstleistungen

- Söldneraktion (Angriffe) eine Rasse führt einen Angriff gegebener Stärke durch → Söldnerrassen.
- Sabotage, Spionage... Wie Angriffe
- Forschungsaktionen (eigentlich werden hier Forschungspunkte verkauft; Eine Rasse unterstützt gegen Credits bei Forschung)

4.4.4 stelare Börse

Sobald alle Majors sich kennen. Mitgliedschaft in der stelaren Börse macht einen Minor und Midor automatisch allen Majors bekannt. (Nicht alle Minors betreiben Handel)

5 Minors, Diplomatie, Verträge

5.1 Ansehen und Akzeptanz

Die Ansehens und Akzeptanzgenerierung über Handelsverträge halte ich nicht allgemein für sinnvoll. Ich empfehle:

- Diplomatische Mission: Unterschiedlich je nach Ausgang, tendenziell positiv (Durch Raumschiffe mit Diplomatschiff oder Explorer-Eigenschaft)
- Diplomatieaktionen im Geheimdienst: Je nach Minorrasse und nach Ausgang der Aktion
- erfüllter Wirtschaftshilfe oder Schutzvertrag (große Erhöhung)
- kultureller Austausch: Je nach beteiligten Rassen unterschiedlich
- erfüllte Handelsverträge (d.h. jede Runde, in der eine Handelsroute anliegt): Unterschiedlich je nach Minorrasse
- Geschenk: Wie gehabt. Funktioniert aber nicht bei allen Minors.

5.2 Verträge

5.2.1 Handelsvertrag

Wie gehabt. Bei Minors ohne Regierung oder mit einem bestimmten Wirtschaftssystem (Minoreigenschaft) nicht für Handel notwendig. Leichte Erhöhung von Akzeptanz und Ansehen möglich, aber nicht bei jedem Minor.

5.2.2 Forschungsvertrag

Erzeugt abhängig von der Entwicklungsstufe des Minors Forschungspunkte. Sehr fortschrittliche Minors werden ihn sich gut bezahlen lassen. Wissenschaftlich erhöht den Output noch einmal. Ggf. Thema der Forschung anwählbar, falls Umsetzbar.

5.2.3 Schutzvertrag

Ähnlich einem Bündnis, muss man im Kriegsfall für den Minor eintreten und ihn beschützen. Der Minor aber umgekehrt nicht. Erzeugt viel Ansehen pro Runde, die er besteht. Militärisch starke Rassen werden diesen Vertrag weder anbieten noch annehmen.

5.2.4 Wirtschaftshilfevertrag

Man legt eine im Vertrag vorgegebene Route (Recourcen, Nahrung, Industrie) zur entsprechenden Welt. Generiert Ansehen und Akzeptanz, in jeder Runde, die er erfüllt wird. Der Minor baut dabei auch seine Welt aus (Falls umsetzbar). Anwählbar ist auch das Terraformieren von Welten. Fortschrittliche Rassen werden diesen Vertrag weder anbieten noch annehmen. Quasi ähnlich dem Geschenk, aber unabhängig von der Bestechlichkeit des Minors.

5.2.5 Geheimdienstkooperation

Erzeugt Geheimdienstpunkte. Bei geheimdienstlichen Rassen deutlich mehr. Und/oder: Sollte die Minorrasse eine andere ausspionieren, erhält man die Ergebnisse mitgeteilt. Ggf. auch Information über gelungene Sabotage durch den Minor. Für letzteres müssten Geheimdienstaktionen für Geheimdienstliche und hinterhältige Minors implementiert sein.

5.2.6 Kultureller Austausch

Erhöht die Akzeptanz beim Minor und hat eine Moralauswirkung je nach Imperium. Zum Beispiel: Bei Terranern und Hanuhr positiv, bei Kayrin gegenüber pazifistischen oder hinterhältigen Rassen negativ und gegenüber ehrenhaften Kriegerern positiv, bei Omega immer negativ, bei Carterern und Rotharianern ohne Auswirkungen.

6 Raumschiffe

6.1 Neue Schiffsbefehle

- Hinter Systemverteidigung verstecken (eigenes System): Wenn dieser Befehl aktiv ist, schießt die Systemverteidigung einmal ihre Ladung auf den Angreifer, und das, bevor der Raumkampf beginnt. Dies soll vor allem verhindern, dass ein Neuaufbau der Flotte nicht zustande kommt, weil der Gegner jedes Neugebaute Schiff sofort einzeln wegschießt. Zu klären, was passiert, wenn manche Schiffe hinter Systemverteidigung und manche nicht. Alternativ: Systemverteidigung schießt immer, wenn ein Kampf in einem eigenen, verteidigten System stattfindet. Das macht allerdings Sternbasen in verteidigten Systemen extrem gefährlich.
- Truppensupport: Nur der Bonus des Assaultschiffs ist wirksam, aber nicht seine Feuerkraft. Kurzum: Es werden keine oder zumindest wesentlich weniger Gebäude oder Bevölkerungseinheiten durch ein auf Support gestelltes Schiff vernichtet. Es wird also nur auf feindliche Truppen und

Befestigungen geschossen und den eigenen Bodentruppen Feuerschutz gegeben.

- Kontaktaufnahme: Nimmt mit einem Minor/Midor/Major Kontakt auf. Dies geschieht folglich nicht mehr immer Automatisch, sondern nur, wenn mindestens eine Seite dies wünscht. Vor allem bezüglich Minors ohne Raumfahrt und Kommunikationstechnik sinnvoll. Dauert eine Runde.
- Diplomatische Mission: Dauert ein paar Turns und gibt eine Chance, die Beziehungen zum Minor zu Verbessern. Nach Möglichkeit immer nur soweit, bis dieser zu anderen Verträgen bereit ist. Bessere Chancen, wenn ein Schiff die Eigenschaft *Diplomatenschiff* (hoher Bonus) oder *Explorer* (geringerer Bonus) hat.

6.2 Neue Schiffseigenschaften

- Forschungsschiff: Weltraummonster vor Ort und Einrundenbefehl Kreatur erforschen. Wenn Erfolg (Mit 50%, falls es überhaupt zur Forschung kommt), dann 1 Punkt in Spezial-Weltraummonster-Tec.
 - Anerobe Mikrobe: Produktionsbonus?
 - Boseaner: Schildbonus
 - Seuchenschiff: Neue Geheimdienst-Vegiftungsoption bei Roth. Gift-dronen bei Caterer. Heilung bei Terraner (Moral?). Handelsgut bei Hanuhr.
 - Ionisierendes Gaswesen: ??? Technologie: Ionentorpedos?
 - Blizzard-Wesen: Energieerzeugerbonus oder Energiespezialgebäude
 - Kryonitwesen: Technologie: Kristalline Computer (Schiffseditor), ggf. weitere.
 - isotoposphärisches Wesen: Wurmlochtechnologie? Antiebstech?

Außerdem: Anomalie erforschen, Ruinen/Wrack erforschen...; Höherer Forschungspunktebonus bei entdeckter Alientechnologie

- Diplomatschiff: Besseres Beziehungs-Ergebnis bei Erstkontakt (mit Chance), Mission: Diplomatische Mission. Verbessert bei Erfolg Beziehung zu Minor/Midor.
- Explorer: Chance auf Forschungserfolg und Chance auf Diplomatieerfolg leicht niedriger als Forschungsschiff/Diplomatschiff. Hohe Reichweite. Explorer sind stark bewaffnet. Vor allem die der Konföderation. (In Star Trek: z.B. Galaxy, Intrepid)
- Drone/Missile. Wird bei Systemangriff zerstört. Hat ggf. Effekt (z.B. Seuche; Diese hätte ggf. auch Moraleffekt und krassen Beziehungseffekt).

7 Recourcenrouten

Warum gibt es keine Nahrungs und Deritiumrouten? Gerade der Deritiumverteiler ist grade mal geeignet, ein einziges Werftsystem zu versorgen. Und Transporter sind ab Runde 200 ziemliches Micromanagement. Auch Nahrungsrounten halte ich für sinnvoll. Damit hätte dann auch Systeme mit Nahrungsbonus einen höheren Sinn.

Ggf. sollte sowohl für das versenden als auch für das Empfangen von Routen ein Gebäude notwendig sein. Ein Beispiel wäre ein Raumhafen.

Eigentlich präferiere ich das Umsetzen der Recourcenroute mit Frachtschiffen, halte dies aber für schwer umsetzbar.

Toll wären auch Produktionsrouten. Damit müsste eine Forschungs oder Geheimdienstwelt ihre Gebäude und Upgrades nicht mehr selber bauen. Außerdem wäre man nicht mehr auf 30 Bevölkerung+ Welten angewiesen, um eine vernünftige Schiffsbaugeschwindigkeit zu erreichen. Es würde sich dann lohnen, kleine Welten zu Industrielwelten auszubauen und per Route zum Beispiel ein Werftsystem zu unterstützen (vorausgesetzt die Bevölkerungsanforderungen für Werften entfallen). Selbiges mit Koloniausbau, Upgrades und ggf. Unterhaltproduktion und Handelsgütern. Es wäre auch sichergestellt, dass die Stufe 3 Werft ein Schiff pro Runde produzieren kann, unabhängig von den Startkonditionen. Ggf. sollten dann aber Gebäudekosten erhöht werden. Außerdem sollten dann Gebäude Unterhalt kosten (tun sie glaube ich schon) oder zumindest mehr Unterhalt.

8 Pool für Produktionseinheiten

Ggf. überschüssige Produktionseinheiten für jedes System in einen Systempool. Da die produzierten Teile ja nicht ewig vorausgeplant werden können, dann mit Abklingterm. 20 Prozent pro Runde wäre sicher angemessen.

9 Neue Produktionswarteschlange

Als erstes Schlage ich maximale Produktionseinheiten für ein Bauprojekt vor. Wenn ein Schiff zum Beispiel 10.000 Produktionseinheiten kostet aber maximal 1000 pro Runde vergeben werden können, kann es nicht in unter 10 Runden fertig gestellt werden. Recourcen werden hier nur anteilig für die jeweils aktuelle Runde benötigt. Wenn in einer Runde die benötigten Recourcen nicht zur Verfügung stehen, wird das Projekt nur zu dem Anteil weiter gebaut, in dem die notwendigen Recourcen vorhanden sind, liegt also gegebenenfalls auf Eis.

Ich schlage folgenden Typ Warteschlange vor: Die vorhandenen Produktionskosten werden von oben nach unten Anteilig verteilt. Seien folgende Aufträge in der Warteschlange:

- Bauhof, benötigte PP 1000, maximal in einer Runde vergebare 250,
- Kreuzer, benötigte PP 10000, maximal in einer Runde vergebare 1000,
- Geheimdienstzentrum, benötigte PP 1500, maximal in einer Runde vergebare 250,

- Kreuzer benötigte PP 10000, maximal in einer Runde vergebbar 1000.

Es stehen weiter in dieser Runde 900 PP zur Verfügung und für den ersten Kreuzer fehle eine benötigte Recource zur Hälfte. Dann wird der Bauhof mit maximalen 250 PP weiter gebaut, der erste Kreuzer mit nur 500 PP, das Geheimdienstzentrum erhält die restlichen 150 Punkte und der zweite Kreuzer liegt quasi auf Eis.

Optimal wäre es, wenn die Reihenfolge auch bereits angefangener Bauaufträge dann noch geändert werden kann. Wenn ich also gerade die Fabriken ausbaue und dringend ein Schiff benötige, müsste ich den Fabrikaufbau nur nach unten ziehen anstatt ihn zu löschen. Es geht also kein vorhandener Fortschritt verloren, es sein denn ich lösche den Bauauftrag explizit.

Eine derartige Produktionswarteschlange ist zum Beispiel im Free Orion Projekt umgesetzt.

10 Transporter, Kolos und mehr

Ich mag die Variante, wie Transporter Stationen bauen und Kolonizer nicht nur Kolonien bauen, sondern auch Terraformieren, nicht...Ggf. Ein Bauschiff und einen Terraformer extra einführen. Nur so eine Idee...

11 Schiffseditor

Computer

Je besser, desdo besser sind Ausweichmanöver und desdo besser trifft es.

Antriebe

Warb

Sol

Torpedos

Torpedowerfer nur nach Typ austauschbar: Rapidfire, Puls, Einzelschuss, Mehrfachschuss, Micro. Damit soll verhindert werden, dass Carterer, Kayrin, Hanuhr oder Omegaschiffe höhere Torpedofeuerkraft als Terraner oder Rotharianer erhalten, wenn sie Storgor oder Zordaner als Minor bekommen.

Das Selbe gilt für Torpedos. Bestimmte Torpedos dürfen nicht in Schnellfeuerwerfer. Terraner mit Myotronik oder Plasma II oder gar Ultriumtorpedos sind zum Beispiel hart.

Prinzipiell Wird mit Schnellfeuerwerfern und starken Torpedos auch das Gleichgewicht zwischen Beam und Torpedowaffen stark zugunsten der Torpedos verlagert. Kayrin-Schlachtschiffe mit über 30k Torpedofeuerkraft sind zum Beispiel möglich. Eine Omega Tzade mit Tricobaltporpedos und Rapidfire 4 hat vermutlich die Feuerkraft einer Sternenbasis. Das Delarianerschlachtschiff mit dieser Ausstattung wollen wir uns lieber nicht vorstellen.

Beam

Schilder

12 Truppen

Truppenaufgaben:

- Offensive
- Verteidigung
- Objektschutz (Detection)
- Aufstand Niederschlagen/Ordnung herstellen

Objektschutz verringert die Chance für Sabotageaktionen (Logarithmisch abgefedert, so dass Sabotageimunität nicht möglich ist). Dabei muss für die Sabotage durch Spezialeinheiten auch noch der Kapf gegen diese gewonnen werden, nachdem sie entdeckt wurden.

Für das Herstellen der Ordnung müsste ein Truppenbefehl geschaffen werden. Ein Truppenmenü ist ja glaube ich eh geplant. Es wird also die Moral bis 100 erhöht. Bei sehr niedriger Moral besteht eine Chance (z. B. (100-Moral)·Skalierungsfaktor, $0 < \text{Skalierungsfaktor} < 1$), dass dabei Gebäude zerstört werden oder Bevölkerung getötet wird, im Extremfall sogar Truppen zerstört (Widerstandskämpfer etc.). Der Skalierungsfaktor könnte Rassenabhängig sein. Bei Caterern und Kayrin z. B. größer und bei Terranern und Hanuhr niedriger. Nur Truppen mit diesem Befehl wirken mit ihrem Moralwert. Ansonsten entsteht ein Moralmalus, wenn mehr Truppeneinheiten auf einem Planeten stationiert sind, als Bevölkerungseinheiten (Ggf. auch nur für Offensivtruppen und Polizeieinheiten).

Reine Verteidigungstruppen und Detectionstruppen sollten aus Gameplaygründen vielleicht etwas weniger Unterhalt benötigen.

12.1 Optional: Truppeneigenschaften (Vermutlich nicht Umsetzbar...)

- Infanterie: Richtet kaum Schaden an Gebäuden an.
- Panzer: Hohe Angriffs und Verteidigungswerte. Erhöhte Verteidigung gegen Infanterie und kein Schaden durch Sniper. Schaden an Gebäuden und nicht kämpfender Bevölkerung
- leichte Artillerie: Führt ihren Angriff als erstes aus, senkt Wirksamkeit von Befestigungen um 10 Prozent. Erzeugt Kolateralschäden.
- schwere Artillerie: Führt Angriff als erstes aus, senkt Wirksamkeit von Befestigung um 20 Prozent. Hoher Schaden an Infrastruktur und Bevölkerung.
- Jäger: Führt Angriff als erstes und noch vor Bombern aus. Trifft dabei zuerst Bomber.
- Bomber: Führt Angriff als erstes aus. Senkt Befestigung um 20 Prozent. Hoher Schaden an Bevölkerung und Infrastruktur.

- Objektschutz: hoher Detectionwert. Verhindert Sabotageaktionen.
- Polizei: Moraleffekt, geringer Detektionswert.
- Scharfschütze: Führt seinen Angriff vor der Infanterie aus.

Terraner

- Sicherheitstrupps: Moral, Detection
- Panzergrenadiere: Infanterie
- Polizeikräfte:

Hanuhr

-

Kayrin

-

Caterer

- Sturmtruppen: gelten wegen ihrer schweren Panzerung nicht al Infanterie
- Alphainvasoren: Panzer

Rotharianer

- Sniper: Infanterie, Sniper
- Flugstaffel: Jäger
- Torpedoschwarm: Panzer, Bomber, leichte Artillerie
- Tal'qiar: Infanterie, Polizei, Objektschutz
- Schwarze Dronen: Panzer, Polizei, Objektschutz

Omega

- Sniper: Infanterie, Sniper
- Soldier: Infanterie, Polizei, Objektschutz
- Mechanische Kampfeinheiten: Panzer
- Mechanische Tracingeinheiten: Panzer, Objektschutz
- Mechanische Angriffseinheiten: Panzer, Artillerie