

**STAR TREK:
THE NEXT GENERATION®**

**BIRTH OF THE
FEDERATION™**

IHR TUTORIAL

EINLEITUNG

Sie können das Spielen von Star Trek: The Next Generation Birth of the Federation am besten erlernen, indem Sie die vier Tutorials spielen, die eigens zu diesem Zweck geschaffen wurden. Als Verwalter des romulanischen Imperiums lernen Sie alle wichtigen Aspekte des Spiels kennen. Sie finden die Tutorial-Spielstände (Tutorial #1 bis Tutorial #4), wenn Sie die Spielstand-Laden-Option anwählen.

Wir raten Ihnen dazu, die Tutorials in der gegebenen Reihenfolge zu spielen, da sie aufeinander aufbauen. Zudem ist es ratsam, diese Hinweise auszudrucken, um sie während des Spielens des Tutorials zur Hand zu haben.

SO LADEN SIE EINEN TUTORIAL-SPIELSTAND

Zum Laden eines Tutorial-Spielstands begeben Sie sich ins Hauptmenü (Bereichsmenü unten), wählen Sie Spielstand Laden und wählen Sie dann Tutorial #1 aus. Klicken Sie auf den OK-Button, um des Spielstand laden zu lassen.



TUTORIAL- SPIELSTAND NR. 1:

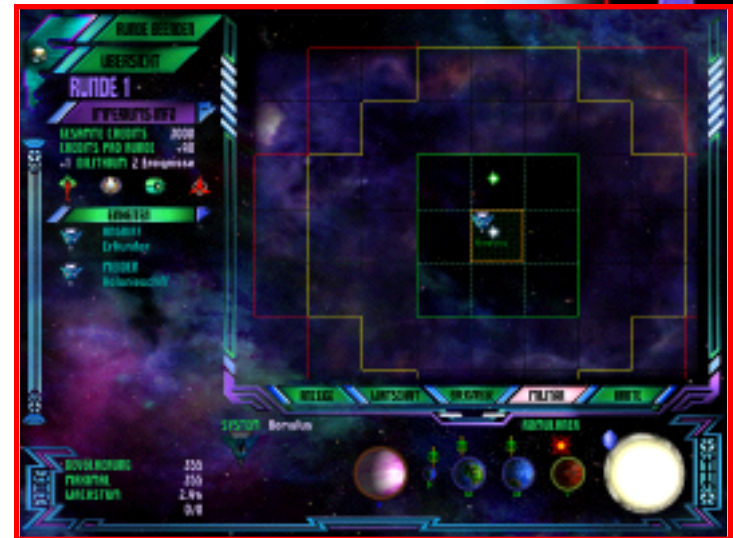
Tutorial #1 beginnt auf der galaktischen Karte. Es befinden sich zwei Schiffe im Orbit um die romulanische Heimatwelt: Ein Erkundungsschiff und ein Kolonieschiff. Oben links im Bild können Sie sehen, daß Romulus über 3.000 Credits verfügt und Sie über genügend überschüssiges Dilithium verfügen, um jeweils ein neues Schiff bauen zu können.

Denken Sie daran, daß alle Befehle, die Sie im Spiel geben, solange rückgängig gemacht oder geändert werden können, bis Sie eine Runde beenden und Ihre Befehle somit ausgeführt werden.

Um einen Sektor anzuwählen, klicken Sie einfach die Quadrate in der galaktischen Karte an. Oben im Bild sehen Sie, zu welcher Großmacht die jeweiligen Sektoren gehören - die meisten sind im Moment noch unerforscht. Außerdem werden hier die Bezeichnung des Sektors (ein Buchstabe und eine Zahl) sowie die Scanstärke angezeigt. Wenn Sie einen Sektor anwählen, wird er mit einer orangen Box markiert.

Über Romulus sehen Sie ein Icon. Dieses deutet an, das sich romulanische Schiffe in diesem Sektor befinden. Um ein Schiff anzuwählen zu können, müssen Sie zuerst den Sektor anwählen, in dem es sich befindet. Links im Einheiten-Abschnitt wird dann die Liste der Schiffe gezeigt, die sich in diesem Sektor aufhalten. Klicken Sie hier das Symbol eines Schiffes an. Sofort erscheinen Klammern, um anzudeuten, daß dieses Schiff angewählt ist.

Hinweis: Es ist möglich, ein Schiff direkt durch einen Klick auf sein Icon in der Karte anzuwählen.



BEWEGEN IHRER SCHIFFE

Der größte Teil der Sternenkarte ist noch verdeckt - diese Sektoren haben Sie noch nicht besucht oder gescannt. Sie können diese Sektoren mit Ihrem Erkundungsschiff ansteuern. Um dies zu tun, klicken Sie auf den Sektor, in dem sich Ihr Erkundungsschiff aufhält (in diesem Fall ist es Ihr Heimatsektor). Klicken Sie nun links im Bild das Schiff an.

Ein roter Umriß kennzeichnet die Reichweite dieses Schiffs. Dieser Umriß erscheint auch auf der Karte, wenn kein Schiff gewählt ist, zusammen mit einem grünen und einem gelben Umriß. Diese Umrisse zeigen die Reichweiten von Schiffen mit geringer (grün), mittlerer (gelb) und hoher Reichweite (rot). Wenn Sie den Mauszeiger auf der Karte umherbewegen, sehen Sie eine Reihe von Pfeilen. Diese stellen den Kurs dar, den ein Schiff nimmt, um den Sektor zu erreichen, über dem sich der Mauszeiger befindet.



Beginnen Sie Ihre Erforschung des Alls durch das Setzen eines Kurses auf Sektor m5. Die Pfeile färben sich nach dem Klick grün, und das Schiff macht sich auf den Weg - mit einem Tempo von einem Sektor pro Runde.

Auf seiner Reise durchs All kann Ihr Schiff durchaus anderen Schiffen begegnen. Wenn dies geschieht, erscheint eine Dialogbox mit drei Wahlmöglichkeiten: Kampf, Auto und Rufen. Klicken Sie vorerst "Rufen", wenn Ihnen diese Dialogbox begegnet (Gefechte werden erst in Tutorial #4 behandelt).

Nun müssen Sie zweimal auf den Runde-Beenden-Button klicken, damit Ihr Schiff Sektor m5 erreicht. Sobald es dort ist, klicken Sie den Sektor auf der Karte an. Es ist das Melina-System, und es umfaßt drei Planeten. Sie erhalten links zusätzliche Informationen über die einzelnen Planeten, wenn Sie den Mauszeiger über sie stellen.

Auf diesen drei Planeten ist genug Raum für 235 Bevölkerungseinheiten, wenn alle terraformiert werden. Terraforming und Kolonisierung werden mit Hilfe eines Kolonieschiffs erledigt. Sie können ein Kolonieschiff auf dieselbe Weise nach Melina bringen, wie Sie es mit Ihren Erkundungsschiff getan haben. Wenn Sie ein Kolonieschiff anwählen, erscheint ein gelber Umriß, da diese Schiffe nur eine mittlere Reichweite haben. Wenn Sie den Kurs bestimmt haben, müssen Sie zwei Runden abschließen, damit das Kolonieschiff das Melina-System erreicht.

Wenn Ihr Kolonieschiff eingetroffen ist, können Sie entweder erst weitere Planeten terraformen oder gleich mit dem Kolonisieren loslegen. Wir wollen zuerst einen Planeten terraformen und später kolonisieren.



PLANETEN TERRAFORMEN

Um Planeten terraformen zu können, müssen Sie zuerst sicherstellen, daß sich Ihr Kolonieschiff im Melina-System befindet. Wählen Sie das Melina-System und dann Ihr Kolonieschiff (Denken Sie dran: Ein Schiff ist dann gewählt, wenn sein Eintrag in der Einheiten-Liste eingeklammert ist). Wenn das Schiff gewählt ist, erscheint der Befehle-Button links unten im Bild. Klicken Sie ihn an, um eine Liste der Befehle anzeigen zu lassen, die Sie diesem Schiff geben können. Klicken Sie nun auf den Terraformen-Button, um die entsprechende Anweisung zu geben.

Der Computer wird Sie nun bitten, einen Planeten für das Terraforming auszuwählen. Klicken Sie unten rechts im Bild Melina III an, den großen weißen Planet.

Sobald ein Planet gewählt wurde, können Sie den Runde-Beenden-Button klicken, damit das Terraforming beginnt. Bis das Terraforming abgeschlossen ist, vergehen mehrere Runden. Es kann sein, daß Ihnen während des Terraformens andere Schiffe begegnen, klicken Sie auf den Rufen-Button (Gefechte werden in Tutorial #4 behandelt).



Während des Terraformens färbt sich der Buchstabe unter dem Planeten (er gibt die Planetenklasse an) gelb. Dies bedeutet, daß der Planet teilweise terraformiert ist. Die Farben geben Ihnen Aufschluß darüber, ob ein System kolonisiert werden kann. Damit Sie ein System kolonisieren können, muß sich in ihm mindestens ein Planet mit einem grünen Klassenbuchstaben befinden - d.h. daß der Planet bewohnbar ist.

Dies bedeutet, daß der Planet teilweise terraformiert ist. Die Farben dieser Buchstaben sind wichtig, denn sie

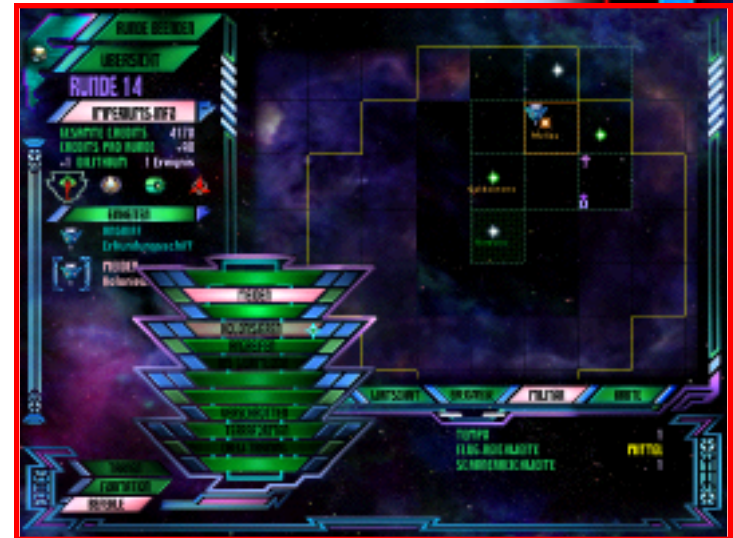


Wenn das Terraforming abgeschlossen ist, werden Sie im Übersichtsfenster hierauf hingewiesen (darüber erfahren Sie in Tutorial #2 mehr). Schließen Sie das Fenster. Der Buchstabe unter Melina III ist jetzt grün.

KOLONISIEREN VON SYSTEMEN

Um Melina nun kolonisieren zu können, müssen Sie zuerst sicherstellen, daß das System auch angewählt ist. Wählen Sie das Kolonieschiff und klicken Sie auf den Befehle-Button. Klicken Sie nun den Kolonisieren-Button an, um das System zu kolonisieren. Sie können immer nur ganze Systeme kolonisieren - nicht etwa nur einzelne Planeten.

Beenden Sie nun die Runde, um Melina zu einem Teil des romulanischen Imperiums zu machen. Der Name des Sektors wird nun grün angezeigt - ebenso wie der Sektor selbst und mehrere Sektoren zwischen Romulus und Melina. Diese Farbe steht für territoriale Kontrolle - sie werden nun als romulanisch angesehen.



Ihr Kolonieschiff wurde zerlegt und zu Bauwerken für die Kolonien verarbeitet. Wenn Sie später im Spiel weitere Kolonischiffe haben, können Sie sie herbringen, um weitere Planeten zu terraformen. Darüber lesen Sie später noch mehr.

VERWALTEN DER WIRTSCHAFT

Nun, da Sie eine Menge über Ihre Schiffe gelernt haben, ist es Zeit, daß Sie sich um die Wirtschaft kümmern. Dies geschieht in der Sonnensystem-Ansicht. Klicken Sie zuerst auf den Romulus-Sektor.

Die einfachste Art, zwischen den einzelnen Bereichen des Spiels hin- und herzuschalten ist das Bereichsmenü. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um es aufzurufen. Klicken Sie nun auf den Bereich oben rechts in diesem Menü, um in die Sonnensystem-Ansicht umzuschalten.

Hier sehen Sie zu Beginn die Bauliste - doch bevor Sie mit dem Bauen loslegen, sollten Sie sich ansehen, was Sie schon alles haben. Klicken Sie auf den "Produktion"-Button links im Bild, um die Einteilung der Arbeitskräfte vorzunehmen. Es gibt 7 Organik-Fabriken, 15 Fabrikatoren, 4 gravitische Turbinen, 8 Geheimdienstzentren und 6 Labors auf Romulus.



Bei jeder dieser Ressourcen befindet sich ein Regler.

Jeder Block dieses Reglers steht für ein Gebäude des jeweiligen Typs. Wenn ein Block hell dargestellt wird, bedeutet das, daß es von der Bevölkerung betrieben wird. Klicken Sie auf die Pfeile an den Enden der Skala, um einer Ressource mehr oder weniger Arbeiter zuzuteilen. Wenn Sie links klicken, setzen Sie 10 Einheiten Arbeitskräfte (ein Block) frei - Sie finden sie unten bei den verfügbaren Arbeitskräften wieder. Klicken Sie auf den rechten Pfeil einer Ressource, um ihr verfügbare Arbeitskräfte zuzuweisen.

Bei den verfügbaren Arbeitskräften unten im Bild befinden sich keine Pfeile. Wenn hier keine hellen Blöcke sind, bedeutet das, daß es keine

Personen ohne Tätigkeit gibt - wenn Blöcke hell dargestellt werden, stehen Ihnen diese Arbeitskräfte zur freien Verfügung. Wenn keine Arbeitskräfte verfügbar sind, müssen Sie sie aus anderen Bereichen abziehen, wenn dies erforderlich ist.

Probieren Sie das aus, indem Sie zwei Arbeiter-Einheiten von den gravitativen Turbinen zu den Intel-Zentren transferieren. Klicken Sie auf den linken Pfeil bei den Turbinen und anschließend auf den rechten bei den Intel-Zentren.

Beachten Sie, daß sich durch das Abziehen von Arbeitskräften auch die gewonnenen Erträge der verschiedenen Bereiche verringern. Wird

eine Zahl rot, so bedeutet dies, daß zuwenig von dieser Ressource produziert wird. Wenn Sie z.B. Arbeitskräfte von den Organik-Fabriken abziehen, senken Sie die Produktion von Nahrungsmitteln. Wenn zuwenig produziert wird, um die Bevölkerung zu ernähren, färbt sich die Ertragszahl rot. Links sehen Sie dies nochmal. Rote Zahlen bedeuten immer einen Mangel. Weisen Sie den Organik-Fabriken unbedingt wieder ihre Arbeiter zu - oder Teile Ihrer Bevölkerung werden verhungern.

Romulus mag gut dastehen, doch in Ihrer Kolonie sieht es da schon anders aus. Sie können die Kolonie dadurch anwählen, daß Sie auf den "Systeme"-Button oben in der System-Ansicht klicken und dann das Melina-System auswählen.

Das Melina-System ist sehr klein. Hier befinden sich zwei Farmen - das war's. Links unten können Sie sehen, daß es hier Platz für insgesamt 165 Bevölkerungseinheiten gibt. Das



bedeutet, daß Melina mindestens 16 Bauwerke benötigt, um die gesamte Bevölkerung zu beschäftigen.

SO WIRD GEBAUT

Bauen Sie Einrichtungen durch Klicks in die Liste dessen, was zur Verfügung steht - diese Liste können Sie mittels der Buttons links aufrufen. Es ist eine gute Idee, mit je zwei Organik-Fabriken und Fabrikatoren zu beginnen. Diese Gebäude erscheinen nun rechts in der Bauliste. In der Reihenfolge ihres Erscheinen werden sie gebaut.

Bei den Dingen, die Sie bauen möchten, erscheint auch eine Zahl, die angibt, wieviele Runden es bis zur Fertigstellung dauert. Der eigentliche Bau erfolgt zwischen zwei Runden - wenn Ihre Befehle verarbeitet werden. Sie beginnen mit der Arbeit indem Sie die Runde beenden (galaktische Karte per Rechtsklick und Anwahl des oberen Bereichs des Menüs, dann auf den Runde-Beenden-Button klicken).

In der Melina-Kolonie gibt es kaum Industrie - daher wird es lang dauern, bis die geordneten Güter fertig sind. Wenn Sie nicht warten wollen, können Sie die Produktion mit dem "Kaufen"-Button über der Bauliste beschleunigen - mehr dazu gibt's in Tutorial #2.



TUTORIAL- SPIELSTAND NR. 2:

Um Tutorial-Spielstand Nr. 2 zu laden, öffnen Sie das Bereichsfenster und wählen Sie seinen unteren Bereich. Klicken Sie nun auf Spielstand laden und danach auf den entsprechenden Spielstand.

Dieser Abschnitt beginnt ebenfalls in der Galaxis-Ansicht. Links oben im Bild können Sie sehen, daß Romulus über 1.198 Credits verfügt. Es ist zudem genug überschüssiges Dilithium vorhanden, um ein Schiff zu bauen.

DIPLOMATIE

Die Pakleds haben Ihnen einen Freundschaftsvertrag angeboten. Um ihn zu lesen und auf ihn Vorschlag zu antworten, benutzen Sie das Bereichsmenü und begeben Sie sich ins Diplomatie-Menü (unten links im Bereichsmenü).

Da Sie gerade einen Vorschlag erhielten, wird automatisch der "Ereignis"-Modus aktiviert, in dem Sie sich die eingegangenen diplomatischen Nachrichten ansehen können. Die Buttons links im Bild werden dazu benutzt, die Modi umzuschalten. "Aktiv" listet Ihnen alle geltenden Vereinbarungen Ihres Imperiums auf, "Anbieten" wird benutzt, um neue Abkommen vorzuschlagen, und die Rassen-Info schließlich versorgt Sie mit Informationen über alle Rassen, denen Sie bisher begegnet sind. Bleiben Sie im "Ereignis"-Modus.



Der Freundschaftsvertrag der Pakleds ist unbegrenzt (wie alle Vereinbarungen mit den "kleinen" Rassen) und erlaubt es Ihnen, Handel mit dem Pakleds zu treiben.

Es gibt drei Dinge, die Sie mit diesem Vorschlag machen können:

1. **Sie können ihn annehmen, indem Sie auf den OK-Button klicken.**
2. **Sie können ihn mit dem entsprechenden Button ablehnen.**
3. **Sie können ihn ignorieren, indem Sie das Menü ganz einfach verlassen.**

Ihre Entscheidung ist endgültig, wenn Sie die Runde beenden. Nehmen Sie den Vorschlag an und rufen Sie dann das Bereichsmenü auf. Kehren Sie zur Hauptansicht zurück. Beenden Sie die Runde, um den Pakleds Ihre Antwort zukommen zu lassen.

DAS ÜBERSICHT-FENSTER

Wenn Sie den Vorschlag angenommen und die Runde beendet haben, erscheint ein Fenster, in dem Ihnen mitgeteilt wird, was sich seit der letzten Runde ereignet hat. Dies ist das Übersicht-Fenster. Dieses Fenster erscheint stets, wenn sich etwas ereignet hat. Sie können es zudem von überall im Spiel aufrufen, indem Sie auf den Übersicht-Button oben links klicken.

Das Übersicht-Fenster hat drei Modi: Ereignisse (hier wird gezeigt, was passiert ist), Beziehungen (zeigt die gültigen Abkommen &



aktuelle Beziehungen) und Systeme (zeigt die wichtigsten Daten Ihrer Systeme). Klicken Sie auf den Schließen-Button, wenn Sie alle gewünschten Informationen haben.

Im Laufe des Spiels werden Sie das Übersicht-Fenster regelmäßig sehen. In ihm werden Sie auf viele verschiedene Ereignisse hingewiesen. Sollte das Fenster während des Tutorials unerwartet erscheinen, schließen Sie es einfach.

EINRICHTEN EINER HANDELSROUTE

Nun, da Sie das Freundschaftsabkommen mit den Pakleds geschlossen haben, können Sie eine neue Handelsroute festlegen. Dies können Sie in der Hauptansicht (der galaktischen Karte) tun.

Klicken Sie das Romulus-System an. Klicken Sie jetzt auf den Wirtschaft-Button unten im Bild. Hierdurch schalten Sie die Karte in den Wirtschaftsmodus. Beachten Sie, daß Ihre Schiffe nicht mehr angezeigt werden - sie sind Teil der Anzeige im militärischen Modus. Ihnen werden nun Systemdaten und Handelsrouten angezeigt.

Im Moment ist Pakled im Bild nicht zu sehen, da der Planet zu weit entfernt ist. Wechseln Sie daher mittels des Karte-Buttons unten rechts von der galaktischen Karte in die große Kartenansicht.

Klicken Sie auf das Icon neben einer nicht zugewiesenen Handelsroute links im Bild und bewegen Sie die Maus dann über den Sektor, in dem die Pakleds leben. Zwischen dem Mauszeiger und Romulus sehen Sie eine rote Linie. Diese färbt sich gelb, wenn Sie den Mauszeiger über Pakled bewegen. Klicken Sie auf diesen Sektor, um die Route einzurichten. Die Linie färbt sich nun grün.



Beenden Sie die Runde mittels des Runde-Beenden-Buttons. Zu Beginn der nächsten Runde werden Sie bemerken, daß Ihr Einkommen stark gestiegen ist - von +99 auf +121 Credits pro Runde. Dies wird links oben im Bild angezeigt. Wieviel Geld Sie mit einer Handelsroute verdienen, wird bei der Routen-Info links (im Wirtschafts-Modus) angezeigt.

Klicken Sie nun auf den Militär-Button unterhalb der galaktischen Karte, und Sie haben wieder die Kontrolle über Ihre Schiffe.

VERÄNDERN DER KARTENANZEIGE

Um die Informationen auszuwählen, die auf der Karte angezeigt werden, klicken Sie auf den Anzeige-Button. Es erscheint ein Menü mit Anzeige-Optionen. Die Daten, die auf der Karte angezeigt werden, sind hell dargestellt, die anderen dunkel.



Klicken Sie z.B. auf den Systemnamen-Button, der im Moment hell dargestellt ist. Der Button wird dadurch dunkel, und die Systemnamen werden auf der galaktischen Karte nicht mehr angezeigt. Klicken Sie erneut, und die Systemnamen erscheinen wieder.

Um das Menü zu schließen, klicken Sie einfach in einen anderen Teil des Bildes. Diese Einstellungen gelten ausschließlich für den gerade gewählten Modus. Wenn Sie z.B. in den Wirtschaftsmodus umschalten, gelten die Einstellungen für den Wirtschaftsmodus. Die Einstellungen für den Wirtschaftsmodus können Sie nun separat



mittels des Anzeige-Menüs einstellen. Für jeden Modus werden diese Vorgaben separat gespeichert.

ANBIETEN VON ABKOMMEN

Sie können weiteren Rassen Freundschaftsverträge anbieten, z.B. den Anticanern in Sektor M4. Um einen Vertrag anzubieten, begeben Sie sich ins Diplomatienmenü und klicken Sie auf den Anbieten-Button, wenn Sie nicht bereits im Anbieten-Modus sind. Eine Maske erscheint, in der Sie die Details des Vertrags festlegen können. Wählen Sie die Anticaner aus der Liste unten im Bild und klicken Sie auf den Freundschaft-Button oben rechts.



Sie können den Ton Ihres Angebots mittels des Ton-Ändern-Buttons ändern. Ihnen wird dann ein neuer Text angezeigt. Suchen Sie sich denjenigen Text aus, der Ihre Haltung am besten wiedergibt.

In diesem Menü finden Sie auch einen Abbruch-Button - für den Fall, daß Sie es sich anders überlegt haben. Um mit dem Angebot nochmal von vorn zu beginnen, klicken Sie einfach erneut auf den Freundschaft-Button.

Wenn Sie einer anderen Rasse einen Vertrag vorschlagen, können Sie den Vorschlag mit einem Geschenk verbinden. Sie können die Höhe dieser Zahlung variieren, indem Sie auf die Pfeile links und rechts von ihm klicken. Die Beträge dieser Geschenke werden von Ihren Diplomaten festgelegt - es sind Summen, von denen sie meinen, daß sie Wirkung zeigen werden. Wenn ein Vertrag geschlossen wird, geht das Geschenk in den Besitz der anderen Rasse über, wenn nicht, bleibt das Geld, wo es ist. Stellen Sie die Zahlung so hoch wie möglich ein und klicken Sie auf den Senden-Button. Kehren Sie nun zur galaktischen Karte zurück und beenden Sie die Runde, um den Vorschlag zu unterbreiten.

Ihr Angebot ist übermittelt worden, und die Anticaner bereiten ihre Antwort vor. Um zu sehen, wie sie reagieren, müssen Sie erneut die Runde beenden. Nun erscheint das Übersicht-Fenster, und Sie sehen, was die Anticaner meinen.

Wenn Sie den Vorschlag annehmen, können Sie eine weitere Handelsroute einrichten. Wenn Sie ablehnen, haben Sie immerhin noch das Geld.

ERWEITERN DER REICHWEITE IHRER SCHIFFE

Sie werden bemerkt haben, daß Ihre Schiffe nicht weiter als im vorigen Spielstand fliegen können, weil Ihre einzige Quelle für Treibstoff die Schiffswerft auf Romulus, und die Reichweite der Schiffe somit begrenzt ist. Eine weitere Werft oder ein Außenposten wären weitere Möglichkeiten zur Betankung und erhöhen somit die Reichweite all Ihrer Schiffe.

BAUEN EINER WERFT

Die schnellste Möglichkeit, die Reichweite Ihrer Schiffe zu erhöhen, besteht darin, eine weitere Werft zu bauen. Das ist im Melina-System möglich. Wählen Sie es an und begeben Sie sich in die Sonnensystem-Ansicht (im Bereichsmenü rechts oben). Wählen Sie nun links im Bild die Bauliste an. Wählen Sie nun die Werft an und übertragen Sie sie so in die Bauliste.

Da das Melina-System noch ganz am Anfang steht, wird der Bau sehr lange dauern. Da Sie aber über reichlich Geld verfügen, können Sie den Bau innerhalb einer einzigen Runde abschließen, indem Sie die Werft einfach kaufen. Das tun Sie, indem Sie rechts im Bild auf den Kaufen-Button klicken.

Der Kaufen-Dialog erscheint nun und bittet Sie, die Anweisung zu bestätigen. Klicken Sie auch hier auf den Kaufen-Button. Das nötige Geld wird reserviert, und die Werft wird nach Beendigung der Runde gebaut. Beenden Sie nun die Runde.



VERWALTEN VON EINRICHTUNGEN

Beachten Sie, daß die roten, gelben und grünen Rahmen (Reichweite Ihrer Schiffe) nun weiter geworden sind. Hieran erkennen Sie, daß die Werft auf Melina aktiv ist. Kehren Sie zur Sonnensystemansicht zurück und sehen Sie sich das Melina-System an. Wenn ein anderes System angezeigt wird, benutzen Sie den Systeme-Button oben im Bild, um Melina auszuwählen.

Die Werft ist als besondere Einrichtung kategorisiert und wird daher nicht in der Produktionsanzeige aufgeführt. Klicken Sie auf den Bauwerke-Button, um sich eine vollständige Liste sämtliche Bauwerke eines Systems anzeigen zu lassen. Melina verfügt über Windräder, die genug Energie liefern, um die Schiffswerft zu betreiben - daher ist sie auch aktiv.



Klicken Sie nun auf den Energie-Button links im Bild, um Zuteilungen der verfügbaren Energie vorzunehmen. Die Werft wird bei den Verteidigungseinrichtungen angezeigt. Die Zahl unter ihrem Icon gibt an, wieviele Energieeinheiten für den Betrieb der Werft verfügbar sein müssen. Ihre Farbe (weiß) bedeutet, daß sie in Betrieb ist.

Die Werft benötigt eine Menge Energie, und es wird lange dauern, bis Schiffe auf Melina fertig werden. Klicken Sie das Icon an, um die Werft stillzulegen. Ein Dialog mit einer Warnung erscheint.

Wenn Sie Nein anklicken, bleibt die Werft in Betrieb, und die Reichweite Ihrer Schiffe bleibt unverändert. Klicken Sie Ja an. Kehren Sie nun mit Hilfe des Bereichsfensters zur galaktischen Karte zurück und beenden Sie die Runde.

Beachten Sie, daß die Reichweite Ihrer Schiffe nun wieder auf ihrem früheren Stand ist. Werften erhöhen die Reichweite von Schiffen nur, wenn sie in Betrieb sind.

BAU EINES AUSSENPOSTENS

Um einen Außenposten zu bauen, schicken Sie Ihren Truppentransporter (ist in einer Umlaufbahn um Romulus) zum Melina-System (Sektor M5). Wie Sie Ihre Schiffe bewegen, können Sie in Tutorial 1 nachlesen.



Wenn er dort angekommen ist (nach 2 Runden), wählen Sie ihn an. Klicken Sie nun auf den "Befehle"-Button und klicken Sie dann auf "Außenposten bauen". Ihr Außenposten wird in etwa 4 Runden fertig sein. Beenden Sie also vier Runden, und es ist soweit.

Während dieser Runden kann viel geschehen. Ignorieren Sie das im Moment. Der letzte Schritt des Baus besteht darin, daß die Komponenten und Mannschaft des Transporters auf den Außenposten übergehen.



Sobald der Außenposten fertiggestellt ist, werden Sie feststellen, daß die Reichweite Ihrer Schiffe rund um das Melina-System bedeutend höher geworden ist. Das ist das Verdienst des Außenpostens.

Hinweis: Später im Spiel, wenn Ihre Technologien weiter entwickelt sind, können Sie den Außenposten auf dieselbe Weise zu einer Sternbasis ausbauen. Hierzu ist ein weiterer Truppentransporter erforderlich.

AUSBAU IHRER EINRICHTUNGEN

Kehren Sie nun zur Sonnensystem-Ansicht zurück, um das Melina-System unter die Lupe zu nehmen. Klicken Sie auf den Produktion-Button links im Bild.

Auf Melina befinden sich derzeit 4 Organikfabriken vom Typ I. Wenn Sie sie auf Typ II ausbauen, erhöht sich ihre Produktion um 5 Nahrungseinheiten pro Fabrik. Dies können Sie in der Bauliste durch Anklicken des Upgrades auf Typ II-Organikfabriken erreichen.

Der Ausbau nimmt viel Zeit in Anspruch, da Melina nur wenig Industrie hat. Selbstverständlich können Sie diese Zeit durch einen Kauf verkürzen. Dies funktioniert genauso wie bei der Werft (siehe oben). Tun Sie es. Kehren Sie zur galaktischen Karte zurück und beenden Sie die Runde. Weiter geht's in der Sonnensystem-Ansicht von Melina, wo Sie auf den Produktion-Button klicken. Der Ausbau der Fabriken ist erfolgt, und die Produktion ist entsprechend höher.



DEMONTAGE IHRER GEBÄUDE

Da die Windräder auf Melina genug Kraft für die Werft liefern und es keine anderen Einrichtungen auf Melina gibt, die Energie verbrauchen, wäre es nicht unsinnig, die gravitische Turbine in diesem System zu demontieren.

Klicken Sie das Icon der Turbine an, um sie zu demontieren. Bevor dies endgültig geschieht, werden Sie gebeten, es noch einmal zu bestätigen. Setzen Sie nun den Abbau in Gang, und Sie erhalten zu Beginn der nächsten Runde einen kleinen monetären Bonus, der die weiterverwertbaren Teile der Turbine darstellt. Klicken Sie im Bestätigungsdialog auf Nein, und die Turbine bleibt bestehen. Klicken Sie auf Nein.

[illegible]

TUTORIAL- SPIELSTAND NR. 3:

Um Tutorial-Spielstand Nr. 3 zu laden, öffnen Sie das Bereichsfenster und wählen Sie seinen unteren Bereich. Klicken Sie nun auf Spielstand laden und danach auf den entsprechenden Spielstand.

Links oben im Bild können Sie sehen, daß Romulus über 1.602 Credits verfügt und genügend Dilithium da ist, um ein Schiff zu bauen.

DIPLOMATISCHE FORDERUNGEN



Die Cardassianer fordern etwas von Ihnen. Genauer hierzu können Sie im Diplomatie-Bereich erfahren (Bereichsmenü links unten). Die Cardassianer fordern die Abtretung aller umstrittenen Sektoren. Auf der Karte können Sie sehen, daß sich die beiden umstrittenen Sektoren zwischen Cardassia und Romulus nahe Bizar befinden - Sektoren n6 und o5 nahe Bizar. Wenn Sie auf diese Forderung eingehen, übergeben Sie die beiden Sektoren an die Cardassianer. Wenn Sie ablehnen, sind die Cardassianer darüber nicht glücklich, doch die Sektoren bleiben umstritten. Möglicherweise hat

das Konsequenzen. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Forderung zu akzeptieren.

Der Freundschaftsvertrag zwischen Romulus und Cardassia (den "Aktiv"-Button im Diplomatiemenü anwählen, um ihn zu begutachten - die Cardassianer sind automatisch gewählt, da sie dies im Ereignis-Modus bereits waren) bedeutet, daß romulanische Schiffe den cardassianischen Raum nicht durchqueren dürfen, ebenso wie cardassianische Schiffe nichts in romulanischem Gebiet zu suchen haben. Kein Imperium darf die strittigen Sektoren durchqueren.

Wenn Sie kein Abkommen mit den Cardassianern hätten, würden sie in dieser Liste nicht auftauchen.

Kehren Sie mit Hilfe des Bereichsmenüs zur galaktischen Karte zurück und beenden Sie die Runde. Ihre Antwort geht an die Cardassianer. Die beiden gestreiften Sektoren werden lila eingefärbt, was ihren neuen Status als cardassianisches Gebiet darstellt.

FLOTTENAUFSTELLUNGEN

Jetzt wäre es an der Zeit, über Romulus einen Außenposten zur Verteidigung zu errichten. Der Bau eines Außenpostens ist in Teil 2 des Tutorials beschrieben. Dieses Mal werden Sie allerdings 3 Truppentransporter zu einer Einheit zusammenfassen - dadurch wird der Bau erheblich beschleunigt.

Wählen Sie hierzu einen der Truppentransporter links im Bild an. Klicken Sie nun auf den Formation-Button links unten im Bild, um



das entsprechende Menü aufzurufen. Zwei der Truppentransporter werden nun oben rechts angezeigt. Der bereits gewählte Transport erscheint unten im Info-Abschnitt.

Klicken Sie auf die beiden Transporter. Dadurch erscheinen Sie unten neben dem ersten. Wenn alle drei Schiffe unten sind, klicken Sie auf den Fertig-Button und kehren Sie zur galaktischen Karte zurück. Im Einheiten-Abschnitt sehen Sie nun ein einziges Icon, das für die drei Schiffe steht. Klicken Sie dieses Icon an, um der neuen Einheit Anweisungen zu geben.

SCHIFFSBAU

Um mehr Schiffe auf Romulus zu bauen, rufen Sie zuerst die Sonnensystem-Ansicht von Romulus auf. Sollte ein anderes System angezeigt werden, wählen Sie Romulus mit Hilfe des Systeme-Buttons oben im Bild. Klicken Sie nun auf den Schiffsbau-Button. Hier wird angezeigt, welche Arten von Schiffen Sie derzeit bauen lassen können. Wenn Sie den Mauszeiger über die einzelnen Schiffstypen bewegen, werden ihre Daten angezeigt.

Klicken Sie den Kreuzer an, um ihn zu bauen. Er ist das schwerste Kriegsschiff, das Ihnen derzeit zur Verfügung steht. Es dauert mehrere Runden, bis eines fertiggestellt ist. Wenn Sie es sich nicht leisten können, jetzt eines zu kaufen, lassen Sie es einfach in der Bauliste. Sie können es immer noch restfinanzieren, wenn ein Teil der Arbeiten abgeschlossen ist.



DIPLOMATIE MIT ANDEREN IMPERIEN

Wenn Sie beabsichtigen, gegen die Cardassianer in den Krieg zu ziehen, wäre es ratsam, vorher den Frieden mit den Klingonen zu sichern. Benutzen Sie daher das Diplomatiemenü, um den Klingonen einen Friedensvertrag



zu unterbreiten und einen Nichtangriffspakt vorzuschlagen. Sie können den Vertrag über 25, 50 oder 100 Runden anbieten oder die Dauer überhaupt nicht begrenzen. Da Sie derzeit keinen Vertrag mit den Klingonen haben, beginnen Sie die Beziehungen großzügig und auf kurze Frist angelegt - lassen Sie die Dauer bei 25 Runden und überreichen Sie ihnen ein Geschenk.

Wenn Sie soweit sind, klicken Sie auf den Senden-Button. Kehren Sie zur galaktischen Karte zurück und beenden Sie die laufende Runde. Dadurch schicken Sie den Klingonen Ihren Vorschlag. Beenden Sie nun auch die neu angebrochene Runde, um zu sehen, wie die Klingonen reagieren.

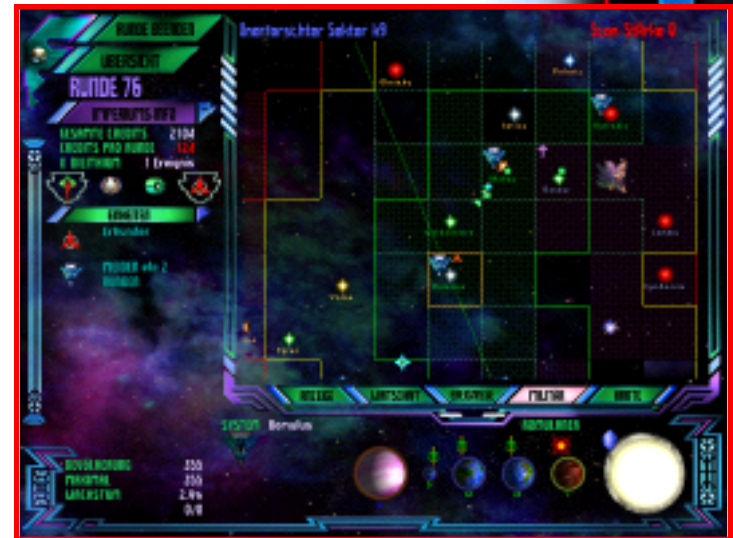
TUTORIAL- SPIELSTAND NR. 4:

Um Tutorial-Spielstand Nr. 4 zu laden, öffnen Sie das Bereichsfenster und wählen Sie seinen unteren Bereich. Klicken Sie nun auf Spielstand laden und danach auf den entsprechenden Spielstand.

Links oben im Bild können Sie sehen, daß Romulus über 2.104 Credits und kein überschüssiges Dilithium verfügt. Das Einkommen pro Runde ist negativ und wird daher rot dargestellt - das wird unter "Unterhaltskosten" weiter unten erklärt.

Romulus hat kein überschüssiges Dilithium, weil bereits Schiffe gebaut werden - es gibt genug für die eine Werft, mehr nicht.

Auf der galaktischen Karte können Sie sehen, daß zwei Truppentransporter, vier Zerstörer und zwei Kreuzer im Harrakis-System befindlich und auf dem Weg nach Benzar sind. Im Benzar-System befindet sich zudem eine kleine Flotte cardassianischer Zerstörer.



KRIEG ERKLÄREN

Die Cardassianer haben ihren Freundschaftsvertrag gebrochen, doch ein Krieg ist noch nicht erklärt worden. Ihre Schiffe stehen kurz davor, in den cardassianischen Raum einzudringen, um Benzar von der cardassia-



nischen Unterdrückung zu befreien. Um den Krieg zu erklären, begeben Sie sich ins Diplomatiemenü, wählen Sie die Anbieten-Option, wählen Sie die Cardassianer an und klicken Sie auf "Krieg erklären" oben im Bild. Klicken Sie nun noch auf den Senden-Button, um die Erklärung abzuschicken. Der Kriegszustand gilt ab der nächsten Runde, und dann können Sie mit Ihrer Invasion beginnen.

Es gibt cardassianische Schiffe über Benzar, so daß es zu einem Kampf kommen wird, wenn Sie das System einnehmen möchten.

Die Begegnungs-Dialogbox informiert Sie, daß Sie den schnellen Angriffs-Schiffen der Cardassianer mit zwei Kommandoschiffen (den Kreuzern), sechs schnellen Angriffs-Schiffen (den Zerstörern) und zwei Nicht-Kampfschiffen (den Truppentransportern)

gegenüberstehen. Klicken Sie auf den Kampf-Button, um ein taktisches Gefecht zu beginnen.

Wenn Sie die Zerstörer, die Kreuzer und auch die Truppentransporter von Melina herbringen, verfügen Sie über eine Flotte, die alle Verteidiger besiegen kann. Die Kämpfe werden nach Beendigung der Runde als taktische Gefechte durchgeführt.

TAKTISCHE GEFECHTE

Taktische Gefechte sind in einzelne Runden eingeteilt, von denen jede etwa 15 Sekunden lang ist. Vor diesen einzelnen Gefechtsrunden können Sie Ihren Schiffen Befehle erteilen, Ziele wählen und die bisherigen Kampfunden erneut ansehen.



Im Bild sehen Sie drei gelbe Schiffe (die Cardassianer) und zehn grüne Schiffe (Ihre). Sie können diese Ansicht mit Hilfe der Tasten "I" und "O" heran- und wegzoomen. Ihre Schiffe sind in die bereits erwähnten drei Gruppen eingeteilt: Nicht-Kampf, Schneller Angriff und Kommando.

Sie können Daten der einzelnen Schiffe abrufen, indem Sie den Mauszeiger auf sie stellen.

Klicken Sie eines Ihrer Nicht-Kampfschiffe an (z.B. die RNS Transport B), und eine Liste mit möglichen Befehlen für alle Nicht-Kampfschiffe erscheint. Beachten Sie, daß die meisten dieser Befehle für die gesamte "Gruppe" gelten, also für alle Nicht-Kampfschiffe und nicht nur für dasjenige, das Sie angeklickt haben. Legen Sie fest, daß sich die gesamte Gruppe zurückziehen soll. Sie werden dann den Kampfbereich verlassen, aber im Sektor bleiben. Sie werden den Sektor nur verlassen, wenn Sie den Kampf nicht gewinnen.

Klicken Sie nun eines Ihrer schnellen Angriffs-Schiffe (z.B. die RNS Beelte A) an. Ein ähnliches Menü - jedoch mit mehr Optionen - erscheint. Diese Schiffe haben Waffen und können daher auch angreifen. Wählen Sie den obersten Angriff und befehlen Sie Ihren Schiffen so, die Gegner aus der Nähe anzugreifen. Der Mauszeiger verwandelt sich jetzt in ein Zielkreuz. Klicken Sie eines der cardassianischen Schiffe an, um seine Gruppe als Ziel zu markieren. Der Mauszeiger wird wieder normal, und Sie hören eine kurze Bestätigung Ihres Befehls - wenn Sie nichts hören, ihr Ihr Befehl nicht angekommen. Wiederholen Sie in diesem Fall die Prozedur.

Klicken Sie nun noch auf eines Ihrer Kommandoschiffe - z.B. die RNS Osprey A. Das Menü, das hier erscheint, ist das längste von allen - Kreuzer haben fortschrittliche Waffen, die auch auf größere Reichweiten eingesetzt werden können. Wählen Sie einen Angriff aus weiterer Entfernung. Nun müssen Sie wieder ein Ziel wählen. Klicken Sie eines der cardassianischen Schiffe an, um seine Gruppe als Ziel zu markieren. Der Mauszeiger wird



wieder normal, und Sie hören eine kurze Bestätigung Ihres Befehls - wenn Sie nichts hören, Ihr Befehl nicht angekommen. Wiederholen Sie in diesem Fall die Prozedur.

Ihre Schiffe haben nun ihre Befehle. Beenden Sie die Runde, um das Ergebnis zu sehen.

In der ersten Runde werden ganz sicher Schiffe beider Seiten beschädigt - möglicherweise sogar zerstört. Die Schlacht wird vermutlich aber noch nicht vorbei sein. Ihre bereits gegebenen Befehle haben sich bewährt - beenden Sie einfach die Runde, um sie bestehen zu lassen. Ihre Schiffe sind zahlenmäßig so überlegen, daß der Sieg feststeht. Klicken Sie solange auf den Runde beenden-Button, bis auch das letzte cardassianische Schiff vernichtet wurde. Ist das der Fall, wird der Runde beenden-Button durch den Beenden-Button ersetzt. Klicken Sie ihn an, um mit dem Spiel fortzufahren.

SYSTEME ANGREIFEN



Ihre Schiffe befinden sich nach ihren Sieg über die Cardassianer im Benzar-System. Benzar ist ein kleines System, das von den Cardassianern unterjocht worden ist. Um die Benziten zu befreien, müssen Sie Ihren Schiffen befehlen, Benzar anzugreifen.

Wählen Sie einen der im Benzar-System befindlichen Truppentransporter an, klicken Sie unten im Bild auf den Befehle-Button und wählen Sie die System angreifen-Option. Sie haben nun die Wahl, die Benziten zu befreien oder sie selbst zu unterjochen.

Wenn Sie "Ja" wählen, werden sie von den Cardassianern befreit und Ihren diplomatischen Vorschlägen gegenüber aufgeschlossen sein. Wenn Sie sie unterjochen, werden sie unter Ihrer Kontrolle sein, aber ihre Moral wird dementsprechend sinken. Geben Sie dem anderen Truppentransporter denselben Befehl.

Links unten im Bild sehen Sie Informationen über das Benzar-System, unter anderem die aktuelle und maximale Bevölkerungszahl, die Wachstumsrate und die Anzahl der Orbitalgeschütze zur Verteidigung des Planeten. “?/1” bedeutet, daß Sie nicht wissen, wieviele der Orbitalgeschütze mit Energie versorgt werden, daß Sie aber wissen, daß mindestens eines da ist. Nur für den Fall, daß das Geschütz aktiv ist, sollten Sie der restlichen Flotte auch anweisen, das System anzugreifen. Diesmal werden Sie nicht gefragt, welche Absichten Sie verfolgen, da Ihre Zerstörer über keine Bodentruppen verfügen.

Wenn all Schiffe ihre Befehle haben, beenden Sie die Runde und warten Sie das Ergebnis der Kämpfe ab. Mit etwas Glück wird zu Beginn der nächsten Runde die Befreiung von Benzar gefeiert!

UNTERHALTSKOSTEN

Links oben in der galaktischen Karte sehen Sie Guthaben und Einkommen Ihres Imperiums. Derzeit ist Ihre Flotte so groß, daß zur Deckung ihrer Kosten Steuergelder nötig sind. Sie verlieren hierdurch jede Runde Geld.

Die Kosten für den Unterhalt Ihrer Schiffe werden gewöhnlich durch Ihre Wirtschaft ausgeglichen und treten nicht in Erscheinung. Wenn Sie aber beschließen, eine große Flotte zu bauen, müssen Sie die zusätzlichen Kosten aus der Schatzkammer decken. In den meisten Imperien ist die Grenze des “kostenlosen” Unterhalts gleich der Gesamtbevölkerung des Imperiums.

Je mehr Schiffe Sie bauen und unterhalten, desto weniger Geld steht Ihnen für anderes zur Verfügung. Wenn Sie ein Schiff verlieren, sinken gleichzeitig Ihre Kosten. Sie können solange Schiffe bauen, bis Sie kein Geld mehr haben, um sie zu unterhalten und Ihr Imperium so in den Ruin stürzen.



Um zu sehen, was Ihre Schiffe kosten, rufen Sie die Sonnensystem-Ansicht von Romulus auf. Klicken Sie auf den Schiffsbau-Button. Wenn Sie die einzelnen Schiffe anwählen, werden ihre Unterhaltskosten bei den anderen statistischen Daten angezeigt.

FORSCHUNG

Das romulanische Imperium erforscht eifrig neue Technologien. Um den Fortschritt hierbei begutachten zu können, rufen Sie das Forschungsmenü auf (Bereichsmenü oben links). Sie haben in allen sechs Bereichen Fortschritte gemacht - doch die Tech-Stufe ist noch überall bei 3, wo das Spiel auch begonnen hat. Sie können die Forschungen vorantreiben, indem Sie Ihre Ressourcen umverteilen - doch welche Forschungsfelder sind die wichtigen?

Um das herauszufinden, rufen Sie die Objektdatenbank auf. Hier können Sie die im Spiel verfügbaren Einrichtungen und ihre jeweiligen Voraussetzungen sehen. Alle Einrichtungen sind in sechs Kategorien eingeteilt: Forschung, Entwicklung, Nahrung, Energie, Verteidigung und Schiffe. Mit Hilfe dieser Buttons können Sie beinahe alles abrufen, was sich in Birth of the Federation befindet.

Unter "Forschung" finden Sie so z.B. die romulanische Akademie für Astrophysik, die Sie erbauen können, sobald Sie Stufe 4 in der Energiewissenschaft erreicht haben - das ist erfreulicherweise nur eine Stufe über Ihrem gegenwärtigen Wissensstand. Die Akademie beschleunigt die Energieforschung erheblich.

Wenn Sie es für wichtig halten, können Sie die Fähigkeiten zum Bau der Akademie schneller entwickeln, indem Sie mehr Ihrer Forschungsressourcen der Energieforschung widmen. Dies tun Sie, indem Sie auf den "Forschung"-Button klicken und die Ressourcen mit Hilfe der Regler entsprechend verteilen. Sie können diese Zuweisungen völlig frei und jederzeit ändern. Für die Forschungen,



die letztendlich erfolgen, sind die Einstellung am Ende jeder Runde ausschlaggebend. Die Summe aller Zuteilungen ergibt immer 100% Ihrer Ressourcen.

Probieren Sie dies aus, indem Sie 50% Ihrer Ressourcen der Energieforschung zuweisen. Klicken Sie hierzu zuerst in die Mitte des Zuweisungsreglers für die Energieforschung. Genau 50% lassen sich so meist nicht einstellen. Nehmen Sie die nötige Feineinstellung mit den Regelbuttons links und rechts der Skala vor.

Beachten Sie, daß sich neben jedem Regler ein "Schloß" befindet, das sich durch Anklicken öffnen und schließen läßt. Mit seiner Hilfe können Sie die Zuweisung für einen bestimmten Bereich festsetzen - seine Einstellung wird dann nicht beeinflußt. Wenn das Schloß offen ist, verändert sich dieser Wert, wenn Sie in einem anderen Bereich Einstellungen vornehmen.



Fixieren Sie zur Übung die Einstellung für die Energieforschung. Stellen Sie die Waffenforschung nun auf 18% ein. Alle Zuteilungen außer der für die Energieforschung werden sich verändern, da dieser festgesetzt ist.

DER GEHEIMDIENST

Jetzt ist der Augenblick gekommen, sich um den Geheimdienst zu kümmern. Benutzen Sie das Bereichsmenü (rechte Maustaste), um das Geheimdienstmenü aufzurufen. Wie Sie hier sehen können, sind 80% Ihrer Ressourcen der inneren Sicherheit gewidmet. Jeweils 5% entfallen auf Spionage und Sabotage der Cardassianer sowie der Klingonen.

Jeder Regler in diesem Menü steht für Aktivitäten Ihres Geheimdienstes - bis zu neun Regler stehen zu Ihrer Verfügung (zwei für jedes Imperium sowie einer für die innere Sicherheit). Diese Regler funktionieren so wie die im Forschungsbereich. Klicken Sie direkt in die Skala, um einen groben Wert schnell zuzuweisen und



nehmen Sie die Feineinstellung mittels der Pfeile links und rechts vor. Auch hier verfügen die Regler über Schösser, um bestimmte Werte zu fixieren.

Beachten Sie, daß der Regler für die Innere Sicherheit über kein Schloß verfügt. Dieser Wert wird stets als festgesetzt angesehen - auch wenn andere Werte verändert werden. Sie können ihn verändern, indem Sie direkt in seine Skala klicken oder die Pfeile links und rechts von ihm benutzen.

Stellen Sie zur Übung die Innere Sicherheit auf 70% und widmen Sie die anderen 30% den Cardassianern. Hierfür müssen Sie zuerst die Innere Sicherheit auf 70% reduzieren. Wenn das erledigt ist, stellen Sie einen der cardassianischen Regler auf 30% ein. Schließen Sie zur Sicherheit die Schösser bei den Reglern für die Klingonen, damit diese nichts abbekommen.

Benutzen Sie jetzt die Regler, um die beiden Werte auszugleichen.

Wenn beide Werte bei 15% sind, geht ein gut ausbalancierter Geheimdienst gegen die Cardassianer vor.

Über den Reglern für die Cardassianer befinden sich vier Buttons: Allgemein, Wirtschaft, Wissenschaft und Militär. Mit diesen Buttons können Sie spezielle Ziele für die Aktivitäten Ihrer Agenten bei den Cardassianern festlegen - identische Buttons finden sich bei allen vier rivalisierenden Imperien. Da Sie Krieg gegen die Cardassianer führen, werden Sie wohl hauptsächlich an ihrem Militär interessiert sein. Klicken Sie diesen Button an, um Ihre Agenten entsprechend zu instruieren. In Zeiten des Frieden können Sie sich den anderen Bereichen oder der allgemeinen Arbeit in allen Bereichen widmen.

DAS ENDE

Somit haben Sie alle Tutorial-Spielstände von Star Trek: Birth of the Federation abgeschlossen. In ihnen haben Sie die wichtigsten Aspekte des Spiels kennengelernt.

Mit all diesem Wissen sind Sie bereit, in Galaxien vorzudringen, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat ... Viel Spaß beim Spielen!

