

Truppen und Gebäude in Unigen

Inhaltsverzeichnis

<i>Truppen und Gebäude in Unigen</i>	<i>1</i>
<i>Inhaltsverzeichnis</i>	<i>2</i>
<i>Abbildungsverzeichnis</i>	<i>3</i>
1. Energierasse	4
1.1. Gebäude	4
1.1.1. Basen.....	4
1.1.2. Technologien	4
1.1.3. Rohstoffgebäude	5
1.1.4. Lager	6
1.1.5. Passive Kommunikation	6
1.1.6. Aktive Kommunikation	6
1.1.7. Verteidigungsschilde.....	7
1.1.8. Schutzpanzerung	7
1.1.9. Transporter.....	8
1.1.10. Feuerwaffe	8
1.1.11. Spionagesonde	9
1.1.12. Plünderer.....	9
1.1.13. Zielradar.....	9
1.2. To do für die Energierasse:	10
1.3. Zeichnungen der Abhängigkeiten der Gebäude von Technologien etc.	10
1.3.1. Energiegewinnung aus Sonnenenergie	11
2. Menschen	12
1.4. Gebäudebau	12
1.4.1. Forschung/ Basen.....	12
1.4.2. Technologien	13
1.4.3. Rohstoffgewinnung.....	14
1.4.4. Lager	15
1.4.5. Kommunikation	16
1.4.6. Verteidigungsschilde.....	16
1.4.7. Schutzpanzerung	16

1.4.8.	Transport.....	16
1.4.9.	Feuerwaffe	16
1.4.10.	Spionagesonde	17
1.5.	Bildliche Darstellung	18
1.5.1.	Rohstoffgewinnung.....	18

Abbildungsverzeichnis

<i>Abbildung 1-1: Energiegewinnung aus Sonnenenergie.....</i>	<i>10</i>
<i>Abbildung 2-1, Desintegrator.....</i>	<i>18</i>
<i>Abbildung 2-2, Wassergewinnung-Menschen.....</i>	<i>18</i>
<i>Abbildung 2-3, Energiegewinnung aus Sonnenstrahlung.....</i>	<i>18</i>
<i>Abbildung 2-4, AteroidenDingsda.....</i>	<i>18</i>

1. Energierasse

1.1. Gebäude

1.1.1. Basen

<i>Gebäudename</i>	<i>Bauzeit</i>	<i>Upgrade von</i>	<i>Zum Bau nötige Rohstoffe</i>	<i>Hitpoints</i>	<i>Beschreibung</i>	<i>Größe</i>	<i>Einfluß auf Rohstoffe</i>	<i>Einfluß auf Planeten</i>
Sonneneinstrahlung	1		10 Energie	NULL	Voraussetzung für Solarzellen	0-0-0		
Quarzsandherstellung	3		100 Glas 100 Metall 200 Energie					
Metallschmelzpunkte	2		100 Energie 200 Metall	NULL	Voraussetzung für Legierungen			

1.1.2. Technologien

<i>Gebäudename</i>	<i>Bauzeit</i>	<i>Upgrade von</i>	<i>Voraussetzungs. geb.</i>	<i>Zum Bau nötige Rohstoffe</i>	<i>Hitpoints</i>	<i>Beschreibung</i>	<i>Größe</i>	<i>Einfluß auf Rohstoffe</i>	<i>Einfluß auf Planeten</i>
photovoltaischer Effekt	3		Sonneneinstrahlung	200 Energie	NULL	Voraussetzung für die Verbesserung des Sonnensegels	0-0-0		
Kristalline Zellen	7		Quarzsandherstellung	1000 Energie 100 Glas	NULL		0-0-0		
Schmelzmetallurgie	2		Metallschmelzpunkte	500 Energie 100 Metall	NULL	Voraussetzung für Schmelze	0-0-0		
Legierungstechnik	3		Metallschmelzpunkte	100 Energie 500 Metall	NULL	Voraussetzung für Hütte	0-0-0		

1.1.3. Rohstoffgebäude

Voraussetzung: Kein Energiewesen kann Wasser produzieren.

Gebäudename	Bauzeit	Upgrade von	Zum Bau nötige Rohstoffe	Voraussetzungsgeb. (kein Upgrade dav)	Hitp oints	Beschreibung	Größe	Einfluß auf Rohstoffe	Einfluß auf Planeten
Sonnensegel	1		30 Metall 100 Glas 10 Energie 2 Energiewesen	----	3		2-2-0	+100 Energie +3 Energiewesen	Nix
Sonnensegel 2	3	Sonnensegel	100 Metall 200 Glas 20 Energie 1 Energiewesen	photovoltaischer Effekt	10		2-2-0	+500 Energie + 30 Energiewesen	Nix
Sonnensegel 3	10	Sonnensegel 2	500 Metall 200 Glas 10 Energie	kristalline Zellen	20		2-2-0	+1000 Energie +30 Energiewesen	Nix
Mine	1		1 Energiewesen	----	3		1-1-0	+50 Metall	Nix
Schmelze	5	Mine	1 Energiewesen	Schmelzmetallurgie	5	Kann nur gebaut werden, wenn Schmelze steht, wird quasi neben die Schmelze gestellt.	1-2-0	+80 Metall	Nix
Hütte	10	Schmelze	1 Energiewesen	Legierungstechnik	7	Siehe oben	2-2-0	+150 Metall	Nix
Glasschmelze	1		1 Energiewesen 10 Metall		2		2-2-0	+100 Glas -10 Energie	
Glasbläserei	2	Glasschmelze	20 Metall 30 Energie		4		2-2-0	-20 Energie +200 Glas	

Vorgehensweise beim Upgraden:

- checke die Größe des zu bauenden Gebäudes
- lösche das Gebäude, was vorher an jener Stelle stand (ist solange daran gebaut wird nicht mehr funktionsfähig)
- füge das neue Gebäude ein.

1.1.4. Lager

<i>Gebäudename</i>	<i>Bauzeit</i>	<i>Upgrade von</i>	<i>Zum Bau nötige Rohstoffe</i>	<i>Hitpoints</i>	<i>Beschreibung</i>	<i>Größe</i>	<i>Einfluß auf Rohstoffe</i>	<i>Einfluß auf Planeten</i>
Kleines Lagerhaus	1		1 Metall 1 Glas 1 Energiewesen	3		1-1-0	+100 extend auf alle	
Mittleres Lagerhaus								
Großes Lagerhaus								

1.1.5. Passive Kommunikation

<i>Gebäudename</i>	<i>Bauzeit</i>	<i>Upgrade von</i>	<i>Zum Bau nötige Rohstoffe</i>	<i>Hitpoints</i>	<i>Beschreibung</i>	<i>Größe</i>	<i>Einfluß auf Rohstoffe</i>	<i>Einfluß auf Planeten</i>
Empfangsstation	2		10 Metall 100 Energie	30		1-1-0		+2 known region
Gepanzerte Empfangsstation	3		100 Metall 1000 Energie	100	Gepanzerte Empfangsstation, die die Kommunikation auch im Krieg sicherstellt	1-1-0		+3 known region

1.1.6. Aktive Kommunikation

<i>Gebäudename</i>	<i>Bauzeit</i>	<i>Upgrade von</i>	<i>Zum Bau nötige Rohstoffe</i>	<i>Hitpoints</i>	<i>Beschreibung</i>	<i>Größe</i>	<i>Einfluß auf Rohstoffe</i>	<i>Einfluß auf Planeten</i>
Sendestation	14		100 Energie 3 Energiewesen	20	Kann nach 14 Tagen Spielzeit allerfrühestens eingesetzt werden.	2-2-0		+5 reachable region

1.1.7. Verteidigungsschilde

Gebäudename	Bauzeit	Upgrade von	Zum Bau nötige Rohstoffe	agility	capacity	impacts	strength	resistance	weight	Hitpoints	Beschreibung	Größe	Einfluß auf Rohstoffe	Einfluß auf Planeten
Energieschild erster Klasse	2		1000 Energie 1 Energiewesen		0	0	0	0	20	50	Wird an einen Attachpoint geheftet und wirkt von da aus – Trefferberücksichtigung mal sehen	10-10-0		
Enerigeschild Klasse 2	10		2000 Energie 1 Energiewesen						25	100		10-10-0		

1.1.8. Schutzpanzerung

Gebäude-name	Bauzeit	Upgrade von	Zum Bau nötige Rohstoffe	agility	capacity	impacts	strength	reach	speed	initiative	weight	Hitpoints	Beschreibung	Größe	Einfluß auf Rohstoffe	Einfluß auf Planeten
Panzerung 1	3		100 Metall 1 Energiewesen								10	200		10-10-0		
Chelise	10		200 Metall 1 Energiewesen								20	300		10-10-0		
Hedgehog	15		400 Metall 1 Energiewesen								30	400		10-10-0		

1.1.9. Transporter

Gebäude- name	Bauzeit	Upgrade von	Zum Bau nötige Rohstoffe	ag ilit y	cap acit y	im pa ct	str ik es	rea ch	spe ed	init itiv e	weig ht	Hitpoints	Beschreibung	Größe	Einfluß auf Rohstof fe	Einfluß auf Planeten
Spinne	1		1 Energiewesen 100 Energie 10 Metall		100	10	0	100	10		50	10			2-1-0	
Selkie	3		3 Energiewesen 200 Energie		500	20	0	300	5		100	15			5-2-0	
Melusine	10		5 Energiewesen 200 Energie		250	20	0	300	15		250	50	Eher als Angriffsschiff einzusetzen rel. viele Hitpoints	5-2-0		
Meldir	15		5 Energiewesen 300 Energie		0	50	0	500	15		100	100	Muß sehr viele Attachpoints bekommen, um seine volle Kriegskraft auszuspielen	10-3-0		

1.1.10. Feuerwaffe

Gebäude- name	Bauzeit	Upgrade von	Zum Bau nötige Rohstoffe	ag ilit y	cap acit y	im pa ct	str ike s	rea ch	spe ed	init itiv e	weig ht	Hitpoints	Beschreibung	Größe	Einfluß auf Rohstoffe	Einfluß auf Planeten
Raketenwer fer	2		4 Energiewesen 300 Energie 1000 Metall 20 Glas	10		5	3	10			5	10	funktioniert auf Schiff und Boden	5-5-0		
Feuerwerfer	3		2 Energiewesen 100 Energie	5		1	10	10			1	5		2-2-0		
Energie- kompensa- tor	2		1 Energiewesen 100 Energie	2		3	5	5			3	100		1-1-0		
Cataracta	1		5 Energiewesen 500 Wasser	10		10	1	3			1	1	Wasser muß erhandelt, ergaunert werden	5-1-0		

1.1.11. Spionagesonde

<i>Gebäude- name</i>	<i>Bauzeit</i>	<i>Upgrade von</i>	<i>Zum Bau nötige Rohstoffe</i>	<i>ag ilit y</i>	<i>cap acit y</i>	<i>im pa ct</i>	<i>str ike s</i>	<i>rea ch</i>	<i>spe ed</i>	<i>init itiv e</i>	<i>weig ht</i>	<i>Hitpoints</i>	<i>Beschreibung</i>	<i>Größe</i>	<i>Einfluß auf Rohstoffe</i>	<i>Einfluß auf Planeten</i>
Otacustes	4	Sonnensegel	10 Metall 1 Energiewesen								10	100	Hat autarke Energieversor- gung durch Sonnensegel	10-10-0		
Vespertilio	14	Sonnensegel	10 Metall 2 Energiewesen								5	150	kleiner, daher schwerer zu treffen	5-5-0		

1.1.12. Plünderer

<i>Gebäude- name</i>	<i>Bauzeit</i>	<i>Upgrade von</i>	<i>Zum Bau nötige Rohstoffe</i>	<i>ag ilit y</i>	<i>cap acit y</i>	<i>im pa ct</i>	<i>str ike s</i>	<i>rea ch</i>	<i>spe ed</i>	<i>init itiv e</i>	<i>weig ht</i>	<i>Hitpoints</i>	<i>Beschreibung</i>	<i>Größe</i>	<i>Einfluß auf Rohstoffe</i>	<i>Einfluß auf Planeten</i>

1.1.13. Zielradar

Not yet implemented

<i>Gebäude- name</i>	<i>Bauzeit</i>	<i>Upgrade von</i>	<i>Zum Bau nötige Rohstoffe</i>	<i>ag ilit y</i>	<i>cap acit y</i>	<i>im pa ct</i>	<i>str ike s</i>	<i>rea ch</i>	<i>spe ed</i>	<i>init itiv e</i>	<i>weig ht</i>	<i>Hitpoints</i>	<i>Beschreibung</i>	<i>Größe</i>	<i>Einfluß auf Rohstoffe</i>	<i>Einfluß auf Planeten</i>

1.2. To do für die Energierasse:

- C:
 - Implementierung des Zielradar
 - Implementierung der Invasion
 - Implementierung von Trefferchancen
 - Implementierung Ausweichchancen
 - checke, was der Plünderer mit dem Plündern zu tun hat
 - Zerstörung von Energieschilden bei Treffer=Hitpoints?
- PHP:
 - Implementierung des attachen von Waffen
 - Implementierung des Upgradens
 - Energieverbrauch beim Losschicken eines Raumgleiters

1.3. Zeichnungen der Abhängigkeiten der Gebäude von Technologien etc.

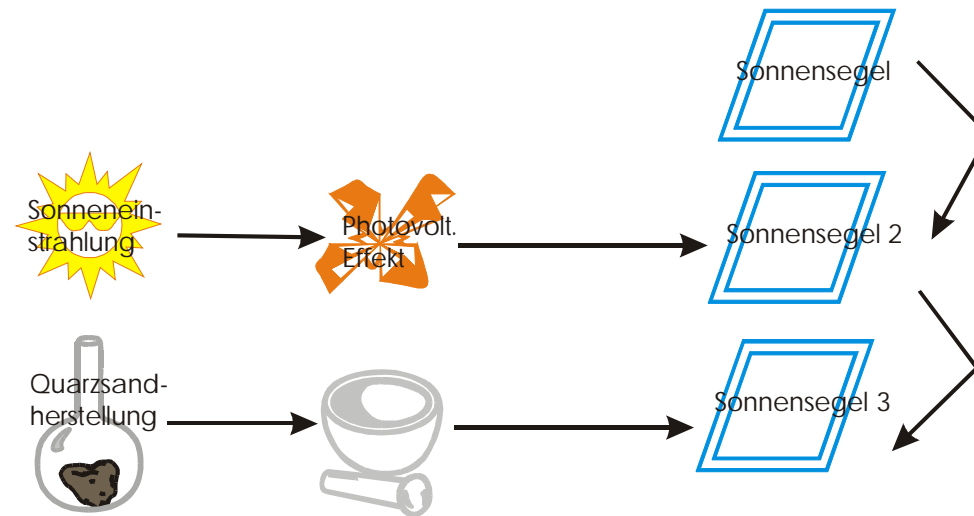


Abbildung 1-1: Energiegewinnung aus Sonnenenergie

1.3.1. Energiegewinnung aus Sonnenenergie

2. Menschen

1.4. Gebäudebau

1.4.1. Forschung/ Basen

Dieser Abschnitt sollte für Mitentwickler interessanter sein, da er die Basis für das derzeit laufende Unigen darstellt und illustriert, wie ich mir eine Rasse in etwa vorstellen könnte.

Gebäudename	Bauzeit	Upgrade von	Zum Bau nötige Rohstoffe	Hitpoints	Beschreibung	Größe	Einfluß auf Rohstoffe	Einfluß auf Planeten
Metastabilität	3		2000 Energie	NULL	IRL: http://www.fz-juelich.de/oea/ess_overbach/Tieftemperaturphysik.htm Kühlung von Wasser zur besseren Speicherung			
Druck	2		2000 Energie 100 Glas	NULL				
Licht	3		200 Energie 20 Glas	NULL	Voraussetzung für Photonensammler			
Elementarteilchen	3		200 Energie 100 Wasser 100 Metall 100 Glas	NULL	Voraussetzung für Desintegrator			
Dichte	2		1000 Energie 100 Wasser	NULL	Voraussetzung für Linsenschweber			
Gravitation	1		200 Energie	NULL	Voraussetzung für Traktorstrahl			

1.4.2. Technologien

<i>Gebäudename</i>	<i>Bauzeit</i>	<i>Upgrade von</i>	<i>Voraussetzung</i>	<i>Zum Bau nötige Rohstoffe</i>	<i>Hitpoints</i>	<i>Beschreibung</i>	<i>Größe</i>	<i>Einfluß auf Rohstoffe</i>	<i>Einfluß auf Planeten</i>
Kühlungstechnik für Wasser	4		Metastabilität	100 Energie 2000 Wasser 200 Metall 300 Glas	NULL				
Bohrturm-konstruktion	5		Druck	200 Energie 1000 Wasser 1000 Metall	NULL				
Wirkungen von Photonen	4		Licht	2000 Energie 100 Wasser 2000 Glas	NULL				
Spaltung von Molekularteilchen	7		Elementarteilchen	1000 Energie 100 Glas 100 Metall 100 Wasser	NULL				
Lichtbündelung	3		Licht	2000 Energie 300 Glas	NULL				
Schwebeantrieb	5		Druck Dichte	1000 Energie 200 Glas 500 Metall	NULL				
Lasertechnik	3		Lichtbündelung	300 Energie	NULL				
Trennung verschmolzener Stoffe	3		Elementarteilchen	2000 Energie 200 Metall 3 Menschen	NULL				
Synchrondetektor	5		Licht	3 Menschen 200 Glas	NULL	Verbessert den Empfang von Signalen zur Kommunikation Quelle: http://www.thiecom.de/faq.htm			
Optische Freiraumübertragung	2		Licht	3 Menschen 300 Glas 10 Metall	NULL	Quelle: http://www.bachert.de/info/linklicht1.htm			

1.4.3. Rohstoffgewinnung

1.4.3.1. Wasser

<i>Gebäude- name</i>	<i>Bauzeit</i>	<i>Upgrade von</i>	<i>Voraussetzung</i>	<i>Zum Bau nötige Rohstoffe</i>	<i>Hitpoints</i>	<i>Beschreibung</i>	<i>Größe</i>	<i>Einfluß auf Rohstoffe</i>	<i>Einfluß auf/vom Planeten</i>
Regenfang	1			20 Glas 10 Metall 50 Energie	100	Schlecht zu treffen, da klein, verbraucht auch wenig Rohstoffe, dafür geringer Wirkungsgrad	5-5-5	+50 Wasser	
Feuchtigkeits kondensator	2	Regenfang	Kühlungs- und Auffangtechnik	200 Glas 200 Energie	100	siehe oben	10-10-10	+1000 Wasser	
Filterpumpe	5		Bohrturmkonstrukt ion	1000 Metall 200 Energie	200	Sehr schlecht zu treffen, da viel unterirdisch	2-2-2	-100 Energie +500 Wasser	

1.4.3.2. Energie

<i>Gebäudenname</i>	<i>Bauzeit</i>	<i>Upgrade von</i>	<i>Voraussetzung</i>	<i>Zum Bau nötige Rohstoffe</i>	<i>Hitpoints</i>	<i>Beschreibung</i>	<i>Größe</i>	<i>Einfluß auf Rohstoffe</i>	<i>Einfluß auf/vom Planeten</i>
Solaranlage	1			100 Glas 10 Metall	50		5-5-3	+30 Energie	*Sonne
Photonensammler	3	Solaranlage	Wirkungen von Photonen	500 Energie 100 Metall	50		5-5-3	+150 Energie	*Sonne
Wasserkraftwerk	2			300 Metall 100 Glas	10		3-3-3	+200 Energie -20 Wasser	*Wind
Desintegrator	4		Spaltung von Molekularteilchen	1000 Metall 1000 Glas 2 Menschen	20		2-2-2	NULL -100 Energie	

1.4.3.3. Glas

Gebäudename	Bauzeit	Upgrade von	Voraussetzung	Zum Bau nötige Rohstoffe	Hitpoints	Beschreibung	Größe	Einfluß auf Rohstoffe	Einfluß auf/vom Planeten
Sandschmelze				2 Menschen				- 1 Mensch + 30 Glas	
Linsenschweber			Linsenwirkung Schwebeantrieb	10 Menschen	20	Bündelt Sonnenlicht zum Schmelzen von Sand zu Glas		+100 Glas -100 Energie	

1.4.3.4. Metall

Gebäudename	Bauzeit	Upgrade von	Voraussetzung	Zum Bau nötige Rohstoffe	Hitpoints	Beschreibung	Größe	Einfluß auf Rohstoffe	Einfluß auf/vom Planeten
Mine				1 Mensch				+10 Metall -1 Mensch	
Asteroiden- Traktorstrahl			<ul style="list-style-type: none"> Lasertechnik Gravitation Trennung von verschmolzenen Stoffen 	2000 Metall 20 Menschen			1-1-1	+500 Metall	

1.4.3.5. Menschen

Gebäudename	Bauzeit	Upgrade von	Voraussetzung	Zum Bau nötige Rohstoffe	Hitpoints	Beschreibung	Größe	Einfluß auf Rohstoffe	Einfluß auf/vom Planeten
Wohnkomplex Habitate				1000 Metall 100 Glas				+2 Mensch -100 Energie -50 Wasser +5 Menschen	

1.4.4. Lager

Gebäudename	Bauzeit	Upgrade von	Voraussetzung	Zum Bau nötige Rohstoffe	Hitpoints	Beschreibung	Größe	Einfluß auf Rohstoffe	Einfluß auf/vom Planeten
mittleres Lager	1			10 Metall 10 Glas	5		2-2-2	+100 extend	

1.4.5. Kommunikation

Gebäude- name	Bau- zeit	Upgrade von	Voraussetzung	Zum Bau nötige Rohstoffe	Hit- points	Beschreibung	Größe	Einfluß auf Rohstoffe	Einfluß auf/vom Planeten
Weltempfänger	2		Synchron- detektor	200 Metall 10 Glas	20		2-2-2		+200 known_region
Sendestation	7		Optische Freiraum- übertragung	100 Metall 200 Glas 5 Menschen	30		3-3-3		+300 reachabel_region

1.4.6. Verteidigungsschilde

Gebäude- name	Bau- zeit	Upgrade von	Voraussetzung	agi- lity	capa- city	imp- act	stri- kes	rea- ch	spe- ed	init- iative	wei- ght	Zum Bau nötige Rohstoffe	Hit- points	Beschre- ibung	Größe	Einfluß auf Rohstoffe	Einfluß auf/vom Planeten
Faraday- potential	3		Spaltung von Molekularteil.									2000 Energie 100 Metall	50		1-1-1	-10 Energie	

1.4.7. Schutzpanzerung

Gebäude- name	Bau- zeit	Upgrade von	Voraussetzung	agi- lity	capa- city	imp- act	stri- kes	rea- ch	spe- ed	init- iative	wei- ght	Zum Bau nötige Rohstoffe	Hit- points	Beschre- ibung	Größe	Einfluß auf Rohstoffe	Einfluß auf/vom Planeten
Fender	1		Druck								50	100 Metall	100		2-2-2		

1.4.8. Transport

Gebäude- name	Bau- zeit	Upgrade von	Voraussetzung	agi- lity	capa- city	imp- act	stri- kes	rea- ch	spe- ed	init- iative	wei- ght	Zum Bau nötige Rohstoffe	Hit- points	Beschre- ibung	Größe	Einfluß auf Roh- stoffe	Einfluß auf/vom Planeten
Schoner- brig	8		Wirkungen von Photonen Schwebeantrieb		100			500	10			1000 Metall 100 Glas	200		20-20-20		

1.4.9. Feuerwaffe

Gebäude- name	Bau- zeit	Upgrade von	Voraussetzung	agi- lity	capa- city	imp- act	stri- kes	rea- ch	spe- ed	init- iative	wei- ght	Zum Bau nötige Rohstoffe	Hit- points	Beschre- ibung	Größe	Einfluß auf Rohstoffe	Einfluß auf/vom Planeten

1.4.10. Spionagesonde

<i>Gebäude- name</i>	<i>Bauz- eit</i>	<i>Upgrade von</i>	<i>Voraussetzung</i>	<i>agi- lity</i>	<i>capa- city</i>	<i>imp- act</i>	<i>stri- kes</i>	<i>rea- ch</i>	<i>spe- ed</i>	<i>init- itiv e</i>	<i>we- ig ht</i>	<i>Zum Bau nötige Rohstoffe</i>	<i>Hitp- oints</i>	<i>Beschre- ibung</i>	<i>Größe</i>	<i>Einfluß auf Rohstoffe</i>	<i>Einfluß auf/vom Planeten</i>

1.5. Bildliche Darstellung

1.5.1. Rohstoffgewinnung

