

# Das "Spacegate-Galaxys"-Handbuch

## Inhaltsverzeichnis

- 1. Einleitung
- 2. Erste Schritte
- 3. Die Gebäude
- 4. Die Forschungen
- 5. Die Kriegsführung
- 6. Die Defensivanlagen
- 7. Die Raumschiffe
- 8. Weitere Tipps
- 9. Unterschiedlichen Bezeichnungen
- 10. Danksagungen



## 1. Einleitung

Dieses kleine Handbuch soll Spielern, die neu bei Spacegate Galaxys sind, die Möglichkeit geben, sich in den ersten Wochen besser zurecht zu finden. Es gibt viele Möglichkeiten ein eigenes Imperium in Spacegate Galaxys aufzubauen, dieses kleine Handbuch soll lediglich Anfängern bei Ihren ersten Schritten helfen. Spieler, die bereits Erfahrungen mit anderen Browserspielen haben, sollten das zweite Kapitel (Erste Schritte) überspringen. Das Handbuch besteht aus insgesamt 10 Kapiteln. Die Kapitel gehören nicht unbedingt zusammen, was euch erlaubt, das ein oder andere Kapitel einfach zu überspringen. So könnt Ihr zum Beispiel nur Kapitel 5 lesen, wenn ihr Probleme mit euren Flotten habt. Das gibt euch die Möglichkeit, das unnötige Lesen von langen Texten zu überspringen. Das Handbuch ist auf die Rasse Mensch (Taúri) ausgelegt, deswegen können sich die Bezeichnungen der Gebäude, der Forschungen, der Flotten, der Verteidigungsanlagen und der Infanterie von euren unterscheiden. Falls Ihr Probleme mit dem Handbuch habt, oder etwas nicht versteht, könnt Ihr euch jederzeit an das Team wenden. Das Handbuch wird regelmäßig aufgefrischt und verbessert, da auch das Spiel verbessert wird.

## 2. Erste Schritte

Nachdem Ihr euch registriert habt, könnt Ihr euch mit euren Daten einloggen. Momentan ist das Einloggen favorisiert mit dem Browser Mozilla Firefox. Nach dem Einloggen landet Ihr direkt auf der Hauptseite (oder auch Übersichtsseite), welche schön übersichtlich angeordnet wurde, so fällt es neuen Spielern leichter, sich zurecht zu finden. Links unter der Kategorie "Informationen" findet Ihr eure Daten, wie etwa euren Usernamen, eure ID oder auch UID genannt (Identifikationsnummer) und eure momentane Anzahl an Punkten, welche zu Beginn unbedeutend sind. Immer noch auf der rechten Seite, jedoch weiter unten, findet Ihr eine weitere Kategorie, das Hauptmenü. Das Hauptmenü ist ebenso übersichtlich gehalten wie der Rest der Seite, was weitere Erklärungen zum Hauptmenü unnötig macht. Rechts neben den Menüs findet Ihr die eigentliche Übersicht. Hier werden Informationen wie der momentan ausgewählte Planet, seine Spacegate-Adresse, seine Koordinaten im Universum und momentan laufende Bauaufträge angezeigt. Außerdem werden etwas weiter oben die vorhandenen Ressourcen dieses Planeten aufgelistet. Als kleines Gimmick hat jeder Planet auch noch ein kleines Bild, welches nicht änderbar ist. Das Bild wird per Zufall aus 116 verschiedenen ausgesucht, sollte euch später mal eines der Bilder nicht gefallen, können Ihr nur den Planeten löschen, und einen neuen besiedeln. Zuerst solltet Ihr den Namen eures Heimatplaneten in einen eurer Wahl ändern. Klick dafür auf "[Name ändern]" auf eurer Übersichtsseite. Der Name für euren Planeten ist frei wählbar und wird lediglich durch eine maximale Anzahl von 20 Zeichen begrenzt. Oberste Priorität hat ab sofort das Ausbauen der Rohstoffraffinerien. Es ist immer wichtig, die Rohstoffraffinerien nicht zu vernachlässigen. Besonders zu Beginn ist ein stabiles Grundeinkommen der Ressourcen sehr wichtig. Um neue Gebäude zu errichten, oder schon vorhandene auszubauen, klickt auf „Gebäude“ in eurem Hauptmenü. Auf dieser Seite seht Ihr sämtliche Gebäude, die Ihr bauen bzw. ausbauen könnt. Zu Beginn stehen euch lediglich eure Basis (in diesem Fall die Basis), zwei Rohstoffraffinerien und ein Gebäude zur Energiegewinnung zur Verfügung. Da man zu Beginn schon etwas Energie zur Verfügung hat, kann man beginnen, die Rohstoffraffinerien auszubauen. Persönlicher Vorschlag: Die Eisenmine auf Stufe 4, die Deuteriumraffinerie auf Stufe 5 und die Basis auf Stufe 2. Euer Gebäude zur Energiegewinnung sollte auch etwas ausgebaut werden um sicherzustellen, dass man stets genug Energie zur Verfügung hat (mehr dazu in Kapitel 3). Stufe 4 sollte bis auf weiteres reichen. Die Deuteriumraffinerie sollte immer einige Stufen über

der Eisenmine sein, denn die Eisenmine produziert standardmäßig mehr pro Stunde. Nach und nach solltet Ihr die Gebäude, die euch zur Verfügung stehen, weiter ausbauen. Wenn Ihr eure Basis auf Stufe 5-6 habt, die Eisenmine circa auf Stufe 8, die Deuteriumraffinerie und die Naquadamine ungefähr auf Stufe 10, das Fusionskraftwerk auf Stufe 9-10, habt Ihr eine gute Basis für ein stabiles Einkommen errichtet. Ihr solltet zu Beginn besonders darauf achten, eure Ressourcen stets zu verbrauchen, so dass eure Rohstoffe nie über 65.000 steigen. Da Ihr euren Planeten ohne Verteidigungsanlagen oder Raumschiffe zu Beginn nicht schützen könnt, ist dies die einzige Möglichkeit, eure Ressourcen zu wahren. Kein Spieler kann euch eure Ressourcen stehlen, solange sich die Ressourcen unter der Grenze von 65.000 befinden.

### 3. Die Gebäude

Zu Beginn sollte nicht jedes Gebäude ausreichen, zumal die meisten Gebäude, bis auf die Rohstoffraffinerien ab einer gewissen Stufe viel zu viel Rohstoffe kosten, als dass sie sich lohnen würden. Deswegen reicht es, am Anfang nur die Rohstoffraffinerien und die Gebäude zur Energiegewinnung auszubauen. Hierbei ist es sehr wichtig ein gutes Gleichgewicht beizubehalten. Es ist äußerst wichtig darauf zu achten, dass die Rohstoffraffinerien unterschiedlich viel produzieren. Die Eisenmine produziert viel mehr als die Deuteriumraffinerie und die Naquadamine. Ein kleines Beispiel: Wenn alle Rohstoffraffinerien auf Stufe 10 ausgebaut sind, erzeugen diese nicht gleich viel Ressourcen. Die Eisenmine erzeugt auf Stufe 10 ganze 7313 Eisen pro Stunde, während die Deuteriumraffinerie nur 3777 Deuterium pro Stunde und die Naquadamine nur 2134 Naquada pro Stunde produziert. Somit erzeugt die Naquadamine nicht mal einen Drittel davon, was die Eisenmine erzeugt. Beim Ausbau der Rohstoffraffinerien solltest du auch noch beachten, dass man ab einem bestimmten Zeitpunkt einen Naquada-Überschuss haben wird, weswegen die Naquadamine auch nicht zu hoch ausgebaut werden sollte. Deswegen sollten die Eisenmine und die Deuteriumraffinerie stets einige Stufen über der Naquadamine ausgebaut sein. Die nachfolgende Tabelle zeigt an einigen Beispielen den Produktionsunterschied zwischen den drei Rohstoffraffinerien.

Stufe	Eisenmine (pro Stunde)	Deuteriumraffinerie (pro Stunde)	Naquadamine (pro Stunde)
5	426	220	124
10	7313	3777	2134
15	34314	17724	10014
20	104719	54091	30563
25	319579	165075	93273
30	975280	503770	284648
35	2976319	1537385	868679
40	9083006	4691726	2650999

Viele neue Spieler fragen sich, wieso es zwei verschiedene Gebäude zur Energiegewinnung gibt, da es nur eine Art von Energie gibt. Der Unterschied zwischen den beiden Gebäuden ist dabei eigentlich ganz einfach: das eine Gebäude, nämlich das Gebäude welches man von Beginn an ausbauen kann, kostet zum einen wesentlich weniger Rohstoffe zum Ausbau, zum anderen erzeugt es auch dementsprechend wesentlich weniger Energie. Ein weiterer Unterschied zwischen den beiden Gebäuden ist der Rohstoff, den das Gebäude zur Produktion von Energie benötigt. Das Hauptgebäude benötigt Deuterium, das zweite Gebäude, oder auch das Nebengebäude zur Energiegewinnung benötigt Naquada. Es ist nicht notwendig, beide Gebäude (geschweige denn eines) auf die maximale Stufe auszubauen, da diese viel mehr Energie produzieren würden, als überhaupt nötig. Es ist nicht möglich zu sagen, welche Stufe von welchem Gebäude am besten ist, da die Energie von Spieler zu Spieler variiert. Dies hat auch mit der Forschungsstufe eurer Energiekontrolle zu tun. Mehr zu diesem Thema in Kapitel 4 bzw. in Kapitel 7. Nachfolgend findet Ihr eine kleine Tabelle, wie viel Energie die beiden Gebäude zur Energiegewinnung erzeugen.

Stufe	Fusionskraftwerk	Naquada-Generator
5	184	276
10	1333	1987
15	5342	7961
20	19836	29559
25	73653	29559
30	273471	407507
35	1015381	1513046
40	3770039	5617838

### 4. Die Forschungen

Die Forschungen sind vorerst unwichtig, da Ihr am Anfang nicht genug Rohstoffe besitzt, um diese weiter zu

erforschen. Alle Forschungen kosten sehr viele Ressourcen, was ziemlich zeitaufwändig sein kann, wenn Ihr eure Rohstoffraffinerien noch nicht hoch genug ausgebaut habt. Der Sublichtantrieb und der Hyperraumantrieb erhöhen die Geschwindigkeit eurer Raumschiffe, wodurch sich die Flugdauer verkürzt. Der Sublichtantrieb ist für kleinere Raumschiffe wie etwa Jäger oder Bomber (Spionagesonde, Kleiner- und Großer Transporter, Kleiner- und Großer Truppentransporter, X-301, F-302) wichtig, der Hyperraumantrieb dagegen für größere Raumschiffe wie Schlachtkreuzer oder Kriegsschiffe (Kolonieschiff, BC-303, BC-304, Odyssey). Neben Antriebsverbesserungen können auch die Schild- und Waffensysteme durch die entsprechenden Forschungen verbessert werden. Mit Hilfe der Raumschiffspanzerung verbessert Ihr die Effizienz der schiffseigenen Panzerung. Die Computertechnik erhöht die maximale Anzahl der zu befehligenen Flotten. Nun zu den wichtigsten Forschungen. Die Energiekontrolle erhöht die maximale Energie, was zu Beginn eher unnötig ist, da sie auf den ersten Stufen nur wenig mehr Energie produziert. Ab einer gewissen Ausbaustufe hingegen erhöht sie die maximale Energie enorm. Dasselbe trifft ungefähr auf die Minentechnik zu. Diese erhöht die Produktion von Rohstoffen durch die Rohstoffraffinerien auf allen Planeten um einen prozentualen Anteil. Eine kleine Übersicht, wie viel Rohstoffe man zusätzlich bekommt, findet Ihr in der nachfolgenden Tabelle. Die Werte in den Klammern geben den Bonuswert an. Die Stufenangabe bezieht sich sowohl auf die Rohstoffraffinerien, als auch auf die Minentechnik.

Stufe	Eisenmine (pro Stunde)	Deuteriumraffinerie (pro Stunde)	Naquadamine (pro Stunde)
5	426 (7% - 30)	220 (7% - 15)	124 (7% - 9)
10	7313 (15% - 1097)	3777 (15% - 567)	2134 (15% - 320)
15	34314 (21% - 7206)	17724 (21% - 3722)	10014 (21% - 2103)
20	104719 (30% - 31416)	54091 (30% - 16227)	30563 (30% - 9169)
25	319579 (38% - 121440)	165075 (38% - 62729)	93273 (38% - 35444)
30	975280 (45% - 438876)	503770 (45% - 226697)	284648 (45% - 128092)
35	2976319 (49% - 1458396)	1537385 (49% - 753319)	868679 (49% - 425653)
40	9083006 (55% - 4995653)	4691726 (55% - 2580449)	2650999 (55% - 1458049)

Anhand der Tabelle kann man nun den genauen Rohstoffbetrag berechnen. Wenn man zum Beispiel die Eisenmine und die Minentechnik auf Stufe 30 hat, rechnet man einfach den ursprünglichen Wert und den Wert in der Klammer zusammen, und man hat den genauen Rohstoffbetrag, den man produziert. Wie man sehen kann, steigen die Werte enorm, umso höher die Minentechnik erforscht ist. Auf Stufe 25 produziert man bereits mehr als einen Drittel zusätzlich, auf Stufe 40 ist es bereits mehr als die Hälfte vom ursprünglichen Wert. Neben der Energiekontrolle und der Minentechnik sollte auch die Spionagetechnik nicht zu kurz kommen. Ohne die Spionagetechnik seid Ihr vor Überraschungsangriffen eurer Feinde ungeschützt. Durch die Spionagetechnik schaltet man nicht nur die Flottenfunktion „Spionieren“ frei, sondern wird auch vor feindlichen Spionageversuchen gewarnt, was äußerst hilfreich sein kann. Die Zielsysteme haben zum momentanen Stand der Dinge keine besondere Funktion.

## 5. Die Kriegsführung

Viele Probleme in Spacegate Galaxys lassen sich durch Handel und Geduld lösen. Beispielsweise kann man tagelang warten, damit man genug Rohstoffe zum weiteren Ausbau der Gebäude hat. Oder man handelt mit anderen Spielern, um den gewünschten Rohstoff schneller zu erhalten. Es gibt aber Momente, da sind alle Rohstoffe knapp, und Ihr habt absolut keine Geduld. Außerdem wird das ständige Warten und Handeln auf Dauer langweilig. Wenn Ihr an einem Punkt angekommen seid, wo Ihr keine Lust mehr auf das ständige Warten habt, könnt Ihr beginnen, Raumschiffe zu bauen. Die Grundlage dafür sind die Spionagetechnik, der Sublicht- und Hyperraumantrieb, der Hangar und die Kaserne. Größere Raumschiffe wie die Schlachtkreuzer oder die Kriegsschiffe benötigen zwar noch hohe Waffen- und Schildsysteme, diese sind aber zu Beginn nicht erforderlich. Habt Ihr nun eure Forschungen hoch genug erforscht, sodass Ihr die ersten Raumschiffe bauen könnt, so baut einige. Ihr werdet schon schnell vor einem Problem stehen: wenn Ihr andere Spieler angreift, die circa euren Stand der Technologie haben, werden diese schnell zurück angreifen, um Ihre gestohlenen Rohstoffe zurück zu bekommen. Deswegen müsst Ihr entweder viele Transporter bauen, damit Ihr stets eure Rohstoffe sichern könnt, oder Ihr baut genug Raumschiffe und Verteidigungsanlagen, um den Angriff erfolgreich abzuwehren. Das kann ganz schön teuer werden, denn die erforderliche Technologie für eure Defensivanlagen kostet Unmengen an Rohstoffen. Ihr solltet eure Basis, die Defensivmanufaktur und die Zielsysteme hoch genug ausbauen, um die Bombenproduktion bauen zu können. Diese Verteidigungsanlage ist nämlich nicht nur die stärkste, sondern auch die billigste. Auch die Ionenkanonen sind sehr stark. Viele Spieler fragen sich, wie das mit den Bomben funktioniert, oder warum diese so billig, und dennoch so stark sind. Die Antwort ist ganz einfach. Ähnlich wie in der Serie Stargate, bzw. Stargate Atlantis, muss man zum Einsatz von Drohnen (Bei Rasse Mensch Bombe) ein Kontrollsystem (in der Serie als ein Antiker-Kontrollstuhl dargestellt) bauen, welches in Spacegate Galaxys „Drohnsystem“ (Bei Rasse Mensch Bombenproduktion) heißt. Die Bombenproduktion kostet 350.000 Eisen, 150.000 Deuterium und

85.000 Naquada. Wenn man die Bombenprodukte gebaut hat, kann man die Bomben bauen. Eine Bombe kostet 5.000 Eisen, 6.000 Deuterium und 2.500 Naquada. Die Bauzeit beträgt wenige Sekunden. Eine einzelne Bombe ist zwar 17 mal schwächer als eine Ionenkanone, kostet dafür aber um ein vielfaches weniger Rohstoffe. Des weiteren gilt, je mehr Bomben, desto stärker die Abwehr. Es ist eine Leichtigkeit, pro Tag mehrere tausend Bomben in Auftrag zu geben, oder später sogar mehrere hunderttausend Bomben. Aufpassen sollte man allerdings, falls bei einem Angriff das Bombenprodukt zerstört wird. Sollte man kein Bombenprodukt mehr besitzen, werden die Bomben nicht mehr funktionieren. Der Bau einer neuen Bombenproduktion ist dann zwingend notwendig. Im nachfolgenden Kapitel finden Ihr ein paar Tabellen, die die ungefähren Preise der Verteidigungsanlagen zeigen.

## 6. Die Defensivanlagen

### Die Raketenwerfer

Anzahl	Preis (Eisen)	Preis (Deuterium)	Preis (Naquada)
10	55000	15000	0
50	275000	75000	0
100	550000	150000	0
1000	5500000	1500000	0
10000	55000000	15000000	0
100000	550000000	150000000	0
500000	2750000000	750000000	0
1000000	5500000000	1500000000	0
<b>T. Werte</b>	<b>Angriff: 1800</b>	<b>Verteidigung: 800</b>	<b>Struktur: 500</b>

### Die Railgun

Anzahl	Preis (Eisen)	Preis (Deuterium)	Preis (Naquada)
10	200000	85000	50000
50	1000000	425000	250000
100	2000000	850000	500000
1000	20000000	8500000	5000000
10000	200000000	85000000	50000000
100000	2000000000	850000000	500000000
500000	10000000000	4250000000	25000000000
1000000	20000000000	8500000000	50000000000
<b>T. Werte</b>	<b>Angriff: 2400</b>	<b>Verteidigung: 1000</b>	<b>Struktur: 1000</b>

### Die Ionenkanone

Anzahl	Preis (Eisen)	Preis (Deuterium)	Preis (Naquada)
10	1250000	700000	550000
50	62500000	3500000	2750000
100	125000000	7000000	5500000
1000	1250000000	70000000	55000000
10000	12500000000	700000000	550000000
100000	125000000000	7000000000	5500000000
500000	6250000000000	350000000000	275000000000
1000000	12500000000000	700000000000	550000000000
<b>T. Werte</b>	<b>Angriff: 65000</b>	<b>Verteidigung: 18000</b>	<b>Struktur: 15000</b>

### Die Bomben

Anzahl	Preis (Eisen)	Preis (Deuterium)	Preis (Naquada)
10	50000	60000	250000
50	250000	300000	1250000
100	500000	600000	2500000
1000	5000000	6000000	25000000
10000	50000000	60000000	250000000
100000	500000000	600000000	2500000000
500000	2500000000	3000000000	12500000000
1000000	5000000000	6000000000	25000000000
<b>T. Werte</b>	<b>Angriff: 2500</b>	<b>Verteidigung: 50</b>	<b>Struktur: 50</b>

## 7. Die Raumschiffe

Klasse	Name	Angriff	Verteidigung	Struktur	Geschwindigkeit	Treibstoff/ Galaxy	Treibstoff/ System	Treibstoff/ Planet
1	X-301	250	350	500	100	120	75	1
2	F-302	500	350	800	7500	5	2	1
3	BC-303	6000	5500	8000	10000	45	25	10
4	BC-304	8500	9500	11000	8700	85	50	25
5	Odyssey	68000	76000	88000	5400	450	275	150
6	Flotten Verband	250000	210000	210000	6000	1815	1050	500
Kleiner Transporter	Kleiner Transporter	220	250	400	2800	10	5	1
Großer Transporter	Großer Transporter	320	250	300	5200	20	10	2
Kleiner Truppentrans- porter	Kleiner Truppentrans- porter	250	250	300	3000	10	5	1
Großer Truppentrans- porter	Großer Truppentrans- porter	350	350	400	5400	20	10	2
Spionageson- de	Spionageson- de	1	1	1	150000	0	0	0
Kolonieschiff	Kolonieschiff	150	350	550	1400	35	15	5

## 8. Weitere Tipps

- Das Nanobotlabor sollte frühestens gebaut werden, wenn alle Rohstoffraffinerien über Stufe 20 ausgebaut sind. Grund dafür ist, dass sich erst ab diesem Zeitpunkt die nötigen Rohstoffe zum Ausbau des Nanobotlabors lohnen. Das Nanobotlabor verringert die Bau- bzw. Ausbildungszeit aller Gebäude, Infanterie-Einheiten, Raumschiffe und Defensivanlagen um genau die Hälfte. Das Nanobotlabor kann maximal bis auf Stufe 10 ausgebaut werden.

- Das Fusionskraftwerk und der Naquada-Generator sollten nicht auf die maximale Ausbaustufe ausgebaut werden, da diese viel zu viel Energie erzeugen würden, dementsprechend wäre der Rohstoffverbrauch durch die beiden Gebäude zu groß. Die effizienteste Lösung, welche genug Energie produziert und zugleich am wenigsten Rohstoffe kostet, ist, das Fusionskraftwerk auf Stufe 18-20, und den Naquada-Generator auf Stufe 22 auszubauen. Natürlich können diese Werte variieren, das hängt dann mit der Forschungsstufe der Energiekontrolle zusammen.

- Bei Angriffen auf andere Spieler sollte man vorsichtig sein. Der Angriff sollte gut durchdacht sein, indem man schaut, welcher Gegner schwächer ist als man selbst, aber auch nicht zu schwach, denn zu schwache Spieler haben deutlich weniger Rohstoffe als andere. Auch sollte man nie einen Angriff ohne Spionage starten, das könnte in unnötigen Verlusten enden.

## 9. Unterschiedlichen Bezeichnungen

Je nachdem, welche Rasse man spielt, haben die Gebäude und Techniken unterschiedliche Bezeichnung. Wir wollen euch nun hier die unterschiedlichen Bezeichnung mitteilen.

Mensch	Mensch-Pegasus	Goauld	Asgard
Basis	Antikerbasis	Kontrollstation	Senat
Eisenmine	Eisenmine	Eisenmine	Eisenmine
Deuteriumraffinerie	Deuteriumraffinerie	Deuteriumraffinerie	Deuteriumraffinerie
Naquadamine	Naquadamine	Naquadamine	Naquadamine
Fusionskraftwerk	Fusionskraftwerk	Fusionskraftwerk	Fusionskraftwerk
Naquadagenerator	Naquadagenerator	Naquadagenerator	Naquadagenerator
Forschungsstation	Entwicklungsinstitut	Entwicklungsinstitut	Forschungsstation

Kaserne	Kaserne	Kaserne	Kaserne
Hangar	Hangar	Hangar	Hangar
Handelsraumstation	Handelsraumstation	Handelsraumstation	Handelsraumstation
Spionagetechnik	Spionagetechnik	Spionagetechnik	Spionagetechnik
Waffentechnik	Waffentechnik	Waffentechnik	Waffentechnik
Schildtechnik	Schildtechnik	Schildtechnik	Schildtechnik
Raumschiffspanzerung	Raumschiffspanzerung	Raumschiffspanzerung	Raumschiffspanzerung
Sublichtantrieb	Sublichtantrieb	Sublichtantrieb	Sublichtantrieb
Hyperraumantrieb	Hyperraumantrieb	Hyperraumantrieb	Hyperraumantrieb
Energiekontrolle	Energiekontrolle	Energiekontrolle	Energiekontrolle
Computertechnik	Computertechnik	Computertechnik	Computertechnik
Zielsysteme	Zielsysteme	Zielsysteme	Zielsysteme
Spähtrupp	Erkundungsteam	Spähtrupp	Spähdrohne
Soldat	Soldat	Jaffa	Kampfdrohne
Marine	Marine	Primus	Asgardroboter
SG-Einheit	SG-Einheit	Kull-Krieger	Impulskampfdrohne
Kleiner Transporter	Kleiner Transporter	Kleiner Transporter	Kleiner Transporter
Großer Transporter	Großer Transporter	Großer Transporter	Großer Transporter
Kleiner Truppentransporter	Kleiner Truppentransporter	Kleiner Truppentransporter	Kleiner Truppentransporter
Großer Truppentransporter	Großer Truppentransporter	Großer Truppentransporter	Großer Truppentransporter
Kolonieschiff	Kolonieschiff	Kolonieschiff	Kolonieschiff
X-301	Puddle Jumper	Todesgleiter	Aufklärer
F-302	F-302	Alkesh	Beliskner
BC-303	BC-303	Hatak	Forschungsschiff
BC-304	Aurora	Flaggschiff	O'Neill
Odyssey	Atlantis	Anubis-Mutterschiff	Valhalla
Raketenwerfer	Raketenwerfer	Stabkanonenstellung	Strahlenwaffe
Railgun	Railgun	Stabwaffenturm	Thor's Hammer
Ionenkanone	Ionenkanone	Orisatellit	Asgardsatellit
Bombenproduktion	Drohnen-system	Dakara Waffe	Disrupterproduktion
Bombe	Drohne	Energiekristalle	Disruptor-Satellit
Kleine Schildkuppel	Kleine Schildkuppel	Kleine Schildkuppel	Kleine Schildkuppel
Große Schildkuppel	Große Schildkuppel	Große Schildkuppel	Große Schildkuppel
Minentechnik	Minentechnik	Minentechnik	Minentechnik
Energiekonverter	Energiekonverter	Energiekonverter	Energiekonverter
Defensivmanufaktur	Defensivmanufaktur	Defensivmanufaktur	Defensivmanufaktur
Elektronisches Archiv	Elektronisches Archiv	Elektronisches Archiv	Elektronisches Archiv
Nanobotlabor	Nanobotlabor	Nanobotlabor	Nanobotlabor
Spionagesonde	Spionagesonde	Spionagesonde	Spionagesonde
Flotten-Verband	Flotten-Verband	Flotten-Verband	Flotten-Verband
Multiple Kommunikation	Multiple Kommunikation	Multiple Kommunikation	Multiple Kommunikation

<b>Wraith</b>	<b>Replikator</b>	<b>Antiker</b>
Stützpunkt	Basis	Antikerbasis
Eisenmine	Eisenmine	Eisenmine
Deuteriumraffinerie	Deuteriumraffinerie	Deuteriumraffinerie
Naquadamine	Naquadamine	Naquadamine
Fusionskraftwerk	Fusionskraftwerk	Fusionskraftwerk
Naquadagenerator	Naquadagenerator	Naquadagenerator
Entwicklungsinstitut	Forschungsstation	Entwicklungsinstitut
Kaserne	Kaserne	Kaserne
Hangar	Hangar	Hangar
Handelsraumstation	Handelsraumstation	Handelsraumstation
Spionagetechnik	Spionagetechnik	Spionagetechnik
Waffentechnik	Waffentechnik	Waffentechnik
Schildtechnik	Schildtechnik	Schildtechnik
Raumschiffspanzerung	Raumschiffspanzerung	Raumschiffspanzerung
Sublichtantrieb	Sublichtantrieb	Sublichtantrieb
Hyperraumantrieb	Hyperraumantrieb	Hyperraumantrieb
Energiekontrolle	Energiekontrolle	Energiekontrolle
Computertechnik	Computertechnik	Computertechnik
Zielsysteme	Zielsysteme	Zielsysteme
Spähtrupp	Replikatoren	Kundschafter
Wraithtrupp	Replikatorencolonne	Lantianischer Soldat
Wraith Offizier	Reese	Lantianischer Offizier
Wraith Königin	Menschlicher Replikator	Aufgestiegener
Kleiner Transporter	Kleiner Transporter	Kleiner Transporter
Großer Transporter	Großer Transporter	Großer Transporter
Kleiner Truppentransporter	Kleiner Truppentransporter	Kleiner Truppentransporter
Großer Truppentransporter	Großer Truppentransporter	Großer Truppentransporter
Kolonieschiff	Kolonieschiff	Kolonieschiff
Wraith-Aufklärer	Todesgleiter (gekapert)	Puddle Jumper
Wraith-Dart	Replikatorenverband	Lantianische Fregatte
Leichter Wraith-Kreuzer	Asgardschiff (gekapert)	Lantianischer Kreuzer (Cardea)
Schwerer Wraith-Kreuzer	Spinne	Aurora
Wraith-Hive	Replikatorenschiff	Atlantis
Plasmakanone	Raketenwerfer	Automatische Impulskanone
Plasmabatterie	Disrupter	Disrupter
Plasmawerfer	Phaser	Antikersatellit
Dart Hangar	Replikatorenbausteintransmitter	Drohnen-System
Kamikaze Dart	Materialumformer	Drohne
Kleine Schildkuppel	Kleine Schildkuppel	Kleine Schildkuppel
Große Schildkuppel	Große Schildkuppel	Große Schildkuppel
Minentechnik	Minentechnik	Minentechnik
Energiekonverter	Energiekonverter	Energiekonverter
Defensivmanufaktur	Defensivmanufaktur	Defensivmanufaktur
Elektronisches Archiv	Elektronisches Archiv	Elektronisches Archiv
Nanobotlabor	Nanobotlabor	Nanobotlabor

Spionagesonde	Spionagesonde	Spionagesonde
Flotten-Verband	Flotten-Verband	Flotten-Verband
Multiple Kommunikation	Multiple Kommunikation	Multiple Kommunikation

## 10. Danksagungen

Das Handbuch entstand durch Mithilfe von vielen Usern. An dieser Stelle möchten wir uns dafür nochmal bedanken.



Version (Handbuch): 3.24 | Version (Spiel): 1.70.0b