

Geschütz	Aktueller Text 1	Aktueller Text 2	Textvorschlag	Grund für Änderung	offene Probleme
Abfangjäger	Die Abfangjäger können Kaperschiffe effektiv bekämpfen, können jedoch aufgrund ihrer Bauweise nur im eigenen Sektor operieren. Ihr großer Vorteil ist die sehr geringe Bauzeit, womit sie manchmal die letzte Hoffnung zum Schutz der eigenen Extraktoren sind. Mit ihren Laserwaffen sind sie auch in der Lage, in großer Zahl Zerstörer zu vernichten.	siehe Text 1	Die Abfangjäger können Kaperschiffe effektiv bekämpfen, können jedoch aufgrund ihrer Bauweise nur im eigenen Sektor operieren. Ihr großer Vorteil ist die sehr geringe Bauzeit, womit sie manchmal die letzte Hoffnung zum Schutz der eigenen Extraktoren sind. Mit ihren Laserwaffen sind sie bei ausreichender Anzahl gemeinsam auch in der Lage, gegnerische Zerstörer zu vernichten.	Text klingt sonst so, als würden AJ massenweise Dessies vom Himmel holen.	Warum sind AJ eigentlich parallel zur Raumfahrt angesiedelt? AJ fliegen offensichtlich in den Weltraum (wo sollten sie sonst Cleps bekämpfen, die Exen von Asteroiden wegholen). Also müsste man eigentlich erst Raumfahrt entwickeln und dann AJ. Und wo kommen eigentlich die Laserwaffen her? Erforscht wurden die irgendwie nicht.
Leichtes Orbitalgeschütz	Das leichte Raumgeschütz ist eine atomar betriebene Struktur die im Orbit von Planeten und Monden oder in der Nähe von Asteroiden stationiert wird. Das Geschütz ist mit einer 360° 50mm Uran-Hartkern-Schnellfeuerkanone und einem State-of-the-Art Zielsystem ausgestattet. Das ermöglicht dem Geschütz effizient feindliche Kaperschiffe und Jäger zu bekämpfen.	siehe Text 1	Das leichte Orbitalgeschütz ist eine atomar betriebene Struktur, die im Orbit von Planeten stationiert wird. Das Geschütz ist mit einer 360° 50mm Uran-Hartkern-Schnellfeuerkanone und einem State-of-the-Art Zielsystem ausgestattet. Das ermöglicht dem Geschütz, effizient feindliche Kaperschiffe und Jäger zu bekämpfen.	Wenn das Ding Orbitalgeschütz heisst, sollte man es in der Beschreibung nicht Raumgeschütz nennen... davon abgesehen gibt es in GN eigentlich keine Monde und Asteroiden müssen an sich ja auch nicht verteidigt werden.	Warum muss man eigentlich Trägersysteme forschen hierfür? Weil man sonst die Bauteile nicht ins All bekommt? Mir fehlt hier irgendwie die Erklärung, wie das Ding überhaupt kämpfen kann so ohne dass man vorher mal irgendeine Waffe erforscht hat. Selbiges gilt eigentlich auch für AJ.
Leichtes Raumgeschütz	Das Leichte Raumgeschütz ist mit dem ersten Artilleriesystem auf Basis von hochenergetischen Protonenladungen ausgestattet. Ein abgewandelter Protonenantrieb dient als Energiequelle für das Geschütz. Dank der fortschrittlichen Zielerfassung und der großen Reichweite des Artilleriesystems ist das Geschütz in der Lage feindliche Bomber und Fregatten bereits einige Zeit vor Ankunft der Feindflotte mit geringerer Effizienz zu bekämpfen.	Das Leichte Raumgeschütz ist mit dem ersten Artilleriesystem auf Basis von hochenergetischen Protonenladungen ausgestattet. Ein abgewandelter Protonenantrieb dient als Energiequelle für das Geschütz. Dank der fortschrittlichen Zielerfassung und der großen Reichweite des Artilleriesystems ist das Geschütz in der Lage feindliche Bomber und Fregatten bereits einige Zeit vor Ankunft der Feindflotte mit geringerer Effizienz zu bekämpfen. Bekämpft: Bomber, Fregatten.	Das Leichte Raumgeschütz ist mit dem ersten Artilleriesystem auf Basis von hochenergetischen Protonenladungen ausgestattet. Ein abgewandelter Protonenantrieb dient als Energiequelle für das Geschütz. Dank der fortschrittlichen Zielerfassung und der großen Reichweite des Artilleriesystems ist das Geschütz in der Lage, feindliche Fregatten bereits einige Zeit vor Ankunft der Feindflotte zu bekämpfen. Allerdings ist die Effizienz hierbei recht gering.	In den Kampfwerten steht, dass Bomber nicht vom Artilleriebeschuss betroffen sind. Dann sollte man hier nicht das Gegenteil behaupten.	
Mittleres Raumgeschütz	Ausgestattet mit termonuklearen Reaktoren und der Fluxpartikelartillerie kann dieses Geschütz mittlere bis mittelschwere Kampfschiffe wie Kreuzer und Zerstörer effektiv bekämpfen. Der Zielmechanismus benötigt relativ viel Zeit, ebenso wie die Erzeugung der superbeschleunigten Fluxpartikel. Wenn diese Partikel treffen, hinterlassen sie eine verheerende Wirkung beim Ziel.	siehe Text 1			Dass die Fluxpartikel superschnell sind und die Erzeugung (!?) lange dauert sollte man bei der entsprechenden Forschung vllt auch noch erwähnen..
Schweres Raumgeschütz	Ausgestattet mit 3 modifizierten Antimaterieantrieben und einem hochleistungsfähigen Positronenlaserartilleriesystem ist dieses Geschütz die schlagkräftigste Waffe die sie besitzen können. Früher als jede andere Waffe eröffnet das Centurion Geschütz das Feuer auf gegnerische Großkampfschiffe. Je näher die Gegnerschiffe kommen, desto öfter und tödlicher treffen die Positronenladungen, wobei jeder Treffer dem Einschlag einer Antimateriebombe gleicht. Zum Selbstschutz besteht seine Hülle aus einer Speziallegierung und ein starkes Phasenschild umgibt dieses gigantische Geschütz.	Die Positronenlaserartillerie stellt die höchste Stufe der Artilleriewaffensysteme dar. Ganze drei Antimateriereaktoren sind vonnöten die Waffe mit der benötigten Energie und den Positronenladungen zu speisen. Die Ladungen werden im Innern der Waffe in großen Mengen erzeugt, extrem verdichtet in einem ultrakompakten Radialbeschleuniger auf nahezu Lichtgeschwindigkeit beschleunigt und über einen ebenso kompakten Linearbeschleuniger abgefeuert. Bekämpft: Schlachtschiffe, Träger, Kommandoschiffe.	Schwere Raumgeschütze stellen die höchste Stufe der autonomen Artilleriewaffensysteme dar. Sie sind mit drei modifizierten Antimaterieantrieben für die Energieversorgung der Positronenlaserartillerie ausgestattet. Dem entsprechend gigantisch ist dieses Geschütz. Früher als jede andere Waffe eröffnet das Geschütz das Feuer auf gegnerische Großkampfschiffe. Je näher diese dem eigenen Planeten kommen desto höher wird die Wirksamkeit der Artillerie.	Vereinheitlichung. Wenn keine Kommandoschiffe im Spiel sind, sollte man sie hier nicht erwähnen. Ausser natürlich: Wir bauen sie endlich ein!	

Schiff	Aktueller Text 1	Aktueller Text 2	Textvorschlag	Grund für Änderung	offene Probleme
Schutzschiff	Das Schutzschiff ist mit einem Longsteefeld ausgestattet. Mit dieser überlegenen Technologie ausgestattet ist es dem Schutzschiff möglich, jeweils einen Extraktor in ein schützendes Kraftfeld zu ziehen	Das Schildschiff ist mit einem Antimaterieantrieb und dem Longsteen Feld ausgestattet. Mit dieser überlegenen Technologie ausgestattet, ist es dem Schildschiff möglich einen gegnerischen Cleptor	Das Schutzschiff ist in der Lage, ein Longsteen Feld zu erzeugen. Hierdurch werden gegnerische Kaperschiffe am Einsatz ihres Traktorstrahls gehindert. Da die Erzeugung dieses Kraftfeldes aber sehr viel Energie benötigt sind	Antimaterieantrieb ist das Größte, was es an Antrieben gibt und das letzte, was an Antrieben erforscht wird. Es macht absolut keinen Sinn, das Cans als eine der ersten, billigsten (und vermeintlich	

	und vor jeglicher Feindeinwirkung zu schützen - jedenfalls so lange, bis das Feld durch massiven Beschuss kollabiert. Eine Überzahl an Kaperschiffen ist jedoch in der Lage, durch schnelle Phasenverschiebung ihrer kleinen Schilde in das Feld einzudringen und einen Extraktor herauszuziehen. Andere Raumfahrzeuge als Extraktoren kann das Schutzschiff nicht schützen. Bei dem Versuch kommt es zu Wechselwirkungen des Kraftfeldes mit den Waffensystemen der anderen Schiffe, wodurch letztlich das Kraftfeld kollabiert.	davon abzuhalten, einen eigenen Extraktor zu stehlen - sofern das Feld nicht durch schwerste Waffen zum Kollabieren gebracht wird. Eine Überzahl an Kaperschiffen ist jedoch in der Lage, durch schnelle Phasenverschiebung ihrer kleinen Schilde in das Feld einzudringen und einen Extraktor herauszuziehen. Andere Raumfahrzeuge als Extraktoren kann das Schildschiff nicht schützen, da es zu Wechselwirkungen mit Waffensystemen kommen würde, die in einem Kollabieren des Feldes enden würde.	Schutzschiffe ansonsten nicht bewaffnet. Schutzschiffe sind in der Hinsicht absolute Spezialisten, denn beinahe alle anderen Einheiten nutzen die verfügbare Energie zur aktiven Bekämpfung des Gegners. Der Schutz der eigenen Extraktoren ergibt sich hier durch die Anzahl der aufeinander treffenden Schutz- und Kaperschiffe. So lange mehr Schutzschiffe als Kaperschiffe im Orbit sind, sind die eigenen Extraktoren sicher, da die Schutzschiffe gemeinsam immer in der Lage sind, ausreichend große Kraftfelder um die Extraktoren zu bilden. Sind die Kaperschiffe allerdings in der Überzahl, tun sich Lücken auf, die die Kaperschiffe nutzen können, um Extraktoren zu stehlen.	kleinsten) Einheiten im Spiel über diesen Antrieb verfügen.. Davon abgesehen: Schildschiff vs Schutzschiff.. wollten wir ja vereinheitlichen.	
Kaperschiff	Die Cleptoren sind in der Lage, die rohstofffördernden Extraktoren zu kapern. Sie machen dies, indem sie die Extraktoren mit dem Traktorstrahl stoppen, sich dann transformieren, krallenähnlich um den Rumpf des Extraktors legen, die Bordsysteme lahmlegen und die Steuerung übernehmen.	Siehe Text 1	Die Cleptoren sind in der Lage, die Rohstoffe fördernden Extraktoren zu kapern. Sie machen dies, indem sie Extraktoren mit ihrem Traktorstrahl stoppen, zu sich heran ziehen, die Extraktoren mit Halteklammern fixieren und dann in den eigenen Orbit schleppen, wo diese ihre Arbeit dann für ihren neuen Besitzer wieder aufnehmen. Leider werden dabei regelmäßig die Antriebsaggregate der Kaperschiffe überlastet, so dass ein Cleptor nur ein Mal erfolgreich eingesetzt werden kann. Eine Reparatur würde die Kosten eines neuen Schiffes übersteigen, weshalb man darauf verzichtet.	Sich transformierende Schiffe, die die Exen quasi umhüllen und dann trotzdem noch die Systeme der Exen übernehmen müssen? Ich hab nen Auto am Kran hängen ... aber ich muss trotzdem am Lenkrad des Autos sitzen, um das Auto da hin zu kriegen, wo ich es haben will? Einfach Quatsch. Darüber hinaus wäre eine Erklärung toll, warum Cleps beim Roiden einfach verschwinden.	Hat jemand eventuell eine coolere Erklärung, warum Cleps nicht wiederverwendbar sind?
Bomber	Mithilfe der Plasmabomben kann ein Bomber binnen kürzester Zeit große Raumstrukturen wie schwere Geschütze oder Großkampfschiffe vernichten. Dafür unterfliegt er einfach die ausgedehnten Schilde der großen Raumstrukturen um seine Bomben präzise ins Ziel zu bringen. Durch seine relative Schwerfälligkeit und den langsamen Flug der Bomben kann er jedoch keine kleineren Schiffe wirksam bekämpfen. Da ein Bomber nur eine geringe Reichweite hat und nur begrenzt Bomben tragen kann, muss er von einem Trägerschiff aus operieren.	Siehe Text 1	Mithilfe der Plasmabomben kann ein Bomber binnen kürzester Zeit große Raumstrukturen wie schwere Geschütze oder Großkampfschiffe vernichten. Um seine Bomben präzise ins Ziel zu bringen muss er allerdings relativ nahe an seine Ziele heran fliegen. Da ein Bomber selbst nicht sehr wendig und auch eher langsam ist kann er selbst keine kleinen und schnellen Schiffe wirksam bekämpfen. Da ein Bomber nur eine geringe Reichweite hat und nur begrenzt Bomben tragen kann, muss er in fremden Orbits von einem Trägerschiff aus operieren, das ihn dorthin bringt. Für den eigenen Orbit gilt dies natürlich nicht.	Ist ja schön, dass Bomber irgendwelche Schilde unterfliegen.. die meisten Einheiten verfügen aber über gar keine Schilde. Und selbst wenn, dann sind die ja wohl nicht nur wie ein Regenschirm und schützen nur eine Hälfte des Schiffs. Vielmehr wären die Schilde rundum und die Bomber müssten die Schilde durchdringen und dann bombardieren. Könnte man auch irgendwie so schreiben. Oder man macht es halt so wie ich. Ansonsten: Bomber können natürlich im eigenen Orbit ohne Träger kämpfen. Das stand nur vorher nicht da.	Bomber werfen mit Plasmabomben um sich. Plasmabomben basieren auf Plasma aus Fusionsreaktoren/Fusionsantrieben. Fusionsantriebe forscht man aber parallel oder sogar erst, wenn Bomber schon fliegen.
Jäger	Der "Leo"-Jäger ist ein kleines wendiges Schiff, 3 Mann Besatzung und ausgestattet mit Plasmawerfern. Mit dieser Bewaffnung ist das Schiff in der Lage, Kreuzer, Geschütze und die relativ schwerfälligen Bomber effektiv zu bekämpfen. Da das Schiff zu klein ist, um einen Sprungantrieb aufzunehmen, wird er für Angriffs- und Verteidigungsoperationen auf Trägern stationiert.	Der "Leo"-Jäger ist ein kleines wendiges Schiff, 3 Mann Besatzung und ausgestattet mit Plasmawerfern. Mit dieser Bewaffnung ist das Schiff in der Lage, Kreuzer, Geschütze und die relativ schwerfälligen Bomber effektiv zu bekämpfen. Da das Schiff zu klein ist um einen Sprungantrieb aufzunehmen, wird er für Angriffs- und Verteidigungsoperationen auf Trägern stationiert.	Der "Leo"-Jäger ist ein kleines wendiges Schiff mit 3 Mann Besatzung und Plasmawerfern als Besatzung. Dank dieser Konfiguration ist das Schiff in der Lage, sowohl Kreuzer und Bomber als auch mittlere Raumgeschütze effektiv zu bekämpfen. Auch Jäger verfügen allerdings nur über eine geringe Reichweite und müssen, wie Bomber, in fremden Orbits von Trägern aus operieren.	Etwas konkretisierter Text, 1-2 Rechtschreib- und Grammatikfehler behoben.	Siehe Bomber. Wo kommt das Plasma her?
Fregatte	Die Fregatte ist ein wendiges kleines Schiff mit 40 Mann Besatzung. Es ist mit einem Ionenantrieb und kinetischen Raketen zur Bekämpfung von Jägern ausgestattet.	Die Fregatte ist ein wendiges mittleres Schiff mit 40 Mann Besatzung. Es ist mit einem Ionenantrieb und kinetischen Raketen zur effektiven Bekämpfung von Jägern und Abfangjägern ausgestattet.	Die Fregatte ist ein wendiges Kampfschiff mit 40 Mann Besatzung. Es wird von einem Ionenantrieb angetrieben und ist mit kinetischen Raketen zur Bekämpfung von Jägern und Abfangjägern bewaffnet.	Vereinheitlichung. Und wenn man Kampfschiff schreibt muss man sich nicht entscheiden, ob eine Fregatte nun klein oder mittelgroß ist..	
Zerstörer	Um endlich die gegnerischen leichten Abwehrgeschütze vernichten zu können und eine Einheit zu haben, die gegnerische Fregatten effektiv bekämpfen kann, wird die Entwicklung eines Zerstörers unumgänglich.	Von außen sieht ein Zerstörer fast so anmutig elegant wie eine Raumyacht aus. Betrachtet man einen Zerstörer genau, so erkennt man vier Protonentorpedo-Röhren an der Unterseite des Schiffes sowie zwei mittlere schwere Laser am Bug des Schiffes. Ca. 250 Mann Besatzung befinden sich auf ihm. Das Schiff ist durch seine Panzerung schwerfälliger als eine Fregatte und wird	Um endlich gegnerische Orbitalgeschütze und Fregatten bekämpfen zu können ist die Entwicklung größerer Schiffe unumgänglich. Am Ende der Bemühungen steht der Zerstörer. Vier Protonentorpedo-Röhren an der Unterseite des Schiffes sowie zwei Laserwaffen am Bug sorgen für die nötige Feuerkraft, 250 Mann Besatzung sorgen für pausenlose Einsatzbereitschaft. Durch seine Größe ist das Schiff natürlich schwerfälliger und dadurch für	Vereinheitlichung. Achja: Sollen Kriegsschiffe ernsthaft elegant und anmutig aussehen?	Wo kommen denn nun eigentlich die Laserwaffen her (siehe auch AJ)?

		dadurch zum leichten Ziel für die Laserwaffen der "Horus"-Abfangjäger. Mit seinen Waffen ist der Zerstörer in der Lage, das leichte Orbitalgeschütz "Rubium" und die "Fornax"-Fregatte effektiv zu bekämpfen.	Gegner leichter zu treffen. Schutz bietet eine dicke Panzerung.		
Kreuzer	Ähnlich harmlos wie der Zerstörer sieht auch der Kreuzer des "Goron"-Typs aus. 600 Mann Besatzung finden auf diesem Schiff Platz. Beim Design des Schiffes wurde alles dafür getan, um es voll auf seine Hauptgegner, die "Pulsare" und "Dracos", auszurichten. Aus diesem Grund ist das Kampfschiff mit langsamen schwerfälligen Fusionstorpedos für die Zerstörung der "Pulsare" und mittleren, relativ wenigen Torpedos zur Zerstörung der "Dracos" ausgerüstet.	Ähnlich harmlos wie der Zerstörer sieht auch der Kreuzer des "Goron"-Typs aus. 600 Mann Besatzung finden auf diesem Schiff Platz. Beim Design des Schiffes wurde alles dafür getan, um es voll auf seine Hauptgegner, die "Pulsare" und "Dracos" auszurichten. Aus dem Grunde ist das Kampfschiff mit langsamen schwerfälligen Fusionstorpedos für die Zerstörung der "Pulsare" und mittleren, relativ wenigen Torpedos zur Zerstörung der "Dracos" ausgerüstet.	Beim Design des Schiffes wurde alles dafür getan, um es voll auf seine Hauptziele, leichte Raumgeschütze und Schutzschiffe, auszurichten. 600 Mann Besatzung leisten ihren Dienst und bedienen unter anderem die Fusionstorpedos zur Bekämpfung der Pulsare sowie weitere Waffensysteme zur Bekämpfung von Schutzschiffen und auch Zerstörern.	Zweitgrößtes Kampfschiff im Spiel. HARMLOSES Aussehen. Man man man.. Dessies als Hauptziel auszuweisen, denen dann aber den geringsten Anteil bei der Feuerverteilung zu geben macht auch keinen Sinn. Auch die Nennung anderer Torpedos.. keine Ahnung, warum. Die einzigen anderen Torpedos bis dahin sind Protonentorpedos.. und das sind ja dann eher kleine und nicht mittlere.	
Schlachtschiff	Das Hauptaugenmerk der Konstrukteure bei dem Entwurf dieses Schlachtschiffes lag auf der schier unglaublichen Feuerkraft und enormen Widerstandskraft. Ihnen ist es gelungen ein Schiff zu erschaffen, das vor mittleren und schweren Waffen nur so strotzt. Das Schiff ist mit ganzen Batterien von Fusions- und Antimaterie-Torpedoröhren, schweren chemische Laser und schweren Plasmawerfern in offensiver Ausrichtung bestückt. Ein Antimaterie- und ein Fusionsreaktor sorgen für die benötigte Energie der Waffen. Umgeben ist diese Schiffsklasse mit einem neuen Multiphasenschild, welches mit Waffen schwer zu durchdringen ist, und einer neuartigen Panzerung, die selbst einigen Direkttreffern durch Atomwaffen standhält.	Siehe Text 1	Das Hauptaugenmerk der Konstrukteure bei dem Entwurf dieses Großkampfschiffes lag auf der schier unglaublichen Feuer- und Widerstandskraft. Es ist ihnen gelungen, ein Schiff zu entwerfen, das vor Waffensystemen nur so strotzt. Das Schlachtschiff ist mit ganzen Batterien von Fusions- und Antimaterie-Torpedoröhren, Laserwaffen und Plasmawerfern bestückt. Ein Antimaterie- und ein Fusionsreaktor sorgen für die benötigte Energie. Umgeben ist diese Schiffsklasse von einem neuartigen Multiphasenschild, welches mit Laserwaffen schwer zu durchdringen ist. Darüber hinaus besitzen Schlachtschiffe eine neuartige Panzerung, die auch direkte Treffer z. B. durch Torpedos oder Bomben standhalten kann.	Was sind chemische Laser? Gibt es auch leichte Plasmawerfer? Was für Atomwaffen?	Warum sind Maktolwerfen keine Voraussetzung für Schlachter?
Trägerschiff	Trägerschiffe bilden die Hauptstütze einer Kampfflotte. Mit 3.000 Mann Besatzung und riesigen Munitions- und Waffenlagern dienen sie als mobile Operationsbasis für 100 Jäger oder Bomber, welche wiederum zur Bekämpfung bestimmter Großkampfschiffe dienen. Damit der Träger auch aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen kann, wurde der Träger mit Quantum-Rotationskanonen ausgestattet, die in der Lage sind, die Phasenschilder der Kaperschiffe zu durchdringen und die Schutzblasen der Schutzschiffe unter massiven Beschuss zum Kollabieren zu bringen.	Trägerschiffe bilden die Hauptstütze einer Kampfflotte. Mit 3000 Mann Besatzung und riesigen Munitions und Waffenlagern dienen sie als mobile Operationsbasis für 100 Jäger oder Bomber, welche wiederum zur Bekämpfung bestimmter Großkampfschiffe dienen. Damit der Träger auch aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen kann, wurde der Träger mit Quantum-Rotationskanonen ausgestattet, die in der Lage sind, die Phasenschilder der Kaperschiffe zu durchdringen und die Schutzschiffe unter massiven Beschuss zum Kollabieren zu bringen.	Trägerschiffe sind eine wichtige Säule jeder Kampfflotte. Mit 3.000 Mann Besatzung und riesigen Munitionslagern dienen sie als mobile Operationsbasis für insgesamt 100 Schiffe der Jäger- oder Bomber-Baureihe. Damit ein Träger selbst auch aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen kann, ist er mit Quantum-Rotationskanonen ausgerüstet, mit denen er Kaperschiffe und Schutzschiffe wirksam bekämpfen kann.	Ob sie jetzt wirklich die Hauptstütze sind? Waffenlager klingt auch komisch. Jäger und Bomber müssen ja nicht jedes Mal neue Waffensysteme eingebaut kriegen, die müssen nur neue Munition abholen und evtl noch auftanken oder sowas. Der Kram mit den Schilden und Schutzblasen bei Cleps und Cancs ist auch irgendwie komisch. Kollabierende Schutzblasen bedeuten ja nicht automatisch die Vernichtung des Schutzschiffs. Daraus könnte man auch folgern, dass die Schutzschiffe einfach inaktiv sind und man trotzdem roiden kann. Das gibt das KS aber nicht her.	

Neue Einheit	Aktueller Text 1	Aktueller Text 2	Textvorschlag	Grund für Änderung	offene Probleme
Raumbasis	Die Raumbasis wurde für mindestens diese Runde aus dem Spiel entfernt!	Um die Koordinierung der eigenen Raumstreitkräfte beim einem defensiven Gefecht im eignen Sektor zu verbessern, wurden die Raumbasen der Zitadelle-Klasse entworfen.	Raumbasen sind in defensiver Hinsicht die Krönung der Ingenieurskunst. Gespickt mit Waffensystemen, die man bei Großkampfschiffen und Raumgeschützen erwarten würde, gleicht die Raumbasis einer Festung im Weltall. Der Bau dauert lange und ist verhältnismäßig kostspielig, aber sie sind die einzige effektive Möglichkeit, gegnerische Kommandoschiffe zu bekämpfen.	Der eine Text ist völlig unbrauchbar, der andere würde nur Sinn ergeben, wenn die Raumbasis irgendeinen zusätzlichen Bonus bringen und tatsächlich nur 1x gebaut werden könnte	Nie implementiert - Konzept fehlt. Es würde wahrscheinlich Sinn machen, die Raumbasis eine oder zwei Nummer(n) größer als SR zu sehen und sie ähnliche Gegner (Träger, Schlachter und eben Kommandoschiff) angreifen zu lassen.

Kommandoschiff	<p>Das Kommandoschiff ist ein sehr mächtiges Kriegsschiff, welches auf einer verstärkten Rumpfstruktur der Pentalin-Klasse basiert, aber mit modernsten Sensor-, Feuerleit- und Führungssystemen ausgestattet ist und eine doppelte Hülle besitzt. Das Schiff ist überdies durchzogen von einer natürlich gewachsenen kristallinen KI. Die Besatzung besteht hauptsächlich aus Offizieren der Raumkampf-Akademie die via Neuralinterface mit der KI des Schiffes verbunden sind. Aufgrund der Erfahrung die dieses Schiff aus jedem Gefecht mitnimmt, wachsen die Fähigkeiten dieses Schiffes. Eine Flotte die von einem solchen Schiff begleitet wird kämpft weitaus effektiver und effizienter in einem Gefecht.</p>	Siehe Text 1	<p>Das Kommandoschiff ist ein sehr mächtiges Kriegsschiff, welches auf einer verstärkten Rumpfstruktur der Pentalin-Klasse basiert, aber mit modernsten Sensor-, Feuerleit- und Führungssystemen ausgestattet ist und eine doppelte Hülle besitzt. Das Schiff ist durchzogen von einem neuronalen Netzwerk auf Kristallbasis, der sogenannten kristallinen KI. Dank der KI kann ein Kommandoschiff mit erstaunlich kleiner Besatzung in den Einsatz gehen.</p>	<p>Nie implementiert - Konzept fehlt. Entsprechend der vorgeschlagenen Beschreibung wäre das Kommandoschiff eine größere Variante des Schlachtschiffs und würde eben auch hier ähnliche Gegner attackieren, zuzüglich Raumbasis. Kristalline KI als Forschungsbeschreibung fehlt bisher.</p>
----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------