RAUMFLOTTEN INFORMATION
FREIGABE GAMMA EPSILON 3-15

RAUMFLOTTE OBERKOMMANDO

BETRIFFT: **Crafting-Guide für Memory Alpha**

VERFASSER: **Antaios@Gagravarr**

SEITENZAHL: **6**

STERNZEIT: **29.01.2011**

AKADEMIE ZERTIFIKATION ERFOLGREICH

VORLIEGENDES DOKUMENT ENTHAELT INFORMATIONEN, DIE AUSSCHLIESSLICH MITGLIEDERN DER RAUMFLOTTE VORBEHALTEN SIND. EINE SPEICHERUNG IN DIGITALER FORM DARF NUR UNTER HINZUZIEHUNG EINER EBENE-3 VERSCHLUESSELUNG ERFOLGEN. FUER EINE ETWAIGE KOMMUNIKATION ZU DEN VORLIEGENDEN INHALTEN IST EIN SICHERER KANAL ZU BENUTZEN.

Zusammenfassung

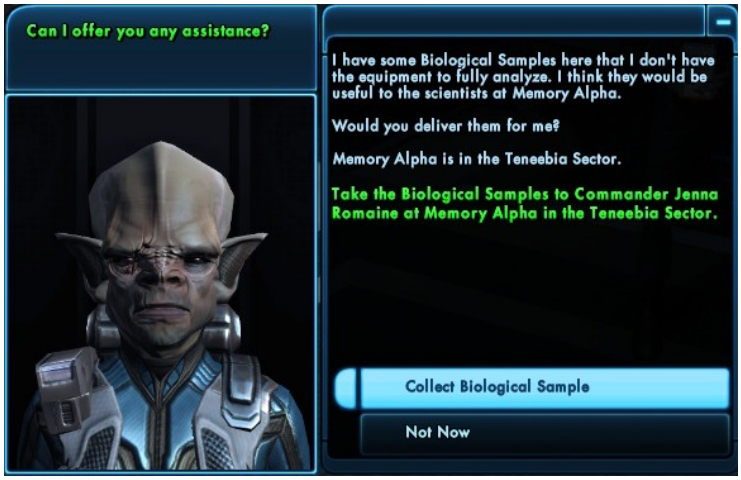
Dieser Guide soll Anfängern, die sich damit noch nicht befasst haben, eine kurze Einführung in die Herstellung der verschiedensten Gegenstände auf Memory Alpha geben.

In Star Trek Online gibt es viele Möglichkeiten, zu Items zu kommen: Kaufen gegen Credits oder Marken, Drops von Gegnern oder selber bauen, was ich hier kurz beschreiben möchte.

Was benötige ich, um selber Gegenstände herzustellen?

- Zum einen **Zugang zu Memory Alpha**, da nur dort (auf Föderations-seite) Gegenstände gebaut werden können. Diesen bekommt man ab **Lieutenant 3**.
- „Rohstoffe", genauer gesagt **Anomalien**. Diese findet man sowohl in Raum- als auch Boden-Missionen, dazu später noch mehr.
- Zeit und Geduld

Der Weg nach Memory Alpha



Irgendwann im Lauf des Spiels bekommen wir von Admiral Quinn den Auftrag, uns bei Lt. Commander E'genn (Sol-Station in der Mitte) zu melden *(Mission Scientific Mandate)*.

E'genn bittet uns, eine Biologische Probe zu Cmd. Jeanna Romaine nach Memory Alpha zu bringen.

Also flugs den Auftrag annehmen und nach Memory Alpha im Alpha Centauri Sektor Block reisen.

Dort angekommen, gehen wir in den zentralen Raum (Lounge), in dem Cmd. Romaine zu finden ist. Zusätzlich kann man dort auch auf seine Mail, Bank und die Exchange zugreifen und vor allem später auch Items bauen.

Nun kurz Cmd. Romaine ansprechen, die mitgebrachte Probe an der Konsole ihr gegenüber ablegen und zu ihr zurückkehren.

Ab jetzt dürfen wir an den Stationen „Research & Development" Items herstellen.

Cmd. Romaine hat aber noch einen Auftrag für uns und schickt uns zu T'Pren (im kleinen süd-östlichen Raum).

T'Pren bringt uns in mehreren Schritten bei, wie wir an Anomalien kommen und beim Scannen der Anomalien die Wellenformen abgleichen, was wir später bei der Beschaffung der Anomalien, die zum Craften benötigt werden, anwenden.

Zunächst also erst mal zu dem großen Hologramm und dort die Anomalie scannen. Gleich nach dem Scannen bekommen wir eine Anzeige mit 2 Wellen: Eine blaue und eine rote, welche wir beeinflussen können, um die Form der blauen zu erreichen. Mit den Pfeiltasten „Hoch" / „Runter" kann die Amplitude (also die Höhe) der roten Welle beeinflusst werden, mit „Links" und „Rechts" die Frequenz, also die „Breite" der Wellen. Meine Empfehlung: Zunächst mal die Höhe anpassen, anschließend die Breite, das geht meines Erachtens am schnellsten.

Nachdem wir T'Pren gemeldet haben, wie gut wir nun scannen können, dürfen wir uns an den umliegenden Konsolen drei Anomalien und einen Übungsbauplan (Practice Schematic) abholen, mit dem wir dann an einer „Research & Development"-Station eine Energiezelle bauen können.

Wenn diese fertig ist, müssen wir sie nur noch zu T'Pren zurücktragen und bekommen als Belohnung einen echten Bauplan (Schematic) für einen Körperpanzer oder einen persönlichen Schild oder ein Kit.

Herstellen von Items

Nachdem wir nun die Erlaubnis haben, auf Memory Alpha Gegenstände zu bauen und auch mit dem Übungsobjekt gezeigt haben, dass unsere Machwerke keine Gefahr für Leib und Leben darstellen, können wir uns jetzt daranmachen, brauchbare Gegenstände zu bauen.

Aufgrund unserer recht geringen Erfahrung dürfen wir zunächst nur ein paar Verbrauchs-gegenstände (Energiezellen, Hypos und Schildladungen) herstellen. Für jeden dieser Gegenstände, die wir produzieren, bekommen wir jeweils 10 Skillpunkte in der Forschung.

Erst wenn unsere Forschungskenntnisse weit genug fortgeschritten sind (abzulesen im hier gezeigten Bild unten links im Fenster) werden weitere Gegenstände freigeschaltet. Gegenstände, die man wegen fehlender Erfahrung noch nicht herstellen darf, sind dunkler dargestellt, zudem ist in rot angezeigt, wie viele Skillpunkte für den jeweiligen Gegenstand benötigt werden.

Links neben dem Gegenstand ist noch angezeigt, wie viele Skillpunkte man für die Herstellung des jeweiligen Gegenstandes bekommt; in der rechten Spalte der Tabelle sind die benötigten Anomalien und Schematics angezeigt. Rot kennzeichnet auch hier, dass man davon noch nicht genügend hat.

Die Produktion eines Items geschieht immer in zwei Schritten:

Zuerst muss das jeweilige Schematic hergestellt werden, anschließend daraus und den sonst noch benötigten Anomalien der Gegenstand selber.

Wie kommt man an Anomalien?

Die Rohstoffe, die wir zum Bauen unserer Items benötigen, sind fast im gesamten Spiel zu finden: In Boden- und Raummissionen und auch in den Clustern, Gürteln, etc., die für die Erkundungsmissionen anzufliegen sind. Das Einsammeln der Anomalien funktioniert immer über den gleichen Weg, wie schon oben beschrieben: Finden (mit V), scannen (mit F) und **(wichtig!)** die Wellenformen angleichen. Schafft man das nicht, bekommt man zwar auch etwas, aber deutlich weniger.

Noch ein Hinweis: Die Anomalien muss man nicht mit sich rumtragen. Wenn sie auf der Bank liegen, können sie genauso gut zum craften verwendet werden.

Sorten von Anomalien und deren Fundorte

Grundsätzlich unterscheiden sich die Anomalien in folgende zwei Kategorien: Zum einen gibt es die 18 „gewöhnlichen" Anomalien, die sich in 6 Gruppen à 3 Stück aufteilen.

In der folgenden Tabelle ist dargestellt, in welchen Clustern / Nebeln / etc. Anomalien einer bestimmten Gruppe zu finden sind.

	Mineral Sample	Alien Artifact	Radiation Sample	Biological Sample	Unknown Alloy	Antimatter Sample	Plasma Sample	Encoded Data	Tetryon Particle	DNA Sequence	Genetic Sequencer	Methogenetic Particle	Exobiological Data	Photonic Technology	Tachyon Wave Signature	Unidentified Substance	Technical Schematic	Chronometric Wave Signature
Delta Volanis Cluster		X																
Arcuanis Arm		X			X													
Hromi Cluster					X													
Khazan Cluster					X			X										
Afrehirr Nebula								X										
Eridan Belt								X			X							
Rolor Nebula											X							
Betreka Nebula											X							
Zenas Expanse											X			X				
B'Tran Cluster														X			X	
B'Tran Cluster (VA)																	X	

Die andere Gruppe von Anomalien sind die 10 verschiedenen seltenen „Particle Traces". Diese sind – entsprechend selten – überall zu finden, wo man auch die normalen Anomalien auffindet.

Was lohnt sich zu craften, was sollte man eher kaufen?

(Eine ganz subjektive Einschätzung)

Nicht zu craften lohnen sich lila Items unter Level XI, da hier einfach zu viele Particle Traces für einen zeitlich kurzen Nutzen verbraucht werden. Unter Level XI empfehle ich, grüne oder blaue Gegenstände zu bauen. Ebensowenig lohnen sich die Verbrauchsgegenstände (außer zum anfänglichen leveln) – die kann man billiger kaufen.

Was sich jedoch auf jeden Fall lohnt, sind Konsolen auf Level XI – diese kosten pro Stück nur 40 normale Anomalien, was ich für deutlich günstiger als 25 Embleme halte.

Bei allem anderen ist es dann wohl eher Geschmackssache, ob man sich etwas baut oder einen vergleichbaren Gegenstand für Marken oder Embleme kauft.