

Gebäude	Aktueller Text	Textvorschlag	Grund für Änderung	offene Probleme
Koloniezentrum	Das Koloniezentrum ist das Herzstück deiner Basis. Das Bauwerk ähnelt einer vollkommen autarken Arkologie. Es ist mit hydroponischen Gärten ausgestattet und bietet Lebensraum für 500.000 Menschen. Dank Radbaggern, die zum Bau dieses 1 Kilometer hohen und 200 Meter tiefen Projektes benötigt werden, bietet das Koloniezentrum eine Grundversorgung durch Tagebau an Metall- und Kristallvorkommen. Das Koloniezentrum hat eine Grund-Rohstoffförderung von 500 Metall und 500 Kristall.	Das Koloniezentrum ist das Herzstück deiner Basis. Das Bauwerk ähnelt einer riesigen vollkommen autarken Arkologie. Es ist mit hydroponischen Gärten sowie sämtlicher sonstiger lebensnotwendiger Infrastruktur ausgestattet. Dank Radbaggern, die zum Bau des Zentrums benötigt werden, und anschließend im Tagebau eingesetzt werden können, bietet das Koloniezentrum eine Grundversorgung der benötigten Rohstoffe in Höhe von jeweils 500 Metall und Kristall pro Tick.	Formulierung teils komisch.	500k Menschen auf so wenig Fläche? Generell: Einwohnerzahl? Ein Träger hat schon 3k Mann Besatzung... leben die konstant auf ihren Schiffen? Wenn nicht, wo dann? Wenn alle Menschen eigentlich Grundsätzlich im Zentrum wohnen und da nur Platz für 500k ist... warum kann man dann mehr als 160 Träger bauen?
Kristallmine	Die normale Kristallmine arbeitet noch nicht sonderlich effizient, erhöht aber die Grundversorgung der Produktionsstätten mit Kristall. Der Kristallabbau erhöht sich auf 1.000.	Durch die Errichtung einer Kristallmine erhöht sich das Einkommen auf 1.000 Kristall pro Tick. In der Mine sind nur wenige Arbeitsschritte automatisiert und es werden alte Technologien verwendet, daher sollte sie zügig ausgebaut werden.	Gibt es auch eine unnormale Kristallmine? Formulierung auch hier wieder irgendwie komisch	Sind Minen, tiefe Minen, und automatische Minen eigentlich separate Gebäude oder sind das Ausbaustufen? Wenn es Ausbaustufen sind: Warum werden sie beim Umzug als eigenständige Gebäude gewertet?
Metallmine	Die normale Metallmine arbeitet noch nicht sonderlich effizient, erhöht aber die Grundversorgung der Produktionsstätten mit Metall. Der Metallabbau erhöht sich auf 1.000.	Durch die Errichtung einer Kristallmine erhöht sich das Einkommen auf 1.000 Metall pro Tick. In der Mine sind nur wenige Arbeitsschritte automatisiert und es werden alte Technologien verwendet, daher sollte sie zügig ausgebaut werden.	Siehe Kristallmine	Siehe Kristallmine
Zweite Kristallmine	Mit dem Bau der zweiten Kristallmine verdoppelt sich der Kristallabbau über alle Ausbaustufen hinweg.	Durch den Bau der zweiten Kristallmine verdoppelt sich das Einkommen auf 2.000 Kristall pro Tick.	Verdoppelung über alle Ausbaustufen? Was soll uns das eigentlich sagen? Es gibt bis hierhin keine Ausbaustufen...	Warum bringt die erste Mine eigentlich 500 und die zweite (eigentlich baugleiche) 1000 Ress pro Tick?
Zweite Metallmine	Mit dem Bau der zweiten Metallmine verdoppelt sich der Metallabbau über alle Ausbaustufen hinweg.	Durch den Bau der zweiten Metallmine verdoppelt sich das Einkommen auf 2.000 Metall pro Tick.	Siehe zweite Kristallmine	Siehe zweite Kristallmine
Tiefe Kristallmine	Die Robotik macht es möglich die Bergbauminen tiefer in die Planeten- oder Mondkruste hineinzuführen. Mit den tiefen Kristallminen erhöht sich die Kristallförderung aller Kristallminen auf 4.000.	Die Robotik macht es möglich, dass die Kristallminen tiefer in die Kruste des Planeten hinein bohren und graben können. Mit dem Ausbau der Minen zu tiefen Minen erhöht sich die regelmäßige Förderung auf 4.000 Kristall pro Tick.	Seit wann treiben wir uns in GN auf Monden herum?	Siehe Kristallmine

Tiefe Metallmine	Die Robotik macht es möglich die Bergbauminen tiefer in die Planeten- oder Mondkruste hineinzuführen. Mit den tiefen Metallminen erhöht sich die Metallförderung aller Metallminen auf 4.000.	Die Robotik macht es möglich, dass die Metallminen tiefer in die Kruste des Planeten hinein bohren und graben können. Mit dem Ausbau der Minen zu tiefen Minen erhöht sich die regelmäßige Förderung auf 4.000 Metall pro Tick.	Siehe tiefe Kristallmine	Siehe Kristallmine
Automatische Kristallmine	Durch die vollständige Automatisierung der Kristallminen kann der Rohstoff rund um die Uhr wesentlich effizienter abgebaut werden wodurch sich die Kristallförderung drastisch auf 10.000 erhöht.	Durch die vollständige Automatisierung der Minen können Rohstoffe wesentlich effizienter abgebaut werden, wodurch sich die Förderung noch einmal erhöht. Das Einkommen beträgt nun 10.000 Kristall pro Tick.	Die Minen arbeiten auch so rund um die Uhr. Irgendwo fehlte ein Satzzeichen	Siehe Kristallmine
Automatische Metallmine	Durch die vollständige Automatisierung der Metallminen kann der Rohstoff rund um die Uhr wesentlich effizienter abgebaut werden wodurch sich die Metallförderung drastisch auf 10.000 erhöht.	Durch die vollständige Automatisierung der Minen können Rohstoffe wesentlich effizienter abgebaut werden, wodurch sich die Förderung noch einmal erhöht. Das Einkommen beträgt nun 10.000 Metall pro Tick.	Siehe automatische Kristallmine	Siehe Kristallmine
Observatorium	Um Asteroiden für den Rohstoffabbau finden zu können, ist die Errichtung des Observatoriums unbedingt nötig. Man muss jedoch auch den Extraktor entwickelt haben, um mit dem Scannen nach Asteroiden beginnen zu können. Außerdem bildet es die Grundlage für die gesamte Aufklärung und die damit verbundenen Technologien.	Aufgrund von Interferenzen und Lichtbrechungen innerhalb der Planetenatmosphäre macht eine genaue Beobachtung des Weltalls vom Planeten aus wenig Sinn. Um das Problem zu umgehen wird das Observatorium in einer Umlaufbahn um den Planeten errichtet. Es erfüllt zwei Aufgaben: Einerseits ist es die Grundlage für die gesamte Aufklärung und alle damit verbundenen Technologien. Es dient also der Informationsbeschaffung im Langstreckenbereich. Andererseits wird es benötigt, um im Nahbereich Asteroiden für den Rohstoffabbau zu finden. Hierfür wird allerdings die Erforschung von Extraktoren vorausgesetzt!	Hier.. ähh Observatorium! Ohne das Gebäude kannst du keine Roids finden und keine Exen bauen und so! Also wichtig! ... Achja.. Gegner scannen geht sonst auch nicht ; (Irgendwie doof formuliert...	Es gibt im Tectree keinerlei Verbindung zu den Exen, obwohl man letztere ohne ersteres halt nicht bauen kann. Ist das Observatorium eigentlich im Weltall oder warum muss man Raumfahrt und Trägersysteme und so fertig haben?
Raumstation	Ingenieure, Monteure und viele andere Arbeitskräfte können nach dem Bau dieser Station mit der zügigeren Konstruktion von weiteren wichtigen Raumstrukturen beginnen und mit dem Bau der Marineakademie für Ihre erste Flotte beginnen.	Ingenieure, Monteure und diverse andere Arbeitskräfte können nach Fertigstellung dieser Station von hier aus mit dem Ausbau der Infrastruktur im Orbit des Planeten beginnen, ohne regelmäßig zur Oberfläche des Planeten zurückkehren zu müssen.	Laut Tectree braucht man RaumWERFTEN für die Marineakademie, nicht die Station. Nennung ist hier also falsch. Erklärung, warum die Station so toll ist, beigefügt.	Nur weil im Tectree die Werften Voraussetzung für die Marineakademie sind, muss das ja nicht mit dem Code übereinstimmen. Prüfen!

Raumhafen	Die Errichtung des Raumhafens ist ein wichtiger Schritt für das wirtschaftliche Wachstum Ihres Sektors. Er dient als Umschlagplatz für Extraktoren, die ihre geförderten Rohstoffe hier entladen.	Die Errichtung des Raumhafens ist ein wichtiger Schritt für das wirtschaftliche Wachstum der Kolonie. Er dient als Umschlagplatz für Extraktoren, die ihre geförderten Rohstoffe hier entladen. Darüber hinaus dient er als rustikale Möglichkeit, Handel mit anderen Planeten zu treiben.	Text eigentlich ok, aber Raumhafen ist ja nicht nur für Exen wichtig, sondern auch für Handel...	Raumhafen und Handel/Handelsplatz kollidieren irgendwie in Funktion/Beschreibung, siehe auch Handel.
Raumwerften	Mit der Errichtung der Raumwerften ist der wichtigste Schritt zum Ausbau Ihrer Macht getan. Zusammen mit den hochwertigen Komponenten aus den Waffen- und Antriebsfabriken können Sie Ihre Flotte ausbauen.	Mit der Errichtung der Raumwerften ist der wichtigste Schritt zum Ausbau der eigenen Machtposition getan. Dank hochwertiger Komponenten aus Waffen- und Antriebsfabriken können hier nahezu alle Schiffe und Geschütze gefertigt werden. Die Produktion ist sehr effizient, da die von den Extraktoren gesammelten Rohstoffe nicht erst auf die Oberfläche des Planeten gebracht werden müssen. Auch der Energiebedarf der Produktion ist niedriger, da dank fehlender Schwerkraft die großen Einzelteile der Schiffe viel leichter bewegt werden können.	Einfach andere Formulierung in der Hoffnung, dass es besser klingt	Wenn man Waffen- u. Antriebsfabriken braucht und die eigentlich mit den Werften zusammenarbeiten, warum sind die dann nicht parallel baubar?
Marineakademie	In dieser Einrichtung werden Ihre Schiffskapitäne und Piloten ausgebildet. Nach dem Bau der Akademie kann diese um einen Anbau erweitert werden, der es ermöglicht eine zweite Flotte zu haben. Da die personellen, logistischen und materiellen Ressourcen nur begrenzt sind, muss man sich aber für eine Ausrichtung der zweiten Flotte entscheiden: Entweder man kann mit ihr nur angreifen oder nur verteidigen!	In dieser Einrichtung werden Schiffskapitäne und Piloten ausgebildet. Hierdurch wird es möglich, mit einer variabel einsetzbaren Flotte das Universum zu durchqueren, um andere Planeten zu erreichen. Nach dem Bau der Akademie kann diese noch um einen Anbau erweitert werden, der die Kontrolle über eine weitere Flotte ermöglicht.	Viel blabla über zweite Flotte, aber kaum was darüber, dass man hier die erste Flotte freischaltet. Das blabla über zweite Flotte gehört auch in die Beschreibung der zweiten Flotte.	Warum hängt die Akademie eigentlich von den Raumwerften ab und nicht von der Raumfahrt? Brauchen AJ, Cleps und Cancs etwa keine Piloten?
2. Flotte offensiv	Damit wird die 2te Flotte offensiv.	Nach Fertigstellung der Marineakademie kann diese um einen Anbau erweitert werden, der es ermöglicht, eine zweite Flotte zu kommandieren. Da die personellen, logistischen und materiellen Ressourcen begrenzt sind, muss man sich aber für eine Ausrichtung der zweiten Flotte entscheiden: Entweder man kann mit ihr nur angreifen oder nur verteidigen. Ein späterer Umbau für die andere Spezialisierung ist nicht möglich!	siehe Marineakademie	

		Entscheidet man sich also für die offensive Variante, sind mit der zweiten Flotte nur Angriffe möglich.		
2. Flotte defensiv	Damit wird die 2te Flotte defensiv	Nach Fertigstellung der Marineakademie kann diese um einen Anbau erweitert werden, der es ermöglicht, eine zweite Flotte zu kommandieren. Da die personellen, logistischen und materiellen Ressourcen begrenzt sind, muss man sich aber für eine Ausrichtung der zweiten Flotte entscheiden: Entweder man kann mit ihr nur angreifen oder nur verteidigen. Ein späterer Umbau für die andere Spezialisierung ist nicht möglich! Entscheidet man sich also für die defensive Variante, sind mit der zweiten Flotte nur Verteidigungsflüge möglich.	siehe Marineakademie	
Antriebsfabriken	Modernste militärische Antriebe werden in diesen Fabriken entwickelt und produziert. Das Haupt-Augenmerk liegt beim Wirkungsgrad und der Robustheit der Antriebe. Die Wissenschaftler planen Antriebe auf Basis von Ionen, Protonen, Fusion und Antimaterie zu entwickeln.	Schon schnell war klar, dass die Energieversorgung über die bisher bekannten Antriebe für größere Schiffe keine Option ist. Daher wurde eine eigene Forschungsabteilung für Antriebstechnologie ins Leben gerufen. Diese soll auf Basis von Ionen, Protonen, Fusion und Antimaterie – so die derzeitigen Pläne und Vorstellungen – verschiedene Antriebe entwickeln, in den neu zu bauenden Antriebsfabriken produzieren und dem Militär zur Verfügung stellen.	Einfach andere Formulierung in der Hoffnung, dass es besser klingt	
Waffenfabriken	In den militärisch abgeschirmten Waffenfabriken werden Waffen verschiedenster Gattungen entwickelt und produziert. Welche Waffen geplant sind, ist Verschlussache. Nur so viel ist sicher: In den Fabriken werden Lenkflugkörper, Torpedos, Strahlenwaffen, Projektilwaffen, Bomben und Werfer entwickelt.	Parallel zur Antriebsforschung wird eine Abteilung aufgebaut, die sich speziell um die Entwicklung effizienter Waffen kümmert. Dort kommt man zum Schluss, auf Grundlage diverser Technologien verschiedene Arten von Raketen, Torpedos, Bomben und Kanonen sowohl für Schiffe als auch für Geschütze entwickeln zu müssen. Nur so kann man eine Vielzahl verschiedener Gefahren effektiv bekämpfen. Die Abteilung bekommt ihre eigene Fabrik zur Herstellung der entwickelten Waffensysteme.		Warum sind die Waffenfabriken eigentlich militärisch abgeschirmt und die anderen Fabriken nicht? Warum sind Waffen geheimer als Antriebe? Wie macht sich diese Abschirmung bemerkbar?

Nanofabriken	Um die neue Generation kleiner Kampfschiffe bauen zu können, und das auch möglichst kostengünstig, müssen Nanofabriken vorhanden sein. In diesen Fabriken werden die hoch belastbaren Hüllen der Jäger und Bomber relativ schnell hergestellt. Außerdem ermöglichen sie die Entwicklung von High-End-Technologien.	Um die neue Generation kleiner Kampfschiffe bauen zu können – und dies möglichst schnell und kosteneffizient – braucht man Nanofabriken. Hier werden aus Nanoröhren Hüllenteile für Jäger und Bomber hergestellt, wodurch diese Schiffe extrem leicht werden. Außerdem sind die Nanofabriken der Ausgangspunkt für die Entwicklung verschiedener High-End Technologien.		Wenn die Fabrik nötig ist für High-End Krams.. warum kommen danach nur noch 2 Antriebe und ne Werft? Wo ist denn der ganze High-End Krams? Bezieht sich das auf die ganzen Waffenforschungen? Wenn ja: Warum ist das im Techtree nicht erkennbar? Und ist das im Spiel überhaupt auch so? Wenn nein: Worauf bezieht sich das dann? Anmerkung von Lune: Warum hängt die Fabrik von nem Antrieb ab? Sollte auch noch geändert werden..
Maktolwerften	Die Mak-tol Werften gehören zu den größten jemals im All errichteten Strukturen. Diese Größe ist aber auch notwendig, um größten und stärksten Schiffe zu entwickeln und zu bauen, die das bekannte Universum bis dato gesehen hat.	Die Mak-tol Werften sind die größten jemals im All errichteten Strukturen. Diese Größe ist aber auch notwendig, um die größten und stärksten Einheiten zu entwickeln und zu bauen, die das uns bekannte Universum bis jetzt gesehen hat. Der Name der Werften geht zurück auf den Projektleiter, der den ersten Entwurf für diese Werften präsentierte. Was er sich dabei gedacht hat ist leider nicht überliefert.	Wenn die Werften nicht das größte sind (ja toll, wieder Plural^^), was im All so rumschwirrt: Was soll denn größer sein? Also Umformuliert. Obendrein finde ich, dass man den Namen auch irgendwie erklären sollte. Sonst könnte man sie ja auch einfach MEGA-GROSSE-Werften nennen.	Warum zum Teufel sind die Werften scheinbar nicht auch für Schlachter notwendig? Laut Text würde das Sinn machen, es ist aber wohl weder im Spiel noch im Techtree so. Und wie steht es hier mit dem Centurion? Ähnliches Problem? Darüber hinaus: Bessere Erklärung für den Namen?

Neues Gebäude	Textvorschlag	Grund für Änderung	offene Probleme
Handelsplatz	Der Handelsplatz eröffnet den Zugang zu einer intergalaktischen Tauschbörse für Rohstoffe.	Der Grundgedanke ist: Mit der Handelsforschung kann man direkt mit anderen Usern traden und mit AK/GK. Erst wenn man den Handelsplatz baut, hat man auch das Handelsplatz-Feature zur Verfügung.	Wäre halt ein neues Gebäude, da muss man mal kucken, wie man das überhaupt technisch macht. Man müsste sich Bauzeiten und Kosten überlegen, und es müsste auch die Umzugskosten beeinflussen.