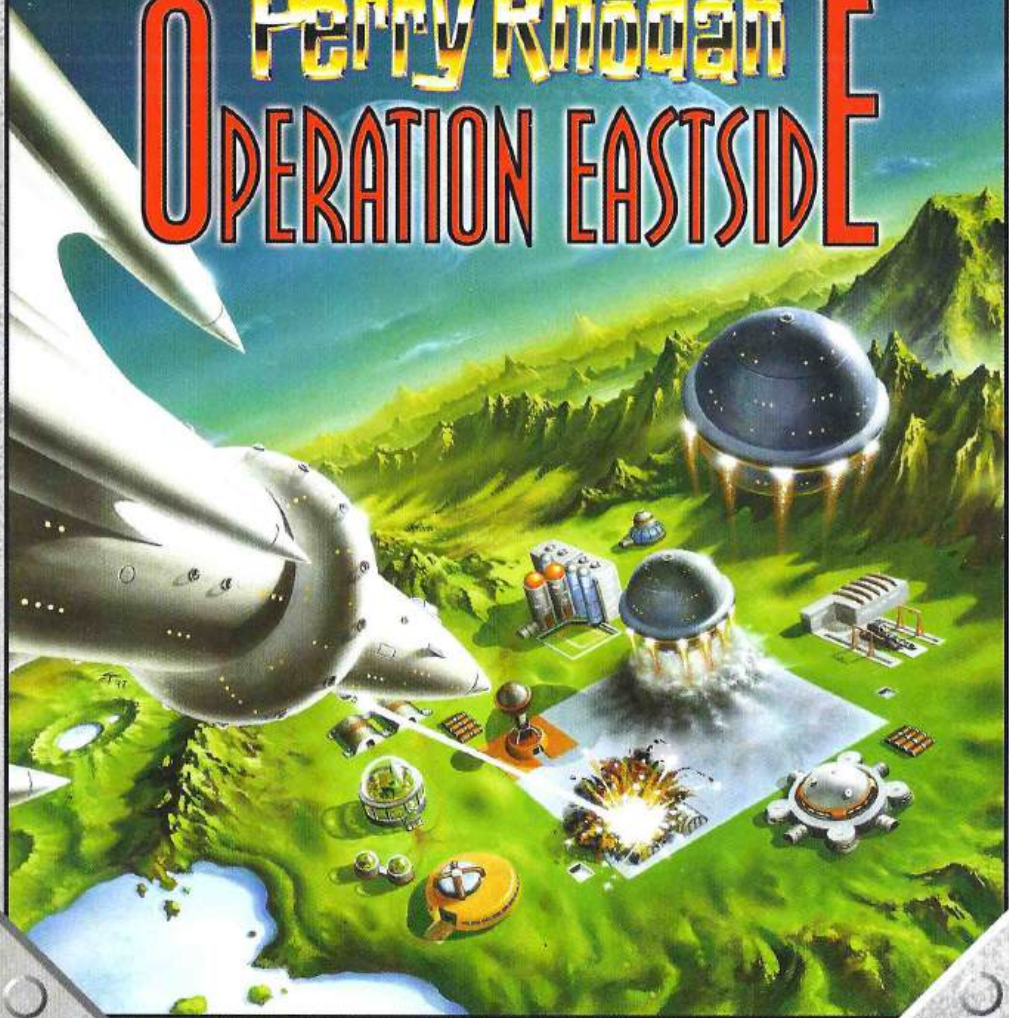




Perry Rhodan OPERATION EASTSIDE



HANDBUCH






Perry Rhodan
OPERATION EASTSIDE

HANDBUCH

Inhalt



präsentiert



Perry Rhodan OPERATION EASTSIDE

Copyright © 1998 by Fantasy Productions Verlags- und Medienvertriebs GmbH.
Computersoftware, Logos, Layout und Texte sind urheberrechtlich geschützt.
Perry Rhodan ist eingetragenes Warenzeichen der VPM Verlagsunion
Pabel Moewig KG, Rastatt. Andere Marken- und Produktnamen sind
Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers.
Jede Vervielfältigung, Veröffentlichung, Vorführung, Aufführung, Sendung,
Vermietung und/oder Verleihung der CD-ROM oder einzelner Inhalte
ist ohne Einwilligung von Fantasy Productions GmbH untersagt und
wird straf- und zivilrechtlich verfolgt.

Die Computersoftware wurde entwickelt von:
Spellbound Software, Königsberger Straße 8, 77694 Kehl am Rhein
Fantasy Productions GmbH, Ludenberger Straße 14, 40699 Erkrath
unter Lizenz der VPM Verlagsunion Pabel Moewig KG, Rastatt.

Music by Christopher Franke taken from the CD „Perry Rhodan - Pax Terra“.
Distributed in Germany by Bellaphon Records Orderno: 290.26.051
Courtesy of Sonic Images. Published by Treadstone/EMI Virgin Song Publishing.
Erhältlich im Fachhandel oder bei Fantastic Shop, Postfach 100 509,
41405 Neuss. Tel.: 02131/940974 oder <http://www.f-shop.de>



Dieses Produkt benutzt Smacker Video Technologie,
Copyright © 1994 - 1997 by RAD Game Tools Inc.

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS

1	VORWORT	8
2	IHR AUFTRAG	8
3	SPIELSTART	9
4	NEUES SPIEL	9
4.1	Ein Volk wählen	9
4.2	Die Anzahl der Sonnensysteme festlegen	11
4.3	Das Spielziel festlegen	11
4.4	Den Schwierigkeitsgrad wählen	12
4.5	Das Spiel beginnen	12
5	DIE GRÜNDUNG DER ERSTEN KOLONIE	12
5.1	Bauplatz suchen	13
5.2	Über die Planetenoberfläche scrollen	13
6	WIRTSCHAFTSSYSTEM	14
6.1	Bevölkerung	14
6.2	Wohnraum	14
6.3	Konsum	14
6.4	Leichtindustrie	14
6.5	Schwerindustrie	15
6.6	Transmitter	15
7	GEBÄUDE	15
7.1	Wohngebäude	15
7.2	Agrarwirtschaftliche Gebäude	15
7.3	Leichtindustrie-Produktionsstätten	16
7.4	Schwerindustrie-Produktionsstätten	16
7.5	Forschungsstätten	16
7.6	Militärische Gebäude	16
7.7	Raumhäfen	16
7.8	Schiffswerften	17
8	GEBÄUDE EINER KOLONIE HINZUFÜGEN	17
9	RESSOURCEN	18
9.1	Ressourcenanzeige	18
9.2	Ressourcenzuteilung bei Baustellen	20
9.3	Gebäude entfernen	22
9.4	Ressourcenzuteilung bei Gebäuden in Betrieb	22

Inhaltsverzeichnis

10	RUNDENWECHSEL	23
11	KOMMANDOZENTRALE	24
11.1	Kontrollraum	24
11.2	Schaltflächenleiste	24
11.3	Meldungssystem	24
11.4	Forschungsaktivitäten	25
11.5	Kolonisierungsfortschritt	26
11.6	Kontakt mit anderen Völkern	26
12	KOLONIE-AUSWAHL	28
13	KOLONIE	29
13.1	Primäre Anzeigen und Funktionen	29
13.2	Kolonie-Statistik	31
14	FORSCHUNG	32
15	HANDEL	33
15.1	Güter zwischen eigenen Kolonien transmittieren	33
15.2	Anderen Völkern einen Handel anbieten	34
15.3	Einen Handel annehmen	35
16	RAUMSCHIFFBAU	35
16.1	Konstruktion und Bau	35
16.2	Raumschiff konstruieren	36
16.3	Auftrag zum Bau erteilen	37
16.4	Konstruktion löschen	38
16.5	Raumschiffe verschrotten	38
16.6	Einsatzbereite Raumschiffe	38
17	SONNENSYSTEM	39
18	STERNENKARTE	41
19	NAVIGATION	42
19.1	Raumschiffe und Flotten	42
19.2	Gründung einer neuen Kolonie	43
19.3	Reparaturen und Einbau neuer Landeeinheiten	44
19.4	Verschrotten	44
19.5	Aktuelles Ziel wählen	44
19.6	Flugdauer	45
19.7	Flugziel und Flugdauer bei Raumschiffen setzen	45

Inhaltsverzeichnis

20 KAMPF	45
20.1 Wann findet ein Kampf statt?	45
20.2 Ihre Kolonie wird angegriffen – was tun?	46
20.3 Warum sollten Sie andere Kolonien angreifen?	46
20.4 Haupt- und Radarschirm	47
20.5 Kampfbeginn	47
20.6 Kampfabwicklung	48
20.7 Informationen über Raumschiffe	48
20.8 Mit einem Raumschiff ziehen	50
20.8.1 <i>Bewegen</i>	50
20.8.2 <i>Bewegen und Schießen</i>	50
20.8.3 <i>Schießen und Bewegen</i>	51
20.8.4 <i>Schießen</i>	51
20.8.5 <i>Ruhen</i>	51
20.9 Planet mit Kolonie im Kampf	51
20.10 Auswirkungen eines Kampfes auf die Kolonie	51
20.11 Freundschaftliche Verhältnisse nutzen	52
20.12 Flucht	52
20.13 Automatischer Kampf	52
20.14 Kampfende	52
20.15 Reparaturen	53
21 HAUPTMENÜ	53
21.1 Intro	53
21.2 Credits	53
21.3 Laden	53
21.4 Speichern	54
21.5 Neues Spiel	54
21.6 Netzwerkspiel beginnen	54
21.7 An Netzwerkspiel teilnehmen	55
21.8 Optionen	55
21.8.1 <i>Verbindung</i>	55
21.8.2 <i>Modem</i>	56
21.8.3 <i>Rundenzeit und Aktionszeit im Kampf</i>	56
21.8.4 <i>Sperre per Voreinstellung</i>	56
21.8.5 <i>Musik und Effekte</i>	56
21.8.6 <i>Sonstiges</i>	56
21.9 Spiel beenden	57
21.10 Spiel fortsetzen	57
22 MULTIPLAYER-MODUS	57
CREDITS	60
KUNDENSERVICE	62

Vorwort

1 VORWORT

Schritt um Schritt ins Weltall

Die PERRY RHODAN-Serie beschreibt in mittlerweile 1900 Heftrömanen eine Vision von der Zukunft der Menschheit. Daß die Handlung ausgerechnet im Jahr 1971 ansetzt, hat seinen Grund: Der erste Roman erschien 1961 - und zu jener Zeit war das Jahr 1971 noch Zukunft.

Seit der Mensch zum erstenmal zum nächtlichen Himmel aufblickte, erlag er der Faszination des Weltraums und der Sterne. Schon die ältesten Mythen der Menschheit künden von den Göttern als Bewohner fremder Welten. Mittlerweile haben Menschen die Schwerkraft der Erde überwunden, Ausflüge ins nahe All sind keine Sensation mehr - und niemand zweifelt heute noch ernsthaft an der Möglichkeit, daß Planeten anderer Sonnen ebenfalls intelligentes Leben tragen können.

Niemand kann voraussehen, welche Folgen eine Begegnung mit Intelligenzen von anderen Welten hätte - aber sie wären mit Sicherheit revolutionär. Ausgehend von der Fiktion, daß es zu einem solchen Kontakt kommt, wird in der PERRY RHODAN-Serie die Geschichte der Menschheit geschildert, die allen Gefahren zum Trotz den Versuch unternimmt, in kosmische Regionen vorzustoßen.

Es beginnt im Jahr 1971: Mit der Rakete STARDUST landen vier amerikanische Astronauten unter dem Befehl von Perry Rhodan auf dem Mond und stoßen dort auf ein notgelandetes Raumschiff. Aus dieser Begegnung entwickelt Perry Rhodan seine Idee einer geeinten Menschheit, die er gegen alle Widerstrebungen durchsetzt: Die "Dritte Macht" entsteht, Perry Rhodan verhindert den Dritten Weltkrieg und eint die Menschheit.

Was zuvor wie ein schüchterner Versuch wirkte, wird zum größten Abenteuer der Menschheit: die Erschließung des Weltraums. Je tiefer die Menschen - die sich jetzt Terraner nennen - in den Weltraum vordringen, desto deutlicher wird, daß das Universum fremdartiger und phantastischer ist, als die Menschen es sich jemals vorgestellt haben. Gemeinsam mit anderen Völkern gründen sie das Solare Imperium und legen dessen Hauptsitz nach Terrania City, einer in der Wüste Gobi errichteten Stadt.

2 IHR AUFTRAG

Im Jahr 2326 werden Vorbereitungen getroffen, um die Eastside, die andere Seite unserer Milchstraße, zu erforschen und neue Kolonien auf fremden Planeten zu errichten. Die Führung des Solaren Imperiums hat Sie dazu bestimmt, diese Operation für Ihr Volk zu leiten.

Ein Raumschiff mit der gesamten zum Bau einer Kolonialbasis erforderlichen Ausrüstung und 1000 mutige Kolonisten stehen zum Abflug bereit. Dieses Raumschiff wird Sie und die Besatzung in einen Raumsektor der Eastside befördern. Ihre Scanner sind darauf programmiert, automatisch einen Planeten zu ermitteln, der gute Voraussetzungen zur Gründung einer ersten Kolonie bietet. Nach der Ankunft wird Ihr Raumschiff zur Errichtung einer leistungsfähigen Basisstation zerlegt.

Von nun an sind Sie auf sich allein gestellt. Erwarten Sie von niemandem Hilfe, schon gar nicht vom Solaren Imperium. Warum sonst hätte man Sie ausgewählt, wenn man

Ihnen nicht vollstes Vertrauen schenken würde?

Ihre Aufgabe ist, diesen Raumsektor der Eastside möglichst erfolgreich zu kolonialisieren. Erfolgreich bedeutet, besser zu sein, als andere Völker. Denn Sie müssen davon ausgehen, daß andere Völker ebenfalls versuchen, in diesem Raumsektor der Eastside Kolonien zu errichten. Das Ziel, das Sie vor Augen haben sollten, lautet deshalb: Kolonien in möglichst vielen Sonnensystemen dieses Raumsektors aufzubauen.

Vielleicht fragen Sie sich: "Wie soll das gehen, wenn das einzige Raumschiff zerlegt und zur Errichtung einer Kolonialbasis verwendet wird?" Da haben Sie Recht. Ganz so schnell kommen Sie von diesem Planeten nicht weg. Das gelingt Ihnen erst, wenn Sie selbst Raumschiffe gebaut haben. Dazu benötigen Sie aber Schiffswerften und einen Raumhafen. Überdies verschlingt das Ressourcen, die am Anfang sehr knapp sind. Außerdem wäre es sinnvoll, wenn... - Halt, jetzt sind wir schon mitten in den strategischen Überlegungen, und die wollen wir doch Ihnen überlassen. Darin besteht ja der Reiz des Spiels. Aber keine Bange, die nachfolgenden Kapiteln informieren Sie umfassend.

Deshalb beschränken wir uns an dieser Stelle darauf, Ihnen viel Erfolg und vor allem gute Unterhaltung zu wünschen. - Ad Astra

3 SPIELSTART

Sie starten das Programm über die Startleiste von Windows 95. Beim ersten Programmstart wird ein Intro abgespielt und danach das Hauptmenü aufgerufen. Wählen Sie die Schaltfläche **Neues Spiel**.

Bei nachfolgenden Programmstarts wird automatisch der letzte Spielstand geladen. Im Hauptmenü wählen Sie **Spiel fortsetzen**.

Die Kapitel 4 bis 21 beschreiben das Spiel im Solo-Modus. Zusätzliche Informationen für ein Spiel mit mehreren Personen finden Sie in den Kapiteln 21 und 22.



4 NEUES SPIEL

4.1 Ein Volk wählen

Am oberen Rand des Bildschirms befinden sich Schaltflächen, die das Portrait eines Vertreters von insgesamt 6 verschiedenen Völkern zeigen. Es sind dies neben den Terranern von links nach rechts: die Arkoniden, Springer, Akonen, Aras und Topsisder. Die Völker stellen sich Ihnen kurz vor und versuchen Sie davon zu überzeugen, daß Sie in die Rolle ihres Befehlshabers schlüpfen. Klicken Sie dazu die Schaltfläche eines Volks an.

Mit den beiden Pfeilen rechts vom Textkasten verschieben Sie den angezeigten Textausschnitt nach oben bzw. nach unten.



Neues Spiel

Terraner

Ursprungsplanet: Terra (auch Erde) im Sol-System

Die Menschen sind ein recht junges und ergeiziges Volk. Sie nennen sich nun Terraner. Es ist ihnen gelungen innerhalb von ca. 350 Jahren zu einer der führenden Mächte der Galaxis heranzuwachsen. Zum Selbstverständnis der Terraner gehört Toleranz gegenüber jeder anderen Lebensform.



Arkoniden

Ursprungsplanet: Arkon I im Arkon-System

sind äußerlich völlig menschenähnliche Albinos, die aber statt Rippen eine Knochenbrustplatte und einen zusätzlichen Gehirnssektor (photographisches Gedächtnis) besitzen. Ca. 18000 vor Christus spalteten sich die Arkoniden von den Akonen ab. Sie erlebten in ihrer Entwicklung zahlreiche Höhepunkte, bis die Degeneration ihre Rasse erfaßte, von der nur wenige reinrassige Arkoniden und Kolonialvölker verschont blieben. Zahlreiche andere Völker stammen von ihnen ab.



Springer

Abkömmlinge der Arkoniden

werden oft als die "Galaktischen Händler" bezeichnet, da sie seit etwa 8000 Jahren das galaktische Handelsmonopol besitzen. Es sind rauhbeinige, hünenhafte Humanoide mit roten Haaren und Bart. Sie verbringen den größten Teil ihres Lebens an Bord ihrer walzenförmigen Raumschiffe.



Akonen

Ursprungsplanet: Sphinx in Akon-System

sind eine alte, stark menschenähnliche Rasse und die Stammväter der Arkoniden sowie der meisten anderen humanoiden Rassen. Wie die Arkoniden besitzen sie eine Knochenbrustplatte. In den Augen anderer Völker gelten sie als krankhaft stolz und überheblich.



Aras

Abkömmlinge der Springer

werden auch die "Galaktischen Mediziner" genannt. Seit Jahrtausenden handeln sie mit allen Arten von Drogen und Medikamenten sowie medizinischen Dienstleistungen. Infolge körperlicher Mutation sind sie zwei Meter groß, hager und feingliedrig. Sie besitzen einen ausgeprägten Forschungsergeiz.



Neues Spiel

Topsider

Ursprungsplanet: Topsisid im Orion-Delta-System
sind eine sauerstoffatmende Rasse von Echsenabkömmlingen mit etwa 1,80 m Körpergröße. Sie haben ein diktatorisches Staatswesen und sind überaus kriegerisch. Obwohl sie die Raumfahrt seit Jahrtausenden betreiben, spielten sie nie eine wesentliche Rolle im Machtgefüge der Galaxis.



Die Völker zeichnen sich durch verschiedene Charakteristika aus, die auch bei der Kolonialisierung zum Tragen kommen. Der nachstehenden Tabelle können Sie entnehmen, mit welchen Vor- (+) bzw. Nachteilen (-) zu rechnen ist. Die Terraner sind ein in allen Bereichen durchschnittliches (o) Volk. Darüber hinaus benutzt jedes Volk individuelle Raumschiffstypen mit unterschiedlichen Eigenschaften.

	Industrieproduktion			Wohnraum	Bevölkerungs- entwicklung	Forschung	Handel	Militär	Raumschiffbau
	Konsumgüter	Leichtind.	Schwerind.						
Terraner	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Arkoniden	+	-	-	++	+	+	o	o	o
Springer	+	-	-	o	o	-	++	o	++
Akonen	++	o	-	+	o	o	o	o	-
Aras	o	-	—	+	+	++	o	-	-
Topsider	++	o	o	++	++	—	o	o	-

Gewinnen können Sie das Spiel mit jedem Volk, ganz gleich, welches Sie auswählen. Jedes Volk stellt aber eine andere Herausforderung für Sie dar.

Wenn Sie allein gegen den Computer spielen, wird der Computer automatisch die Kolonisierungsaufgabe der anderen 5 Völker übernehmen. Sie wissen also von Beginn an, daß sich auf jeden Fall 6 Völker um die Planeten dieses Raumsektors streiten.

4.2 Die Anzahl der Sonnensysteme festlegen

Ihre Aufgabe ist, einen Raumsektor der Eastside im Wettstreit mit anderen Völkern zu kolonisieren. Sie können selbst bestimmen, wie viele Sonnensysteme sich in diesem Raumsektor befinden sollen, indem Sie den linken Schieberegler bewegen. Je mehr Sonnensysteme Sie wünschen, um so komplexer und anspruchsvoller wird das Spiel. Dadurch verlängert sich auch die Spieldauer. Es sind Einstellungen zwischen 40 und 120 Sonnensystemen möglich.



4.3 Das Spielziel festlegen

Ihr Auftrag ist klar: Kolonien auf Planeten in möglichst vielen Sonnensystemen aufzubauen. Aber das Kriterium, wann im Spiel ein Sieger feststeht, definieren Sie selbst. Dazu benutzen Sie den mittleren Schieberegler und stellen eine Zahl zwischen 30 % und 100 % ein. Mit dieser Prozentzahl bestimmen Sie indirekt, in wie vielen Sonnensystemen Sie mindestens eine Kolonie betreiben müssen, um zu gewinnen. Wenn Sie beispielsweise festgelegt haben, daß der Raumsektor 60 Sonnensysteme umfassen soll und Sie als Spielziel 50 % einstel-



Koloniegründung

len, dann müssen Sie in 30 Sonnensystemen mindestens eine Kolonie besitzen. Mit höheren Prozentzahlen verlängert sich die Spieldauer und es wird schwieriger für Sie, das Spiel zu gewinnen.

Dieses Spielziel gilt gleichzeitig für alle Völker. Sobald ein Volk das Ziel erreicht, ist das Spiel zu Ende. Gelingt dies einem Volk vor Ihnen, haben Sie das Spiel verloren, denn Sie waren weniger erfolgreich. Sie gewinnen das Spiel ebenfalls, wenn alle anderen Völker keine Kolonien und keine Raumschiffe mehr besitzen. Demgegenüber verlieren Sie das Spiel, falls Sie keine Kolonien und keine Raumschiffe mehr besitzen.

Wie Sie im Vergleich zu den anderen Völkern abschneiden, sehen Sie in der Kommandozentrale, sobald andere Völker Ihnen bekannt sind. Doch dazu an anderer Stelle mehr. Jedenfalls sollten Sie diese Informationen nutzen, um gegebenenfalls geeignete Maßnahmen zu ergreifen, die verhindern, daß andere Völker das Spielziel vor Ihnen erreichen.

In jedem Sonnensystem befinden sich mehrere Planeten und Monde und es ist deshalb möglich, daß verschiedene Völker eine Kolonie im gleichen System besitzen. Deshalb gilt die prozentuale Einstellung des Spielziels separat für jedes Volk.

4.4 Den Schwierigkeitsgrad wählen

Mit dem rechten Schieberegler wählen Sie eine von 5 Einstellungen. Wenn Sie mit leichtem oder sehr leichtem Schwierigkeitsgrad spielen, sind die Produktionsstätten auf Kolonien der vom Computer geführten Völker in zwei Abstufungen weniger produktiv und deren Raumschiffe bei Kämpfen schwächer. Im Gegensatz dazu sind die Produktionsstätten der anderen Völker leistungsfähiger und die Raumschiffe stärker, wenn Sie einen schweren oder sogar sehr schweren Schwierigkeitsgrad als besondere Herausforderung suchen.



4.5 Das Spiel beginnen

Sobald Sie das Volk gewählt und die Schieberegler nach Ihren Wünschen eingestellt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche im Bildschirm unten rechts und das Spiel beginnt.

5 DIE GRÜNDUNG DER ERSTEN KOLONIE

...sollte kein Problem darstellen, denn die Scanner des Raumschiffs, mit dem Sie und Ihre Kolonisten in diesen Raumsektor der Eastside flogen, wurden so programmiert, daß ein Planet mit guten Voraussetzungen für Sie automatisch entdeckt und ausgewählt wird. Sie blicken deshalb direkt auf die Planetenoberfläche, die Ebenen sowie Berge und Täler besitzt und möglicherweise auch Meere aufweist. Vielleicht handelt es sich auch um einen Eisplaneten mit Eismeeren oder einen Wüstenplaneten mit unbebaubaren Treibsandmeeren. Niemand kann das genau wissen, denn die Planeten und der gesamte Raumsektor der Eastside werden bei jedem neuen Spiel per Zufall neu geschaffen. So oft Sie dieses Spiel auch wiederholen, der Raumsektor und die Planeten werden niemals gleich sein.

Koloniegründung

5.1 Bauplatz suchen

Die Oberfläche des Planeten ist in quadratische Felder unterteilt. Wenn Sie die Hand, die Ihren Mauszeiger darstellt, über die Oberfläche bewegen, erkennen Sie ein aus 4 Feldern zusammengesetztes Quadrat. Diese Größe beansprucht Ihre Kolonialbasis, für die Sie einen Bauplatz suchen müssen. Gebäude werden prinzipiell nur auf ebenen Landflächen errichtet. Ist ein Teil der Feldmarkierungen rot, können Sie die Kolonialbasis an dieser Stelle nicht bauen. Alle 4 Feldmarkierungen müssen weiß (auf Eisplaneten: gelb) sein. Lassen Sie sich von Bäumen, Felsbrocken und ähnlichem nicht irritieren. Solcherlei wird beim Bau beseitigt.



5.2 Über die Planetenoberfläche scrollen

Bevor Sie jedoch den Bauplatz endgültig festlegen, schauen Sie sich den Planeten vollständig an. Drücken Sie dazu die RECHTE Maustaste und halten sie gedrückt, um die Maus anschließend in eine beliebige Richtung zu bewegen. Auf diese Weise verschieben Sie den angezeigten Ausschnitt der Planetenoberfläche auf dem Bildschirm in der Richtung der Mausbewegung. Die Verschiebung erfolgt um so schneller, je weiter Sie die Maus vom Ausgangspunkt wegbewegen. Sie können die Maus auch in Kreisen führen. Sobald Sie die rechte Maustaste loslassen, endet die Verschiebung der Planetenoberfläche. Sie endet auch, wenn Sie an den Rand der Anzeige gelangen.

Es ist in Hinblick auf die Leistungsfähigkeit der Kolonialbasis völlig gleichgültig, an welcher Stelle Sie diese bauen. Durch das Verschieben der Oberfläche haben Sie jedoch schon bemerkt, daß die Anzahl der bebaubaren Felder auf dem Planeten begrenzt ist. Da Sie im fortgeschrittenen Spiel beim Ausbau Ihrer Kolonie Gebäude bis zu einer Größe von 9 (3 mal 3) Feldern errichten können und wahrscheinlich auch wollen, sollten Sie nach Möglichkeit größere Ebenen zunächst unbebaut lassen.

Sobald Sie einen geeigneten Ort für die Kolonialbasis gefunden haben (auf weiße bzw. gelbe Feldmarkierungen achten), klicken Sie die linke Maustaste. Somit haben Ihre Kolonisten in der neuen Heimat erst einmal ein Dach über dem Kopf.

Wenn Sie möchten, können Sie gleich mit dem Bau weiterer Gebäude beginnen. Alles nähere hierzu finden Sie in Kapitel 8. Wir empfehlen Ihnen allerdings zunächst das folgende Kapitel, das Sie über das Wirtschaftssystem informiert.



Wirtschaftssystem

6 WIRTSCHAFTSSYSTEM

6.1 Bevölkerung

Mit 1000 Kolonisten haben Sie den Flug in die Eastside angetreten. Je 10 Kolonisten werden zu einer Bevölkerungseinheit zusammengefaßt, so daß Ihnen zum Spielbeginn also 100 Bevölkerungseinheiten zur Verfügung stehen.

Ihre Bevölkerung setzen Sie zum Bau von Raumschiffen und Gebäuden jeglicher Art und zum Betrieb von Produktions- und Forschungsstätten sowie Raumschiffen ein.

6.2 Wohnraum

Jede Bevölkerungseinheit benötigt genau eine Einheit Wohnraum. Zu Spielbeginn reicht Ihre Kolonialbasis völlig aus. Sobald Ihre Bevölkerungsanzahl steigt, sollten Sie rechtzeitig Wohngebäude bauen. Die Anzahl der Bevölkerungseinheiten ist immer kleiner oder maximal gleich der Anzahl der Wohneinheiten.

6.3 Konsumgüter

Dies sind alle Güter, die zur Deckung der primären Bedürfnisse Ihrer Kolonisten dienen: Lebensmittel, Kleidung, Haushaltsgegenstände und -einrichtungen, aber vor allem auch die Bereitstellung einer Sauerstoffatmosphäre und relativ angenehmer Umweltbedingungen. Dazu zählen im Fall von Überproduktionen auch Luxusgüter.

Jede Bevölkerungseinheit verbraucht pro Spielrunde genau eine Konsumgütereinheit. Stehen nicht genügend Konsumgütereinheiten zur Verfügung, werden Ihre Kolonisten unzufrieden und die allgemeine Arbeitsleistung sinkt. Ist die Versorgung völlig unzureichend, erkranken Teile Ihrer Kolonisten und sterben aufgrund der lebensfeindlichen Umweltbedingungen. Gerade zu Beginn des Spiels sollten Sie der Konsumgüterversorgung Ihre besondere Aufmerksamkeit schenken, da diese zunächst wahrscheinlich nicht ausreicht.

Stehen mehr Konsumgütereinheiten zur Verfügung, als Ihre Bevölkerung verbraucht, sehen Ihre Kolonisten darin die Aussicht auf (noch) bessere Lebensbedingungen und wachsenden Wohlstand. Die Zahl der Kolonisten wird ansteigen. (Allerdings nur solange der Wohnraum noch nicht erschöpft ist.) Überproduktionen werden gespeichert und stehen in der nächsten Spielrunde erneut zur Verfügung.

Konsumgütereinheiten erhalten Sie durch agrarwirtschaftliche Gebäude und Leichtindustrie-Produktionsstätten.

6.4 Leichtindustrie

Unter diesem Sammelbegriff finden sich viele Industriesparten wieder: alle Werkstoffproduktionen mit Ausnahme schwerer Panzerungen, elektronische Geräte, Steuerungs- und Kontrollsysteme von Antrieben, Schutzschirmen und Waffen etc.

Produktionsstätten, die der Leichtindustrie zugeordnet werden, versorgen die Kolonien mit spezifischen Gütern, die zur Erleichterung Ihrer Kolonisierungsaufgaben allgemein als Leichtindustrieinheiten bezeichnet werden. Darüber hinaus produzieren sie Konsumgüter. Überproduktionen werden gespeichert und stehen in der nächsten Spielrunde erneut zur Verfügung. Leichtindustrieinheiten benötigen Sie zum Bau von Raumschiffen und Gebäuden jeglicher Art sowie zum Betrieb von Produktions- und Forschungsstätten.

Gebäude

6.5 Schwerindustrie

Hierunter zählen der Abbau von Rohstoffen und deren Verarbeitung in Raffinerien, die Energieversorgung durch Kraftwerke, die Produktion von Maschinen und Apparate sowie die Ausrüstung von Raumschiffen.

Zur Erleichterung Ihrer Kolonisierungsaufgaben, werden die von der Schwerindustrie erwirtschafteten Produkte allgemein in Schwerindustrieeinheiten zusammengefasst. Darüber hinaus besitzen die Produktionsstätten der Schwerindustrie Transmitterkapazitäten zum Austausch von Gütern zwischen einzelnen Kolonien.

Schwerindustrieeinheiten benötigen Sie zum Bau von Raumschiffen und Gebäuden jeglicher Art sowie zum Betrieb von Produktions- und Forschungsstätten.

6.6 Transmitter

benutzen Sie zum Transport von Bevölkerungs- sowie Leicht- und Schwerindustrieeinheiten zwischen Kolonien. Die Materie wird vor dem Transport in Energie umgewandelt und an die bekannten Koordinaten abgestrahlt, wo ein weiterer Transmitter die Energie empfängt und wieder in die ursprüngliche Form zurückwandelt. Der Transport erfolgt sofort und ohne Zeitverlust. Transportierte Einheiten stehen am Zielort noch in der gleichen Spielrunde zur Verfügung.

Die Anzahl der pro Spielrunde zwischen Kolonien transmittierbaren Einheiten, wird durch jeweils kleinste Transmitterkapazität am Ausgangs- bzw. Zielort beschränkt. Transmitterkapazitäten in Form von Einheiten erhalten Sie durch Schwerindustrie-Gebäude. Die Transmitterkapazität einer Kolonie ist die Summe der Transmitterkapazitäten der einzelnen Gebäude. Pro Transmittereinheit kann eine Bevölkerungs-, eine Konsum- bzw. eine Leicht- oder Schwerindustrieeinheit transmittiert werden.

Auf einem einzelnen Planeten ist die Kapazität der Transmitter unbegrenzt. Daher können Sie die Gebäude auch beliebig auf der Oberfläche plazieren, denn die Einheiten stehen sofort an der benötigten Stelle zur Verfügung.

7 GEBÄUDE

Die Gebäude sind in 8 Kategorien mit unterschiedlicher Funktionalität aufgeteilt.

7.1 Wohngebäude

bieten Unterkunft für eine bestimmte Bevölkerungsmenge. Die maximale Kapazität wird in Wohneinheiten angegeben. Die Summe der Wohneinheiten aller Wohngebäude auf einem Planeten ist gleichzeitig die Obergrenze für die Bevölkerungsmenge.

Sobald Wohngebäude einmal errichtet sind, brauchen Sie sich um deren Unterhalt nicht mehr zu sorgen, da dies automatisch mit der Versorgung der Bevölkerung durch Konsumgüter erfolgt.

7.2 Agrarwirtschaftliche Gebäude

produzieren in jeder Spielrunde Konsumgütereinheiten. Dazu müssen aber Bevölkerung-, Leicht- und Schwerindustrieeinheiten aufgebracht werden.

Gebäude

7.3 Leichtindustrie-Produktionsstätten

versorgen Kolonien in jeder Spielrunde mit Leichtindustrie- und Konsumgütereinheiten. Zum Betrieb müssen Bevölkerungs-, Leicht- und Schwerindustrieinheiten aufgebracht werden.

7.4 Schwerindustrie-Produktionsstätten

versorgen Kolonien in jeder Spielrunde mit Schwerindustrieinheiten. Außerdem bieten die Gebäude Transmitterkapazitäten. Zum Betrieb müssen Bevölkerungs-, Leicht- und Schwerindustrieinheiten aufgebracht werden.

7.5 Forschungsstätten

vermehrten das Wissen Ihres Volkes. Ihre Leistung und der Fortschritt in bestimmten Bereichen der Wissenschaft wird in Forschungseinheiten ausgedrückt. Zur Forschung müssen Bevölkerungs-, Leicht- und Schwerindustrieinheiten aufgebracht werden.

7.6 Militärische Gebäude

schützen Ihre Kolonie vor den Angriffen feindlicher Raumschiffe. Mit einigen Gebäudetypen, wie z. B. Raketenbasen, können Sie Raumschiffe im Weltraum angreifen. Andere Gebäudetypen verbessern Ihre Schutzschirme oder Panzerung. Die Angriffs- und Schutzschirmstärke sowie die Panzerung der gesamten Kolonie ergibt sich aus der Summe aller einzelnen militärischen Gebäude. Nach der Fertigstellung scannen militärische Gebäude automatisch den Weltraum nach Raumschiffen anderer Völker. Erfasste Raumschiffe werden in der Sternenkarte und im Sonnensystem angezeigt.

Einmal gebaut, müssen militärische Gebäude nicht extra betrieben werden. Falls es zu kriegerischen Auseinandersetzungen in Verbindung mit der Kolonie kommt, sind fertig gebaute militärische Gebäude immer automatisch voll einsatzfähig. Allerdings sinkt die Produktionsleistung aller anderen Gebäude in dieser Runde auf 75 % des Normalzustands.

7.7 Raumhäfen

werden zum Starten und Landen von Raumschiffen benötigt. Wichtiges Merkmal jedes Raumschiffs ist dessen Durchmesser bzw. Länge (bei Walzenraumern und Topsider-Schiffen). Die verschiedenen – nach entsprechender Forschung – zur Auswahl stehenden Raumhäfen ermöglichen es jeweils Raumschiffe bis zu einer bestimmten Größe starten und landen zu lassen. Für größere Raumschiffe ist die Benutzung nicht möglich. Achten Sie also auch bei der Konstruktion Ihrer Raumschiffe darauf, daß Ihre Kolonie über einen entsprechenden Raumhafen verfügt.

Tip: Da Sie lediglich auf den Durchmesser bzw. die Länge der Raumschiffe und die dazu passende Größe des Raumhafens achten müssen, können Sie einen kleineren Raumhafen wieder abreißen, nachdem Sie einen größeren fertig gebaut haben.

Die Kapazität von Raumhäfen ist unbegrenzt. Das bedeutet, es können in einer Runde beliebig viele Raumschiffe starten und landen. Einmal gebaut, müssen Raumhäfen nicht extra betrieben werden.

Gebäude hinzufügen

7.8 Schiffswerften

brauchen Sie, um Raumschiffe zu bauen. Jede Schiffswerft verfügt über eine bestimmte Kapazität in den Einheiten: Bevölkerung, Leicht- und Schwerindustrie. Von allen Schiffswerften auf einem Planeten werden jeweils die Einheiten zusammengezählt. Diese Summe ist die maximale Menge, die zum Bau eines oder mehrerer Raumschiffe pro Runde zur Verfügung steht. Stellen Sie sich Schiffswerften wie den Hals einer Flasche vor. Das Wasser, das Sie in die Flasche gießen wollen, sind die Ressourcen zum Bau Ihrer Raumschiffe. Der Flaschenhals läßt pro Runde nur eine bestimmte Menge Wasser durchfließen. Sie brauchen sich weder Gedanken über die Ressourcenzuteilung zu machen, noch in welcher Schiffswerft ein Raumschiff gebaut wird. Das erfolgt automatisch, sobald Sie Raumschiffe bauen.

Je mehr Schiffswerften Sie besitzen und je größer deren Kapazitäten sind, um so schneller können Ihre Raumschiffe fertig gestellt werden.

8 GEBÄUDE DER KOLONIE HINZUFÜGEN

Nach dem Errichten der Kolonialbasis werden Sie auf dem Planeten die ersten Gebäude hinzufügen. Per Voreinstellung ist das Schalfeld Verfügbare Gebäude schon aktiviert. Sie erkennen dies an dem kleinen roten Dreieck rechts oben im Feld.

In der rechten unteren Bildschirmhälfte befinden sich zwei Listen. Die linke schmale Liste zeigt die Gebäudekategorien. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Symbol und eine Computer-Stimme benennt das Symbol. Mit den Pfeiltasten verschieben Sie die angezeigten Kategorien. Die gewählte Gebäudekategorie wird farblich in dunklem Rot hervorgehoben. Eine Gebäudekategorie wählen Sie mit der linken Maustaste.



In der rechten Liste werden die dazugehörigen Gebäudetypen angezeigt. Zum Spielbeginn steht Ihnen für jede Kategorie nur ein Gebäudetyp zur Verfügung. Wenn Sie erfolgreich forschen, vergrößert sich die Auswahl. Einen Gebäudetyp wählen Sie mit der linken Maustaste. Er wird farblich in dunklem Rot hervorgehoben.

Die Liste informiert Sie über das Aussehen der Gebäudetypen, deren Namen und der für den Bau erforderlichen Ressourcen. Wenn Sie mit der Maus auf den Namen klicken, erscheint eine detaillierte Informationsanzeige zum Gebäudetyp mit dessen Größe in Feldern, den zum Bau und zum Betrieb erforderlichen Ressourcen sowie dessen Nutzen. Sie schließen die Informationsanzeige, indem Sie mit der linken Maustaste an eine beliebige Stelle der Anzeige klicken.

Ressourcen

Hinweis: Sie vermeiden das Einblenden der Informationsanzeige, wenn Sie bei der Wahl eines Gebäudetyps auf dessen Bild, statt dem Namen klicken.



Nach der Wahl des Gebäudes, führen Sie die Maus über den Planeten und suchen sich einen Bauplatz. Verfahren Sie dabei wie in Kapitel 5 beschrieben. (Zur Erinnerung: Durch die unbegrenzte Transmitterkapazität auf einem Planeten, ist die Lage des Bauplatzes völlig unerheblich. Sie erhalten keinen Vorteil dadurch, daß Gebäude sich in nebeneinander liegenden Feldern befinden.)

Im Gegensatz zur Kolonialbasis müssen alle Gebäude erst einmal errichtet werden. Deshalb sehen Sie am gewählten Ort zunächst eine Baustelle und noch nicht das fertige Gebäude. Der Bau kann eine oder mehrere Runden beanspruchen. Sie erkennen dies an dem über der Baustelle eingeblendeten Balken. Ist er vollständig gelb, wird das Gebäude in einer Runde errichtet sein. Zeigt er hingegen auch einen roten Anteil, benötigt die Fertigstellung mehrere Runden, da Ihre Kolonie momentan nicht über genügend Ressourcen verfügt.

Wenn Sie möchten, wählen Sie einen Gebäudetyp einer anderen Kategorie und suchen einen Bauplatz oder initiieren den Bau eines zweiten identischen Gebäudes. Solange Sie über ausreichend Ressourcen verfügen, ist es günstig, mehrere Gebäude in einer Runde zu bauen. Warum das so ist, erfahren Sie im nächsten Kapitel.

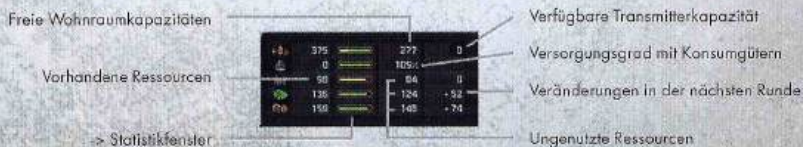
9 RESSOURCEN

9.1 Ressourcenanzeige

Im rechten oberen Bildschirmbereich befindet sich die Ressourcenanzeige. Sie hält alle wichtigen Informationen der Kolonie für Sie bereit.

Die Spalte links von den Balken zeigt die momentan vorhandenen Ressourcen in Einheiten: gesamter verfügbarer Wohnraum, Konsumgüter, Bevölkerungszahl (Einheiten mal 10 ist die absolute Zahl der Kolonisten), Leicht- und Schwerindustrie.

Die Spalte rechts von den Balken enthält bei Wohnraum die freie Wohnraumkapazität. Die Farben des Balkens zeigen das Verhältnis zwischen belegtem und freiem Wohnraum. Letzterer wird immer grün dargestellt, der belegte Wohnraum gelb, falls noch ausreichend freier Wohnraum zur Verfügung steht oder rot, wenn dieser knapp wird.



Ressourcen

Hinweis: Sie sollten in diesem Fall rechtzeitig mit dem Bau neuer Wohngebäude beginnen, da ansonsten die Bevölkerungszahl nicht mehr anwachsen kann.

Konsumgüter werden von der Bevölkerung in jeder Runde automatisch verbraucht. Pro Bevölkerungseinheit eine Konsumgütereinheit. Deshalb sind in diesem Fall "ungenutzte" Konsumgüter identisch mit den vorhandenen. Wichtiger ist für Sie aus diesem Grund die Prozentanzeige, die Sie über den Versorgungsgrad informiert. Eine Prozentzahl kleiner 100 % besagt, daß Ihre Bevölkerung nicht ausreichend versorgt wird. Dadurch kann sich die Bevölkerungszahl verringern. Außerdem wird die Produktivität aller im Betrieb befindlichen Gebäude herabgesetzt. Die Farbe des Balkens ist grün (mehr als 100 %), rot (weniger als 100 %) oder gelb (exakt 100 %).

Tip: Sorgen Sie möglichst dafür, daß die Prozentzahl über 100 % beträgt. Dies wirkt sich positiv auf die Bevölkerungsentwicklung aus und die Produktivität erleidet keine Einbußen.

Die Spalte rechts von den Balken enthält bei Bevölkerung, Leicht- sowie Schwerindustrie die in dieser Runde noch ungenutzten Ressourcen. Die Größe des Balkens im Verhältnis zum Rahmen, in dem er dargestellt wird, ist identisch mit dem Verhältnis aus ungenutzten und vorhandenen Ressourcen.

Die rechte Spalte zeigt Ihnen die Veränderungen der Bevölkerungszahl und der Leicht- sowie Schwerindustrieinheiten für die nächste Runde. Stehen nach dem Rundenwechsel mehr Einheiten zur Verfügung, ist der Balken grün. Bei negativer Entwicklung ist er rot, bei Stagnation gelb. Anhand dieser automatischen Kalkulation erkennen Sie, welche Wirkungen Ihre derzeitigen Einstellungen bei den Gebäuden der Kolonie haben.

Hinweis: Ungenutzte Ressourcen können und sollten Sie einsetzen, um eine möglichst erfolgreiche Entwicklung der Kolonie zu erzielen, indem Sie beispielsweise neue Gebäude errichten. Wählen Sie ein Gebäude und suchen Sie einen Bauplatz. Beachten Sie beim Mausclick auf ein Planetenfeld die Veränderungen der ungenutzten Ressourcen. Bei der Festlegung des Bauplatzes werden so viel wie möglich ungenutzte Ressourcen zum Bau des neuen Gebäudes verwendet.

"Ungenutzte Ressourcen" bei der Bevölkerung bedeutet nichts anderes, als daß Ihre Kolonisten arbeitslos sind. Dies wirkt sich auch negativ auf die Moral der arbeitenden Bevölkerung aus, wodurch die Produktivität aller im Betrieb befindlichen Gebäude sinkt.

Tip: Sorgen Sie dafür, daß möglichst die gesamte Bevölkerung arbeitet, um optimale Produktionsleistungen zu erzielen. Es müssen aber nicht unbedingt 100 % sein. Ein Wert von über 90 % ist schon sehr gut.

Hinweis: Wenn Sie bei allen 3 Ressourcen (Bevölkerung, Leicht- und Schwerindustrie) noch über ungenutzte Einheiten verfügen, bauen Sie ein weiteres Gebäude und achten beim Festlegen des Bauplatzes (Mausclick) auf die Zahlenwerte in der rechten Spalte (Veränderungen der Ressourcen). Durch den Bau werden sich die automatisch kalkulierten Zahlen zu besseren Werten hin ändern, obwohl dieses Gebäude noch überhaupt nicht fertiggestellt ist und deshalb auch noch nichts produziert. Die Erklärung liegt in der Abnahme der ungenutzten Bevölkerung und somit der Arbeitslosigkeit, was zu allgemein besserer Moral und infolge dessen zu höherer Produktivität der gesamten Kolonie führt.

Ressourcen

Achtung: Es ist wahrscheinlich, daß eine Restmenge ungenutzter Einheiten verbleibt, die sich nicht auf weitere Bauprojekte verteilen läßt. Die Erklärung finden Sie im nächsten Kapitel.

Zusammenfassend sind die Farben der Balken in der Ressourcenanzeige ein schneller Indikator für den Zustand der Kolonie. Sehen Sie nur grüne oder gelbe Farben, ist alles in Ordnung. Eine rote Farbe sollte Sie dazu bewegen, einmal genauer auf die einzelnen Daten zu schauen.

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Ressourcenanzeige klicken, öffnen Sie das Statistik-Fenster, das Sie über weitere Einzelheiten informiert, siehe Kapitel 13.2.

9.2 Ressourcenzuteilung bei Baustellen

Nachdem Sie einen Gebäudetyp ausgesucht und auf dem Planeten einen Bauplatz gewählt haben, erscheint dort eine Baustelle. Zum Bau dieses Gebäudes werden Ressourcen benötigt. Das Programm teilt dem Bauprojekt automatisch möglichst viele der noch ungenutzten Ressourcen zu, so daß der Bau in kürzester Zeit erfolgt. Ist der Balken über der Baustelle vollständig gelb, wird das Gebäude in einer Runde errichtet. Zeigt er hingegen auch einen roten Anteil, benötigt die Fertigstellung mehrere Runden.

Die Ressourcenzuteilung können Sie auch manuell vornehmen und somit bei jedem Gebäude, egal ob im Bau oder im Betrieb, die zugewiesenen Ressourcen exakt einstellen. Dies geschieht in einem speziellen Fenster, das Sie aufrufen, indem Sie mit der linken Maustaste beim Planeten auf die Baustelle klicken.

Es gibt noch eine andere Möglichkeit, dieses Fenster für eine bestimmte Baustelle zu öffnen. Dazu wählen Sie in der rechten Bildschirmhälfte die zweite Schaltfläche von links. Es zeigt eine Maurerkelle und läßt in der Liste darunter - getrennt nach der jeweiligen Gebäudekategorie - alle momentan im Bau befindlichen Gebäude erscheinen. Wählen Sie die Kategorie und das gewünschte Gebäude mit der Maustaste. Die Baustelle wird auf der Planetenoberfläche rot umrahmt. Sollte sie sich auf dem Planeten momentan außerhalb der Bildschirmanzeige befinden, verschieben Sie die Planetenansicht wie gewohnt mit der rechten Maustaste oder klicken Sie im Ressourcenzuteilungsfenster auf die Schaltfläche Zentrieren, wodurch die Planetenansicht bewegt wird, so daß sich die Baustelle im Zentrum der Anzeige befindet. Klicken Sie gegebenenfalls auf den Namen des Gebäudes, der sich am oberen Rand des Ressourcenzuteilungsfensters befindet, und halten sie die Maustaste gedrückt, um das Ressourcenzuteilungsfenster auf dem Bildschirm zu verschieben und Überdeckungen zu vermeiden.



Zentrales Element des Fensters ist der Schieberegler, mit dem Sie die Ressourcenzuteilung steuern. In drei Zeilen erkennen Sie die nach Bevölkerung, Leicht- und Schwerindustrie unterschiedenen Ressourcen. Links des Schiebereglers befinden sich jeweils zwei durch einen Schrägstrich getrennte Zahlenwerte. Diese informieren Sie über die zum

Ressourcen

Bau insgesamt benötigten Ressourcen und die bereits in vorherigen Runden aufgebrauchten Ressourcen.

Die erforderlichen Ressourcen bei der Bevölkerung, der Leicht- und der Schwerindustrie stehen in einem bestimmten Verhältnis, das immer beibehalten wird. Deshalb genügt auch ein einziger Schieberegler. Bewegen Sie ihn nach rechts (mit gedrückter linker Maustaste ziehen), weisen Sie dem Bauprojekt mehr Ressourcen zu. Bewegen Sie ihn nach links, reduzieren Sie die Zuteilung.

Die exakten Werte der in dieser Runde eingesetzten Ressourcen erkennen Sie auf der rechten Seite. Zusätzlich werden Sie über die Anzahl der Spielrunden bis zur Fertigstellung des Gebäudes informiert. Die Stellung des Schiebereglers von links nach rechts entspricht immer dem Verhältnis der augenblicklich eingesetzten und der noch bis zur Fertigstellung aufzubringenden Ressourcen.

Der Schieberegler wird auf einem Balken geführt, der unterschiedliche Zustände annehmen kann. Links des Schiebereglers ist er grün und symbolisiert die eingesetzten Ressourcen. Rechts des Schiebereglers kann er grau, rot oder gelb sein.

Ein **grauer** Balken signalisiert, daß dem Bauprojekt noch ungenutzte Ressourcen zugewiesen und das Gebäude in dieser Runde fertiggestellt werden kann.

Ein **roter** Balken hingegen bedeutet, daß augenblicklich nicht genügend Ressourcen zur Verfügung stehen, um das Gebäude in dieser Runde fertigzustellen.

Ein **gelber** Balken besagt das gleiche mit dem Unterschied, daß dem Gebäude durchaus Ressourcen zugeteilt werden können, allerdings müssen diese bei anderen - ungesperrten - Gebäuden abgezogen werden.

Den Schieberegler können Sie nach rechts maximal bis an den roten Balken heranzuführen. Ein gelber Balken begrenzt den Schieberegler nicht. Statt den **Schieberegler** zu führen, können Sie auch die **MIN-** und **MAX-**Schalter anklicken, um die Ressourcenzuteilung schnell auf Null oder die maximal zuteilbaren Werte zu setzen. Ist ein gelber Balken sichtbar, wird der Schieberegler durch erstmaligen Mausklick bis an den Balken gesetzt und bei wiederholtem Klicken bis auf das Maximum.

Auf der linken Seite des Fensters befindet sich ein **Schloß**, das die Funktion einer Sperre erfüllt. Somit ist sichergestellt, daß die zugewiesenen Ressourcen durch nachfolgende Manipulationen bei anderen Gebäuden nicht geändert werden. Klicken Sie auf das Schloßsymbol, um die Sperre zu lösen. Klicken Sie nochmals, und sie ist wieder aktiv. Im Optionen-Bildschirm können Sie festlegen, ob Gebäude beim Hinzufügen per Voreinstellung gesperrt oder ungesperrt sein sollen.

Wenn Sie Ihrer Kolonie ein weiteres Gebäude hinzufügen oder Gebäuden im Bau oder im Betrieb mehr Ressourcen zuteilen, werden hierfür zunächst ungenutzte Ressourcen der Kolonie verwendet. Sollten allerdings keine solchen Ressourcen mehr zur Verfügung stehen, werden diese von den Gebäuden abgezogen, die nicht gesperrt sind. Hierbei werden bei allen nicht gesperrten Gebäuden etwa die gleichen Ressourcen abgezogen.

Hinweis: Geben Sie wieder Ressourcen frei, werden diese automatisch den ungenutzten Ressourcen der Kolonie zugegeben, nicht aber ungesperrten Gebäuden.

Die Balken über den Gebäuden auf der Planetenoberfläche reagieren unmittelbar auf die Einstellungen, die Sie mit dem Schieberegler vornehmen. Ebenso die Ressourcenanzeige für die gesamte Kolonie.

Hinweis: Das Schloß sperrt nur die Ressourcenzuteilung, nicht aber die Forschungseinstellung, siehe Kapitel 14.

Ressourcen

Das Fenster für die Ressourcenzuteilung schließen Sie durch Anklicken der gleichlautenden Schaltfläche. Sie können aber auch unmittelbar andere Gebäude durch eine der beiden eingangs dieses Kapitels beschriebenen Methoden auswählen, um deren Ressourcenzuteilung zu ändern. Ihre Einstellungen gehen dadurch nicht verloren.

9.3 Gebäude entfernen

Sie können Gebäude jederzeit entfernen, ganz egal ob Sie gerade erst einen Bauplatz ausgewählt hatten, es schon seit einigen Runden bauten oder es sich längst im Betrieb befand.

Öffnen Sie dazu das Fenster für die Ressourcenzuteilung und wählen Sie die Schaltfläche: Entfernen. Alle momentanen Ressourcenzuteilungen werden wieder den ungenutzten Ressourcen der Kolonie hinzugefügt. Ressourcen, die in vorherigen Runden zum Bau aufgewendet wurden, erhalten Sie allerdings nur zur Hälfte zurück. Der Bauplatz steht Ihnen fortan wieder für andere Projekte zur Verfügung. Achtung:

1. Nach einer Sicherheitsabfrage erfolgt das Entfernen des Gebäudes sofort und kann nicht rückgängig gemacht werden.
2. Wenn Sie Wohngebäude entfernen möchten, achten Sie darauf, daß auch ohne das entfernte Gebäude noch ausreichend Wohnraum zur Verfügung steht. Ansonsten sterben Ihre überzähligen Kolonisten auf der Stelle.
3. Ihre Kolonialbasis können Sie nicht entfernen.

Tip: Es kann im fortgeschrittenen Spiel durchaus sinnvoll sein, produzierende Gebäude zu entfernen, wenn Sie diese relativ schnell durch andere effektivere ersetzen können oder dringend den Bauplatz benötigen.

Hinweis: Raumschiffe, die sich im Bau befinden, können Sie auf die gleiche Weise entfernen.

9.4 Ressourcenzuteilung bei Gebäuden in Betrieb

Gebäude nehmen nach ihrer Fertigstellung automatisch den Betrieb auf. Allerdings müssen agrarwirtschaftliche Gebäude und Forschungseinrichtungen sowie Produktionsstätten der Leicht- und Schwerindustrie mit Ressourcen versorgt werden, ansonsten steht der Betrieb still und die Produktion ist gleich Null. Meist sind nach Beendigung der Bauphase genügend Ressourcen vorhanden, die automatisch zum Betreiben des Gebäudes herangezogen werden. (Überschüssige Ressourcen werden zu ungenutzten Ressourcen der Kolonie.) Im Optionen-Bildschirm können Sie festlegen, ob die Ressourcenzuteilung bei fertiggestellten Gebäuden per Voreinstellung gesperrt oder ungesperrt sein soll.

Ein über den Gebäuden eingeblendeter Balken zeigt Ihnen den Betriebszustand. Ist der Balken gänzlich grün, werden alle erforderlichen Ressourcen aufgebracht. Erkennen Sie jedoch einen roten Anteil, läuft die Produktion nicht auf vollen Touren.

Um die Ressourcen selbst zuzuteilen, klicken Sie auf das gewünschte Gebäude auf der Planetenoberfläche. Eine zweite Möglichkeit besteht darin, in der rechten Bildschirmhälfte die mittlere Schaltfläche mit den Zahnrädern anzuklicken. In der Liste darunter erscheinen getrennt nach der jeweiligen Gebäudekategorie alle momentan in Betrieb befindlichen Gebäude. Wählen Sie die Kategorie und das gewünschte Gebäude mit der Maustaste. Es wird auf der Planetenoberfläche rot umrahmt. Sollte es sich auf dem Planeten momentan außerhalb der Bildschirmanzeige befinden, verschieben Sie die

Rundenwechsel

Planetenansicht wie gewohnt mit der rechten Maustaste oder klicken Sie im Ressourcen-zuteilungsfenster auf die Schaltfläche Zentrieren, wodurch die Planetenansicht bewegt wird, so daß sich das Gebäude im Zentrum der Anzeige befindet. Klicken Sie gegebenenfalls auf den Namen des Gebäudes, der sich am oberen Rand des Ressourcenzuteilungsfensters befindet, und halten sie die Maustaste gedrückt, um das Ressourcenzuteilungsfenster auf dem Bildschirm zu verschieben und Überdeckungen zu vermeiden. Die Informationen und Funktionen dieses Fensters stimmen weitgehend mit denen beim Bau überein und können in Kapitel 11.2 nachgelesen werden. Bei Forschungsgebäuden ist zudem die Schaltfläche Forschung wählbar, siehe Kapitel 14.



Produktion

Unterhalb des Schiebereglers wird die Produktion pro Runde des Gebäudes unter Berücksichtigung der momentanen Ressourcenzuteilung und ansonsten optimalen Bedingungen angegeben. (Beachten Sie, daß dieser Wert durch schlechte Moral infolge von Arbeitslosigkeit und mangelnder Versorgung sowie durch die schwierige Lebensbedingungen auf dem Planeten reduziert werden kann.) Von links nach rechts stehen die Symbole für Wohnraum – Konsumgüter – Leichtindustrie – Schwerindustrie – Forschung – Transmitterkapazität.

10 RUNDENWECHSEL

Operation Eastside läuft in einzelnen Runden ab. Solange Sie alleine am Computer spielen, steht Ihnen in jeder Runde beliebig viel Zeit zur sorgfältigen Planung Ihrer Strategien zur Verfügung. Sie können verschiedene Aktionen in unbegrenzter Anzahl veranlassen und meist auch wieder zurücknehmen. Wenn Sie meinen, alle Maßnahmen und Einstellungen so getroffen zu haben, wie Sie es für richtig halten, beenden Sie diese Runde, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche "Rundenwechsel" klicken. Diese Schaltfläche ist auf fast allen Bildschirmen direkt verfügbar und befindet sich dann immer unten rechts.

Der Computer führt beim Rundenwechsel einige Berechnungen durch, was unterschiedlich lange dauern kann. In der Kommandozentrale wird der Fortschritt bei der Berechnung und eine Zeit eingeblendet, die Sie sich noch gedulden müssen, bis die neue Runde beginnt. Die jeweils aktuelle Runde wird in der rechten Bildhälfte am oberen Rand angezeigt. (Die 6 grünen und roten Punkte rechts des Rundenzählers sind nur im Multiplayer-Modus von Bedeutung.)



Hinweis: Normalerweise wird nach dem Rundenwechsel wieder der vorherige Bildschirm angezeigt. Falls jedoch eine Meldung (siehe unten) eingeht, bleibt die Kommandozentrale sichtbar, damit Sie diese nicht übersehen. Darüber hinaus können Sie im Optionen-Bildschirm die Funktion, auf den vorherigen Bildschirm zurückzukehren, abschalten.

Kommandozentrale

11 KOMMANDOZENTRALE

Zur Kommandozentrale gelangen Sie automatisch bei jedem Rundenwechsel oder wenn Sie auf einem anderen Bildschirm die Schaltfläche wählen. Die Kommandozentrale gliedert sich in sechs Bereiche: den **Kontrollraum**, das **Meldungssystem**, die **Forschungsaktivitäten**, den **Kolonisierungsfortschritt**, das **Informations- und Kommunikationssystem** mit anderen Völkern sowie die **Schaltflächenleiste**.



11.1 Kontrollraum

Wenn Sie die Maus über den **Kontrollraum** führen, erscheinen Begriffe für bestimmte Bildschirme, in die Sie durch einen Klick mit der linken Maustaste direkt gelangen. Durch Anwählen des kleinen animierten Bildschirms kehren Sie zur vorherigen Kolonie zurück.

11.2 Schaltflächenleiste

Am unteren Bildschirmrand befindet sich die **Schaltflächenleiste**, über deren Schaltflächen Sie ebenfalls Bildschirme aufrufen: **Navigation**, **Sternenkarte**, **Sonnensystem** und **Kolonie-Auswahl**. Mit der rechten Schaltfläche veranlassen Sie den **Rundenwechsel**.



11.3 Meldungssystem

Unterhalb des Kontrollraums befindet sich Ihr **Meldungssystem**, in dem wichtige Informationen angezeigt werden. In fortgeschrittenen Spielabschnitten erscheinen hier beispielsweise Mitteilungen von anderen Völkern.

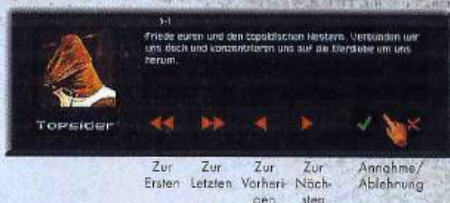
In einer Runde können mehrere Meldungen eingehen. Sie werden jeweils einzeln angezeigt. Oberhalb der Meldung erkennen Sie links die aktuelle Meldungsnummer und

Kommandozentrale

rechts davon die Anzahl der vorliegenden Meldungen. Durch die Schaltflächen **Vorwärts** und **Rückwärts** schalten Sie jeweils eine Meldung weiter, mit **Zur ersten Meldung** und **Zur letzten Meldung** rufen Sie genau diese auf. Meldungen können Sie mit der Schaltfläche **Löschen** einzeln entfernen. Fast alle Meldungen werden beim Rundenwechsel automatisch gelöscht.

Wenn die Schaltfläche **Brennpunkt** erscheint, steht die Meldung im Zusammenhang mit einem bestimmten Ort oder einer Aktion. Durch Anklicken des Brennpunkts wird ein Bildschirm geöffnet, der in Beziehung zur Meldung steht.

Manche Meldungen erfolgen in Form einer Frage, die Sie zustimmend oder ablehnend beantworten. Sie wird nach Ihrer Entscheidung automatisch gelöscht. Meldungen, die Sie nicht beantworten, werden beim Rundenwechsel automatisch als ablehnende Entscheidung behandelt.



11.4 Forschungsaktivitäten

Auf der rechten Seite des Bildschirms sehen Sie den Fortschritt Ihrer Forschungsaktivitäten in den einzelnen Bereichen. Es sind dies von oben nach unten: Wohnraum – Agrarwirtschaft – Leichtindustrie – Schwerindustrie – Panzerung – Schutzschirme – Antriebe – Waffen. Die vier oberen Forschungskategorien stehen im Zusammenhang mit Gebäuden, die Sie auf Ihren Kolonien errichten, die vier unteren mit Aggregaten, die in Raumschiffen eingebaut werden.



Hellgrün

Dunkelgrün

Rahmen

Zu Beginn ist in jeder Kategorie die **Forschungsstufe E** verfügbar, die Sie im Laufe des Spiels bis zur Forschungsstufe A steigern können. Ein **hellgrüner Balken** informiert Sie über den aktuellen Entwicklungsstand. Je breiter er ist, um so mehr Wissen hat sich Ihr Volk zur Erlangung der nächsten Forschungsstufe bereits erarbeitet. Ein **dunkelgrüner Balken** läßt Sie erkennen, welchen Entwicklungsstand Ihr Volk nach dieser Runde besitzen wird, vorausgesetzt Sie oder Ihre Positronik nehmen bei den Forschungsstätten auf Ihren Kolonien keine Änderungen der Einstellungen vor. Füllt der Balken den Anzeigebereich vollständig aus, ist es wahrscheinlich, daß Ihr Volk beim nächsten Rundenwechsel eine neue Forschungsstufe erzielt. Ein **hellgrüner Rahmen** kennzeichnet die maximal erreichbare Forschungsleistung. Dazu ist es allerdings erforderlich, daß Sie alle Forschungseinrichtungen auf sämtlichen Kolonien anweisen, sich auf die jeweilige Kategorie zu konzentrieren.

Kommandozentrale

11.5 Kolonisierungsfortschritt

Unterhalb der Forschungsaktivitäten sehen Sie das Portrait Ihres Volks. Rechts daneben befindet sich eine **Balken-** und **Textanzeige**.



Balkenanzeige: Die gesamte Breite des Rahmens entspricht der Anzahl der Sonnensysteme, die sich in diesem Raumsektor der Eastside befinden. Eine grüne Markierung steht exakt an der Stelle, die Sie bei Spielbeginn als Spielziel (X % des Raumsektors) definierten. Von links nach rechts verbreitert sich ein grüner Balken, sobald Sie in verschiedenen Sonnensystem Kolonien gründen, wie es Ihre Aufgabe ist. An der Breite des Balkens und dem Abstand zur Markierung können Sie abschätzen, wie nahe Sie dem Spielziel schon gerückt sind. Darüber hinaus zeigt ein grauer Balken die Sonnensysteme an, die Ihnen noch unbekannt sind. Er wird im Laufe des Spiels von links nach rechts schmaler. Eine Lücke zwischen dem grünen und dem grauen Balken läßt Sie abschätzen, wie viele Sonnensysteme Sie zwar kennen, darin jedoch keine Kolonie besitzen.

Textanzeige: Der linke Wert benennt die Anzahl der Sonnensysteme, in denen Sie bereits eine Kolonie besitzen, der rechte die Anzahl der Sonnensysteme, in denen Sie eine Kolonie besitzen müssen, um das Spiel zu gewinnen.

11.6 Kontakt mit anderen Völkern

Sobald Sie auf ein anderes Volk treffen, öffnet sich auf der rechten unteren Bildschirmseite ein **Bullauge**. Die Balken- und Textanzeige funktioniert im wesentlichen wie die bei Ihrem eigenen Volk, siehe oben.



Balkenanzeige: Da es sich hierbei um Ihre Konkurrenten bei der Kolonialisierung handelt, ist die grüne Farbe durch rot ersetzt. Beachten Sie, daß der rote Balken lediglich die Sonnensysteme symbolisiert, in denen dieses Volk eine Kolonie besitzt **und** die Ihnen bekannt sind. Das Volk könnte durchaus weitere Kolonien in Sonnensystemen besitzen, die Ihnen noch nicht bekannt sind. Deshalb wird der graue Balken auch immer direkt an den roten Balken angefügt. Solange der rote plus der graue Balken rechts über die Markierung ragt, müssen Sie damit rechnen, daß das dieses Volk das Spiel für sich entscheidet. Nähert sich der rote Balken der Markierung, ist dieses Volk dem Spielziel nicht mehr fern. (Sie sollten über geeignete Gegenmaßnahmen nachdenken.)

Textanzeige: Solange Ihnen noch nicht alle Sonnensysteme bekannt sind, ist der linke Wert in Klammern dargestellt, denn er gibt nur die Anzahl der Sonnensysteme an, in denen dieses Volk eine Kolonie besitzt **und** die Ihnen bekannt sind. Sie sollten ihn deshalb mit Vorsicht beurteilen.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein geöffnetes Bullauge, wenn Sie diesem Volk eine **Nachricht schicken** möchten. Dadurch klappt ein **Kommunikationsschirm**

Kommandozentrale

nach unten. Er zeigt Ihnen im Textfenster, wie dieses Volk zu Ihnen steht: feindlich, neutral oder freundschaftlich in verschiedenen Abstufungen.

Friedenswunsch: Ist das Volk mit Ihnen verfeindet, kann es leicht zu kriegerischen Auseinandersetzungen kommen. Wenn Sie dies vermeiden wollen, können Sie den Wunsch nach Frieden äußern. Dazu klicken Sie auf das Briefsymbol auf der rechten Seite. Der Friedenswunsch wird an das andere Volk übermittelt, das selbst entscheidet, ob es zustimmt oder ablehnt. Wird das Volk vom Computer geführt, erfolgt die Antwort beim Rundenwechsel. Ein Spieler im Netzwerk antwortet während dieser Runde oder überhaupt nicht, was einer Ablehnung gleichkommt. Stimmt das andere Volk zu, wird aus ein feindlichen Verhältnis ein neutrales.

Bei einem neutralen oder freundschaftlichen Verhältnis sind die beiden Ringe im Symbol auf der linken Seite miteinander verschlungen und Sie können keinen Friedenswunsch äußern, da dies überflüssig wäre.



Nichtangriffspakt: Ein solches Abkommen schützt Sie vor unmittelbaren Angriffen dieses Volks. Allerdings können Sie das Volk auch nicht mehr angreifen. In jedem Fall verbessert ein Nichtangriffspakt das Verhältnis zu dem anderen Volk. Aus einem feindlichen Verhältnis wird ein neutrales. Die Abwicklung Ihres Verlangens nach einem Pakt und die Annahme oder Ablehnung erfolgt analog dem Friedenswunsch. Einen bestehenden Nichtangriffspakt erkennen Sie am Ring-Symbol, wenn diese miteinander verschlungen sind. Einen Nichtangriffspakt kündigen Sie durch eine Kriegserklärung.

Allianz: Dadurch schließen Sie ein starkes Bündnis mit einem anderen Volk und beteuern sich beiderseitige Unterstützung im Kampf gegen Dritte. Im Spiel bedeutet das konkret, daß Sie über Angriffe, die dieses Volk auf Dritte durchführt, informiert und gegebenenfalls um Mithilfe gebeten werden. Eventuell bittet das Volk Sie um Unterstützung bei der Verteidigung seiner Kolonien. Andererseits nutzt Ihnen eine Allianz auch umgekehrt, da Sie das Volk um Hilfe bei der Verteidigung Ihrer Kolonien gegen Dritte rufen können (Näheres dazu in Kapitel 17.) und es unterstützt Sie möglicherweise bei Ihren Angriffen.

Hinweis: Ob Sie helfen oder geholfen bekommen, ist aber prinzipiell bei jedem Einzelfall Ihre eigene Entscheidung bzw. die des jeweiligen Volks. Eine Allianz zwingt nicht zur gegenseitigen Unterstützung, sie macht sie nur wahrscheinlicher.
Hinweis: Kommt es zur Bildung einer Allianz, wird automatisch auch ein Nichtangriffspakt geschlossen. Dabei ist es unerheblich, ob zuvor bereits einer bestand. In jedem Fall verbes-

Kolonie-Auswahl

sert eine Allianz das Verhältnis zu dem anderen Volk. Aus einem feindlichen Verhältnis wird ein freundschaftliches. Die Abwicklung Ihres Verlangens nach einer Allianz und die Annahme oder Ablehnung erfolgt analog dem Friedenswunsch. Eine bestehende Allianz erkennen Sie am Ring-Symbol, wenn diese miteinander verschlungen sind. Eine Allianz kündigen Sie durch eine Warnung, wobei der Nichtangriffspakt bestehen bleibt, oder indem Sie eine Kriegserklärung senden, die gleichzeitig auch den Nichtangriffspakt löst und zu einem feindlichen Verhältnis führt.

Warnung: Hiermit kündigen Sie eine bestehende Allianz. Dies wird dem anderen Volk zur Kenntnisnahme mitgeteilt. Eine Antwort auf Ihre Kündigung erfolgt nicht, da Ihre Entscheidung nicht anfechtbar ist.

Kriegserklärung: Hiermit kündigen Sie einen Nichtangriffspakt und gegebenenfalls gleichzeitig eine Allianz. Überdies stellen Sie ein feindliches Verhältnis zu dem Volk her und können es mit Ihren Raumschiffen angreifen, was durch einen Nichtangriffspakt verhindert wurde. Eine Antwort auf Ihre Kündigung erfolgt nicht, da Ihre Entscheidung nicht anfechtbar ist.

Beachten Sie, daß das Verhältnis zu einem anderen Volk auch durch Handelsabschlüsse verbessert oder, falls diese längere Zeit ausbleiben, verschlechtert werden kann. Darüber hinaus besteht bei einer wirklich sehr guten Beziehung mit einem Volk die Möglichkeit, daß Sie im Kampf gegen Dritte auch ohne Allianz oder Nichtangriffspakt von diesem unterstützt werden.

12 KOLONIE-AUSWAHL

In einer Liste werden all Ihre Kolonien angezeigt. Ober- und unterhalb der Liste befinden sich Schaltflächen, mit denen Sie den dargestellten Ausschnitt verschieben. Eine kleine Statistik-Anzeige vermittelt einen Eindruck über die vorhandenen Ressourcen der Kolonie und kann Sie bei der Entscheidung unterstützen, ob Sie sich mit der Kolonie näher befassen sollten. Darüber hinaus sind die Anzahl der Runden, seit Gründung der Kolonie, und die noch freien möglichen Bauplätze angegeben.



Administrator

Automatischer
Raumschiffbau

Kolonie

Klicken Sie auf eine Kolonie und die Schaltfläche oder alternativ mit einem Doppelklick auf die Kolonie, um zur Kolonie-Ansicht zu gelangen.

Mit Ausnahme Ihrer Mutterkolonie, um die Sie sich immer selbst kümmern müssen, können Sie die Verwaltung jeder Kolonie einem **Administrator** übertragen. Dazu aktivieren Sie die Schaltfläche mit dem kreisförmigen Symbol rechts von der Statistik-Anzeige. Der Administrator wird sich darum bemühen, die Kolonie selbst möglichst erfolgreich zu entwickeln. Wenn Sie mehrere Kolonien von Administratoren verwalten lassen, handeln diese nach Bedarf untereinander selbständig Ressourcen. Soll der Administrator neben Gebäuden auf der Kolonie auch Raumschiffe bauen, aktivieren Sie das Raumschiff-Symbol unterhalb des kreisförmigen Symbols. Administratoren konstruieren selbst keine Raumschiffe. Sie **bauen Raumschiffe** gemäß der letzten von Ihnen angefertigten Konstruktion, die keine Landeeinheit besitzt. Liegt keine Konstruktion vor, bauen die Administratoren trotz Anweisung keine Raumschiffe.

Auch bei aktiviertem Administrator können Sie jederzeit bei der Kolonie Änderungen vornehmen, die der Administrator beim Rundenwechsel jedoch überprüft und selbst wiederum manipulieren kann. Um dies zu unterbinden, sperren Sie die Ressourcenzuteilung bei Gebäuden und gegebenenfalls Raumschiffen, siehe Kapitel 9.2. Denken Sie daran, diese Sperre zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufzuheben, um dem Administrator wieder optimalen Handlungsspielraum zu geben.

Deaktivieren Sie das Raumschiff-Symbol, wenn der Administrator keine Raumschiffe bauen soll. Deaktivieren Sie das kreisförmige Symbol, damit der Administrator an den Einstellungen dieser Kolonie keine Änderungen vornimmt. Dadurch wird in jedem Fall auch die Bauinitialisierung neuer Raumschiffe unterbunden.

Hinweis: Um was Sie sich trotz Administratoren immer selbst kümmern müssen, ist die Konstruktion von Raumschiffen, alle Raumschiffflüge, der Handel mit anderen Völkern und das Transmittieren von Ressourcen zwischen Kolonien, die nicht von Administratoren verwaltet werden.

13 KOLONIE

13.1 Primäre Anzeigen und Funktionen

Auf der linken Seite befindet sich die **Planetenoberfläche** und an deren oberem Rand der **Name** des Planeten. Die sichtbare Planetenoberfläche verschieben Sie durch Drücken und Halten der rechten Maustaste und anschließendem Bewegen der Maus. Mit der Leertaste blenden Sie die Balkenanzeige über Gebäuden ein und aus. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein fertiggestelltes oder im Bau befindliches Gebäude, um die **Ressourcenzuteilung** zu ändern, das Gebäude abzureißen oder im Fall von Forschungsstätten deren Forschungsgebiet festzulegen, siehe Kapitel 9.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die **Ressourcenanzeige**, um ein Fenster mit der **Kolonie-Statistik** aufzurufen, siehe Kapitel 13.2. Unterhalb der Ressourcenanzeige befindet sich auf der rechten Bildschirmseite die Schaltfläche für den **Handel**, siehe Kapitel 15. Links davon vier weitere Schaltflächen und darunter zwei Listen: **Gebäudekategorie** (links) und **Gebäude bzw. -typen** (rechts), deren Inhalte mit der jeweils aktivierten Einstellung korrespondieren. Wenn Sie **Raumschiffe in Bau** wählen, erscheint nur eine Liste.

Kolonie



Wählen Sie in dieser Reihenfolge: Verfügbare Gebäude, eine Gebäudekategorie und einen Gebäudetyp. Klicken Sie auf den Text zum Gebäudetyp und Sie öffnen zusätzlich ein Informationsfenster. Führen Sie die Maus über den Planeten, wobei das eventuell geöffnete Informationsfenster automatisch verschwindet, suchen Sie einen Bauplatz und fügen so Ihrer Kolonie ein neues Gebäude hinzu. (Hinweis: Dieser Vorgang wird in Kapitel 8 ausführlich erläutert.)

Um die Ressourcenzuteilung eines im Bau befindlichen Gebäudes zu ändern, wählen Sie in dieser Reihenfolge: Gebäude in Bau, eine Gebäudekategorie und das Gebäude oder direkt die Baustelle auf der Planetenoberfläche, siehe auch Kapitel 9.2.

Um die Ressourcenzuteilung eines fertiggestellten Gebäudes zu ändern oder bei einer Forschungseinrichtung das Forschungsgebiet zu ändern, wählen Sie in dieser Reihenfolge: Gebäude in Betrieb, eine Gebäudekategorie und das Gebäude oder das direkt das Gebäude auf der Planetenoberfläche, siehe auch Kapitel 9.4.

Um nach Erteilung eines Bauauftrags (im Konstruktions-Bildschirm, siehe Kapitel 16.3) mit dem Bau des Raumschiffs zu beginnen, wählen Sie Raumschiffe in Bau und anschließend das gewünschte Raumschiff. Die Ressourcenzuteilung erfolgt wie bei den Gebäuden. Allerdings ist die Anzahl der maximal verfügbaren Ressourcen nicht nur durch die ungenutzten Ressourcen der Kolonie beschränkt, sondern auch durch die Kapazitäten Ihrer Schiffswerften. (Weitere Informationen erhalten Sie in der Kolonie-Statistik, siehe Kapitel 13.2.) Durch Anklicken der Schaltfläche Entfernen, können Sie den Bau des Raumschiffs noch vor seiner Fertigstellung stoppen. Sie erhalten die Hälfte der zum Bau bereits eingesetzten Ressourcen zurück. Auch ältere im Kampf beschädigte Raumschiffe oder solche, die eine Landeeinheit absetzten, und in Reparatur gingen, können Sie auf diese Weise verschrotten. Die Besatzung steht der Kolonie wieder zur Verfügung. (Achten Sie auf ausreichenden Wohnraum.)

Schaltflächen am unteren Bildschirmrand (von links nach rechts):

Forschung: Sie öffnen das Fenster **Forschungsgebiete**, siehe Kapitel 14. Sämtliche Forschungsstätten dieser Kolonie werden in der Folge in dem gewählte Gebiet forschen. Die bisherige Forschungseinstellung wird auf jeden Fall ersetzt, unabhängig davon ob das Gebäude gesperrt oder nicht gesperrt war. (Die Sperre wirkt nur auf die Ressourcenzuteilung.)

Hinweis: Sie können anschließend einzelnen Forschungsstätten auch wieder individuell ein anderes Gebiet zuweisen.

Kolonie

Mit den anderen Schaltflächen gelangen Sie zum **Raumschiffbau** (Kapitel 16), zum **Sonnensystem** (Kapitel 17), in dem sich diese Kolonie befindet, zur **Kolonie-Auswahl** (Kapitel 12) und zur **Kommandozentrale** (Kapitel 11) oder Sie veranlassen den **Rundenwechsel** (Kapitel 10).

13.2 Kolonie-Statistik

Dieses Fenster bietet Ihnen statistische Informationen über die Kolonie. Klicken Sie mit der linken Maustaste an den oberen Rand des Fensters und halten sie gedrückt, um das Fenster auf dem Bildschirm zu verschieben. Wählen Sie eine von drei Anzeigen:

Ressourcen: zeigt die vorhandenen Ressourcen in den letzten Runden. Die linke Spalte enthält die Legende, von oben nach unten: **Wohnraum** – **Bevölkerung** – **Konsumgüter** – **Leichtindustrie** – **Schwerindustrie**. Klicken Sie mit der Maustaste einzelne Schaltflächen der Legende an, um die entsprechende Anzeige abzuschalten. Erneutes Klicken macht sie wieder sichtbar. Hinweis: Die vertikale Auflösung wird durch den maximalen Wert bestimmt. Indem Sie einzelne Kurven abschalten, erkennen Sie Kurvenverläufe mit kleineren Werten besser. Wählen Sie mit der linken Maustaste die Schaltfläche +, um weiter zurückliegende Runden zu sehen. Wählen Sie mit der linken Maustaste die Schaltfläche -, um weniger Runden, die letzten dafür deutlicher voneinander abgesetzt, zu sehen. Wählen Sie die beiden Schaltfläche mit der rechten Maustaste, um die maximal beziehungsweise minimal anzeigbaren Runden zu sehen.

Die Werte am rechten Rand sind die kalkulierten Daten, so wie sie unter Beibehalt der momentanen Ressourcenzuteilungen in der nächsten Runde vorliegen werden. Die Linie ist deshalb punktiert dargestellt.

Hinweis: Ändern Sie bei geöffnetem Statistik-Fenster Ressourcenzuteilungen und beobachten die Wirkung. Dies kann für Ihre Überlegungen sehr hilfreich sein.



Produktion: zeigt die tatsächliche Produktion der Konsumgüter sowie Leicht- und Schwerindustrieinheiten.

Tip: Prüfen Sie diese Anzeige bevor Sie sich entscheiden große Gebäude zu errichten oder Raumschiffe zu bauen, die sehr viele Ressourcen benötigen. Ein vermeintlich dickes Polster vorhandener Ressourcen kann über zahlreiche Runden angesammelt worden sein und darüber hinweg täuschen, wie es um die tatsächliche Produktion steht.



Forschung

Auch bei dieser Anzeige sind die Werte am rechten Rand die kalkulierten Werte für die nächste Runde.

Übersicht: bietet Informationen zu Bauplätzen und Schiffswerften.

Am oberen gelben Balken und dem Wert auf der rechten Seite erkennen Sie das Verhältnis zwischen der Anzahl der Felder, auf denen Gebäude errichtet werden können zu der Gesamtzahl der Felder, durch die der Planet symbolisiert wird. Da sich die Oberflächenformation auf Planeten nicht ändert, bleibt die Anzeige während dem Spiel immer gleich. Der zweite Balken und der Wert auf der rechten Seite zeigen das Verhältnis zwischen der Anzahl unbebauter Felder zur Anzahl der maximal bebaubaren Felder. Die Signalfarbe des Balkens verändert sich mit abnehmendem Wert von grün über gelb nach rot. Unterhalb des Balkens wird die maximale Zahl der Positionen für Gebäude unterschiedlicher Größe angegeben. Beachten Sie, daß durch die Wahl des Bauplatzes für **ein** neues Gebäude gleich **mehrere** mögliche Positionen für nachfolgend zu errichtende Gebäude verloren gehen. Sie dürfen bei Gebäuden, die 4 oder 9 Felder benötigen, also nicht annehmen, daß Sie noch dem Wert entsprechend viele bauen können. Die drei rot umrahmten Werte zeigen Ihnen die Anzahl der Ressourcen (Bevölkerung, Leicht- und Schwerindustrie), die in der Summe beim Bau aller Raumschiffe auf diesem Planeten momentan in Schiffswerften eingesetzt werden. Auf der rechten Seite erkennen Sie die maximalen Kapazitäten all Ihrer Schiffswerften dieser Kolonie. Grüne Balken spiegeln das Verhältnis aus eingesetzten und maximal verarbeitbaren Ressourcen wider.



Hinweis: Wenn Sie die Ressourcenzuteilung bei Raumschiffen manipulieren, sehen Sie diese Änderungen auch sofort in dieser Anzeige.

Das Fenster Kolonie-Statistik **schließen** Sie durch Anklicken der gleichnamigen Schaltfläche.

14 FORSCHUNG

ist ein wichtiges Mittel, um effektivere Gebäude und bessere Raumschiffe bauen und einsetzen zu können. Die Wissenschaftler in Ihren Forschungsgebäuden mehren das Wissen Ihres Volks. Möglicherweise liegt dieses Wissen in der Heimat des von Ihnen gewählten Volks bereits teilweise vor. Bedenken Sie jedoch, daß Sie in der Eastside auf sich allein gestellt sind und keine Hilfe von außen erwarten können. Ihre Wissenschaftler und Ingenieure versuchen das Beste aus dieser isolierten Situation zu machen. Wenn sie lange genug in einem speziellen Bereich geforscht haben, gelingt ihnen von Zeit zu Zeit ein technologischer Durchbruch. Im Spiel wird dieser Entwicklungssprung als das Erreichen einer neuen Forschungsstufe bezeichnet. Ihrem Volk stehen dann entweder größere oder effektivere Gebäude oder bessere Raumschiffausrüstungen zur Verfügung. In der Kommandozentrale erhalten Sie hierüber eine entsprechende Mitteilung und kön-

Handel

nen sich auf einem speziellen Bildschirm über die technologischen Fortschritte informieren.

Bei Gebäuden gibt es vier Forschungsgebiete: **Wohnraum**, **Agrarwirtschaft**, **Leicht- und Schwerindustrie**. Mit höheren Forschungsstufen im Bereich der Leicht- und Schwerindustrie erhalten Sie auch effektivere militärische Gebäude, Schiffswerften und Forschungsstätten sowie größere Raumschiffe. Außerdem verbessert sich Reichweite Ihrer Scanner, so daß Raumschiffe anderer Völker früher erfaßt werden.

Bei Raumschiffen forschen Sie nach besseren **Panzerungen**, **Schutzschirmgeneratoren**, **Antrieben** und **Waffen**.



Das Forschungsgebiet wählen Sie in einem speziellen Fenster. Sie öffnen dieses Fenster, indem Sie bei der Ressourcenzuteilung für Gebäude in Betrieb die Schaltfläche Forschung anklicken. Die Einstellung gilt für das aktuelle Forschungsgebäude.

Wenn Sie in der Kolonie-Anzeige die Schaltfläche Forschung anklicken, gilt die Einstellung für alle Forschungsgebäude der aktuellen Kolonie.

Hinweis: Sie können somit gleichzeitig auf mehreren Gebieten forschen. Eine günstige Vorgehensweise ist, zunächst allen Forschungsgebäuden dieser Kolonie ein Gebiet zuweisen (über die Schaltfläche in der unteren Leiste) und danach bei den Gebäuden individuelle Einstellungen vorzunehmen.

Alle Forschungsgebäude auf all Ihren Kolonien, denen Sie die Anweisung geben, die Forschung auf einem bestimmte Gebiet voranzutreiben, erledigen diese Arbeit gemeinschaftlich. Die Leistung aller einzelnen Forschungsstätten wird also zusammengerechnet. Der Fortschritt wird in der Kommandozentrale angezeigt, siehe Kapitel 11.4.

15 HANDEL

15.1 Güter zwischen eigenen Kolonien transmittieren

Sobald Sie mehrere Kolonien besitzen, können Sie Bevölkerung, Konsumgüter sowie Leicht- und Schwerindustrieeinheiten von einer Kolonie zur einer anderen transmittieren.

Hinweis: Sie sollten dies nutzen, falls eine Kolonie dringend bestimmte Ressourcen benötigt.

Aktivieren Sie die Kolonie-Ansicht derjenigen Kolonie, bei der Sie Ressourcen zum Transmittieren bereitstellen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Handel**. Markieren Sie das Symbol Ihres eigenen Volkes und dann in der **linken Liste die zu transmittierende Ressource** und in der **rechten Liste die empfangende Kolonie**. Legen Sie mit dem **Schieberegler** unterhalb der Ressourcenauswahl fest, wie viele Ressourcen transmittiert werden sollen.

Handel

Die Transmitterkapazität, die jeder Kolonie in dieser Runde noch zur Verfügung steht, wird rechts neben dem Namen der Kolonie in Klammern angezeigt. Sie können maximal die Menge an Ressourcen transmittieren, die

- ungenutzt bei der sendenden Kolonie bereitstehen und
- die restliche Transmitterkapazität sowohl bei der sendenden als auch der empfangenden Kolonie nicht übersteigt.

Solange diese Bedingungen erfüllt sind, können Sie in einer Runde beliebig oft zwischen Kolonien transmittieren. Das Transmittieren der Einheiten erfolgt augenblicklich, indem Sie die Schaltfläche '+' (unten links) anklicken.

Den Handelsschirm **schließen** Sie durch die gleiche Schaltfläche, mit der Sie ihn geöffnet haben.

15.2 Anderen Völkern einen Handel anbieten

Im Laufe des Spiels werden Sie auf andere Völker stoßen. Einmal bekannt, können Sie mit ihnen handeln. Dabei ist der Handel nicht nur auf Konsumgüter sowie Leicht- und Schwerindustrie beschränkt, sondern erlaubt auch den Austausch von Wissen in Form von Forschungsstufen. Bevölkerung ist vom Handel ausgeschlossen. Jeder vollzogene Handel mit einem anderen Volk stärkt die gegenseitigen Beziehungen und läßt freundschaftliche Verhältnisse entstehen. Dabei ist auch der Umfang eines Handels von Bedeutung.

Ressourcen werden immer zwischen zwei bestimmten Kolonien ausgetauscht. Aktivieren Sie die **Kolonie-Ansicht** derjenigen Kolonie, bei der Sie Ressourcen zum Transmittieren bereitstellen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Handel**. Markieren Sie eines oder mehrere Völker und dann in der linken Liste die zu **transmittierende Ressource** oder eine von Ihrem Volk bereits erreichte **Forschungsstufe**, die Sie bereit sind, einem anderen Volk zur Verfügung zu stellen. Markieren in der rechten Liste die **Ressource** oder die **Forschungsstufe**, die Sie im Gegenzug dafür erhalten möchten. Legen Sie mit den beiden Schieberegler unterhalb der Ressourcenauswahl fest, wie viele Ressourcen gesendet und empfangen werden sollen. Bei der Forschung bestimmen Sie mit den Schieberegler die Stufe.

Beachten Sie, daß die auf Ihrer Kolonie zur Verfügung stehende Transmitterkapazität die Ressourcenmenge begrenzt. Dabei gilt, daß die Kapazität gleichzeitig für die Sendung und den Empfang zur Verfügung steht. Die Transmitterkapazität des Empfängers ist Ihnen natürlich unbekannt, da der Empfänger seine empfangende Kolonie selbst festlegt. Handeln Sie also maßvoll.

Bestimmen Sie mit den oberen Schaltflächen eines oder auch mehrere Völker, denen Sie diesen Handel anbieten und klicken Sie dann auf die Schaltfläche '+' unten links. Die Transmitterkapazität und die angebotenen Ressourcen werden für den Handel reserviert und die gewählten Völker informiert. Der Handel wird in der linken unteren Liste eingetragen.

Hinweis: Dem Handel kann nur ein Volk zustimmen. Hier gilt das alte Sprichwort: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.

Raumschiffbau

Stimmt kein Volk beim Rundenwechsel dem Handel zu, stehen die reservierten Ressourcen Ihrer Kolonie in der nächsten Runde wieder zur Verfügung. Entweder konnte der Handel auf der Gegenseite wegen mangelnder Transmitterkapazitäten nicht akzeptiert werden oder aber Ihre Forderungen standen nicht im rechten Verhältnis zum Angebot. Einen Handel können Sie jederzeit löschen, indem Sie auf die Schaltfläche **·** klicken.



Den Handelsschirm **schließen** Sie durch die gleiche Schaltfläche, mit der Sie ihn geöffnet haben.

15.3 Einen Handel annehmen

Andere Völker können Ihnen ebenfalls Angebote unterbreiten. Hierüber werden Sie in der Kommandozentrale informiert. Zunächst wählen Sie eine Kolonie, um die Angebote näher in Anschein zu nehmen. Verfahren Sie dabei wie oben beschrieben. Angebote werden in der rechten unteren Liste angezeigt, wo Sie auch erkennen, welches Volk Ihnen diesen Handel anbietet. Gegebenenfalls wechseln Sie zu einer anderen Kolonie, um den Handel dort vorzunehmen. Um einen Handel annehmen zu können, müssen Sie eine Kolonie wählen, zu oder von der die Ressourcen transmittiert werden und die über eine entsprechende Transmitterkapazität bzw die erforderlichen Ressourcen verfügt. Aktivieren Sie den Handelsschirm von der entsprechenden Kolonie-Ansicht ausgehend. Wählen Sie den gewünschten Handel in der Liste und dann die Schaltfläche **Annehmen**. Ignorieren Sie die Angebote einfach, wenn Sie Ihnen nicht zusagen. Die von Ihnen gelieferten Ressourcen werden von der Kolonie sofort abgezogen, während die Ressourcen vom Handelspartner beim Rundenwechsel eingehen.

16 RAUMSCHIFFBAU

16.1 Konstruktion und Bau

Zum besseren Verständnis folgendes vorweg: Raumschiffe konstruieren und Raumschiffe bauen sind zwei unterschiedliche Arbeitsschritte. Die Konstruktion umfaßt lediglich die Festlegung, welche Aggregate in das Raumschiff eingebaut werden und daraus folgt seine Größe, Beschleunigung, Angriffsstärke, die zum Bau erforderlichen Ressourcen

Raumschiffbau

und anderes mehr. Damit Sie Ihr konstruiertes Raumschiff auch bauen können, muß die Kolonie feststehen, in der das Raumschiff gebaut wird, und es müssen in der Kolonie Schiffswerften sowie ein ausreichend großer Raumhafen vorhanden sein. Aus diesem Grund können Sie von der ersten Spielrunde an Raumschiffe konstruieren, bauen aber erst später.

16.2 Raumschiff konstruieren

Am rechten Bildrand befinden sich etwa in der Mitte 3 Schaltflächen.

Aktivieren Sie mit der linken Maustaste die Schaltfläche **Konstruktion**, die durch einen **Bleistift** symbolisiert wird. Darunter sehen Sie

eine momentan noch leere Liste mit 3 weiteren Schaltflächen an deren linken Seite. Die oberste Schaltfläche zeigt wiederum einen **Bleistift** mit einem '+'-Zeichen. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine **neue Konstruktion** zu beginnen.

Im Mittelpunkt des Bildschirms wird der für Ihr Volk charakteristische Raumschiffstyp angezeigt. Klicken Sie eines der 4 grün umrahmten Felder mit der Maustaste an, erfahren Sie durch eine Stimme, welche Aggregate eingebaut werden.



Im Mittelpunkt des Bildschirms wird der für Ihr Volk charakteristische Raumschiffstyp angezeigt. Klicken Sie eines der 4 grün umrahmten Felder mit der Maustaste an, erfahren Sie durch eine Stimme, welche Aggregate eingebaut werden.



Technisches Datenblatt

Konstruktion

Raumschiffe in Bau

Raumschiffe in Betrieb

Neue Konstruktion

Raumschiffe bauen

Konstruktion löschen /
Raumschiffe
verschrotten

Oberhalb des Raumschiffs befinden sich 4 Schieberegler. Von links nach rechts: **Panzerungsart – Schutzschirmgeneratoren – Antriebe – Waffen**. Je weiter Sie die einzelnen Schieberegler nach rechts bewegen, um so mehr Antriebe, Schutzschirmgeneratoren und Waffensysteme werden eingebaut, beziehungsweise um so dicker wird die Hülle des Raumschiffs gepanzert. Spielen Sie mit den Schieberegler herum und beobachten Sie dabei die Werte im **technischen Datenblatt** auf der rechten Seite des Bildschirms.

Hinweis: Die Werte für Panzerung, Schutzschirmleistung und Angriffsstärke haben keinen konkreten Bezug zu realen physikalischen Größen. Sie sind aber direkt mit-



Panzerungsart

Schutzschirm-
generatoren

Antriebe

Waffen

Raumschiffbau

einander vergleichbar. Vereinfacht ausgedrückt, kann ein Raumschiff mit der Angriffsstärke 10 ein anderes mit einem Panzerungswert von 40 durch einen Schuß zu einem Viertel zerstören. Im Kampf unterliegt die Schadensermittlung aber weiteren Einflüssen.

Je mehr Aggregate Sie einbauen, um so schwerer und träger wird das Raumschiff. Dies können Sie durch zusätzliche Antriebe nur teilweise ausgleichen. Es ist für Kämpfe wichtig, nicht nur die höchste Angriffsstärke, die beste Panzerung und die leistungsfähigsten Schutzschirme zu besitzen, sondern auch Schnelligkeit. Mit höheren Beschleunigungen können Sie das Raumschiff bei jedem Spielzug weiter bewegen (BW im technischen Datenblatt) und es bildet für angreifende Raumschiffe ein kleineres Ziel. Außerdem benötigen Sie zum Bau größerer Raumschiffe eine größere Besatzung und wesentlich mehr Ressourcen. Beachten Sie darüber hinaus auch den Durchmesser bzw. die Länge des Raumschiffs, da zum Starten und Landen auf Kolonien ein Raumhafen entsprechender Größe vorhanden sein muß.

Raumschiffe benötigen Sie aber nicht nur für die schon erwähnten Kämpfe, sondern auch zur Gründung neuer Kolonien. Dazu müssen Sie bei der Konstruktion eine Landeeinheit berücksichtigen. Diese Landeeinheit wird dann beim Bau eines Raumschiffs automatisch mit eingebaut. Sie beansprucht zusätzlichen Bauraum und Ressourcen. Eine **Landeeinheit** wählen Sie durch Anklicken der gleichnamigen Schaltfläche. Durch nochmaliges Klicken entfernen Sie sie wieder aus der Konstruktion.

Hinweis: Nachdem Sie die Landeeinheit eines Raumschiffs auf einem unbewohnten Planeten abgesetzt haben, können Sie mit diesem Raumschiff zu einer Ihrer Kolonien zurückfliegen und in einer Schiffswerft wieder eine neue Landeeinheit einbauen lassen. Dazu müssen Sie lediglich die Ressourcen für die Landeeinheit aufbringen. Auf diese Weise können Sie mit einem Raumschiff nacheinander mehrere Kolonien gründen. Das bei einer Konstruktion für eine Landeeinheit reservierte Volumen innerhalb eines Raumschiffs kann nach dem Absetzen der Landeeinheit nicht zum Einbau von Waffensystemen oder ähnlichem verwandt werden.

Wägen Sie bei der Konstruktion die verschiedenen Vor- und Nachteile ab. Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, **geben Sie dieser Konstruktion einen Namen**. Tragen Sie ihn mit der Tastatur im Textfeld unterhalb des Raumschiffs ein. Einen per Voreinstellung eingetragenen Namen löschen Sie vorher mit der ‚Backspace‘-Taste. Der Name Ihrer Konstruktion erscheint in der rechten Liste. Dort können Sie die Konstruktion jederzeit wieder aufrufen und auch verändern. Die aktuellen Einstellungen werden automatisch gespeichert und stehen Ihnen beim nächsten Aufruf dieses Bildschirms erneut zur Verfügung.

Hinweis: Durch das Erreichen höherer Forschungsstufen können die ab dann verfügbaren besseren Aggregate nicht in bereits bestehende Konstruktionen eingefügt werden. Es ist notwendig, neue Konstruktionen anzufertigen.

16.3 Auftrag zum Bau erteilen

Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem **Schraubendreher**. Beachten Sie, daß Sie diese Schaltfläche nur anwählen können, wenn Sie der Konstruktion einen individuellen Namen gegeben haben, den es noch nicht gibt.

Raumschiffbau

Klicken Sie die Schaltfläche Schraubendreher wiederholt an, um den Bau mehrerer Raumschiffe zu veranlassen.

Hinweis: Bei Erteilung eines Bauauftrags werden dem Raumschiff (analog den Gebäuden auf Kolonien) möglichst viele ungenutzte Ressourcen zugewiesen. Im Gegensatz zu Gebäuden wird die Ressourcenzuteilung bei Raumschiffen aber per Voreinstellung nicht gesperrt. Wenn Sie dies oder die Ressourcenzuteilung ändern wollen, müssen Sie anschließend in der **Kolonie-Ansicht** die Schaltfläche **Raumschiffe in Bau** und dann in der Liste die Raumschiffe einzeln anwählen, siehe Kapitel 13.1. Ein Raumschiff gilt erst dann als flugbereit, wenn

- alle Ressourcen zum Bau aufgebracht sind.
- die Kolonie, in der der Bau erfolgte, über genügend freie (ungenutzte) Bevölkerungseinheiten verfügt, um die erforderliche Besatzung zu stellen. Diese wird dem Raumschiff automatisch hinzugefügt, sobald alle Ressourcen zum Bau aufgebracht wurden.
- ein genügend großer Raumhafen zum Starten vorhanden ist.

Sobald alle Bedingungen erfüllt sind, startet das Raumschiff automatisch in den Orbit des Planeten, wo es auf weitere Befehle von Ihnen wartet.

16.4 Konstruktion löschen

Wollen Sie eine Konstruktion löschen, weil Sie Ihnen unpraktisch erscheint oder technisch veraltet ist, aktivieren Sie zunächst die Schaltfläche **Bleistift** oberhalb der Liste, markieren die entsprechende Konstruktion und wählen die unterste Schaltfläche links der Liste. Dadurch löschen Sie nur die Konstruktion, nicht jedoch Raumschiffe, die solchermaßen konstruiert sind.

16.5 Raumschiff verschrotten

Aktivieren Sie zunächst die Schaltfläche **Schraubenschlüssel** oberhalb der Liste, so daß die sich momentan im Bau oder in Reparatur befindlichen Raumschiffe angezeigt werden. Markieren Sie ein Raumschiff und wählen Sie die unterste Schaltfläche links der Liste. (Diese Funktion ist identisch mit der in Kapitel 9.3 beschriebenen Vorgehensweise.) Die Hälfte der bereits zum Bau aufgewendeten Ressourcen werden der Kolonie hinzugefügt, in deren Schiffswerften der Bau oder die Reparatur erfolgt. Eine bereits vorhandene Besatzung wird wieder zu Kolonisten.

16.6 Einsatzbereite Raumschiffe

Wählen Sie die rechte Schaltfläche mit den **Zahnrädern**, um sich alle flugbereiten (fertig gebaute und nicht in Reparatur befindliche) Raumschiffe anzeigen zu lassen. Neben dem Namen ist der momentane Aufenthaltsort eingetragen, falls sich das Raumschiff im Orbit eines Planeten aufhält, oder bei einem Flug zu einem Planeten derselbige mit der Rundenzahl, die der Flug noch dauert. Wenn Sie ein Raumschiff markieren und

Sonnensystem

den **Navigationschirm** aufrufen, ist dort das Raumschiff in der Liste markiert, siehe Kapitel 19. Den Navigationschirm können Sie nur wählen, wenn Sie den Konstruktionsbildschirm von der Kommandozentrale aufgerufen haben, nicht aber von einer Kolonie-Ansicht kommend.

17 SONNENSYSTEM

In der oberen Hälfte des Bildschirms sind die Himmelskörper dieses Sonnensystems dargestellt. Links befindet sich die Sonne und auf der mittleren Achse die Planeten auf einzelnen Orbitalen. Nach rechts hin nehmen die Entfernungen zur Sonne immer mehr zu.

Für die interessierten Leser:

Die Abstände der Orbitale sind auf diesem Bildschirm aus Gründen der Darstellbarkeit gleich. Das in diesem Spiel angenommene physikalische Modell geht aber nicht von einer Linearität aus. Vielmehr vergrößert sich mit zunehmender Entfernung von der Sonne auch die Distanz zwischen den Orbitalen. Würde auf diesem Bildschirm unser eigenes Solssystem dargestellt, befände sich die Erde auf dem 5. Orbital von der Sonne ausgehend. Ein Planet auf dem äußersten Orbital hätte einen etwa 9.000 mal größeren Abstand von der Sonne als der Abstand der Erde von der Sonne, was fast 1,4 Billionen Kilometern oder auch 0,145 Lichtjahren entspricht.



Monde, die Planeten umkreisen, werden auf einer vertikalen Achse angeordnet. Befinden sich auf einem Himmelskörper eine Kolonie oder Raumschiffe im Orbit, wird dies mit zwei Kästchen markiert. Das linke ist grün, wenn es sich um Ihre eigene Kolonie handelt und rot bei der Kolonie eines anderen Volks. Das rechte ist bei Ihren eigenen Raumschiffen grün, bei denen eines anderen Volks rot.

Klicken Sie die einzelnen Planeten und Monde an, um sich Informationen, die Ihre Scanner erfassen, im **Infoschirm** links unten darstellen zu lassen. Rechts daneben werden Ihnen eine **Nahansicht** und - falls verfügbar - besondere Hinweise zum Planeten bzw. Mond präsentiert.

Sonnensystem

1. Das Volk, das dort eine Kolonie besitzt.
2. Ein Schraubenschlüssel-Symbol zeigt an, ob sich auf dieser Kolonie Schiffswerften befinden, in denen Reparaturarbeiten durchgeführt werden können.
3. Die Zahl neben dem Raumhafen-Symbol gibt den Durchmesser bzw. die Länge der Raumschiffe an, die auf diesem Planeten starten und landen können.



Der **Infoschirm** enthält Angaben über den Namen des Planeten, seinen Durchmesser und die Umlaufzeit in Standard-Erdenjahren bzw. bei Monden die Umlaufzeit um den Planeten in Standard-Erde Tagen, des weiteren die Dichte, Gravitation, Masse und Druck im jeweiligen Verhältnis zur Erde (Bezugsgröße: 1.0), die durchschnittliche Temperatur sowie – abhängig vom Typ des Planeten – den Wasseranteil, bzw. Eis-, Lava- und Treibsandmeere. Ihre Positronik kalkuliert anhand der Daten die allgemeinen Lebensbedingungen für Kolonisten und somit die Eignung des Planeten oder Monds für eine Kolonisierung und stellt Ihnen das Ergebnis grafisch dar: Je höher die Balkenanzeige, um so günstiger sind die Bedingungen.

Gasriesen, wie es im Solsystem Jupiter und Saturn sind, können nicht kolonisiert werden, da diese Planeten keine feste Oberfläche besitzen, sondern eine zum Kern hin zunehmende Verdichtung. Deshalb werden auf dem Infoschirm keine Daten angezeigt. Mit Ausnahme von Gasriesen ist es prinzipiell möglich, auf jedem Planeten oder Mond eine Kolonie zu gründen. Sie sollten sich dies aber gut überlegen und dabei vor allem die Balkenanzeige beachten. Die Lebensbedingungen auf einem Planeten mit roter Balkenanzeige können so unwirtlich sein, daß die Produktionsleistung sehr viel geringer ist. Darüber hinaus sollten Sie bei der Suche nach einem geeigneten Planeten oder Mond zur Gründung einer neuen Kolonie auf jeden Fall den Durchmesser und den Anteil der Meere prüfen. Je größer der Durchmesser, um so mehr Felder stehen Ihnen zur Errichtung von Gebäuden zur Verfügung. Mit zunehmendem Anteil der Meere (Wasser, Eis, Lava, Treibsand) wächst auf der Planetenoberfläche die Zahl der Felder, die nicht bebaut werden können. Beträgt der Anteil 100 %, ist die Kolonisierung gänzlich unmöglich und auch in diesem Fall die Balkenanzeige rot.

In der Liste auf der rechten unteren Seite des Bildschirms werden Raumschiffe eingetragen, die sich im Orbit oder im Anflug auf den markierten Planeten befinden. Falls es sich hierbei um Raumschiffe eines anderen Volks handelt und Sie einen Angriff auf Ihre Kolonie befürchten müssen, können Sie an alle Völker, mit denen Sie durch eine Allianz verbunden sind, einen Hilferuf absenden. Dazu klicken Sie auf das Brief-Symbol. Ob Ihnen eines oder sogar mehrere Völker zu Hilfe eilen, ist allein deren Entscheidung. Eine Garantie gibt es nicht.

Sternenkarte

Hinweis: Dieser Bildschirm wird auch dazu verwendet, um Flugziele für Raumschiffe festzulegen, siehe Kapitel 19. Wenn Sie die Maus rechts oben führen, verschwindet die Einblendung Rundenzeit. Eventuell befinden sich dahinter weitere Monde.

18 STERNENKARTE

In der Sternenkarte wird der Raumsektor der Eastside mit den Sonnensystemen dargestellt. Die Zahl der Systeme entspricht Ihren Spieleinstellungen.

Rechts befinden sich Schaltflächen für die einzelnen Völker. Wählbar sind nur die Völker, die Sie bereits kennen. Am Anfang können Sie deshalb nur die Schaltfläche Ihres eigenen Volks wählen. Zwei weitere Schaltflächen symbolisieren die unbekannten Sonnensysteme und die Raumschiffbewegungen. Sie aktivieren und deaktivieren eine Schaltfläche abwechselnd mit der linken Maustaste. Die Aktivierung wird durch ein rotes Dreieck angezeigt. Wählen Sie die Schaltfläche eines Volks mit der rechten Maustaste, wird dieses Volk aktiviert und die Schaltflächen aller anderen Völker deaktiviert. Markieren Sie die Schaltfläche

- **Sonnensysteme**, um alle unbekannten Sonnensysteme zu erhalten, und
- **Raumschiffflüge**, um alle Aktivitäten zu sehen, die sich innerhalb der Reichweite Ihrer Scanner abspielen.



Hinweis: Die Scanner Ihrer Raumschiffe haben, genauso wie die Ihrer Kolonie, nur eine bestimmte Reichweite, um Flugbewegungen zu erfassen. Die Reichweite Ihrer Scanner steigt bei Verwendung von Aggregaten in Raumschiffen bzw. militärischer Gebäude in Kolonien, die Ergebnis höherer Forschungsstufen sind.

Aktivieren oder deaktivieren Sie einzelne Völker – nachdem sie Ihnen bekannt sind –, um Raumschiffflüge und/oder Sonnensysteme, in denen diese eine oder mehrere Kolonien besitzen, auszublenken und sich so genau die Informationen anzeigen zu lassen, die für Sie wichtig sind. Mit der Leertaste blenden Sie die Namen der Sonnensysteme ein und aus.

Navigation

Den Völkern ist jeweils eine spezielle Farbe zugeordnet: Terraner (grün) – Arkoniden (blau) – Springer (gelb) – Akonen (violett) – Aras (braun) und Topsider (weiß). Wenn Ihre Scanner Flüge von unbekanntem Raumschiffen feststellen, werden diese in grau dargestellt.

Sonnensysteme, in denen ein Volk eine oder mehrere Kolonien besitzt, werden mit einem **an den Seiten unterbrochenen Quadrat** gekennzeichnet.

Das Sonnensystem, in dem sich die von Ihnen zuletzt bearbeitete oder zuvor im Bildschirm Sonnensystem markierte Kolonie befindet, ist mit einem **Kreis** versehen und wird nachfolgend als **aktuelles Sonnensystem** bezeichnet.

Ein anderes Sonnensystem wählen Sie mit der linken Maustaste. Es wird mit **4 kleinen Dreiecken** markiert. Im Infoschirm rechts oben erhalten Sie einige Informationen, unter anderem die Flugdauer in Runden, die Raumschiffe ausgehend vom aktuellen Sonnensystem (Kreis) mindestens benötigen würden, um dort hinzuzufiegen.

Raumschiffe, die auf dem Flug von einem Sonnensystem in ein anderes sind, werden mit einem **Dreieck** angezeigt und Raumschiffflüge mit einer Linie, die von der aktuellen Position zum Sonnensystem reicht. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Dreieck, um im Infoschirm Informationen über die Anzahl der Raumschiffe, das Flugziel und die Flugdauer zu erhalten.

Steuerung der Kartenansicht: Die Sonnensysteme sind im Raumsektor der Eastside 3-dimensional angeordnet. Benutzen Sie die Schaltflächen der **Ansichtssteuerung**, um den Raumsektor zu drehen und zu vergrößern bzw. zu verkleinern. Mit dem Schieberegler steuern Sie die Drehgeschwindigkeit. Mit der **Umschalt-** und der **Strg-Taste** ergänzen Sie die Rotation um zusätzliche Achsen. Die zentrale Schaltfläche führt die Anzeige wieder in die ursprüngliche Darstellung zurück.



Hinweis: Dieser Bildschirm wird auch dazu verwendet, um Flugziele für Raumschiffe festzulegen, siehe nachfolgendes Kapitel.

19 NAVIGATION

19.1 Raumschiffe und Flotten

Auf der linken Seite des Bildschirms werden im größten Anzeigefeld **alle einsatzfähigen**, das heißt fertiggestellten und sich nicht in Reparatur befindlichen Raumschiffe gelistet. Mit dem Schieberegler rechts der Liste verändern Sie den Anzeigebereich.

Raumschiffe, die sich momentan an einem Ort befinden und keinen oder das gleiche Flugziel sowie die gleiche Flugdauer dorthin besitzen, werden automatisch zu einer Flotte zusammengefasst. Eine Flotte erkennen Sie an einer links vorangestellten Schaltfläche mit mehreren Raumschiffen. Diese **Flotteninfozeile** enthält auch die Angabe, wieviele Raumschiffe diesem Verband angehören. Einzelne Raumschiffe besitzen ebenso eine Flotteninfozeile, um Ihnen alle wichtigen Informationen in gleicher Weise darzubieten zu können. Den Unterschied sehen Sie auch am Schaltflächensymbol.

Die Flotteninfozeile läßt Sie den augenblicklichen Standort (Orbit eines Planeten, Mondes oder Sonne) der Raumschiffe erkennen. Befindet sich rechts neben der Anzahl der

Navigation

Raumschiffe noch eine Angabe in eckigen Klammern, sind die Raumschiffe auf dem Flug zu dem angegebenen Ort und bedeutet: [Bisherige Flugdauer / Gesamte Flugdauer]. Desweiteren informiert Sie die Zahl neben dem Schraubenschlüssel über die Anzahl der reparaturbedürftigen Raumschiffe. Erscheint am rechten Rand ein zweiter Schraubenschlüssel, ist der Aufenthaltsort der Raumschiffe der Orbit einer Kolonie mit Schiffswerten, so daß gegebenenfalls eine Reparatur oder eine Verschrottung durchgeführt werden kann. Über eine Schaltfläche mit rotem Pfeil setzen Sie den links angegebenen Ort als Zielfokus, dazu unten mehr.

Klicken Sie mit der Maus auf die linke Schaltfläche, um eine Anzeige der einzelnen Raumschiffe unterhalb der Flotteninfozeile zu erhalten. Andere Flotten und Raumschiffe rücken in der Liste nach unten. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, verschwindet die Einzelanzeige.



Flugziel und -dauer bei Raumschiffen setzen

Mit der linken Schaltfläche unterhalb der Liste werden sämtliche Raumschiffe einzeln angezeigt, mit der rechten verschwinden alle Einzelanzeigen.

Einzelne Raumschiffe werden mit Namen und Zustand angezeigt sowie mit einem (Planeten-)Symbol versehen, falls eine Landeinheit eingebaut ist. Das Symbol ist durchgestrichen, wenn die Landeinheit bereits abgesetzt wurde. Außerdem werden in der Einzelanzeige automatisch Schaltflächen zum Absetzen einer Landeinheit, zur Reparatur, Verschrottung und/oder zur Zielfokussierung angezeigt, sobald dies in sinnvollem Zusammenhang steht, siehe nachfolgende Kapitel. Markieren Sie ein Raumschiff, wird auf der rechten Seite ein technisches Datenblatt angezeigt.

19.2 Gründung einer neuen Kolonie

Befinden sich Raumschiffe mit einer Landeinheit an Bord im Orbit eines Planeten, auf dem noch kein anderes Volk eine Kolonie besitzt (Denn auf einem Planeten kann nur ein Volk eine Kolonie gründen.) und der kolonisierbar ist (Kein Gasriese - Keine Sonne - Bietet bebaubare Felder), wird eine Schaltfläche zur **Koloniegründung** angezeigt. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Landeinheit abzusetzen. Nach der Video-

Navigation

Sequenz suchen Sie auf der Planetenoberfläche einen Bauplatz, siehe Kapitel 5.1.

Tip: Fliegen Sie anschließend mit dem Raumschiff zu einer Kolonie mit Schiffswerft zurück und lassen sich dort eine neue Landeeinheit einbauen, um weitere Kolonien zu gründen.

19.3 Reparaturen und Einbau neuer Landeeinheiten

Befinden sich beschädigte Raumschiffe oder solche, in die eine neue Landeeinheit eingebaut werden kann im Orbit eines Planeten, auf dem Sie eine Kolonie mit mindestens einer Schiffswerft und einem ausreichend großen Raumhafen haben, wird eine Schaltfläche zur **Reparatur** angezeigt. Wenn Sie diese anklicken, wird das Raumschiff aus der Liste entfernt. Es landet auf der Planetenoberfläche und die Reparatur kann von Ihnen in der Kolonie-Ansicht durch eine entsprechende Ressourcenzuteilung gesteuert werden, siehe Kapitel 13.1 und 9.2.

19.4 Verschrottung

Bei Raumschiffen, die sich im Orbit eines Planeten befinden, auf dem Sie eine Kolonie mit mindestens einer Schiffswerft und einem ausreichend großen Raumhafen haben, erscheint eine Schaltfläche zur **Verschrottung**. Nach einer Sicherheitsabfrage wird die Besatzung auf der Kolonie abgesetzt, das Raumschiff zerlegt und die Hälfte der ursprünglich zum Bau erforderlichen Ressourcen wiedergewonnen.

19.5 Flugziel

Damit ein oder mehrere Raumschiffe bzw. ganze Flotten zu einem bestimmten Sonnensystem oder Planeten fliegen, müssen Sie dies(en) zunächst als aktuelles Ziel setzen. (Es wird am Bildschirm unten links eingetragen.) Hierzu bieten sich Ihnen mehrere Möglichkeiten:

1. Wählen Sie die Schaltfläche mit dem **Portrait** Ihres Volks oder eines anderen Volks und in der Liste darunter eine der Kolonien. (Bei den anderen Völkern werden natürlich nur die Ihnen bereits bekannten Kolonien aufgeführt.)
2. Wählen Sie die Schaltfläche **Sonnensysteme**, um eine Liste aller Ihnen bekannten • Sonnensysteme zu erhalten, und dann ein System.
3. Wählen Sie die Schaltfläche mit dem **Fragezeichen**, um eine Liste aller Ihnen noch unbekanntem Sonnensysteme zu erhalten, und dann ein System.
4. Wechseln Sie zum Bildschirm **Sternenkarte**, wählen ein Sonnensystem und kehren zur Navigation zurück.
5. Wechseln Sie zum Bildschirm **Sternenkarte** und wählen ein Sonnensystem. Ist Ihnen dieses bekannt, wechseln Sie zum Bildschirm **Sonnensystem**, wählen einen Planeten und kehren zur Navigation zurück.
6. Wechseln Sie zum Bildschirm **Sonnensystem**, wählen einen Planeten und kehren zur Navigation zurück.
7. Wählen Sie die Schaltfläche **Zielfokussierung** (nach rechts zeigender roter Pfeil) bei einem Raumschiff.

Hinweis: Wenn Sie im Bildschirm Sternenkarte oder Sonnensystem einen Planeten oder ein System markiert haben und dann den Navigations-Bildschirm aufrufen, wird das Ziel automatisch gesetzt.

Kampf

19.6 Flugdauer

Raumschiffe benötigen für einen Flug von Ihrer augenblicklichen Position im Raumsektor der Eastside bis zum Ziel eine bestimmte Anzahl Runden, die sich durch die Entfernung ergibt. Es steht Ihnen jedoch frei, die Mindestflugdauer bis auf 12 Runden zu verlängern.

Hinweis: Diese Möglichkeit nutzen Sie, um Angriffe auf Kolonien anderer Völker zu koordinieren. Raumschiffe, die sich an unterschiedlichen Orten befinden, treffen dann zum gleichen Zeitpunkt an einem Ziel ein.

Die gewünschte Flugdauer wählen Sie mit den '+' und '-'-Schaltflächen. Raumschiffe oder Flotten, denen es unmöglich ist, das Ziel in der gewünschten Flugdauer zu erreichen, werden in der Liste undeutlich dargestellt und lassen sich dann nicht wählen.



Markieren Sie ein oder mehrere Raumschiffe und/oder Flotten und klicken Sie auf die 'Min'-Schaltfläche links der Flugdauer. Hierdurch wird automatisch die kleinste Flugdauer gesetzt, die es allen markierten Raumschiffen und Flotten erlaubt, gleichzeitig am aktuellen Ziel einzutreffen.

Hinweis: Haben Sie eines oder mehrere Raumschiffe und Flotten markiert und wählen anschließend das Flugziel, wird die Flugdauer automatisch auf den minimalen Wert gesetzt, der es all diesen Raumschiffen erlaubt, das Ziel zum gleichen Zeitpunkt zu erreichen.

19.7 Flugziel und Flugdauer bei Raumschiffen setzen

Nachdem Flugziel und Flugdauer festgelegt sind, markieren Sie eines oder mehrere Raumschiffe und/oder Flotten. (Undeutlich dargestellte sind nicht wählbar.) Durch gleichzeitiges Drücken der Strg-Taste wählen Sie die Raumschiffe und Flotten individuell. Anschließend klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Planeten neben Flugziel und Flugdauer.

Hinweis: Das Flugziel und die Flugdauer können Sie jederzeit ändern, also auch wenn sich Raumschiffe bereits auf dem Weg von einem Sonnensystem zu einem anderen befinden.

20 KAMPF

20.1 Wann findet ein Kampf statt?

Ein Kampf wird provoziert, sobald mindestens zwei Völker mit jeweils einem oder mehreren Raumschiffen in der gleichen Runde im Orbit eines Planeten, eines Monats oder einer Sonne zusammentreffen. Ein Kampf wird außerdem provoziert, wenn sich auf dem Planeten bzw. Mond eine Kolonie befindet, ohne daß sich Raumschiffe jenes Volks im Orbit befinden.

In einer Runde können mehrere Kämpfe an verschiedenen Orten stattfinden und werden immer zum Beginn einer neuen Runde ausgetragen. Ist Ihr Volk an mindestens einem Kampf beteiligt, wird nach dem Rundenwechsel sofort ein spezieller Kampfbildschirm

Kampf

aufgerufen, den Sie erst wieder verlassen, wenn alle Kämpfe, in die Sie verwickelt sind, ihr Ende gefunden haben. Bekämpfen sich andere Völker untereinander ohne Ihre Beteiligung, finden Sie auf allen Bildschirmen oben rechts den Eintrag Kämpfe. Während dieser Zeit können Sie ganz normal Ihre Anweisungen geben, aber weder das Spiel speichern, noch die Runde wechseln.

An einem Kampf können gleichzeitig alle Völker jeweils mit bis zu 50 Raumschiffen teilnehmen.

Hinweis: Die Anzahl der Raumschiffe im Orbit eines Planeten ist fast unbegrenzt. Dennoch können am Kampf pro Volk "nur" 50 Raumschiffe teilnehmen. Sollten Sie wirklich mehr als 50 Raumschiffe in einem Orbit haben, wählt der Computer automatisch die 50 besten Ihrer Raumschiffe aus. Die Auswahl können Sie nicht beeinflussen.

Hinweis: Wenn Sie als Dritter andere Völker im Kampf unterstützen möchten, ist es wichtig, daß die Raumschiffe exakt in der gleichen Runde wie die Angreifer am Planeten, Mond oder Sonne eintreffen. Achten Sie hierzu auf die Angaben bei der Navigation. Falls Sie eigene Raumschiffe zur Verteidigung eigener Kolonien zurückbeordern, müssen diese bis spätestens in der Runde eintreffen, in der ein Angriff erfolgt.

20.2 Ihre Kolonie wird angegriffen - Was tun?

Sobald Sie die Mitteilung erhalten, daß fremde Raumschiffe Ihre Kolonie zum Ziel gewählt haben, sollten Sie an Verteidigungsmaßnahmen denken. Prüfen Sie im Sonnensystem in der Liste rechts unten auf dem Bildschirm, wann die fremden Raumschiffe eintreffen. Beordern Sie eigene Raumschiffe zurück, die rechtzeitig eintreffen werden oder bauen Sie noch Raumschiffe bzw. militärische Gebäude, wenn Sie sicher sind, daß deren Fertigstellung bis zum Kampfbeginn erfolgt. Sie brauchen natürlich erst gar nicht in Hektik zu verfallen, wenn Ihre Streitmacht zur Verteidigung ohnehin groß genug ist.

20.3 Warum sollten Sie andere Kolonien angreifen?

Um es vorweg zu nehmen: Das müssen Sie nicht unbedingt. Sie können das Spiel auch gewinnen, ohne die Kolonien anderer Völker anzugreifen, aber es ist eher unwahrscheinlich. Wenn Sie den Kampf suchen und siegreich für sich entscheiden, muß das gegnerische Volk die Kolonie an Ihr Volk übergeben. Sie gewinnen auf diese Weise eine mehr oder weniger gut entwickelte Kolonie hinzu und schädigen das gegnerische Volk.

Hinweis: Zu einem Kampf kommt es automatisch, wenn Sie mit Raumschiffen zur Kolonie eines anderen Volks fliegen. Handelt es sich hierbei um ein Volk, mit dem Sie einen Nichtangriffspakt oder sogar eine Allianz geschlossen haben, wird der Kampf zwar begonnen, es ist für Sie aber unmöglich, Raumschiffe oder den Planeten anzugreifen. In diesem Fall fliehen Sie einfach, siehe Kapitel 20.12. Das andere Volk nimmt Ihnen das nicht übel, wertet die Verletzung der Hoheitsrechte als Versehen und kündigt Ihnen deswegen auch nicht die Freundschaft. Beachten Sie in diesem Zusammenhang auch Kapitel 11.6.

Kampf

20.4 Haupt- und Radarschirm

Der **Hauptschirm** des Kampfs zeigt einen Ausschnitt des gesamten Bereichs, der für den Kampf im Weltraum zur Verfügung steht. Im **Radarschirm** rechts oben sehen Sie immer den gesamten Bereich und zur Orientierung der Lage des im Hauptschirm angezeigten Ausschnitts, diesen als weißen Rahmen. Den **Ausschnitt im Hauptschirm verschieben** Sie wie die Planetenoberfläche mit der rechten Maustaste. Alternativ klicken Sie mit der linken Maustaste in den Radarschirm. Der Ausschnitt des Hauptschirms wird daraufhin an der Position zentriert. Die **Leertaste fokussiert** den Ausschnitt auf den Bereich, an dem sich die meisten Ihrer Raumschiffe befinden. Dies ist insbesondere bei automatisch ablaufenden Kämpfen hilfreich, da Sie die Taste jederzeit drücken können. Im Radarschirm werden die Raumschiffe mit Punkten in der volkerspezifischen Farbe symbolisiert.



20.5 Kampfbeginn

Kämpfe werden sofort nach dem Eintreffen der Raumschiffe, also immer unmittelbar nach dem Rundenwechsel ausgetragen. Sind Sie an einem oder mehreren Kämpfen beteiligt, erscheint automatisch der Kampf-Bildschirm. In der **Kampfübersichtsliste** rechts unten werden alle in dieser Runde stattfindenden Kämpfe mit Ihrer Beteiligung angezeigt. Sie können jederzeit zwischen den Kämpfen hin- und herschalten.

Zum Kampfbeginn werden die Raumschiffe in den Feldern plaziert. Einzige Ausnahme bildet der Planet bzw. der Mond. Ist er kolonisiert, befindet er sich automatisch immer im Zentrum. Findet der Kampf an einem unbewohnten Planeten oder der Sonne statt, wird kein Planet dargestellt.

Um **ein Raumschiff zu plazieren**, markieren Sie eines in der **Raumschiffliste**, die angezeigt wird, wenn Sie die untere Schaltfläche links der Liste wählen. (Die Kampfübersichtsliste rufen Sie durch die obere Schaltfläche auf.) Verschieben Sie die Anzeige der Raumschiffliste, falls Sie als nächstes ein momentan nicht sichtbares Raumschiff setzen möchten. In jedem Fall ist immer ein Raumschiff markiert, so daß Sie es auch gleich plazieren können. Sie brauchen der Raumschiffliste also nicht unbedingt Beachtung zu schenken. Es sind nur bestimmte Felder erlaubt, in denen Sie das Raumschiff plazieren dürfen. Diese sind sowohl im Hauptschirm als auch im Radarschirm optisch hervorgehoben. Klicken Sie mit der linken Maustaste in eines der **markierten Felder**.

Kampf

Jedes Volk wählt zunächst ein Startfeld. Davon werden vier randnahe Felder angeboten. Eine Ausnahme bildet das Volk, das gegebenenfalls eine Kolonie auf dem Planeten besitzt. Dieser Spieler platziert seine Raumschiffe rings um den Planeten, während alle anderen ihre weiteren Raumschiffe rings um das gewählte Startfeld setzen. Die Spieler platzieren die Raumschiffe abwechselnd.



20.6 Kampfabwicklung

Der Kampf wird in Runden abgewickelt, wobei jedes Raumschiff sowie die Kolonie jeweils einen Zug besitzt. Die Zugreihenfolge ist immer gleich: Angreifendes Volk – Verteidiger der Kolonie – alle weiteren Völker gemäß dem Eintreffen der Raumschiffe. Die Kampfübersichtsliste rechts unten zeigt Ihnen neben dem Ort, an dem der Kampf stattfindet, auch die beteiligten Völker. Sie können jederzeit zwischen den Kämpfen hin- und herschalten.

20.7 Informationen über Raumschiffe

Hinweis: Die nachfolgenden Bemerkungen zu Raumschiffen gelten prinzipiell auch für Kolonien.

Die eingebauten Scanner in Ihren Raumschiffen bzw. Ihren militärischen Gebäuden ermitteln fortlaufend Details über die anderen Raumschiffe und werden automatisch eingeblendet.

- Ein **türkisfarbener Balken** zeigt die relative Stärke der Schutzschirme. Bei maximaler Leistung ist der Balken komplett gefüllt. Er nimmt bei Treffern ab. Solange die Schutzschirmgeneratoren noch nicht ausgefallen sind, regenerieren sich die Schutzschirme der Raumschiffe am Ende jeder Runde und der Balken wächst wieder an. Die Stärke der Regeneration hängt davon ab, wieviel Leistung des Raumschiffs in andere Aktionen floß. Wenn das Raumschiff selbst auf ein anderes schoß, ist die Regeneration geringer. Sie sinkt außerdem, je mehr Felder dieses Raumschiff in dieser Runde bewegt wurde. Optimale Regeneration ist gegeben, wenn das Raumschiff in einer Runde ruht, siehe unten. Die zu erwartende Regeneration wird beim Balken mit **einem dunkleren Türkis** dargestellt.

- Ein **roter Balken** zeigt die relative Stärke der Panzerung. Sobald die Schutzschirme zerstört wurden, schädigt jeder Treffer das Raumschiff. Die gesamte Substanz des Raumschiffs wird reduziert. Schäden erkennen Sie nicht nur am abnehmenden roten Balken, sondern auch an der Raumschiffdarstellung. Von den Zerstörungen ist auch die Angriffstärke betroffen, die ebenfalls, wenn auch nicht ganz so dramatisch, sinkt.

Führen Sie den Mauszeiger über ein Raumschiff oder auch den Planet, erscheint eine Raumschiff-Info mit mehreren farblich unterschiedlichen Punktreihen.

Kampf

- Grün Bewegung des Raumschiffs beim letzten Zug in Feldern
- Hellgrün Maximale Bewegung des Raumschiffs in Feldern
- Orange Maximale Schußweite in Feldern
- Rot Panzerungsstärke (Die Anzahl der Punkte läßt Rückschlüsse auf die momentane absolute Größe zu.)
- Türkis Schutzschirmleistung (wie bei Panzerungsstärke)
- Blau Angriffstärke (wie bei Panzerungsstärke)
- Gelb Erfahrung



Hinweis: Die Erfahrung der Raumschiffbesatzung wächst mit jedem erfolgreichen Treffer, der anderen Raumschiffen zugefügt wird. Dabei werden mutige Angriffe stärker belohnt. Je höher die Erfahrung, um so effektiver werden Angriffe ausgeführt und um so größere Schäden können feindliche Raumschiffe nehmen.

Raumschiffe anderer Völker, die sich in Schußweite befinden, werden farblich hinterlegt. Dabei bedeutet:

- Rot Feindlich gesinntes Volk
- Gelb Neutral gesinntes Volk
- Grün Freundschaftlich gesinntes Volk

Die Schiffspositronik kalkuliert automatisch einen wahrscheinlichen Schaden, den das andere Raumschiff nimmt, wenn Sie es beschießen. Dies wird mit einem zweiten Balken eingeblendet, der den Zustand des Raumschiffs nach einem Treffer darstellt.



Kampf

Der Schaden, den ein Schuß verursachen kann, hängt von folgenden Faktoren ab:

- der eigenen Angriffsstärke, die durch Schäden am eigenen Raumschiff sinkt,
- der Entfernung vom gegnerischen Raumschiff,
- der Beschleunigung des gegnerischen Raumschiffs (Je höher, um so schwerer ist es zu treffen.),
- der Bewegung des eigenen und des gegnerischen Raumschiffs (Je höher beide, um so schwerer ist es zu treffen.),
- der Erfahrung der eigenen Raumschiffbesatzung.

Allerdings ist die Positronik Ihrer Raumschiffe anfänglich noch nicht perfekt und die Toleranz, die Sie der Anzeige einräumen müssen, ist deshalb nicht unerheblich. Raumschiffe mit technologisch höher entwickelten Systemen vermindern diese Ungenauigkeit bis auf ein sehr geringes Maß.

20.8 Mit einem Raumschiff ziehen

Wählen Sie mit der linken Maustaste eines Ihrer Raumschiffe auf dem Hauptschirm. Solange Sie das Raumschiff weder bewegt noch mit ihm geschossen haben, steht es Ihnen frei, Ihre Wahl zu ändern. Dazu klicken Sie auf ein anderes Ihrer Raumschiffe.

In jeder Runde können Sie eine der folgenden Aktionen mit Ihrem Raumschiff ausführen:

- a) Bewegen
- b) Bewegen und Schießen
- c) Schießen und Bewegen
- d) Schießen
- e) Ruhen

20.8.1 Bewegen

Das Raumschiff können Sie in eines der grau hervorgehoben Felder bewegen. Wenn Sie im Anschluß an die Bewegung nicht schießen möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf eines dieser Felder. Falls dieses Feld nun hellblau markiert ist, befindet sich mindestens ein Raumschiff eines anderen Volks innerhalb der Schußweite. Wenn Sie es nicht angreifen wollen, klicken Sie nochmals mit der linken Maustaste auf Ihre eigenes Raumschiff.

Hinweis: Die Anzahl der Felder, die Sie ein Raumschiff maximal bewegen können, ist durch die Konstruktion festgelegt.

20.8.2 Bewegen und Schießen

Bevor Sie das Raumschiff bewegen, führen Sie den Mauszeiger über ein grau hervorgehobenes Feld, das Ihnen für den Angriff auf andere Raumschiffe interessant erscheint. Ihre Positronik ermittelt nun den möglichen Schaden für alle in Schußweite befindlichen Raumschiffe auf der Annahme, daß Sie Ihr Raumschiff auf das Feld unter dem Mauszeiger bewegen. Raumschiffe in Schußweite werden mit einer Farbe hinterlegt. Ermitteln

Kampf

Sie auf diese Weise eine effektive Strategie. Ziehen Sie aber auch einen Vergleich mit der Möglichkeit: zuerst schießen und dann das Raumschiff bewegen, wozu Sie den Mauszeiger nur über das eigene Raumschiff führen müssen.

Sobald Sie sich entschieden haben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf eines der grau hervorgehobenen Felder. Falls dieses Feld nun hellblau markiert ist, befindet sich mindestens ein Raumschiff eines anderen Volks innerhalb der Schußweite. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf das Raumschiff, das Sie angreifen möchten. Ist das Feld hingegen nicht hellblau markiert, können Sie von dieser Position auf kein anderes Raumschiff schießen. Ihr Zug ist damit automatisch zu Ende.

20.8.3 Schießen und Bewegen

Führen Sie den Mauszeiger über das eigene Raumschiff, um sich die möglichen Schäden bei den Raumschiffen in Schußweite anzeigen zu lassen, siehe oben.

Klicken Sie das auserkorene Ziel mit der linken Maustaste an. Anschließend wählen Sie ein Feld, in das Sie das Raumschiff bewegen möchten.

20.8.4 Schießen

Klicken Sie mit der linken Maustaste zuerst auf das Raumschiff, das angegriffen werden soll, danach auf Ihr eigenes Raumschiff.

20.8.5 Ruhen

Klicken Sie das eigene Raumschiff nochmals an. Indem Sie keine Aktion ausführen, kann das Raumschiff seine Schutzschirme optimal regenerieren, vorausgesetzt sie sind noch nicht gänzlich zerstört. Da das Raumschiff keine Bewegung ausführt, ist es für angreifende Raumschiff allerdings auch leichter zu treffen.

20.9 Planet mit Kolonie im Kampf

Die Leistungen aller militärischen Gebäude auf der Planetenoberfläche werden zusammengefaßt. Prinzipiell agiert ein Planet im Kampf wie ein Raumschiff, mit der Ausnahme, daß er nicht bewegt werden kann. Dafür ist die Schußweite der Waffen meist größer.

Achtung: Falls Sie kein militärisches Gebäude in der Kolonie errichtet haben, das ein Angriffspotential bietet, können Sie den Planeten nicht aktiv im Kampf einsetzen. Der Planet kann aber angegriffen werden.

20.10 Auswirkungen eines Kampfs auf die Kolonie

Wenn im Kampf die Schutzschirme des Planeten zerstört werden, nimmt die Kolonie in der Folge bei jedem Treffer Schaden. Je nach Ausmaß der Treffer können dadurch Gebäude auf der Oberfläche vollständig zerstört werden. Die Gebäude werden nicht entfernt, sondern es entsteht wieder eine Baustelle.

In der Runde, in der ein Kampf stattfindet, sinkt die Leistung aller Produktionsstätten der Kolonie um 25 %, da die Kolonisten zum Einsatz der militärischen Einrichtungen herangezogen werden und die Moral Schaden nimmt.

Kampf

20.11 Freundschaftliche Verhältnisse schützen

Völker, mit denen Sie einen Nichtangriffspakt oder sogar eine Allianz geschlossen haben, können Sie nicht angreifen. Sie müssen dem Volk zuvor den Krieg erklären.

Freundschaftliche Verhältnisse können aber auch ohne Nichtangriffspakt bestehen. Damit Sie diese durch Unachtsamkeit während eines Kampfs mit mehreren Völkern nicht riskieren, aktivieren Sie die nebenstehende Schaltfläche. Dadurch können Sie Raumschiffe von Völkern, mit denen Sie ein freundschaftliches Verhältnis haben, nicht mehr beschießen.

Sie können den Schutz jederzeit abschalten. Das ändert auch nichts am Verhältnis der Völker zueinander. Der verschlechtert sich erst, wenn Sie Raumschiffe des Volks wirklich angreifen.



20.12 Flucht

Sehen Sie sich einer solchen Übermacht konfrontiert, daß Sie lieber Ihr Heil in der Flucht suchen? Dann wählen Sie die nebenstehende Schaltfläche. Sie müssen in diesem Fall für Ihre Raumschifflotte einen neuen Zielplaneten festlegen. Dieser kann sich auch in einem anderen Sonnensystem befinden.

Falls Sie eine Kolonie zu verteidigen haben, können Sie nicht fliehen. Ihre Kolonisten würden es Ihnen danken.

Hinweis: Völker, deren Geschicke vom Computer geführt werden, können ebenfalls fliehen.



20.13 Automatischer Kampf

Wenn Sie keine Lust auf strategische Weltraumkämpfe verspüren, wählen Sie die Schaltfläche mit der **durchgestrichenen Hand**. Dann läuft alles wie von selbst...

Vom automatischen Kampf können Sie jederzeit **wieder auf manuellen Kampf umschalten**, indem Sie erneut die Schaltfläche wählen. Probieren Sie es einmal. Das macht doch viel mehr Spaß.

20.14 Kampfende

Ein Kampf ist zu Ende, wenn eine Partei keine Raumschiffe mehr besitzt. Eine Partei kann sich aus mehreren Völkern zusammensetzen. Ein Kampf gilt ebenfalls als beendet, wenn über 4 Kampfrunden hinweg kein einziger Schuß fällt. Die Angreifer müssen sich dann zurückziehen.

Haben Sie eine Kolonie angegriffen und waren siegreich, übernehmen Sie diese. Die Kolonisten sterben und Sie müssen selbst das entstehende personelle Vakuum durch Transmittieren Ihrer eigenen Bevölkerung füllen. Außerdem dürften zahlreiche Gebäude durch Ihren Angriff zerstört sein.

Haben Sie ein anderes Volk beim Angriff einer Kolonie unterstützt und war Ihre Partei siegreich, übernimmt es selbst die Kolonie. Es sei denn, jenes Volk hat beim Kampfende keine Raumschiffe mehr. Dann übernimmt die Kolonie ein zufällig aus der siegreichen Partei bestimmtes Volk, das noch über Raumschiffe verfügt.

Hauptmenü

Wurde Ihre eigene Kolonie Opfer eines Angriffs und Sie bzw. Ihre Partei, falls Sie ein anderes Volk unterstützte, verloren den Kampf, sterben Ihre Kolonisten. Danach übernimmt der Angreifer Ihre Kolonie.

Wurde Ihre eigene Kolonie angegriffen und Sie bzw. Ihre Partei konnte sie erfolgreich verteidigen, bleibt alles beim alten. Freundlich gesinnte Völker, die Sie im Kampf unterstützten, ziehen sich automatisch zurück.

20.15 Reparaturen

Raumschiffe, deren Panzerung beschädigt wurde, sollten Sie in Schiffswerften reparieren lassen, damit sie wieder voll einsatzfähig sind. Die Schutzschirme funktionieren erst dann wieder, wenn das Raumschiff gänzlich repariert ist.

Auch Kolonien können bleibenden Schaden davontragen, den Sie beheben, indem Sie die betroffenen Gebäude wieder aufbauen. Die Schutzschirmgeneratoren der nicht beschädigten militärischen Gebäude werden bis zur nächsten Runde automatisch erneuert.

21 HAUPTMENÜ

21.1 Intro

Wenn Sie Lust verspüren, das Intro noch einmal zu sehen, halten Sie sich nicht zurück. Nach Beendigung kommen Sie wieder zum Hauptmenü zurück und können das Spiel fortsetzen.

21.2 Credits

Hier finden Sie die Personen, die viel lieber mit Perry Rhodan im Universum unterwegs wären, sich aber mangels Einladung entschlossen, für Ihre Unterhaltung zu sorgen. Ein Blick kann nicht schaden, denn danach läßt sich das Spiel fortsetzen.

21.3 Laden

Solo-Modus:

Wählen Sie in der Liste einen zuvor gespeicherten Spielstand entweder durch **Doppelklick** oder durch **Markieren** und anschließendem Klicken der Schaltfläche **Laden**. Nach dem Laden des Spielstands erscheint die Kommandozentrale und Sie können das Spiel fortsetzen.

Möchten Sie doch keinen Spielstand laden, wählen Sie die Schaltfläche **Zurück**.

Hinweis für den Multiplayer-Modus:

Um ein Spiel mit mehreren Personen fortzusetzen, müssen sich die Mitspieler übereinstimmend mit dem letzten Spielstand als Server - siehe Kapitel 21.6 - und Clients - siehe Kapitel 21.7 - anmelden und darüber hinaus die gleichen Völker wählen. Das Laden eines Multiplayer-Spielstands ist in Kapitel 21.6 beschrieben. Unabhängig davon, wann das Spiel innerhalb einer Runde gespeichert wurde, wird die aktuelle Rundenzeit nach dem Laden wieder auf die maximale Zeit gestellt.

Hauptmenü

21.4 Speichern

Solo-Modus:

Markieren Sie in der Liste einen der 15 **Speicherplätze** und wählen Sie die Schaltfläche **Speichern** oder wählen Sie alternativ einen Speicherplatz mit einem **Doppelklick**. Dadurch wird der aktuelle Spielstand gespeichert und der Speicherplatz mit dem Bild Ihres Volks, dem Datum, der Uhrzeit und der Rundenzahl versehen. Der vorherige Bildschirm wird wieder aufgerufen: Hauptmenü oder Kommandozentrale.

Falls kein freier Speicherplatz mehr vorhanden ist, müssen Sie einen belegten Speicherplatz wählen und jenen Spielstand überschreiben.

Möchten Sie den Spielstand doch lieber nicht speichern, wählen Sie die Schaltfläche **Zurück**.

Hinweis: Solange Kämpfe stattfinden, ganz gleich, ob Ihr Volk daran beteiligt ist oder nicht, kann kein Spiel gespeichert werden.

Hinweis: Wenn Sie das Spiel beenden, wird der Spielstand automatisch gespeichert und beim nächsten Programmstart automatisch geladen.

Multiplayer-Modus:

Nur der Server kann ein Spiel speichern. Dies erfolgt auf die gleiche Weise wie beim Solo-Modus. Es stehen 15 weitere Speicherplätze zur Verfügung. Der Eintrag zeigt die Völker, die von den Mitspielern geführt werden.

Hinweis: Der Server kann während einer Runde jederzeit speichern. Die bis dahin von den Clients getätigten Anweisungen werden auf deren lokalen Rechnern gespeichert.



21.5 Neues Spiel

Sie möchten noch einmal von vorne beginnen? Zurück zu Kapitel 4.

21.6 Netzwerkspiel beginnen

Diese Schaltfläche ist erst dann verfügbar, wenn Sie bei den **Optionen**, siehe Kapitel 21.8.1, eine **Verbindungsart** gewählt haben.

Im Multiplayer-Modus können bis zu 6 menschliche Spieler an jeweils einem Computer

Hauptmenü

teilnehmen. Einer der Computer übernimmt die Funktion des Servers, die restlichen die eines Clients. Wählen Sie diese Schaltfläche, um als **Server** zu fungieren.

Hinweis: Damit die Berechnungen beim Rundenwechsel möglichst schnell erfolgen, sollten die Spieler den leistungsstärksten Computer als Server einsetzen.

Wählen Sie anschließend ein Volk und legen Sie die Spieleinstellungen fest, siehe Kapitel 4. (Die Spielstärke betrifft nur Völker, die vom Computer geführt werden.)

Hinweis: Wenn Sie ein bereits begonnenes Spiel fortsetzen möchten, müssen Sie das richtige Volk wählen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Start**.

Bei den Optionen stellen Sie die **Rundenzeit** - zwischen 30 Sekunden und 60 Minuten - und die **Reaktionszeit** - zwischen 5 und 60 Sekunden - ein. (Für nähere Informationen siehe Kapitel 22.) Die Zeiten gelten für alle teilnehmenden Spieler. Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**.

Warten Sie nun, bis sich alle Mitspieler als Clients angemeldet und ein Volk gewählt haben. Wählen Sie die Schaltfläche **Start**, um ein neues Multiplayer-Spiel zu beginnen und **Laden**, um einen bereits gespeicherten Spielstand zu laden und das Spiel fortzusetzen. Wählen Sie die Schaltfläche **Zurück**, wenn Sie erkennen, daß Sie oder ein Mitspieler nicht das richtige Volk gewählt haben oder ein sonstiger Fehler beim Verbindungsaufbau eingetreten ist.

21.7 An Netzwerkspiel teilnehmen

Diese Schaltfläche ist verfügbar, wenn Sie bei den **Optionen**, siehe Kapitel 21.8, eine **Verbindungsart** gewählt haben.

Wählen Sie diese Schaltfläche, um als **Client** an einem Spiel teilzunehmen. Warten Sie aber so lange, bis Sie sicher sein können, daß sich der Server bereits angemeldet hat. Markieren Sie in der Liste einen Server.

Hinweis: In einem Netzwerk können mehrere Spiele gleichzeitig laufen und deshalb mehrere Server wählbar sein.

Suchen Sie sich ein Volk aus. Da jeder Mitspieler ein anderes Volk übernimmt, sind nur die noch nicht vergebenen wählbar. (Wer dieses Handbuch gründlich gelesen hat, weiß, daß erneut gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.)

Hinweis: Wenn Sie ein bereits begonnenes Spiel fortsetzen möchten, müssen Sie das richtige Volk wählen.

Bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Schaltfläche **OK**. Warten Sie nun solange, bis das Spiel vom Server gestartet wird. Wählen Sie die Schaltfläche **Zurück**, wenn Sie erkennen, daß Sie oder ein Mitspieler nicht das richtige Volk gewählt haben oder ein sonstiger Fehler beim Verbindungsaufbau eingetreten ist.

21.8 Optionen

21.8.1 Verbindung

Wählen Sie aus der Liste eine der angebotenen Möglichkeiten, um an einem Spiel mit mehreren Personen teilnehmen zu können. Enthält die Liste keine Einträge, ist Ihr Computer nicht für ein solches Spiel vorbereitet. In diesem Fall beenden Sie das Spiel und konfigurieren Windows 95 für einen Netzwerkbetrieb. Ziehen Sie dabei gegebenen-

Hauptmenü

Falls Ihr Windows 9.5 Handbuch zu Rate. Mögliche Fehler lassen sich oftmals dadurch beheben, daß Sie DirectX noch einmal neu installieren.

21.8.2 Modem

Tragen Sie eine **Telefonnummer** ein, wenn Sie an einem Spiel mit mehreren Personen über Modem teilnehmen wollen.



21.8.3 Rundenzeit und Aktionszeit im Kampf

Mit den Schieberegler legen Sie jeweils eine Zeit fest, die jedem Spieler im Multiplayer-Modus pro Runde bzw. Aktion in einem Kampf zur Verfügung steht. (Nähere Einzelheiten erfahren Sie im Kapitel 22.)

Hinweis: Beide Zeiten sind nur im Multiplayer-Modus von Bedeutung und können nur vom Server geändert werden.

Auch während eines Spiels ist es möglich, die Einstellungen zu ändern und somit den jeweiligen Bedürfnissen der Spieler anzupassen. Die Änderungen werden beim nächsten Rundenwechsel wirksam. Alle Clients werden von Änderungen benachrichtigt.

21.8.4 Sperre per Voreinstellung

Sie legen fest, ob Gebäude bei **Baubeginn** bzw. bei **Fertigstellung** per Voreinstellung gesperrt oder ungesperrt sein sollen.

21.8.5 Musik und Effekte

Musik, **Geräuscheffekte** und **Computer-Stimme** lassen sich einzeln an- und ausschalten.

21.8.6 Sonstiges

Die Spielunterbrechung durch **Video-Sequenzen** läßt sich abstellen oder einschalten.

Ist **Nach Rundenwechsel zurück** aktiviert, wird nach einem Rundenwechsel wieder auf den vorherigen Bildschirm gewechselt, anderenfalls verbleibt die Anzeige bei der

Multiplayer-Modus

Kommandozentrale:

Automatische Speicherung: Wenn Sie möchten, wird das Spiel in regelmäßigen Abständen gemäß Ihrer Einstellung automatisch gespeichert. Dabei wird keiner der 15 angebotenen Speicherplätze verwendet. Sollte es zu einem unvorhergesehenen Programmabbruch kommen, können Sie bei einem Neustart das Spiel mit dem letzten Spielstand fortsetzen.

Wenn Sie die Schaltfläche **Sicherheitsabfrage** deaktivieren, werden Gebäude, die Sie entfernen und Raumschiffe, die Sie verschrotten, sofort und ohne nochmalige Nachfrage gelöscht.

21.9 Spiel beenden

Vor der Beendigung des Spiels wird der augenblickliche Spielstand automatisch gespeichert. Hierbei wird keiner der 15 Speicherplätze verwendet.

21.10 Spiel fortsetzen

Bei wiederholtem Starten des Programms können Sie das Spiel mit dem letzten automatisch gespeicherten Spielstand fortsetzen. Wenn die Schaltfläche nicht wählbar ist, wurde kein Spielstand geladen. Klicken Sie in diesem Fall auf die Schaltfläche **Neues Spiel** oder **Laden**.

22 MULTIPLAYER-MODUS

Entgegen der unlimitierten Zeit im Solo-Modus steht jedem Spieler im Multiplayer-Modus pro Runde bzw. Aktion im Kampf nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung.

Hinweis: Die Rundenzeit und Aktionszeit legt der Server bei Spielbeginn fest. Beide können vom Server jederzeit geändert werden. Sie gelten dann ab der nächsten Runde.

Normales Spiel (kein Kampf):

Bei Beginn einer Runde wird jedem Spieler zum gleichen Zeitpunkt die vereinbarte Zeit zur Verfügung gestellt. Sie ist auf allen Bildschirmen oben rechts ersichtlich und wird in Echtzeit bis auf Null reduziert. Alle Spieler agieren gleichzeitig. Innerhalb der zur Verfügung stehenden Zeit kann jeder Spieler beliebig viele Aktionen durchführen. Ist die Zeit abgelaufen, erfolgt der Rundenwechsel automatisch. Dabei wird jegliche augenblickliche Tätigkeit der Spieler unmittelbar abgebrochen.

Hinweis: Behalten Sie bei Ihrer Planung die Rundenzeit im Auge und führen Sie die Ihnen am wichtigsten erscheinenden Aktionen zuerst durch.

Sie können den anderen Mitspielern zu erkennen geben, daß Sie die Runde schon vor Ablauf der Rundenzeit beenden möchten. Dazu wählen Sie wie im Solo-Modus die

Multiplayer-Modus

Schaltfläche Rundenwechsel

Auf den Bildschirmen oben rechts befinden sich zwischen der aktuellen Runde und der Rundenzeit 6 Punkte, die jeweils für ein bestimmtes Volk stehen. (Obere Reihe v.l.n.r.: Terraner – Arkoniden – Springer; untere Reihe v.l.n.r.: Akonen – Aras – Topsider.)

Zu Beginn einer Runde ist der Punkt bei Völkern, die nicht vom Computer gespielt werden, rot und wechselt auf grün, sobald der Spieler den vorzeitigen Rundenwechsel wünscht. (Der Computer ist zum Rundenwechsel natürlich immer bereit und deshalb sind die Punkte für diejenigen Völker von Beginn an grün.)

Der Rundenwechsel erfolgt sofort, wenn der letzte Mitspieler einen Rundenwechsel vor Ablauf der verfügbaren Rundenzeit wünscht.

Wenn Sie den Mitspielern Ihre Bereitschaft für einen vorzeitigen Rundenwechsel zu Erkennen gegeben haben, andere Mitspieler die Zeit aber weiterhin nutzen, dürfen Sie das auch. Im Klartext: Sie wünschen einen Rundenwechsel und spielen danach trotzdem ganz normal weiter. Die Runde wird aber sofort beendet, wenn der letzte Mitspieler einem vorzeitigen Rundenwechsel zustimmt. Ihre Bereitschaft zum vorzeitigen Rundenwechsel können Sie nicht zurücknehmen.

Kampf:

Die an einem Kampf beteiligten Spieler ziehen nacheinander. Ihnen steht jeweils die vereinbarte Aktionszeit für einen Zug zur Verfügung. Lassen Sie diese Zeit, die im Kampf-Bildschirm oben rechts bis auf Null gezählt wird, verstreichen, verfällt Ihre Aktionsmöglichkeit mit einem Raumschiff. Haben Sie während Ihres Zugs kein Raumschiff gewählt, sucht der Computer automatisch eines Ihrer Raumschiffe und streicht dessen Zug in dieser Kampfrunde. Dabei nimmt er das – nach seinen Bewertungsmaßstäben – schwächste Raumschiff, so daß Ihre stärkeren Raumschiffe in dieser Kampfrunde noch aktionsfähig sind.

Es können durchaus mehrere Kämpfe gleichzeitig unter Beteiligung Ihres Volks stattfinden. Sie erkennen dies an der Kampfübersichtsliste, siehe Kapitel 20.6.

Alle Kämpfe werden zeitgleich durchgeführt. Das Volk, das bei den einzelnen Kämpfen jeweils am Zug ist, wird mit einem Rahmen versehen. Sie können jederzeit zwischen den Kämpfen hin- und herschalten und somit gleichzeitig an mehreren Kämpfen teilnehmen.

Ob Sie das bewältigen wollen oder können, überlassen wir Ihrer Entscheidung. Sobald Sie bei einem Kampf die Automatik-Funktion einschalten, brauchen Sie sich nicht mehr um dessen Abwicklung zu sorgen.

Solange Kämpfe stattfinden, läuft die normale Rundenzeit nicht. Spieler, die nicht an Kämpfen teilnehmen, oder solche, die Ihre Kämpfe schon beendet haben, können währenddessen ganz regulär mit ihren Kolonien wirtschaften und jegliche Anweisungen geben. Die normale Runde (und der Countdown) beginnt erst nach Beendigung aller Kämpfe.

Notizen

Credits

CREDITS

Projektleiter und Ausführender Produzent

Stefan Blanck

Produzent

Werner Fuchs

Konzept

Stefan Blanck, Werner Fuchs, Armin Gessert, Peter Kreft

Entwicklungsleiter und Hauptprogrammierer

Armin Gessert

Programmierung Spielsystem und Künstliche Intelligenz

Stefan Blanck

Zusätzliche Programmierung

Thomas Holz, Stephan Bergmann, Ulrich Mohr, Michael Flad,
Rolf Neumann, Erwin Haid, Frank Hermann, Tobias Braun

Netzwerkprogrammierung

Armin Gessert, Thomas Holz, Masoud Maysami

Grafiken

Serge Mandon, Jean-Marc Haessig,
Sven Papenbrock, Volker Stamer, Fabrice Weiss

3D-Animationen

Serge Mandon, Jean-Marc Haessig, Stefan Krezsek

Musik

Christopher Franke

Zusätzliche Musik

Volker Stamer, Dieter Rottermund

Credits

FX

Klaus Emmerich, Chris Hülsbeck, Volker Stamer

Texte

Hans Joachim Alpers, Werner Fuchs, Nick Klumpp,
Peter Kreft, Hermann Ritter, Rainer Thieser

Computer-Stimme

Nadia Sprich

Videobearbeitung

Manfred Söll

Testleitung

Klaus Schmidbauer

Test

Michael Becher, Martin Binder, Torsten Bosch,
Klaus Emmerich, Bernhard Hennen,
Peter Kreft, Rainer Thieser

Handbuch

Stefan Blanck

Satz und Layout

Ralf Berszuck, Dietrich Limper, Rainer Thieser

Cover-Artwork

Sven Papenbrock

Verpackungs-Design

Ralf Berszuck

Dank an

Eckard Schweitmann, Peter Schlenter,
Christopher Franke, Rudy Panke, Robin Esterhammer,
Jochen Hamma, Hans-Jürgen Brändle, Bernhard Maurer,
Sabine Bretzinger, Klaus N. Frick

Kundenservice

KUNDENSERVICE

Bei der Vielzahl der am Markt befindlichen Hard- und Softwarekomponenten und Systemkonfigurationen lassen sich Probleme bei der Installation und dem Betrieb von Software-Produkten leider niemals ganz ausschließen.

Wir möchten Ihnen bei eventuellen Schwierigkeiten gerne weiterhelfen.

- Benötigen Sie Tips, Tricks oder Lösungshilfen zu Perry Rhodan: Operation Eastside?
- Haben Sie Schwierigkeiten bei der Installation oder dem Betrieb?

Dann können Sie sich gerne schriftlich oder telefonisch, per Email oder Fax an Bomico wenden.

Hotline

Die Mitarbeiter der Bomico-Hotline sind **werktags von 15.00 bis 19.00 Uhr** unter der Telefonnummer **06103/334 444** für Sie da und helfen Ihnen gerne bei allen Schwierigkeiten weiter.

Um Ihnen bei technischen Problemen optimale Hilfe bieten zu können, bitten wir Sie, sich vor Ihrem Anruf möglichst über folgende Punkte zu informieren:

- Den Titel sowie – falls bekannt – die Versionsnummer Ihres Produktes
- Das von Ihnen verwendete System (Prozessortyp, RAM Speicher, Betriebssystem)
- Die von Ihnen verwendete Zusatzsoftware (z.B. Virenschutzprogramme)
- Die in Ihrem Rechner eingebaute Hardware (Marke und Modell Ihrer Soundkarte, Grafikkarte, CD-ROM Laufwerk usw.)
- Legen Sie sich nach Möglichkeit auch einen Ausdruck Ihrer Startdateien (autoexec.bat, config.sys, win.ini . . .) bereit.

Die wichtigsten Angaben erhalten Sie mit Hilfsprogrammen wie z.B. dem MS-DOS Programm "MSD".

Customer Support

Natürlich können Sie uns auch schriftlich, per Fax oder per Email erreichen:

BOMICO Customer Support
Robert-Bosch-Str. 18
63303 Dreieich

Fax:
Email:

06103/334-600
hotline@bomico.com
(technische Hilfe)
support@bomico.com
(Umtausch und Lösungshilfen)
info@bomico.com
**(Produktinformationen/
neueste Updates)**

Kundenservice

Um Ihnen schnell und kompetent weiterhelfen zu können, bitten wir Sie auch in diesem Fall um möglichst genaue Problem- und Fehlerbeschreibungen sowie detaillierte Angaben über das von Ihnen verwendete System.

Falls das von Ihnen erworbene Produkt einen Defekt aufweisen sollte, bitten wir Sie, es bei Ihrem Softwarehändler umzutauschen. Falls dieser Software-Produkte vom Umtausch ausschließt, senden Sie uns bitte das komplette Produkt (einschließlich Handbuch, Verpackung und Kaufbeleg) gut verpackt zu. Bitte senden Sie zum Umtausch unbedingt die beiliegende Service-Karte mit.

Mailbox und Internet

Unsere **Mailbox** ist 24 Stunden am Tag für Sie erreichbar. Unter der Nummer **06103/334-222** erhalten Sie aktuelle Lösungshilfen, Tips und Tricks zu unseren Spielen. Sie können sich die neuesten Demo-Versionen unserer Produkte, die aktuellsten Patches, Updates und vieles mehr kostenlos direkt auf Ihren Rechner laden oder sich mit anderen Anwendern über Erfahrungen mit Bomico-Software austauschen.

Aktuelle Informationen rund um die Uhr bietet Ihnen auch unsere **Bomico-Homepage**. Unter www.bomico.de finden Sie außer Produktinformationen jede Menge zusätzlicher Infos rund um Bomico sowie Lösungen, Treiber, Patches und vieles mehr. Die Homepage ist mit jedem gängigen Browser zu erreichen. Wenn Sie möchten, können Sie auch einmal bei unserem **FTP-Server** ([ftp.bomico.de](ftp://ftp.bomico.de)) vorbeischauchen. Auch dort finden Sie eine große Anzahl von Patches, Lösungen, Demos etc. zum Herunterladen.


Selbstverständlich freuen wir uns auch über Kritik und Anregungen zu Perry Rhodan: Operation Eastside.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen.

FANPRO-Homepage: www.fanpro.com
Schreiben Sie uns: eastside@fanpro.com

Spellbound-Homepage: www.spellbound.de

Ad Astra



Perry Rhodan
OPERATION EASTSIDE

FANPRO®