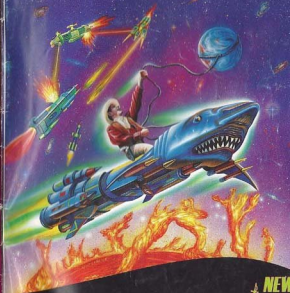


SPACEWARD HO!™



NEW
WORLD
COMPUTING™

SPACEWARD HO!™



Inhalt

Installationsanweisungen	6	Fortschreitende Technologie	25
Installation unter Windows	6	Reichweite (Weite)	25
Installation unter DOS	7	Geschwindigkeit	25
Installation auf Netzwerken	8	Waffen und Schilde	25
		Miniaturisierung	26
Ultrakurze Ho! Anleitung	8	Auswahl der Technologien	26
Ein kurzer Überblick	9	Erforschen von Planeten	27
Das Spiel	10	Temperatur und Schwerkraft	27
Beginn eines neuen Spiels	10	Wie man Planeten kolonisiert	28
Erstellen von neuen Galaxien	10	Raubbau auf Planeten	29
Die Computerspieler	11	Wie man gegnerische Planeten einnimmt	29
Die Fenster	12	Die verschiedenen Bilder für die Planeten	30
Das Hauptfenster	12	Ein kolonisierter, profitabler Planet	30
Die Sternkarte	13	Ein kolonisierter und potentiell profitabler Planet	30
Ihr Heimatplanet	13	Ein kolonisierter, unbewohnbarer Planet	31
Ein unerforschter Planet	13	Ein ausgebeuteter, unbewohnbarer Planet	31
Ein ausgewählter Planet	13	Ein unerforschter Planet	31
Das Nachrichtenfenster	14	Ein bald erforschter Planet	32
Budget-Informationen	15	Ein erforschter, bewohnbarer Planet	32
Die Balkendiagramme	16	Ein erforschter, unbewohnbarer Planet	32
Planeten-Informationen	17	Gegnerische Planeten	33
Das Tech-Fenster	18	Ein fast erforschter Planet	33
Die Ökonomie	18	Satelliten bei einem Planeten	34
Verminderte Erträge	20	Flotten bei einem Planeten	34
Raumschiffe	20	Verschiedenes	34
Schiffsbau	20	Funksprüche senden	34
Bewegen von Flotten	21	Kämpfe ansehen	35
Flottenaufteilung	22	Spielervergleich	36
Verschrotten von Flotten und Schiffen	22	Mehrere Spieler	36
Entwurf eigener Schiffe	23	Aufgaben anpassen	37
Entwicklungskosten	23	Die Pref-Datei	38
Schiffstypen	23		
Kolonieschiffe	23		
Satelliten	24		
Späher	24		
Kampfschiffe	24		

Das Optionen Menü	38
Zugende erzwingen	38
Autospiel	38
Ich bearbeite die Züge	39
Kontrollzeit	39
Kampftempo	40
Nachrichten zeigen	40
Kämpfe zeigen	40
Warnungen ausgeben	40
Sound	40
Abkürzungen	41
Über Spaceward Ho!	42
Häufige Probleme	43
Kleines Wörterbuch	45
Credits	46

SPACEWARD HO!

Installationsanweisungen

Installation unter Windows

- ☐ 1. Sie müssen 3,5MB freien Platz auf Ihrer Festplatte haben.
- ☐ 2. Spaceward Ho! unterstützt Windows 3.1 Multimedia Erweiterungen und kompatible Soundkarten. Wie Sie die richtige Soundkarte einstellen, können Sie in Ihrem Windows-Handbuch nachlesen. Wenn Sie keine Soundkarte oder kein Windows 3.1 haben, wählt das Programm automatisch den internen Lautsprecher für die Sound-Ausgabe.
- ☐ 3. Starten Sie Ihr Windows in gewohnter Weise.
- ☐ 4. Legen Sie die Diskette mit Spaceward Ho! in eines der Diskettenlaufwerke (A: oder B:).
- ☐ 5. Starten Sie den Datei-Manager, und wählen Sie vom Datei-Menü den Unterpunkt "Ausführen" aus.
- ☐ 6. Geben Sie in der Befehlszeile "A:SETUP" bzw. "B:SETUP" ein.
- ☐ 7. Drücken Sie die Eingabetaste.
- ☐ 8. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm
- ☐ 9. SETUP installiert Spaceward Ho! nun auf Ihrer Festplatte und erzeugt eine New World - Gruppe im Programm-Manager.

Zum Start des Spiels

- ☐ 10. Öffnen Sie die New World - Gruppe im Programm-Manager.
- ☐ 11. Doppelklick auf das Spaceward Ho! - Symbol, und das Spiel startet.

Installation unter DOS

- ☐ 1. Sie benötigen 3,5MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Wenn Sie in Schwarz-Weiß oder in 16 Farben spielen, benötigen Sie 640K RAM. Wenn Sie in 256 Farben spielen, dann sind noch mindestens 384K Zusatzspeicher erforderlich (Expanded- oder Extended Memory).
- ☐ 2. Legen Sie die Spaceward Ho! Diskette ins Laufwerk, und wechseln Sie
- ☐ 3. Geben Sie **INSTALL** ein, und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- ☐ 4. Das Installationsprogramm ermittelt nun automatisch eine mögliche Konfiguration und fragt Sie, ob Sie diese auch benutzen wollen. Wenn ja, dann drücken Sie jetzt **"J"** (weiter dann unter Punkt 5). Wenn Sie noch etwas ändern wollen, dann müssen Sie **"N"** drücken.
- ☐ 4.1 Wenn Sie **"N"** gedrückt haben, dann erscheint nun ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, welche Soundkarte Sie benutzen. Drücken Sie die Ziffer, hinter der Ihre Soundkarte aufgeführt ist. Sollten Sie gar keine Soundkarte besitzen, dann müssen Sie **PC LAUTSPRECHER** anwählen.
- ☐ 4.2 Als nächstes fragt Sie das Programm nach einem Pfadnamen für das Verzeichnis, in das das Spiel installiert werden soll. Sie können den vorgegebenen Pfadnamen durch Drücken der Eingabetaste übernehmen oder einen neuen eingeben.
- ☐ 4.3 Das Programm fragt Sie nun erneut, ob Sie die eingestellte Konfiguration benutzen wollen. Verfahren Sie wie unter Punkt 4.
- ☐ 5. Das Programm installiert Spaceward Ho! nun auf Ihre Festplatte. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- ☐ 6. Wenn die Installation beendet ist, befinden Sie sich wieder in der DOS-Ebene. Geben Sie einfach nur **HO!** ein, um das Spiel zu starten.
- ☐ 7. Sollten Sie die Konfiguration noch einmal ändern wollen, dann brauchen Sie nur das Installationsprogramm im Spieleverzeichnis noch einmal auf-

Installation auf Netzwerken

- ☐ Installieren Sie das Spiel wie gewohnt auf den einzelnen Netzwerkrechnern.
- ☐ Nun müssen Sie einen Rechner festlegen, auf dem der gemeinsame Spielstand gespeichert werden soll. Erzeugen Sie dort ein Verzeichnis, auf das alle beteiligten Rechner Zugriff haben (z.B.: F:\HODOWN). Dieses Verzeichnis muß die Attribute READ, WRITE, CREATE, MODIFY und FILE SCAN besitzen.
- ☐ Starten Sie Spaceward Ho! auf einem Rechner, und erzeugen Sie den gewünschten Spielstand.
- ☐ Als nächstes müssen alle weiteren Spieler mit ins Spiel einsteigen und jeweils auf ihren Rechnern den eben erzeugten Spielstand öffnen.
- ☐ Wenn Sie mit den Rechten Probleme bekommen, sollten Sie in der DOS-Ebene das Programm SHARE starten.

Ultrakurze Ho! Anleitung

Der folgende Absatz faßt zusammen, was Sie zum Spielen von Spaceward Ho! wissen müssen.

- ☐ Starten Sie das Spiel.
- ☐ Klicken Sie die Meldungen an, damit sie wieder verschwinden.
- ☐ Bewegen Sie Ihre Schiffe von einem Stern zum nächsten.
- ☐ Experimentieren Sie.
- ☐ Erobern Sie die Galaxis.

Ein kurzer Überblick

Das Ziel bei Spaceward Ho! ist, die Galaxis zu erobern. Sie beginnen auf einem herrlich überbevölkerten Planeten. Seit kurzem sind Sie in der Lage, weltraumtaugliche Raumschiffe zu bauen. Also bauen Sie ein paar Späher und schicken diese zu den nächstgelegenen Sternen. Einige der Planeten sind besser geeignet als andere.

Sobald Sie einen Planeten gefunden haben, der Ihrem Heimatplaneten ähnelt, können Sie ein Kolonieschiff bauen und diesen Planeten besiedeln. Durch „Terraforming“ richten Sie sich die Temperatur des Planeten wunschgemäß ein. Danach bauen Sie sämtliche Metalle ab, um eine Grundlage an Materialien für weitere Gebietserforschung und Kolonisierung zu haben. Nach wenigen Jahren schon wird die Bevölkerung so umfangreich sein, daß der Planet einen sichtbaren Profit abwirft, ganz wie Ihr Heimatplanet.

Sie werden von Planet zu Planet „hüpfen“ und Ihr galaktisches Imperium ausdehnen. Irgendwo an der Grenze werden Sie auf Gegner stoßen - böse Buben, die ebenfalls das Universum erobern wollen. Neben der Erforschungs- und Kolonisierungstätigkeit werden Sie sich auch noch gegen die aggressiveren dieser fremden Völker verteidigen müssen. Dafür können Sie Ihre Kolonien mit Verteidigungssatelliten ausstatten. Außerdem können Sie Kampfflotten bilden und präventiv die Gegner angreifen - die gute alte „Die-beste-Verteidigung-ist-ein-guter-Angriff“-Strategie.

Sie werden Ihre Einnahmen nicht nur für Schiffsbau, Terraforming und Erzzubau benötigen. Sie müssen außerdem noch eine Menge Geld für die Erforschung neuer Technologien ausgeben, denn die ersten Schiffe, die Sie bauen, können zwar zu den nächstgelegenen Sternen fliegen, aber nicht weiter. Sie sind langsam und können weder angreifen, noch sich verteidigen. Zu alledem ist noch eine Menge Metall nötig, um sie zu bauen. Wenn Sie Geld für die Forschung ausgeben, wird sich Ihre Schiffstechnologie verbessern. Es wird wohl niemanden überraschen, daß neuere Schiffe den altmodischen im Kampf überlegen sind.

Wenn Sie alle gegnerischen Kolonien ausgeschaltet haben, dann haben Sie gewonnen. Es steht Ihnen natürlich frei, weiterzuspielen, aber die bösen Gegner werden Ihnen kaum noch Widerstand leisten, da sie keinen Profit mehr machen und kein Metall mehr haben, um neue Schiffe zu bauen.

Das Spiel

Beginn eines neuen Spiels

Wenn Sie Spaceward Ho! gestartet haben, erscheint ein Dialogfenster auf dem Bildschirm, in dem Sie gefragt werden, ob Sie ein neues Spiel starten oder ein altes Spiel fortsetzen wollen. Wählen Sie den Punkt „Neues Spiel“. Danach müssen Sie Ihre Galaxis benennen. Als nächstes erscheint ein Fenster mit dem Textfeld „Urknall“. Wenn Sie dieses anklicken, erzeugt der Computer ein neues Universum und fragt Sie nach Ihrem Namen. Nachdem Sie diesen eingegeben haben, können Sie das Spiel beginnen.

Der beste Weg, Spaceward Ho! zu lernen ist der, das erste Spiel mit dem Handbuch in der Hand (daher der Name) zu beginnen. Wir haben versucht, das Handbuch so aufzuteilen, daß Ihre Fragen in der Reihenfolge beantwortet werden, in der sie auftreten. Es erschien uns als idealste Lösung, Sie nicht zuerst das ganze Handbuch sorgfältig lesen zu lassen. Starten Sie einfach das Spiel, und probieren Sie ein wenig herum. Wenn Fragen auftauchen, dann wird dieses Handbuch Sie Ihnen beantworten!

Im Optionsmenü können Sie die Funktion „Autospiel“ aktivieren und beobachten, wie der Computer spielt. Dadurch bekommen Sie einen Eindruck davon, wie das Spiel funktioniert und was zu tun ist. Sie können diese Funktion jederzeit wieder abstellen und das Spiel selber fortführen.

Erstellen von neuen Galaxien

Wenn Sie Spaceward Ho! starten, stehen Ihnen eine Menge Einstellmöglichkeiten zur Verfügung, mit denen Sie Ihre Galaxis gestalten können. Sie müssen entscheiden, gegen wieviele Gegner Sie antreten wollen, wie geschickt diese sind, wie groß die Galaxis sein soll und noch ein paar Dinge mehr. Im Folgenden werden die wichtigsten Einstellmöglichkeiten beschrieben.

Die Einstellung „Anzahl der Computerspieler“ erklärt sich von selbst: das ist die Anzahl der computergesteuerten Gegner, die sich die Galaxis mit Ihnen teilen werden. Je mehr Gegner es gibt, desto mehr Widerstand wird Ihnen im Spiel entgegengebracht werden.

Die „Größe der Galaxis“ definiert die Größe der Galaxis (wer hätte das gedacht?). Je größer die Galaxis ist, desto mehr Raum gibt es für jeden Spieler zu erobern. In einer

kleinen Galaxis mit vielen Spielern neigt das Spiel dazu, schnell und hitzig zu werden. In einer großen Galaxis mit wenigen Spielern muß erst eine Menge Entwicklung betrieben werden, bevor es zu Kämpfen kommt.

Die „Form der Galaxis“ beschreibt ebendiese. Wählt man eine Ring-Galaxis, ist das Spiel zu Beginn sehr ausgeglichen, da die Spieler auf dem Ring gut verteilt sind. Kreis-, Gitter- und Spiral-Galaxien bewirken ebenfalls einen recht ausgeglichenen Spielstart, aber es kann passieren, daß die Heimatplaneten der Spieler näher beieinander liegen. In einer Zufalls-Galaxis sind die Planeten völlig wirr und unregelmäßig verteilt. Ein Spieler kann somit in einer extrem guten oder einer extrem schlechten Ausgangsposition stehen. Vielleicht von vielen Gegnern umgeben, vielleicht auch völlig verlassen und allein in seinem Gebiet.

Die „Spielstärke“ legt fest, wie geschickt die Computerspieler sind. Kluge Spieler lernen aus Ihren Fehlern, bauen größere Flotten, investieren mehr in neue Technologien und expandieren schneller. Außerdem starten sie ihr Spiel mit all den Vorteilen, die ein menschlicher „Novize“ hat - viel Metall, mehrere Schiffe und eine hohe Bevölkerungsdichte auf dem Heimatplaneten. Dumme Spieler sind nicht nur dumm, sie sind außerdem noch dadurch benachteiligt, daß Sie mit der Einstellung anfangen, die bei den menschlichen Spielern mit „Experte“ bezeichnet wird. Das bedeutet, daß sie kein Metall und keine Schiffe haben und ihr Planet nur gering bevölkert ist.

Zu Beginn werden Ihnen selbst die „dummen“ Computerspieler als schwierige Gegner erscheinen, aber mit wachsender Geschicklichkeit werden Sie in ihnen keine Herausforderung mehr sehen. Am Ende werden Sie auch den „klugen“ Spielern überlegen sein, selbst, wenn Sie als „Experte“ spielen.

Die Computerspieler

Sie können Spaceward Ho! gegen viele Leute, gegen viele Computerspieler oder gegen eine Mischung aus beiden spielen. Wir empfehlen, immer ein paar Computerspieler mitspielen zu lassen, damit mehr Spaß aufkommt. Es ist nämlich kaum möglich, aufgrund der Spielaktiken zu erkennen, ob ein Gegner Mensch oder Computer ist. Jeder Computerspieler eignet sich eine eigene Strategie an, ebenso, wie es die menschlichen Spieler tun. Einige sind glücklich damit, auf ihren Heimatplaneten zu sitzen, Satelliten zu bauen und neue Techniken zu erforschen. Einige sind aggressiver und versuchen sich schnellstmöglich auszubreiten. Einige streben nach hochentwickelten Waffen und Verteidigungssystemen und kommen dann heraus, um den Rest der Galaxis zu erobern. Alle geben ihr Bestes, um nicht selbst erobert zu werden.

Die intelligenteren Computerspieler übernehmen Ihre Strategien und wenden diese in bestimmten Situationen auch an. Sie planen ihr Vorgehen längerfristig, als die einfachen Computerspieler. Dadurch können sie die Galaxis im Allgemeinen schneller und effizienter erforschen. Sie neigen dazu, größere Flotten zusammenzustellen und sind in wichtigen Kämpfen nur schwer zu besiegen. Außerdem erhöhen sie ihren Etat für neue Technologien, wenn sie bemerken, daß sie hinter dem galaktischen Standard hinterherhinken.

Sie werden feststellen, daß die Computerspieler aus Ihren Verhaltensweisen lernen. So kann es zum Beispiel passieren, daß ein Computerspieler seine Schiffe nach Ihren Schiffen benennt. Schlagen Sie dazu auch im Kapitel „Die Prefs-Datei“ nach.

Die Fenster

Spaceward Ho! wird komplett über nur 3 Fenster gesteuert. Sie können sowohl Größe, als auch Position dieser Fenster verändern und somit Ihrem Monitor und Ihrer Spielweise anpassen. Die Einstellungen der Fenster werden automatisch gespeichert und beim nächsten Spiel wieder geladen. Wenn Sie also einmal die Fenster eingestellt haben, brauchen Sie sich darum keine Gedanken mehr zu machen.

Das Hauptfenster



Das Hauptfenster ist das einzig wirklich wichtige Fenster in Spaceward Ho!. Es enthält die Sternkarte und alle Budget-, Planeten- und Flottendaten. In der Titelleiste des Fensters steht etwas wie „Peter in Mars im Jahre 2000“. Das bedeutet, daß Sie „Peter“ heißen, den Spielstand „Mars“ gewählt haben und zur Zeit das Jahr 2000 ist.

Die Sternkarte

Der rechte Teil des Hauptfensters wird von der Sternkarte ausgefüllt. Dort können Sie sehen, wo Sie schon gewesen sind, wo Sie im Moment sind, und wohin Sie noch können. Die Karte müssen Sie benutzen, um Ihre Schiffe von einem Planeten zum nächsten zu schicken und, um einen Planeten auszuwählen, über den Sie Informationen haben wollen. Die Raumschiffe können Sie bewegen, indem Sie einen Planeten anklicken, die Maustaste festhalten und den Mauszeiger auf den Planeten bewegen, zu dem die Schiffe reisen sollen.

Es gibt verschiedene Typen von Sternen auf der Sternkarte. Fürs Erste werden wir Ihnen nur jene vorstellen, die Sie zu Beginn des Spiels sehen können.

Ihr Heimatplanet



Hier leben Sie. Es ist ein dichtbevölkerter, gewinnbringender und technisch fortschrittlicher Planet, der gerade soweit ist, daß seine Bevölkerung den Weltraum erforschen kann. Hier bauen Sie Ihre ersten Raumschiffe.

Ein unerforschter Planet

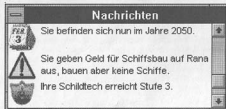


Zu Beginn des Spiels sind alle Planeten, außer dem eigenen unerforscht. Sobald Sie einen anderen Planeten bereisen, erfahren Sie mehr über diesen, und sein Bild verändert sich, um diese neuen Erfahrungen widerzuspiegeln. Alle weiteren Planetentypen werden später im Kapitel „Planeten“ beschrieben.

Ein ausgewählter Planet

Wenn Sie einen Planeten auswählen, wird dieser hervorgehoben, indem ein grüner Schein um diesen gezeichnet wird. Alle Informationen links von der Sternkarte beziehen sich nun auf diesen Planeten: Temperatur, Gravitation, Profit etc.

Das Nachrichtenfenster

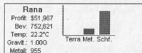


In diesem Fenster sind alle wichtigen Ereignisse aufgeführt, die während der letzten paar Züge eingetreten sind. Jede Nachricht erscheint außerdem zu Beginn eines Zuges in der linken unteren Ecke der Sternkarte. Wenn Sie diese Nachricht anklicken, erscheint die nächste. Sobald Sie alle Nachrichten gelesen haben, ist in der linken oberen Ecke der Karte ein Feld mit der Aufschrift „Zug Ende“ zu sehen.

Es gibt verschiedene Arten von Nachrichten. Wenn Sie einen Stern erforschen, dann bekommen Sie eine Nachricht über dessen Temperatur und Gravitation. Wenn Sie einen Planeten kolonisieren, dann wird auch dies freundlich vermerkt. Und wenn Sie einen Kampf gewonnen haben, dann wird dies mit einem kurzen Bericht gemeldet.

Wenn Sie genauere Informationen über ein Ereignis haben wollen, dann können Sie ganz einfach die entsprechende Nachricht in dem Nachrichtenfenster anklicken. Wenn Sie zum Beispiel eine Nachricht über einen Kampf anklicken, dann wird auf dem Bildschirm eine Wiederholung dieses Kampfes gezeigt. Wenn Sie eine Nachricht anklicken, die einen Planeten betrifft, dann wird dieser auf der Sternkarte gezeigt, und links daneben sind die entsprechenden, detaillierten Informationen zu sehen.

Budget Information



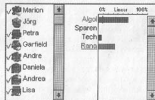
Information zum angeblich angewählten Planeten.

Stationiert auf: Rana	
Treibst: 6/8 Temp: 2 Voll	
Ein Egg (2/2) Kolonieschiff	+
4 Killer (2/2) Kampschiffe	
4 Gabriel (2/2) Satelliten	+

Info über die angewählte Flotte. Diese können Sie auswählen, indem Sie sie in der Liste anklicken.

Metall übrig: 21,918	(+ 2,185)
Geld total: \$103,433	(+ \$16K)
Profit total: \$54,177	(+ \$420)

Umfassende Informationen bezogen auf alle Planeten, die Ihnen gehören. Auf der rechten Seite steht die Veränderung dieser Werte seit dem letzten Zug.



Links ist eine Liste der Mitspieler. Die Balkchen zeigen an, ob diese Ihre Züge schon beendet haben. Auf der rechten Seite können Sie Ihre Angaben für die einzelnen Planeten einstellen.

Die Zahlen in der Budget-Information sind rein informativ und können nicht geändert werden. (Obwohl es schön wäre, wenn man sagen könnte: „Ich glaube, ich gebe mir einfach ein wenig mehr Geld!“) Sie können jedoch sämtliche Balkendiagramme verändern, die dort zu sehen sind und somit auf das Spielgeschehen Einfluß nehmen.

Die Balkendiagramme

Die wichtigste Möglichkeit zur Steuerung in Spaceward Ho! sind die Balkendiagramme. Mit diesen können Sie Ihre Investitionen aufteilen und somit eine eigene Strategie erarbeiten. Im Gegensatz zu den langweiligen Balkendiagrammen, die Ihnen in der Schule präsentiert wurden, können Sie auf diese hier Einfluß nehmen und sie nach Ihrem Belieben einstellen.

Zum Beispiel das Balkendiagramm im unteren Abschnitt der Budget-Information: hiernüt können Sie einstellen, wieviel Geld Sie in die einzelnen Kolonien investieren wollen, die Sie besitzen. Außerdem können Sie hier einstellen, wieviel Geld Sie in die Erforschung neuer Technologien stecken wollen, und wieviel Sie sparen und für späteren Gebrauch aufheben wollen. Je größer Sie den Balken neben einem Planetennamen machen, desto größer wird der Teil des Budgets, den Sie für diesen Planeten ausgeben. Durch Anklicken können Sie die Balken länger oder kürzer machen. Die anderen Balken werden dann entsprechend gekürzt bzw. verlängert.

Wenn Sie also für Planeten und Technologie die gleiche Menge Geld ausgeben wollen, dann brauchen Sie nur den Balken für Technologie verstellen. Machen Sie ihn kürzer, dann werden die Planetenbalken länger und umgekehrt. Stellen Sie die Balken so ein, daß sie die gleiche Länge haben, dann sind die Investitionen gleichmäßig aufgeteilt.

Die Investitionen in neue Technologien können noch genauer differenziert werden, wenn Sie in der Budget-Information das Wort „Tech“ mit einem Doppelklick anklicken. Es öffnet sich dann ein weiteres Fenster (sofern dies noch nicht geöffnet war). Hier können Sie festlegen, wie Ihr Technologie-Budget aufgeteilt werden soll. Näheres dazu später im Kapitel „Das Tech-Fenster“.

„Sparen“ zeigt an, wieviel Geld bis zum nächsten Zug gespart werden kann. Das Geld wird automatisch gespart, wenn Sie es nicht investieren. Wenn Sie zum Beispiel auf einem Planeten Geld für den Schiffsbau ausgeben, jedoch keine Metalle zum Bau der Schiffe dort haben, dann wird das Geld für später aufgehoben. Jedesmal wenn Sie Geld auf diese Weise sparen, erhalten Sie eine Nachricht darüber. Prinzipiell ist es eine gute Idee, Geld für schlechte Zeiten zu sparen. Für gespartes Geld bekommen Sie Zinsen, wie auf Ihrer Bank. Geld, das Sie bisher gespart haben, können Sie investieren, indem Sie es ganz einfach nicht mehr sparen.

Wenn ein Planet schon für das pure Überleben Geld benötigt, dann können Sie in dem entsprechenden Balken eine schwarze Querlinie sehen. Diese Linie zeigt das Geldminimum, das das Überleben des Planeten sichern kann. Nur das Geld, das darüber hinausgeht, wird der Forschung und Weiterentwicklung des Planeten zur Verfügung gestellt. Es ist also eine gute Idee, nicht zu wenig Geld über das Minimum hinaus zu investieren.

Planeten Information

Sämtliche wissenswerten Informationen über den momentan angewählten Planeten werden links von der Sternenkarte dargestellt. Wenn dies ein Planet ist, den Sie schon kolonisiert haben, dann sehen Sie eventuell noch ein Balkendiagramm, das darüber Auskunft gibt, wieviel Geld Sie jeweils für Metallabbau, Terraforming und Schiffsbau ausgeben wollen. Auch hier sollten Sie sich nicht zu viele Sorgen darüber machen, wieviel Prozent Sie exakt in das eine oder andere investieren. Sorgen Sie einfach nur dafür, daß die Proportionen ungefähr stimmen.

Wenn Sie Geld für Terraforming ausgeben, dann können Sie die Temperatur des Planeten schneller auf 22°C bringen (das ist Ihre Lieblingstemperatur!). Wenn die Temperatur diesen Wert bereits erreicht hat, dann können Sie kein Geld mehr für Terraforming ausgeben.

Wenn Sie mehr Geld für Bergbau ausgeben, dann können Sie mehr Metalle abbauen, die Sie wiederum für den Schiffsbau benötigen. Auch hier gilt: sobald alle Erze abgebaut sind, können Sie in den Metallabbau kein Geld mehr investieren.

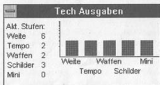
Um eine Flotte zu bauen, reicht es allein nicht aus, wenn Sie Geld in den Schiffsbau investieren. Sie müssen außerdem noch festlegen, welche Sorte Schiff Sie bauen wollen. Näheres dazu erfahren Sie noch später.

Der „Profit“ eines Planeten ist jenes Geld, das der Planet erwirtschaftet hat und das somit in das Budget einfließt. Wenn Sie einen Planeten gerade erst kolonisiert haben, ist der Profit negativ. Das bedeutet, daß Sie noch Geld dort hineinstecken müssen, um ihn am Leben zu erhalten. Je mehr ein Planet Ihrem Heimatplaneten ähnelt (22°C und 1,00 G), desto größer ist sein Potential. Jedoch reicht ein hohes Potential alleine nicht dafür aus, daß der Planet einen Gewinn abwirft. Dazu ist erst noch eine hohe Bevölkerungsdichte notwendig. Planeten, die Ihrem Heimatplaneten zu wenig ähneln, werfen niemals einen Gewinn ab!

Wenn Sie das Terraforming und den Metallabbau abgeschlossen haben, gehen die entsprechenden Balken in den Diagrammen automatisch gegen Null. Sie können sie dann

nicht mehr einstellen. Ist dies der Fall, dann können Sie auf diesem Planeten nur noch Schiffe bauen. Anstatt den Platz auf dem Bildschirm mit einem nutzlos gewordenen Diagramm zu verschwenden wird dort dann eine Liste („Auftragsliste“) mit Schiffen aufgeführt, die zur Zeit gebaut werden.

Das Tech-Fenster



Das Tech-Fenster wird benutzt, um festzulegen, welche Technologien bevorzugt weiterentwickelt werden sollen. Diese Entscheidung hängt von Ihrer Strategie, Ihrer Philosophie und der augenblicklichen Spielsituation ab. Die meiste Zeit werden Sie dieses Fenster nicht benötigen. Sobald Sie sich einmal für eine Aufteilung entschieden haben, können Sie die Einstellungen während des Rests des Spiels beibehalten.

Beachten Sie, daß das Tech-Fenster nur zur Aufteilung des Technik-Budgets dient, nicht jedoch zur Festlegung der Gesamthöhe der Ausgaben für neue Technologien. Diese wird in der Budget-Information festgelegt.

Jeder Einteilungsstrich am linken Rand des Balkendiagrammes im Tech-Fenster steht für 10%. Sie werden bemerken, daß diese jedoch nicht in gleichmäßigen Abständen eingetragen sind. Dadurch ist es für Sie einfacher, im unteren Wertebereich die Balken exakter einzustellen.

Die Ökonomie

Die gesamte Ökonomie der Galaxis wird durch zwei Zahlenwerte dargestellt: Geld und Metall.

Geld steht für Energie, Nahrung, hergestellte Waren, gebildete Leute - schlicht für alles, was jedes Jahr erneuert werden kann. Wenn es sich um etwas handelt, das reproduziert werden kann, dann zählt es als Geld.

Metall repräsentiert alle Materialien, die man finden kann - Metalle, Öl, Uran, etc. Alles, was aufgebraucht werden kann, zählt als Metall. In der Galaxis gibt es nur eine begrenzte Menge an Metall. Daher kann es gegen Ende eines Spiels sehr wichtig sein, die letzten Metallreserven zu kontrollieren.

Das Geld können Sie für unterschiedliche Dinge ausgeben: Forschung, Terraforming, Bergbau, Schiffsbau, u.s.w. Metall können Sie jedoch ausschließlich für den Schiffsbau benutzen. Für die höherentwickelten Schiffe werden mehr Geld und Metall benötigt, als für die weniger entwickelten.

Soviel zur Ökonomie. Die meisten Entscheidungen, die Sie treffen müssen, beziehen sich also darauf, wofür Sie Ihr Geld nun im Einzelnen ausgeben. Wenn Sie jemals mehr Geld ausgeben, als Sie für diese Sache tatsächlich benötigen, dann wird der Restbetrag gespart und kann beim nächsten Zug benutzt werden. Wenn Sie zum Beispiel \$10.000 für ein Schiff ausgeben, das aber nur \$3.000 kostet, bleiben die übrigen \$7.000 bis zum nächsten Zug stehen. Sie bekommen dafür sogar Zinsen.

Sie brauchen sich keine Gedanken darüber zu machen, wie Sie Geld oder Metall von einem Ort zum anderen bekommen. Es ist immer dort vorhanden, wo Sie es auch brauchen. Sie können also Metall am äußersten rechten Rand der Galaxis abbauen und es im gleichen Zug noch am linken Rand benutzen, um ein Schiff damit zu bauen. Das bedeutet natürlich, daß Sie Schiffe überall dort bauen können, wo Sie wollen. Mit dem Geld verhält sich das genauso - es ist immer dort, wo Sie es brauchen. Wir hätten das Spiel natürlich so aufbauen können, daß Sie Transportwege aufrechterhalten müssen, aber das wäre nicht besonders spaßig geworden.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das Geld zu investieren, abhängig von Ihrer Strategie und Ihren Zielen. Je mehr Geld Sie für die Erforschung neuer Technologien ausgeben, desto weniger Geld bleibt Ihnen zur Entwicklung von Planeten übrig. Je mehr Sie für Terraforming ausgeben, desto weniger bleibt für Forschung, zumindest auf kurze Sicht. Wenn Sie mehr profitablen Planeten besitzen, bedeutet dies zwar auf lange Sicht mehr Geld, jedoch bedeutet dies ebenfalls mehr Planeten, die verteidigt werden müssen.

Bedenken Sie, daß jedesmal, wenn ein Raumschiff zerstört wird, der Großteil des Metalls, das für den Bau verwendet wurde, für immer verloren ist. Das bedeutet wiederum, daß das Baumaterial nach und nach verschwindet, wenn immer mehr Schiffe gebaut (und zerstört) werden. Regelmäßig wird gegen Ende des Spiels das Metall äußerst rar und daher äußerst wertvoll.

Verminderte Erträge

In Spaceward Ho! gibt es eine Regel, die besagt: Je mehr Geld Sie für eine Sache ausgeben, desto weniger bekommen Sie für Ihr Geld. Das heißt: es ist besser zweimal nacheinander \$10 für eine Sache auszugeben, als einmal \$20, es sei denn, Sie sind in Eile und wollen schnell weiter.

Daher empfiehlt es sich, für die Erforschung neuer Technologien, zum Beispiel, regelmäßig einen gleichmäßigen Betrag auszugeben. Um es zu verdeutlichen: wenn Sie das Geld nur für Waffentechnologie, danach nur für Schildertechnologie und danach wiederum für andere Technologien ausgeben, dann steigt Ihre Tech-Stufe erheblich langsamer, als wenn Sie für sämtliche Technologien gleichzeitig eine geringere Summe ausgeben.

Das gleiche Prinzip läßt sich auch auf Bergbau und Terraforming anwenden. Es ist weniger effizient, alle diese Dinge auf einen Schlag zu betreiben. Man sollte sie besser gleichmäßig über einen längeren Zeitraum hinweg durchführen.

Auf den Schiffsbau läßt sich diese Regel jedoch nicht anwenden. Jedes Schiff kostet einen bestimmten Preis, egal, ob nur eins, oder gleich zehn davon gebaut werden.

Raumschiffe

Raumschiffe sind die Dinger, die Sie benötigen, um neue Sterne zu erforschen, Ihre Kolonien zu verteidigen und neue Planeten zu kolonisieren. Es gibt bereits verschiedene Schiffstypen, und Sie können neue Typen herstellen, die es bisher nicht gab.

Die Raumschiffe in Spaceward Ho! sind unglaublich groß und teuer. Ihr erstes Kolonieschiff, z.B. wird in der Herstellung fast ein Drittel der gesamten Ressourcen Ihres Planeten, sowie den gesamten industriellen Ausstoß des Planeten von 30 Jahren kosten. Es ist ein wirklich riesiges Schiff!

Schiffsbau

Sie können auf jeder Ihrer Kolonien Schiffe bauen. Um dies zu tun, müssen Sie nur den Planeten auswählen, auf dem Sie bauen wollen und den „Schiffsbau“ Menüpunkt im „Schiffe“-Menü selektieren. Eine andere Möglichkeit ist, ganz einfach mit einem Doppelklick einen Planeten anzuwählen. Ein großes Fenster erscheint dann. Auf der

rechten Seite dieses Fensters erscheint eine Liste mit allen verfügbaren Schiffstypen. Auf der linken Seite ist eine Liste der Schiffe, die gebaut werden sollen. Wenn Sie auf einen der Schiffstypen auf der rechten Seite klicken, dann wird dieser automatisch in die Liste der zu produzierenden Schiffe aufgenommen. Um ein Schiff aus dieser Liste zu entfernen, müssen Sie es in der Liste einmal anklicken, und es verschwindet.

Sobald Sie Schiffe zum Bau in Auftrag gegeben haben, müssen Sie noch Geld für den Planeten vom Budget abzwergen und einen Teil dieses Geldes wiederum dem Schiffsbau zuteilen. Wenn Sie dies nicht tun, werden keine Schiffe gebaut. Wenn ein Schiff nach drei Zügen erst zu 5% fertig ist, dann sollten Sie nach Möglichkeit mehr Geld dafür ausgeben, denn sonst ist es schon vor seiner Fertigstellung veraltet.

Bewegen von Flotten

Wenn Sie eine Flotte bewegen wollen, dann müssen Sie zuerst den Planeten anklicken, von wo aus diese starten soll. Mit gedrückter Maustaste müssen Sie nun den Mauszeiger auf den Planeten bewegen, zu dem die Flotte reisen soll. Wenn Sie den Planeten nicht erreichen können, wird die Reiseroute durch eine graue Linie dargestellt. Wenn Sie ihn erreichen können, ist es eine weiße Linie mit einer Pfeilspitze, die die Reiserichtung anzeigt. Und wenn Sie auch noch genug Treibstoff haben, um wieder zurückzukommen, dann ist es ein Doppelpfeil. Sobald Sie die Maustaste wieder loslassen, hören Sie ein „Hüäh!“, wodurch Ihnen signalisiert wird, daß der Kurs gesetzt ist. Wenn Sie den Zug beenden, beginnt die Flotte ihre Reise.

Um eine Flotte stillzulegen, oder Ihre Reise abzusagen, müssen Sie mit der Maus auf den Planeten klicken, auf dem die Flotte stationiert ist und die Maustaste eine Sekunde gedrückt halten. Wenn Sie diese dann loslassen, hören Sie ein „Hol“, womit Ihnen der Befehl bestätigt wird.

Wenn Sie mehr als eine Flotte auf einem Planeten haben, dann können Sie zwischen diesen wählen, indem Sie auf den entsprechenden Namen klicken. Mit der Tabulatortaste wählen Sie automatisch die nächste Flotte in der Liste aus. Wenn eine Flotte einen Zielpunkt hat, zu dem sie fliegen soll, dann wird der Name dieser Flotte durch Fettschrift hervorgehoben.

Eine Flotte wird automatisch aufgetankt, wenn Sie sich auf einem kolonisierten Planeten befindet, der Ihnen gehört. Wenn eine Flotte auf einem nicht kolonisierten Planeten ohne Treibstoff festsetzt, dann können Sie ein Kolonieschiff dorthin schicken, diesen Planeten für einen Zug kolonisieren und danach mit allen Schiffen wieder wegfiegen.

Der Kurs einer Flotte kann nicht geändert werden, solange diese zwischen zwei Planeten ist - im Hyperraum gibt es keine Umkehr!

Flottenaufteilung

Es mag vorkommen, daß Sie bestimmte Flotten aufteilen oder einzelne Schiffe zu einer Flotte zusammenfassen wollen. Dafür gibt es in dem „Schiffe“-Menü den Unterpunkt „Flottenaufteilung“. Wenn Sie diesen angewählt haben, dann öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem Sie die Aufteilung Ihrer Flotten völlig neu gestalten können. Beachten Sie bitte, daß nur Schiffe gleichen Typs zu einer Flotte zusammengefaßt werden können. Wenn auf einem Planeten mehrere Flotten stationiert sind, dann müssen Sie zuerst noch die gewünschte Flotte auswählen.

Verschrottung von Flotten und Schiffen

Im Verlauf des Spiels werden Sie feststellen, daß Metall sehr rar ist, und Ihre veralteten Schiffe fast nutzlos sind. Sie wollen wahrscheinlich ein paar Ihrer älteren Schiffe wieder loswerden. 75% des Metalls der Schiffe, die auf Ihren Kolonien stationiert sind, können Sie wiederverwerten. Dazu können Sie zum einen den Menüpunkt „Flotte verschrotten“ im „Schiffe“-Menü benutzen und zum anderen den Menüpunkt „Schiffstypen“ auswählen und in dem Fenster, das dann erscheint, „Schiffstyp verschrotten“ anklicken. Im ersten Fall wird die momentan angewählte Flotte verschrottet, im zweiten Fall wird ein kompletter Schiffstyp verschrottet.

Wenn Sie eine Flotte oder einen Schiffstyp zum Verschrotten freigegeben haben, wird die Verschrottung erst dann begonnen, wenn Sie Ihren Zug beendet haben. Sollten Sie also vorher kalte Füße bekommen, können Sie innerhalb dieses Zuges das Kommando zum Verschrotten noch rückgängig machen.

Es kann natürlich auch vorkommen, daß Sie nur einen Teil einer Flotte verschrotten wollen. In diesem Fall müssen Sie vorher mit Hilfe der Option „Flottenaufteilung“ diese Flotte entsprechend aufteilen.

Das Metall eines verschrotteten Schiffs geht automatisch in die Gesamtreserve über und steht dann dort sofort zur Verfügung. Voraussetzung dafür ist jedoch, daß sich das Schiff während der Verschrottung auf einer Ihrer Kolonien befand. Befand sich das Schiff über einem unbewohnten Planeten, dann fällt das Metall auf diesen nieder und kann vom nächsten Spieler, der ihn besiedelt „abgebaut“ werden.

Entwurf eigener Schiffe

Dies ist wahrscheinlich der interessanteste Teil des Spiels. Mit der Erhöhung Ihrer Technologiestufen wollen Sie sicherlich auch immer bessere Schiffe bauen, die die neuen Technologien nutzen. Wählen Sie dazu ganz einfach die Option „Neuer Schiffstyp“ im „Schiffe“-Menü an. Es öffnet sich dann ein neues Fenster. Hier sind die verschiedenen Einstellmöglichkeiten für die Attribute des Schiffs zu sehen. Außerdem können Sie direkt erkennen, wieviel das neue Schiff in Entwicklung und Herstellung kosten wird.

Entwicklungskosten

Das erste Schiff eines neuen Typs kostet immer mehr, als alle weiteren. Das kommt daher, daß der Prototyp erst noch ausgetestet und optimiert werden muß. Besonders trifft dies Schiffe einer hohen Miniaturisierungsstufe. Bedenken Sie also, daß Entwicklungskosten nur dann auftreten, wenn Sie einen neuen Schiffstyp entwickeln.

Schiffstypen

Es gibt vier Schiffstypen: Kolonieschiffe, Satelliten, Späher und Kampfschiffe.

Kolonieschiffe

Mit Kolonieschiffen können Sie Menschen zu neuen Planeten transportieren. In der Herstellung sind sie extrem teuer und verbrauchen viel Metall. Kolonieschiffe sind so teuer, daß Sie nur wenige davon bauen sollten. Miniaturisierung nützt da auch nicht sehr viel, da Sie sonst nicht mehr genug Leute damit transportieren können. Außerdem werden Kolonieschiffe in einem Kampf als erstes beschossen. Sie sollten damit also äußerst vorsichtig sein.

Satelliten

Satelliten sind Raumschiffe ohne Antrieb. Das bedeutet, daß ihre Reichweite gleich Null ist, Satelliten sind eine billige und effektive Möglichkeit, Planeten gegen Angreifer zu verteidigen. Leider können Sie nicht von der Stelle bewegt werden. Sie können also nur den Planeten verteidigen, auf dem sie gebaut worden sind.

Sobald ein Planet Satelliten hat, wird eine dünne weiße Linie um ihn herum gezeichnet.

Späher

Späher und Kampfschiffe sind Ihre wichtigsten Schiffstypen. Sie unterscheiden sich voneinander nur durch Bewaffnung und Reichweite. Die Reichweite der Späher kann Ihre Technologiestufe um 2 Einheiten überschreiten. Leider liegt ihre Bewaffnung dafür aber unter dem momentanen Standard. Die Späher sind optimal zur Erforschung neuer Planeten, aber nicht ganz so gut im Kampf. Wenn mehrere Späher gleichzeitig gebaut werden, dann werden Sie nicht zu einer Flotte zusammengeschlossen, damit Sie möglichst viele Planeten damit erkunden können.

Kampfschiffe

Die Kampfschiffe sind Ihr Rückgrat in einem Raumkampf. Einschränkungen gibt es für sie nur durch die Technologiestufe. Es ist immer eine gute Idee, eine Flotte von Kampfschiffen einem Kolonieschiff als Begleitung mitzugeben... nur für den Fall. Wenn mehrere Kampfschiffe auf einmal auf einem Planeten gebaut werden, dann werden sie automatisch zu einer Flotte zusammengefaßt. Und was besonders wichtig ist: für die Kampfschiffe haben wir uns die coolsten Grafiken ausgedacht.

Fortschreitende Technologie

Das Erarbeiten neuer Technologien ist sehr einfach. Sie brauchen einfach nur Geld in diese Technologien investieren und auf geht's. Sie können Ihre Investitionen unterschiedlich auf einzelne Teilgebiete gewichten, wenn Sie das „Tech-Fenster“ anwählen. Dies ist einerseits über das „Fenster“-Menü und andererseits über einen Doppelklick auf dem Wort „Tech“ in der Budget-Information zu erreichen. Es gibt bei Spaceward Ho! fünf verschiedene Technologien: Weite, Tempo, Waffen, Schilde und Mini.

Reichweite (Weite)

Die Reichweite beschreibt ganz einfach die Strecke, die ein Raumschiff zurücklegen kann, bis es wieder Auftanken muß. Wenn ein Schiff eine Reichweite von 6 hat, dann kann es entweder 3 Einheiten weit reisen und wieder zurückkehren oder ganze 6 Einheiten weit reisen und dort liegenbleiben. (Es sei denn, es landet auf einer Ihrer Kolonien.) Hat das Schiff eine Reichweite von 10, dann kann es 5 Einheiten weit fliegen und zurückkehren oder 10 Einheiten weit fliegen. Das ist eine sehr weite Strecke, und Sie können so einen Ausflug tief in die Territorien der Gegner machen oder bis an den Rand der Galaxis reisen.

Geschwindigkeit (Tempo)

Das Tempo beschreibt die Geschwindigkeit, mit der ein Schiff reist und mit der es im Kampf angreifen kann. Hat ein Schiff Tempo 1, dann legt es in 5 Zügen 5 Streckeneinheiten zurück. Bei Tempo 3 kann es dieselbe Strecke in nur 2 Zügen zurücklegen. Besonders wichtig ist das Tempo auch, um schnell auf den Angriff eines Gegners reagieren zu können, oder selbst einen Gegner mit einem Angriff überraschen zu können. Außerdem erlaubt ein hohes Reisetempo eine schnelle Erforschung neuer Gebiete. Sehr praktisch ist auch die Tatsache, daß die schnellsten Schiffe in einem Kampf zuerst schießen dürfen.

Waffen und Schilde

Von Waffen und Schilden hängt es ab, ob und wie gut ein Schiff den Kampf übersteht. Die Größe des Schadens, den ein Schiff verursachen kann, ergibt sich aus der Differenz zwischen Waffentech und Schildtech. Wenn die Waffentech des Angreifers höher ist, als die Schildtech des Angegriffenen, wird bei jedem Angriff ein erheblicher Schaden verursacht. Ist es umgekehrt, dann wird beim Angriff kein oder nur sehr wenig Schaden verursacht.

Nehmen wir einmal an, daß Ihr Schiff mit Waffentech 5 ausgestattet ist. Wenn Sie damit nun ein anderes Schiff angreifen, das mit Schildtech 1 ausgerüstet ist, dann werden Sie dieses ohne Probleme besiegen können. Wenn das andere Schiff jedoch mit Schildtech 5 ausgestattet ist, dann wird der größte Teil Ihrer Schußkraft abgeblockt, und Sie können dem Schiff nur wenig Schaden zufügen. Hat der Gegner eine Schildtech von 8, dann werden Ihre Angriffe fast 100-prozentig abgeblockt, und der Gegner wird über Ihren Angriff lachen.

Grundsätzlich benötigen Sie pro Techstufe, die der Gegner höher ausgerüstet ist, zweimal so viele Schiffe wie er, um einen ausgeglichenen Kampf führen zu können. Wenn Sie zum Beispiel Waffen- und Schildtech 5 haben, und der Gegner mit Waffen- und Schildtech 7 ausgerüstet ist, dann brauchen Sie viermal so viele Schiffe für ausgeglichene Chancen in einem Kampf. Eigentlich brauchen Sie eher zehnmal so viele Schiffe... wer will schließlich schon Chancengleichheit?

Miniaturisierung (Mini)

Mini erlaubt es Ihnen, Schiffe zu bauen, die zwar mehr kosten, aber für die weniger Metall benötigt wird. Da das Metall im Verlauf des Spiels immer weniger wird und das Geld nicht, ist es eine besonders gute Idee, Schiffe mit dieser Technologie auszustatten. Kolonisten können nicht miniaturisiert werden, deshalb zeigt die Miniaturisierung bei Kolonieschiffen keine besonders große Auswirkung.

Auswahl der Technologien

Welche Technologien besonders gefördert werden sollen, ist vollkommen Ihnen überlassen und hängt von Ihrer Spielstrategie ab.

Wenn Sie die Reichweitentechnologie besonders fördern, werden Sie in der Lage sein, viele Planeten am Rande der Galaxis zu erreichen, zu denen sonst niemand gelangt. Dadurch brauchen Sie sich bei diesen Kolonien keine Gedanken um Ihre Verteidigung zu machen.

Gute Waffen und Schilde sind lebensnotwendig, wenn Sie viel in Kämpfe verwickelt werden. Aber bedenken Sie, daß diese Technologie alleine nicht genug ist. Es nützt Ihnen nicht, wenn Sie während eines Kampfes die Möglichkeit haben, sehr gute Waffen und Schilde zu bauen; wenn Ihre Schiffe jedoch bereits entsprechend ausgerüstet sind, dann bringt das hingegen sehr viel.

Die Miniaturisierung wird im Verlauf des Spiels immer wichtiger. Zu Beginn des

Spiels gibt es in der Galaxis viel Metall, an das man auch recht einfach herankommt. Später jedoch, wird es sinnvoll sein, die Miniaturisierung zu fördern und die Größe der Schiffe zu verringern.

Tempo hat eine Menge Vorteile, die nicht gleich ersichtlich sind. Eine Flotte, die einen schnellen Rückschlag durchführen kann, ist oftmals in der Lage, einen Angreifer zu besiegen, der einen Ihrer Planeten erobert hat. Für gewöhnlich kommt der Angreifer mit einem Kolonieschiff, kolonisiert den Planeten für einen Zug, um neuen Treibstoff herzustellen, um danach wieder zu verschwinden. Wenn Sie schnelle Schiffe besitzen, dann können Sie ihn während dieser kurzen Zeit des Kolonisierens erwischen. Haben Sie jedoch langsame Schiffe, dann wird er Ihnen entweichen.

Erforschung von Planeten

Temperatur und Schwerkraft

Irgendwann zu Beginn des Spiels werden Sie das erste Mal Ihren Heimatplaneten verlassen wollen und sich daher nach anderen Planeten umsehen müssen, die für Sie geeignet sind.

Jeder Planet hat zwei Charakteristika: Temperatur und Schwerkraft (Grav).

Die Temperatur steht stellvertretend für alle Werte in einem Sternensystem, die verändert werden können. Das reicht von der Zusammensetzung der Atmosphäre bis zur Ökologie eines Planeten. Ihr Heimatplanet hat eine Temperatur von 22°C. Wenn Sie Geld für Terraforming ausgeben, dann verändert sich die Temperatur des neubesiedelten Planeten nach und nach in Richtung 22°C. Wenn dieser Wert erreicht wird, dann können Sie kein Geld mehr für Terraforming ausgeben, da der Planet nun so geeignet ist, wie es besser nicht möglich ist.

Die Schwerkraft (Im Spiel als „Grav“ abgekürzt) repräsentiert alles, was Sie an einem Planetensystem nicht verändern können. Dies reicht von der Wärme der Sonne bis zur Einwirkung der Monde. Einige Planeten eignen sich besser zum Bewohnen, als andere. Ihr Heimatplanet hat eine Schwerkraft von 1,00G. Je näher ein Planet an diesen Wert heranreicht, desto besser und schneller wird sich die Bevölkerung bilden. Planeten mit Werten über 2,5G oder unter 0,4G werden niemals Profit abwerfen und sind es nicht wert, für längere Zeit kolonisiert zu werden. Natürlich ist Metall sehr wertvoll, und Sie sollten nicht zögern, einen schwer bewohnbaren Planeten zu kolonisieren, solange er noch Metallvorräte besitzt.

Wie man Planeten kolonisiert

An der einen oder anderen Stelle werden Sie sicherlich einen schönen, saftigen Planeten finden, der Ihnen zusagt, und den Sie kolonisieren wollen. Er wird wahrscheinlich Werte um 1,46G und 92°C aufweisen. Aber er wird auch etwa 9.487 Einheiten Metall beherbergen, und da können Sie nicht widerstehen.

Der erste Schritt ist der, ein Kolonieschiff zu bauen und es dorthin zu schicken. (Wenn Sie als „Novize“ beginnen, dann haben Sie bereits ein Kolonieschiff.) Wenn es dann den Zielpunkt erreicht, dann bekommen Sie eine Nachricht, die so ähnlich lautet, wie: „Sie haben Sol kolonisiert.“

Sie werden bemerken, daß in der Budget-Information nun ein weiterer Eintrag mit dem Namen des neuen Planeten existiert. Außerdem werden Sie bemerken, daß sich eine schwarze Linie durch den Budget-Balken dieses Planeten zieht. Diese Linie zeigt das Minimum an Geld, das Sie in diesen Planeten investieren müssen, um ihn am Leben zu erhalten.

Es dauert eine Weile, bis ein Planet profitabel wird, selbst, wenn es ein großer Planet ist. Sie werden mehrere Dekaden damit beschäftigt sein, Geld dort hineinzustecken, den Planeten zu terraformieren und zu beobachten, wie die Bevölkerung von einer handvoll Menschen zu einer boomenden, profitablen Kolonie heranwächst, die einiges zu Ihrem galaktischen Imperium beiträgt. Je schlechter der Planet zu Beginn ist, desto länger wird es dauern, bis er Profit abwirft.

Je mehr Geld Sie bei einem Planeten für Terraforming ausgeben, desto schneller wird er wachsen. Leider kann es passieren, daß es selbst, wenn der Planet 22°C hat, nicht genug Menschen dort gibt, um den Planeten komplett zu versorgen. Seien Sie geduldig! Die Bevölkerung wird wachsen. Metallabbau und Schiffsbau haben KEINEN Einfluß auf das Bevölkerungswachstum.

Die Grundkosten zur Versorgung eines Planeten betragen \$7.500. Da Ihr Heimatplanet pro Zug aber nur \$30.000 einbringt, können Sie nur 4 Planeten gleichzeitig kolonisieren. Höchstens! Vielleicht wollen Sie auch nur einen kolonisieren, bis dieser profitabel wird. Ansonsten werden Sie nämlich so enden, daß Sie nur noch Geld ausgeben, um Ihre Leute am Leben zu halten. Dann bleibt Ihnen kaum noch Geld, um die Planeten zu verbessern, Schiffe zu bauen und neue Technologien zu erforschen.

Es lohnt sich, viele kolonisierte Planeten zu haben. Je mehr profitable Planeten Sie haben, desto mehr Geld nehmen Sie ein. Je mehr Geld Sie einnehmen, desto mehr Geld

können Sie in die Forschung investieren. Je höher die Standards Ihrer Technologie sind, desto geringer sind die Chancen, daß ein Gegner Sie besiegt - immer vorausgesetzt, daß Sie die neuerworbenen Technologien auch nutzen. Desweiteren können Sie es sich erlauben, daß ein oder zwei Ihrer Planeten von anderen Spielern erobert werden, wenn Sie genug davon haben.

Sie werden bemerken, daß alle Ihre Kolonien als „Gute Jungs“ dargestellt werden. Das heißt, sie tragen keine Maske, keine schwarze Sonnenbrille, keine Ohrringe. Die Sache ist ganz einfach: Sie tragen die weiße Weste! Natürlich glauben die anderen Spieler ebenfalls, daß sie das Gute verkörpern...

Raubbau auf Planeten

Es wird immer wieder vorkommen, daß Ihnen das Metall ausgeht. In diesem Fall lohnt es sich, einen Planeten zu kolonisieren, von dem Sie verdammt genau wissen, daß er niemals Profit abwerfen wird, egal wie intensiv Sie ihn terraformieren und warten. Vielleicht hat er sogar 3,5G oder schlimmer! Was Sie in diesem Fall tun ist, den Planeten zu kolonisieren, aber die Investitionen auf diesem Planeten so einstellen, daß Sie kein Geld für Terraforming und nur wenig oder ebenfalls kein Geld für Schiffsbau ausgeben. Investieren Sie alles in den Metallabbau. Achten Sie jedoch darauf, daß der Balken in dem Budget-Fenster die schwarze Mindestgrenze überschreitet, da sonst kein Geld für den Bergbau zur Verfügung steht, weil alles zur Lebenserhaltung der Kolonie ausgegeben wird.

Wenn Sie dann genug Metall abgebaut haben, stoppen Sie Ihre Investitionen. Alle Satelliten, die Sie dort gebaut haben, werden auch dort bleiben, aber Ihre Kolonisten werden evakuiert.

Wie man gegnerische Planeten einnimmt

Wenn Sie eine Flotte zu einem Planeten schicken, den ein anderer Spieler schon kolonisiert hat, und Ihre Flotte die gegnerischen Schiffe und Satelliten im Kampf besiegt, dann wird der Angriff auf den Planeten selbst fortgesetzt. Die Bevölkerung des Planeten wird sich natürlich wehren, aber diese Gegenwehr ist bestenfalls gegen Forschungsschiffe erfolgreich. Erfolgt der Angriff durch Kampfschiffe, dann hat die Bevölkerung keine Chance, den Kampf zu gewinnen. Sobald Sie gewonnen haben, geht der Planet in Ihren Besitz über. Es steht Ihnen nun frei, den Planeten zu kolonisieren oder sonstwas damit zu tun. Natürlich könnte es passieren, daß der Gegner etwas verärgert ist und versuchen wird, den Planeten wiederzuerobern. Es wäre also sinnvoll entsprechende Vorsichtsmaßnahmen zu treffen.

Die Verschiedenen Bilder für die Planeten

Verschiedene Planetentypen werden durch verschiedene Bilder dargestellt. Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Übersicht über die einzelnen Typen.

Ein kolonisierter, profitabler Planet



Dies ist ein Planet, auf dem bereits eine Kolonie errichtet wurde, und der lange genug überlebte, sodaß die Bevölkerung so weit angewachsen konnte, daß sie sich selbst versorgen kann. Es gibt sogar einen Überschuß an Geld, der auch für andere Planeten genutzt werden kann. Ihr Heimatplanet gehört zu dieser Sorte.

Ein kolonisierter und potentiell profitabler Planet



Ein Planet dieser Kategorie wirtschaftet zur Zeit im Minusbereich, das heißt, daß Sie noch Geld hineinstecken müssen, damit er überlebt. Doch mit entsprechendem Einsatz kann der Planet eines Tages noch profitabel werden. Dargestellt wird er in einem hellen Blau. Damit er Profit abwirft, müssen Sie ihn terraformen, bis seine Temperatur ganz oder annähernd 22°C erreicht hat und die Bevölkerung angewachsen ist.

Ein kolonisierter, unbewohnbarer Planet



Ein Planet mit einer Schwerkraft von mehr als 2,5G oder weniger als 0,4G kann niemals Profit abwerfen. Dabei spielt es keine Rolle, wie intensiv Sie ihn terraformen, oder wie lange Sie warten. Es gibt jedoch Situationen, in denen es sinnvoll ist, einen solchen Planeten aus strategischen Gründen zu behalten. In dieser Zeit sollten Sie das Beste draus machen und sämtliche Metallvorkommen auf diesem Planeten ausbeuten, bevor Sie ihn wieder verlassen - verschwenden Sie Ihre Zeit und Ihr Geld nicht damit, diesen Planeten zu terraformen. Nehmen Sie einfach alles Metall von dort mit, stationieren Sie einen Satelliten, der auf diesen Planeten aufpaßt, und verlassen Sie den Planeten dann, indem Sie kein Geld mehr darin investieren.

Ein ausgebeuteter, unbewohnbarer Planet



Diese Sorte Planet wirft nicht nur niemals einen Profit ab. Nein, sie hat auch keine Metallvorkommen, die man nutzen könnte. Bäh! Solange ein solcher Planet nicht irgendwie strategisch wichtig ist, oder vermutlich ein Gegner dort stationiert ist, sollten Sie ihn einfach in Ruhe lassen.

Ein unerforschter Planet



Dies ist ein Planet, auf dem Sie noch nicht gewesen sind.

Ein bald erforschter Planet



Wenn Sie einen Späher zu einem unerforschten Planeten schicken, verwandelt sich das Fragezeichen in ein Ausrufungszeichen. Dies bedeutet, daß Sie bald mehr über diesen Planeten wissen werden. Eine solche Kennzeichnung ermöglicht es, mehrere Planeten in einem Zug zu erforschen, ohne, daß Sie den Überblick verlieren.

Ein erforschter, bewohnbarer Planet



Ein Planet, den Sie schon erforscht, aber noch nicht kolonisiert haben. Auf jedem Planeten, neben dem sich noch ein Punkt befindet, hält sich noch mindestens eine Flotte auf. Es ist immer ratsam, Flotten bei einem Planeten zu lassen, der gerade erst erforscht wurde, um darauf aufzupassen.

Ein erforschter, unbewohnbarer Planet



Das ist ein Planet, den Sie schon erforscht haben, dessen Schwerkraft aber so ungünstig ist, daß er niemals Profit abwerfen wird. Solche Planeten sollten Sie nicht terraformieren. Sie sind nur zum Abbau von Metallen zu gebrauchen.

Gegnerische Planeten



Jeder Planet, bei dem Sie einen Kampf verlieren, wird automatisch zu einem gegnerischen Planeten. Es kann vorkommen, daß sich dort keine gegnerischen Schiffe oder Leute befinden. Andererseits ist es auch möglich, daß dort eine gewaltige Armada auf Sie wartet...

Beachten Sie, daß ein Planet solange als gegnerisch gekennzeichnet ist, bis Sie eine weitere Flotte dorthin geschickt und den Planeten im Kampf zurückerobert haben. Wenn Sie Glück haben, dann kommt Ihre Flotte dort an, und es befindet sich gar kein Gegner mehr dort. Alle Informationen, die Sie über einen Planeten haben, beziehen sich auf den Zeitpunkt, an dem Sie das letzte Mal dort waren. Wenn dies schon länger her ist, dann können die Informationen etwas ungenau sein.

Es gibt viele verschiedene Bilder für gegnerische Planeten. Jeder Gegenspieler hat sein eigenes Aussehen, sodaß Sie sie alle unterscheiden können.

Ein fast erforschter Planet



Immer wieder kommt es vor, daß Sie eine Flotte zu einem Planeten schicken, während ein Gegner eine gleichstarke Flotte zum gleichen Zeitpunkt dorthin geschickt hat. Wenn der Kampf, der dann aufkommt, in einem Unentschieden endet, dann sehen Sie dieses Bild, daß Sie daran erinnern soll, daß Sie diesen Planeten noch nicht erforscht haben, der Gegner aber in der Nähe lauert.

Satelliten bei einem Planeten



Wenn Sie im Orbit eines Planeten Satelliten stationieren, dann wird dies durch einen weißen Kreis um den Planeten dargestellt. Der Planet wird dann automatisch von den Satelliten verteidigt.

Flotten bei einem Planeten



Wenn Sie eine Flotte auf einem Planeten stationiert haben, dann erscheint rechts oben von dem Planeten eine Miniaturdarstellung dieser Flotte. Diese sieht zwar aus wie ein Mond, ist aber keiner. Das ist tatsächlich Ihre Flotte!

Verschiedenes

Funksprüche senden

Sie können anderen Mitspieler in Spaceward Ho! Funksprüche schicken. Da die Computerspieler diese auch verstehen und eigene Funksprüche senden können müssen, sind diese sehr einfach gehalten. Mit einer sehr simplen Satzauswahl können Sie also mit jedem Spieler kommunizieren.

Um einen Funkspruch zu senden, müssen Sie nur die Option „Funkspruch“ im „Galaxis“-Menü anwählen. Daraufhin wird ein Dialogfenster geöffnet, in dem Sie entscheiden können, wie Ihr Funkspruch lauten soll. Der beste Weg, mit allen Funksprüchen vertraut zu werden ist, alle auszuprobieren.

Der einzige Funkspruch, der tatsächlich Auswirkungen zeigt, ist der „Ich besitze“ Funkspruch. Wenn Sie diesen senden, werden die anderen Spieler wissen, daß Sie auf dem genannten Planeten eine Kolonie haben. Die Reaktionen darauf werden unterschiedlich sein - einige werden Sie dort dann in Ruhe lassen, während andere wiederum dann genau wissen, wo sie zuzuschlagen haben.

Die übrigen Funksprüche haben natürlich insofern eine Auswirkung, daß der Empfänger sie gut findet oder auch nicht. Wenn Sie einem anderen Spieler mitteilen, daß Sie ihn hassen, dann wird er dazu neigen, Sie auch nicht mehr so besonders zu mögen. Wenn Sie ihm sagen, daß Sie ihn mögen, dann wird er dies auch tun... oder nicht.

Einige der Computerspieler werden bei diesen Funksprüchen auch lügen! Der „Ich besitze“ Funkspruch ist jedoch niemals eine Lüge.

Kämpfe ansehen

Wenn dies passiert, wird gekämpft, bis eine der beiden Parteien kampfunfähig ist. Zugegeben, das klingt nicht besonders friedlich, aber Spaceward Ho! hält damit an der ersten Regel der Natur fest: Nur der Stärkste überlebt. Wenn also ein solcher Kampf aufgetreten ist, dann wollen Sie sicherlich wissen, was genau abgelaufen ist. Es gibt verschiedene Wege, dies herauszufinden. Der erste ist, im „Optionen“ Menü die Funktion „Kämpfe zeigen“ einzuschalten. Sie bekommen dann die Zusammenfassung der Kämpfe zusammen mit den Nachrichten.

Eine andere Methode ist, einen Planeten anzuwählen und den Menüpunkt „Kampf bei X zeigen“ im „Galaxis“-Menü zu benutzen. Wenn sich bei Planet X in letzter Zeit mehrere Kämpfe ereignet haben, dann wird nur noch der letzte davon gezeigt.

Wenn sich ein solcher Kampf bei einem Planeten ereignet hat, der nicht zu Ihren Kolonien zählt, dann können Sie sich diesen auch ansehen, indem Sie einfach auf den Planeten doppelklicken (ein Doppelklick auf eine eigene Kolonie öffnet das Schiffsbaufenster).

Zuletzt können Sie noch das Nachrichtenfenster öffnen und auf die entsprechende Meldung eines Kampfes klicken. Mit dieser Möglichkeit können Sie sich auch die Kämpfe ansehen, die schon etwas länger her sind.

Mit der Menüpunkt „Kampftempo“ im „Optionen“-Menü können Sie die Geschwindigkeit einstellen, mit der die Kämpfe gezeigt werden sollen. Wenn Sie die Option „Vollanimierte Kämpfe“ abschalten, dann werden die Flotten jeweils alle auf einmal

schießen und es gibt keine Explosionsgrafiken. Dadurch läuft ein Kampf wesentlich schneller ab.

Wenn Sie einen Kampf direkt in der ersten Runde verlieren, dann haben die Schiffskommandanten nicht mehr die Möglichkeit, Ihnen eine Nachricht zu senden. Daher werden Sie auch nicht wissen, wieviele gegnerische Schiffe dort noch auf Sie lauern, außer, daß es genug waren, Ihre Flotte zu besiegen.

Spielervergleich

Sollten Sie einmal den Drang verspüren zu wissen, wie Sie im Vergleich zu anderen Spielern dastehen, dann brauchen Sie nur die Option „Spielervergleich“ im „Galaxis“-Menü anzuwählen. Sie können dann eine Aufstellung der einzelnen Vergleichspunkte (Wuffentech, Profit...) sehen.

Die „Anzahl der übrigen Spieler im Spiel“ beinhaltet nicht jene Spieler, die schon besiegt wurden.

Wenn Sie auf das Feld mit der Aufschrift „Einstufung“ klicken, erscheint eine Liste mit den Spielstufen der Spieler (Novize, Anfänger, Normal, Experte, Profi). Am unteren Bildrand steht die Einstufung der Intelligenz der Computerspieler.

Mehrere Spieler

Spaceward Ho! ist dafür entwickelt worden, von bis zu 20 Spielern gleichzeitig gespielt zu werden. Dabei befindet sich der Spielstand auf einem „Server“ jeglicher Art, und jeder Spieler macht seine Züge von seinem eigenen Rechner aus.

Die erste Person, die das Spiel beginnt, wird automatisch zum „Spilleiter“. Er ist der einzige, der bestimmen kann, wann der erste Zug ausgeführt wird. Sobald alle Spieler ihren ersten Zug beendet haben, erscheint auf dem Bildschirm des Spilleiters eine Meldung. Diese enthält die Anzahl der Spieler, die bisher ins Spiel mit eingestiegen sind und fragt den Spilleiter, ob der Zug nun beendet werden soll. Sobald ein Spiel über das Jahr 2000 hinausgeht, kann kein weiterer Spieler mehr mit einsteigen. Wenn zu diesem Zeitpunkt also noch nicht so viele Spieler dabei sind, wie eigentlich erwartet wurde, kann der Spilleiter „Warten“ anklicken und versuchen herauszufinden, wer da getrödelte hat. Sobald diese Schlafmützen dann auch eingestiegen sind, erscheint wieder die Meldung auf dem Rechner des Spilleiters (mit einer höheren Spieleranzahl), und das Spiel kann fortgesetzt werden.

Wenn mehrere Spieler mitspielen, sieht das Spiel immer noch genauso aus, wie bei einem Spieler. Der Unterschied liegt darin, daß einige der Gegner, auf die man trifft, keine Computerspieler sind, sondern von Menschen gesteuert werden. Und diese sind (zumindest in der Regel) wesentlich gewitzter und geschickter, als die Computerspieler. Der andere Unterschied ist, daß Sie darauf warten müssen, daß die anderen Spieler ihren Zug beendet haben.

Wenn Sie einen Zug beendet haben, wird neben Ihrem Namen automatisch ein Häkchen gemacht. Ob die anderen Spieler ihren Zug schon beendet haben, können Sie ebenfalls an den Häkchen neben deren Namen erkennen. Das Anschreiben von anderen Mitspielern, die sich gefälligst beeilen sollen, ist ein vollkommen akzeptables Verhalten beim Spielen von Spaceward Ho!

Selbst wenn Sie kein Netzwerk und nur einen Computer haben, können Sie mit mehreren Spielern spielen. Nehmen Sie einfach den einen Rechner dafür und wechseln Sie sich ab mit der Funktion „Zug Ende & Spielerwechsel“ im „Datei“-Menü. Nach dem ersten Zug müssen Sie dann das Spiel schließen, und der nächste Spieler kann diesen Spielstand dann ebenfalls (aber mit einem anderen Spielernamen) benutzen.

Sie können den Spielstand natürlich auch ganz einfach auf eine Diskette speichern. Dann können Sie diese Diskette herumreichen, damit jeder seinen Zug auf einem anderen Rechner machen kann. Das geht zwar nur langsam, aber es ist eine mögliche Alternative zum Netzwerk.

Ausgaben anpassen

Im „Galaxis“-Menü gibt es den Unterpunkt „Ausgaben anpassen“. Dieser bewirkt Verschiedenes.

Wenn Sie für einen Planeten zu wenig Geld ausgeben (der Balken in dem Diagramm reicht nicht bis zur schwarzen Querlinie), dann wird automatisch genügend Geld hinzugefügt, bis der Balken die schwarze Linie berührt. Das Geld wird hierfür von den Ersparnissen genommen. Wenn Sie keine Ersparnisse haben, passiert also nichts. Wenn Sie in einen Planeten gar kein Geld investieren, wird angenommen, daß Sie ihn verlassen wollen, und die Ausgaben werden nicht angepaßt.

Wenn Sie für einen Planeten zuviel Geld ausgeben, dann wird dies entsprechend korrigiert und der Überschuß zu den Ersparnissen gelegt.

Für jedes Balkendiagramm, das angepaßt wird, erscheint eine Nachricht in der linken unteren Ecke der Sternenkarte. Solange noch normale Nachrichten dort zu sehen sind, können Sie die Option „Ausgaben anpassen“ nicht auswählen.

Die Prefs Datei

Wenn Sie Spaceward Ho! zum ersten Mal starten, wird eine Datei namens **THE_HO!.PRF** erzeugt. In dieser Datei werden sämtliche Informationen gespeichert, die das Spiel benötigt: die Position und Größe der Fenster, die Soundeinstellungen, Kampftempo, etc.

Außerdem werden dort sämtliche Namen der Personen, die bisher jemals mitgespielt haben, die Namen der Schiffe, die gebaut wurden, sowie alle Namen von Sternen gespeichert.

Um diese Informationen zu löschen (wenn ein Schiff zum Beispiel den Namen Ihrer neuen Ex-Freundin trägt und schmerzliche Erinnerungen hervorruft), brauchen Sie nur diese Datei komplett löschen. Alle oben genannten Informationen sind dann nicht mehr vorhanden.

Das Optionen-Menü

Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über die Funktionen im „Optionen“-Menü.

Zugende erzwingen

Diese Option kann nur der Spielleiter in einem Spiel mit mehreren Spielern benutzen. Sie erlaubt es ihm, den Zug aller anderen Spieler zu beenden, egal, ob diese schon soweit waren oder nicht. Wenn jemand das Spiel verläßt, ohne „Autospiel“ einzustellen und außerdem ein Passwort auf seinem Spielstand hat, das niemand kennt, kann der Spielleiter so das Spiel fortsetzen, indem er das Zugende erzwingt. Mit dieser Option läßt sich natürlich auch ein Zeitlimit für jeden Zug bewerkstelligen. Oder der Spielleiter könnte die anderen Mitspieler damit einfach nur ärgern. (Das ist jedoch nicht zu empfehlen, da die anderen Spieler meistens in der Überzahl sind.) Spielleiter ist immer derjenige, der als erster in ein Spiel einsteigt.

Autospiel

Wenn Sie den Computer für sich spielen lassen, wird dieser eine eigene Strategie entwickeln, genau wie normale Computerspieler. Diese Möglichkeit ist für Anfänger besonders gut geeignet, da man etwas über die Spielstrategie bei Spaceward Ho! lernen kann. Wählen Sie diese Option außerdem dann an, wenn Sie mit mehreren Spielern

spielen und das Spiel verlassen wollen, aber nicht wünschen, daß Ihre Territorien wieder dem Allgemeingut werden.

Auch wenn Sie „Spiel Du für mich“ anwählen, haben Sie noch gewisse Einflußmöglichkeiten auf das Spiel. Der Computer wird z.B. niemals Ihre Investitionen in neue Technologien anders einstellen. Wenn Sie auf einem Planeten Schiffe in Auftrag geben, wird der Computer dafür sorgen, daß auch das entsprechende Geld dafür zur Verfügung steht. Und wenn Sie Schiffe irgendwo hinschicken, wird der Computer sie auch nicht zurückholen, bevor sie an Ihrem Ziel angekommen sind.

Die Option „Markiere meine Züge nur als beendet“ macht genau dies. Schiffe, die in Auftrag gegeben wurden, werden noch gebaut, werden aber niemals irgendwo hingeschickt. Die Budget-Verteilung wird auch nicht verändert. Diese Option ist recht praktisch, wenn man mehrere Züge lang nichts machen will, sondern z.B. darauf wartet, daß ein Planet profitabel wird.

Durch die Anwahl von „Danke, ich spiele lieber selber“ wird die Option „Autospiel“ wieder aufgehoben.

Ich bearbeite die Züge

Wenn Sie mit mehreren Rechnern spielen, wollen Sie sicherlich, daß der schnellste davon die Züge auswertet. Schalten Sie also dann bei allen anderen Rechnern diese Option aus.

Bei Netzwerken, bei denen der Spielstand nicht auf einem Server existiert, sondern auf einem der Netzrechner, sollten Sie ebenfalls den schnellsten Rechner auswählen, um die Spielzüge auszuwerten.

Wenn niemand diese Option angewählt hat, dann werden die Züge gar nicht beendet. Das ist schlecht!

Kontrollzeit

Dieser Wert, der hier eingestellt werden kann, bestimmt, wie oft der Computer überprüft, ob schon alle Spieler ihren Zug beendet haben. Je geringer diese Zeit ist, desto eher weiß der Computer, daß alle Spieler den Zug beendet haben. Wenn Sie jedoch auf einem Netzwerk mit vielen Spielern spielen, dann sollten Sie diese Zeit nicht zu gering einstellen, damit das Netzwerk nicht zu sehr beansprucht wird. Dies gilt vor allem Dingen für Spieleranzahlen über 10 und für langsame Netzwerke.

Kampftempo

Hiermit können Sie die Geschwindigkeit einstellen, mit denen die Kampfzonen angezeigt werden. Wenn es Ihnen langweilig wird, den Kämpfen zuzusehen, sollten Sie das Tempo hochsetzen und die „Vollanimierten Kämpfe“ ausschalten.

Nachrichten zeigen

Wenn dieser Punkt angewählt ist, werden alle Nachrichten in der linken unteren Ecke der Sternenkarte zu Beginn jedes Zuges angezeigt. Klicken Sie auf eine Nachricht (oder drücken Sie die Eingabetaste), um die nächste Nachricht lesen zu können.

Im Nachrichtenfenster erscheinen die Nachrichten immer. Es ist dabei egal, ob die Option „Nachrichten zeigen“ ein- oder ausgeschaltet ist.

Kämpfe zeigen

Diese Option ist nur interessant, wenn die Option „Nachrichten zeigen“ aktiv ist. Wenn also beide Optionen an sind, dann wird zusätzlich zu jeder Nachricht über einen Kampf der komplette Kampf gezeigt. Wenn „Kämpfe zeigen“ nicht an ist, dann erscheint nur die Nachricht.

Warnungen ausgeben

Wenn Sie diese Option ausschalten, werden Sie niemals mehr eine Nachricht von der Art „Sie geben Geld für Schiffsbau auf X aus, haben aber keine Schiffe in Auftrag gegeben.“ Diese Meldung kann sehr lästig werden, da sich die Ausgaben bei einem noch nicht komplett terraformten Planeten nicht genau so einstellen lassen, daß Sie genau mit dem Balkendiagramm die schwarze Querlinie treffen. Schauen Sie auch in das Kapitel „Ausgaben anpassen“, um weitere Lösungen dieses Problems zu finden.

Sound

Hiermit können Sie sämtliche Soundeffekte des Spiels ein- und ausschalten.

Abkürzungen

Wir haben in das Spiel eine ganze Reihe von „Abkürzungen“ für verschiedene Optionen eingebaut. In diesem Kapitel werden wir Ihnen genauer davon berichten und einige Beispiele geben.

Wenn Sie eine Nachricht in dem Nachrichtenfenster anklicken, zeigt die Sternenkarte automatisch den Abschnitt, auf den sich diese Nachricht bezieht.

Den Maßstab der Sternenkarte können Sie verändern, um eine bessere Übersicht über die Galaxis zu bekommen, oder um einen ganz bestimmten Abschnitt zu betrachten. Hierfür stehen im „Galaxis“-Menü die Optionen „Vergrößern“ und „Verkleinern“ zur Verfügung. Diese Kommandos können Sie auch per Tastatur mit den Tastenkombinationen „Strg +“ und „Strg -“ aufrufen.

Sie können auch den Namen eines Planeten im Budget-Fenster anklicken, um diesen auszuwählen. Die Sternenkarte zeigt dann automatisch den entsprechenden Abschnitt.

Wenn Sie viel gespartes Geld haben, dann könnte es Ihnen schwerfallen, einen kleinen Betrag in dem Balkendiagramm für die Planeten einzustellen. Um im unteren Zahlenbereich eine höhere Präzision zu erreichen, können Sie auf das Wort „Linear“ klicken, das am oberen Rand dieses Diagramms steht. Dadurch wird die Einteilung dieser Tabelle von „linear“ nach „logarithmisch“ geändert. Das Balkendiagramm des Techfensters wird immer mit einer Log-Skala angezeigt.

Sie werden bemerken, daß das Balkendiagramm in der Budget-Anzeige nicht ausreicht, wenn Sie sehr viele Planeten kolonisiert haben. Damit Sie nicht dauernd in der Liste hin- und herscrollen müssen, können Sie sich die wichtigsten Planeten nach oben sortieren. Klicken Sie einfach den entsprechenden Namen an, und bewegen Sie ihn (mit gedrückter Maustaste) an die gewünschte Position. Es hat sich als sinnvoll erwiesen, die Balken von „Sparen“ und „Tech“ ganz nach oben zu schieben.

Um eine Flotte sehr schnell in Ihre Übersicht zu bekommen, können Sie einfach die „Liste der Flotten“ anwählen und die gewünschte Flotte „Zeigen“ lassen. Eine entsprechende Funktion gibt es für Planeten.

Über Spaceward Ho!

Der wichtigste Punkt an Spaceward Ho! ist die Einfachheit. Jeden Aspekt einer fremden Rasse zu kontrollieren wäre äußerst kompliziert und könnte den Spielspaß hemmen. Bei diesem Spiel war unser Ziel Nr. 1 der Spaß! Wir haben die Realität dem Spaß geopfert, wo wir nur konnten. Wenn Sie mehr Realität haben wollen, dann sollten Sie 'Wie-kürze-ich-das-Budget-der-NASA' spielen, wie dies jährlich in einem großen Kongreß geschieht.

Warum die Western-Thematik?

Wir wurden schon während der Entwicklung dieses Spiels mit Fragen dieser Art überhäuft, da dieses Spiel doch eigentlich die Erforschung und Eroberung des Weltraums zum Ziel hat. Offensichtlich haben die Leute, die solche Fragen stellen, nicht genug Folgen von Raumschiff Enterprise gesehen, um zu erkennen, daß der Weltraum das letzte Gebiet ist, das es zu erobern gilt.

Zu diesem Thema gibt es viel zu sagen: Ihrer Rasse ist das Schicksal beschieden, die Macht über die Galaxis zu übernehmen, und jeden zu unterdrücken, der sich ihr in den Weg stellt. Nach und nach können Sie einfache Vorposten in blühende Wirtschaftsräume verwandeln. Außerdem werden Sie sich in Grenzscharmützel und Auseinandersetzungen um Territorien stürzen müssen, genauso, wie einst im Wilden Westen.

In Wirklichkeit benötigen wir für Spaceward Ho! nur eine Möglichkeit, freundlich gesinnte von gegnerischen Planeten zu unterscheiden. Wenn wir dafür unterschiedliche Farben benutzt hätten, dann wären diese uns schon sehr bald ausgegangen. Außerdem sahen wir die Notwendigkeit, daß man die eigenen von den gegnerischen Planeten und die brauchbaren von den unbrauchbaren Planeten auf einen Blick unterscheiden kann. Beim Diskutieren dieses Problems kam jemand auf die brillante Idee, den Planeten Hüte aufzusetzen, und das brachte uns auf die Analogie zum Wilden Westen. Doch keine Angst, das bedeutet nicht, daß Sie ein Cowboy- und Indianer-Spiel-im-Weltraum in den Händen halten. Die eigentlichen Mechanismen des Spiels beruhen auf purer strategischer Eroberung.

Häufige Probleme

„Ich kann Spaceward Ho! zwar starten, es stürzt aber ab, wenn ich meinen Zug beende.“

Gelegentlich kommt es vor, daß die Datei „THE__HO!.PRF“ fehlerhaft wird. Dieses Problem können Sie ganz einfach beheben, indem Sie sie löschen. Auf Ihre Spielstände hat dies keine Auswirkungen.

„Die Computerspieler benutzen für ihre Schiffe die gleichen Namen wie ich.“

Das sollen sie auch! Wenn Sie das stört, dann löschen Sie ganz einfach die Datei „THE__HO!.PRF“ in Ihrem Spaceward Ho!-Verzeichnis. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt über die Preis-Datei.

„Wie kann ich meine Schiffe bewegen?“

Klicken Sie auf den Planeten, auf dem sich die Schiffe befinden, halten Sie die Maustaste gedrückt, und bewegen Sie den Mauszeiger auf den Zielplaneten. Eine Linie erscheint nun zwischen den Planeten. Lassen Sie die Maustaste nun einfach los, und Sie hören eine Stimme, die „Hüäh!“ ruft. Die Schiffe machen sich nun auf den Weg. Nach wenigen Zügen werden sie ihr Ziel erreichen. Wenn die Linie keine Pfeilspitze besitzt, dann ist der Zielplanet zu weit entfernt.

„Außerirdische greifen ständig meinen Heimatplaneten an und dezimieren meine Bevölkerung!“

Bauen Sie Satelliten zur Verteidigung, und versuchen Sie, diese ständig auf dem neuesten technischen Stand zu halten.

„Ich habe keine Übersicht mehr, wo ich welche Schiffe baue.“

Wir bauen Schiffe nur auf einem oder zwei Planeten. So können wir sie ganz einfach zu mächtigen Flotten zusammenfügen. So behalten Sie die Übersicht.

„Ich habe Probleme, die Ausgaben für die einzelnen Planeten exakt einzustellen, ohne Geld zu verschwenden.“

Es ist wirklich schwer, in Spaceward Ho! Geld zu verschwenden. Wenn Sie im Balkendiagramm zuviel Geld eingestellt haben, wird der Überschuß automatisch gespart und bringt auch noch Zinsen! Eine andere Lösung des Problems ist die Benutzung der Option „Ausgaben anpassen“ im „Galaxis“ Menü.

„Welche Geheimnisse gibt es in dem Spiel?“

Wenn wir Sie Ihnen verraten würden, wären es keine Geheimnisse mehr, oder? Also fragen Sie nicht! Finden Sie sie selber heraus, wenn Sie unbedingt müssen!

„Das Spiel ist so langsam.“

Spielen Sie in einer kleineren Galaxis. Oder spielen Sie gegen weniger Computerspieler. Mit vielen Spielern ist das Spiel nicht wirklich schwerer... höchstens dichter bevölkert.

„Mein Chef erwischt mich dauernd beim Spielen von Spaceward Ho! Wie kann ich es spielen und trotzdem meinen Job behalten?“

Erklären Sie Ihrem Chef, daß Spiele extrem wichtig sind, um Ihren Streß möglichst gering zu halten, und daß er Sie in Ruhe lassen soll, oder Sie rufen die Gewerkschaft an! Nein, ernsthaft: Sie können das Programm schnellstens vom Bildschirm verschwinden lassen, indem Sie die Tastenkombination ALT-TAB (in der Windows-Version) oder die Taste F10 (in der DOS-Version) drücken. Oder noch besser: kaufen Sie Ihrem Chef auch Spaceward Ho!, und sorgen Sie dafür, daß er MIT Ihnen spielt.

„Das Spiel stürzt dauernd ab!“

Sagen Sie das nicht uns - unsere Programme stürzen niemals ab! Der Fehler muß woanders liegen. Doch ernsthaft: entfernen Sie alle speicherresidenten Programme und Hintergrundapplikationen, dann werden Sie herausfinden, daß Spaceward Ho! problemlos läuft.

Kleines Wörterbuch

Gegner:	Jeder, der nicht Sie ist.
Geld:	Die Summe aller erneuerbaren Ressourcen. Sie bekommen nach jedem Zug Geld durch den Gewinn Ihrer profitablen Planeten.
Gravitation:	(=Schwerkraft) Alles, was an einem Planeten nicht verändert werden kann. Jeder Planet zwischen 0,4G und 2,5G kann Profit abwerfen, wenn Menschen auf ihm Leben und er komplett terraformt wurde. Ein idealer Planet hat eine Gravitation von 1,0G. Jeder Spieler hat seine eigenen Vorstellungen davon, was 1,0G ist!
Log:	Eine Skaleneinteilung, die im unteren Wertebereich genauere Einstellungen erlaubt.
Metall:	Die Summe aller nichterneuerbaren Ressourcen.
Planet:	Siehe „Stern“.
Profit:	Das Geld, daß Sie während des letzten Zugs eingenommen haben.
Reichweite:	Wie weit ein Schiff reisen kann, ohne aufzutanken. Ein Schiff mit Reichweite 6 kann 3 Einheiten weit fliegen und wieder zurückkommen oder 6 Einheiten weit fliegen und ohne Treibstoff liegenbleiben.
Satellit:	Ein Schiff, das keine Strecken fliegen kann. Seine Reichweite ist gleich Null.
Schild:	Etwas, das das Schiff abschirmt. Ein Schiff der Techstufe 8 ist mit einer Waffe der Techstufe 4 kaum zu besiegen.
Stern:	Siehe „Planet“.
Temperatur:	Alles, was an einem Sternensystem verändert werden kann. Die ideale Temperatur liegt bei 22°C. Jeder Spieler hat seine eigenen Vorstellungen davon, was 22°C sind.
Tempo:	Wie schnell ein Schiff fliegt. Ein Schiff mit Tempo 3 braucht 2 Züge, um zu einem Planeten zu fliegen, der 5 Einheiten entfernt ist.
Terraforming:	Die künstliche Veränderung der Temperatur eines Planeten. Wenn ein Planet komplett terraformt wurde, dann beträgt seine Temperatur 22°C.
Waffe:	Etwas, das schießen kann. Eine Waffe der Techstufe 8 kann einen Schild der Techstufe 4 ohne Probleme zerstören.

Credits

Entwickelt und erarbeitet von:

Programmierung:

Windows & DOS Version:

Computergrafiken:

Handbuch:

Veröffentlicht durch:

Joe Williams und Peter Commons

Peter Commons

Presage Software Development

Howard Vives

Richard Espy

New World Computing

Deutsche Version:

Deutsche Bearbeitung:

Lektorat (Handbuch):

Spieletester:

Softgold Computerspiele GmbH

Jörg Gräflingholt

Jasper Bongertz

Thomas Bachhorn, Thorsten Neumann,

Markus Ludolf, Thomas Brockhage

Kristin Dodt

Oliver Dannat

„schaffMEISTER...!“, Düsseldorf

Koordination

Gestalterische Betreuung

Satz & Lithos