

7/95

CD-ROM
PLAY

CD-ROM
PLAY

MAGNA
MEDIA

398044 819808

DM 19,80
GS 150,-/sfr 19,80/lfr 480,-



VOLLVERSION AUF CD
SPACEWARD HO!

- Erobern Sie den Weltraum
- Planeten, Kriege und Kolonien
- Bis zu 20 Spieler
- Volle Netzwerkversion
- Intelligente Gegner
- Eine Auswahl topaktueller Spieledemos

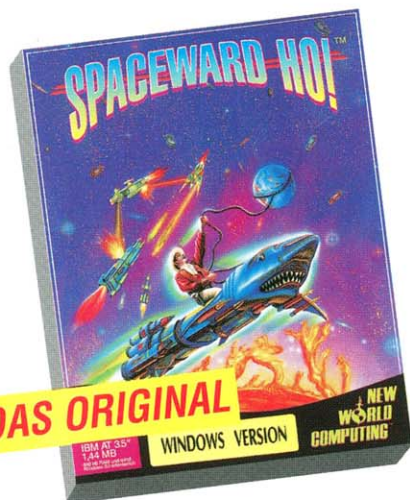


NEW
WORLD
COMPUTING

Einfache Steuerung – hoher Suchtfaktor

SPACEWARD HO!

Strategie und Action





ANLEITUNG

SPACEWARD HO!

DIE EROBERUNG DER STERNE

Achtung! Vor Spielstart bitte installieren. Hinweise dazu auf Seite 13.

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 Erzabbau 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, 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.

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 forsetzen wollen. Wählen Sie den Punkt „Neues Spiel“. Danach müssen Sie Ihre Galaxis benennen. Als nächstes erscheint ein Fenster mit dem Textfeld „Urknal“. 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 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

ANLEITUNG

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 Computer, 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 Spieltaktiken 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 längerfristiger, 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

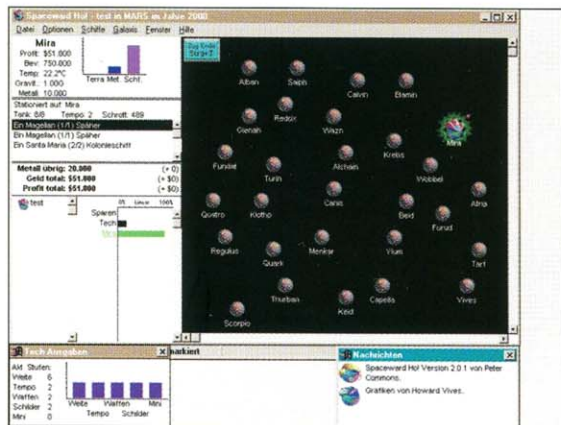
Spaceward Ho! wird komplett über nur 3 Fenster gesteuert. Sie können sowohl Größe, als auch Position dieser Fenster verändern und somit Ihrem Monitor und Ihrer Spielweise anpassen. Die Einstellungen der Fenster werden automatisch gespeichert und beim nächsten Spiel wieder geladen. Wenn Sie also einmal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

Das Hauptfenster

Das Hauptfenster ist das einzige wirklich wichtige Fenster in Spaceward Hol. Es enthält die Sternenkarte und alle Budget-, Planeten- und Flottendaten. In der Titelleiste des Fensters steht etwas wie „Peter in Weltraum im Jahre 2000“. Das bedeutet, daß Sie „Peter“ heissen, den Spielstand „Mars“ genannt haben und zur Zeit das Jahr 2000 ist.

Die Sternenkarte

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

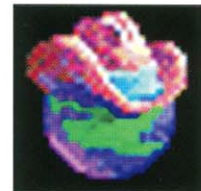


nächsten zu schicken, und um einen Planeten auszuwählen, über den Sie Informationen haben wollen. Die Raumschiffe können Sie bewegen, indem Sie einen Planeten anklicken, die Maustaste festhalten und den Mauszeiger auf den Planeten bewegen, zu dem die Schiffe reisen sollen.

Es gibt verschiedene Typen von Sternen auf der Sternenkarte. 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 fortgeschrittener 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 wiederzuspiegeln.



Alle weiteren Planetentypen werden später im Kapitel „Planeten“ beschrieben.

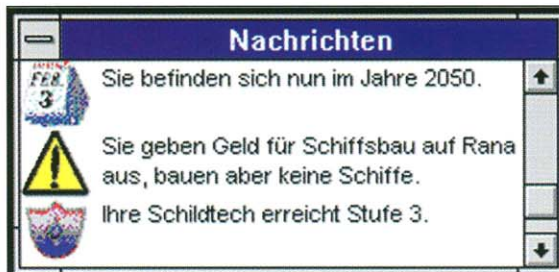
Ein ausgewählter Planet

Wenn Sie einen Planeten auswählen, wird dieser hervorgehoben, indem ein grüner Schein um diesen gezeichnet wird. Alle Informationen links von der Sternenkarte 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 Sternenkarte. 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.

ANLEITUNG



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 Sternenkarte gezeigt, und links daneben sind die entsprechenden, detaillierten Informationen zu sehen.

Budget Information

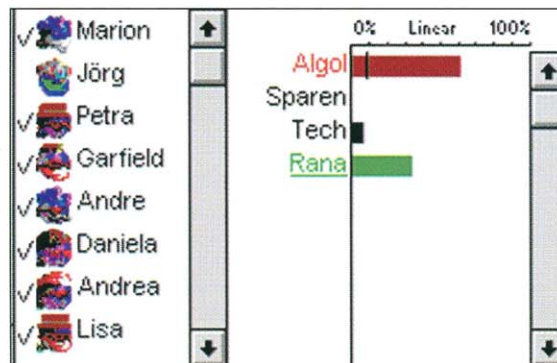
Information zum augenblicklich angewählten Planeten.

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

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 Häkchen zeigen an, ob diese ihre Züge schon beendet haben. Auf der rechten Seite können Sie Ihre Ausgaben 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.



Stationiert auf: Rana
Treibst.: 6/6 Tempo: 2 Voll
Ein Egg (2/2) Kolonieschiff
4 Killer (2/2) Kampfschiffe
4 Gabriel (2/2) Satelliten

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: hiermit 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“.

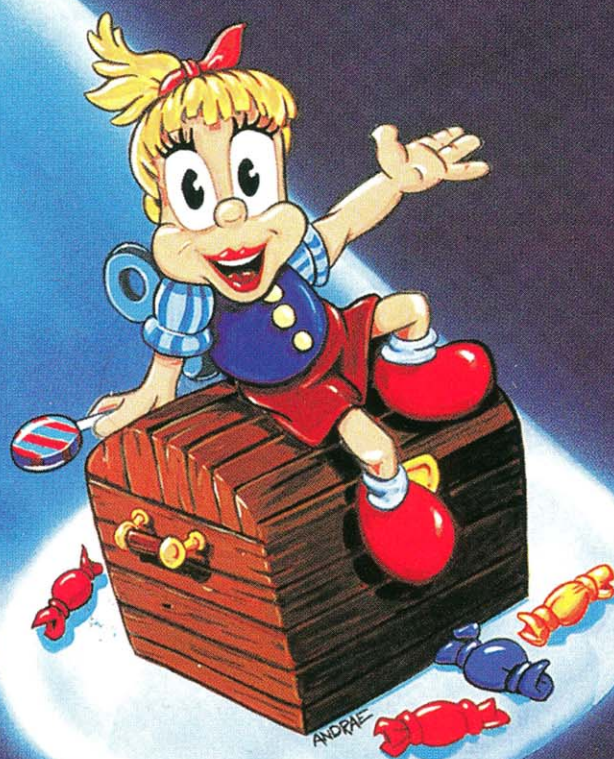
„Sparen“ zeigt an, wieviel Geld bis zum nächsten Zug gespart werden kann. Das Geld wird automatisch gespart, wenn Sie es nicht investieren. Wenn Sie zum Beispiel auf einem Planeten Geld für den Schiffsbau ausgeben, jedoch keine Metalle zum Bau der Schiffe dort haben, dann wird das Geld für Später aufgehoben. Jedesmal wenn Sie Geld auf diese Weise sparen, dann 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

Rana	
Profit: \$51,967	
Bev: 752,621	
Temp: 22.2°C	
Gravit.: 1.00G	
Metall: 955	
	Terra Met. Schf.

LOLLIES OHNE ENDE*

LOLLYPOP



Rainbow
Arts®

* FÜR AMIGA UND PC

ANLEITUNG

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 wissenswerte 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 entscheiden 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.

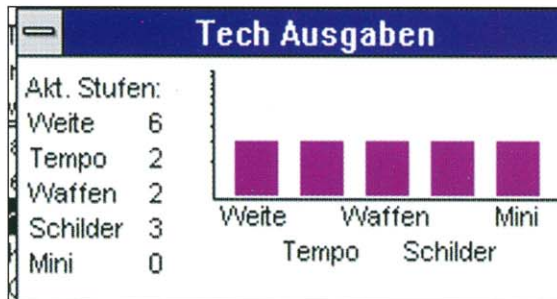
Das Geld können Sie für unterschiedliche Dinge ausgeben: Forschung, Terraforming, Bergbau, Schiffsbau, u.s.w. Metall können Sie jedoch ausschließlich für den Schiffsbau benutzen. Für die höherentwickelten Schiffe werden mehr Geld und Metall benötigt, als für die weniger entwickelten.

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



Erben der Erde

Die
große
Suche

Führen Sie den heldenhaften Fuchs Rif und seine unfreiwilligen Begleiter in ein ebenso spannendes wie spaßiges Abenteuer quer durch die Wildnis. Hinter „Erben der Erde“ verbirgt sich eine wilde Welt voller Schönheit und Bosheit... die Erde!

- ◆ Spannende Story
- ◆ Knifflige Rätsel
- ◆ Riesige 3-D-Landkarten
- ◆ Unvergeßliche Charaktere
- ◆ Atemberaubende Landschaften
- ◆ Stimmungsvoller Soundtrack

Die Sturmkugel wurde gestohlen, und Rif wird beschuldigt, der Dieb zu sein. Sie haben nur wenige Tage, Rif dabei zu helfen, auf den Grund des Geheimnisses der verschwundenen Kugel zu gelangen. Ihre Reise führt Sie durch das „Wilde Land“, durch die Territorien feindlich gesinnter Tierstämme und hin zu den antiken Ruinen der legendären Menschen.

„Erben der Erde“ ist ein Vergnügen und eine Herausforderung für die ganze Familie.



**NEW
WORLD
COMPUTING®**

ANLEITUNG

Entwicklung von Planeten übrig. Je mehr Sie für Terraforming ausgeben, desto weniger bleibt für Forschung, zumindest auf kurze Sicht. Wenn Sie mehr profitable 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, daß 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.

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 Dinge, 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 noch 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 anwählen, 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 wieder 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 abzweigen 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 „Hüaah!“, wodurch Ihnen signalisiert wird, daß der Kurs gesetzt ist. Wenn Sie den Zug beenden, beginnt die Flotte ihre Reise.

Um eine Flotte stillzusetzen, 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 „Ho!“, 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 Tabulator-Taste wählen Sie automatisch die nächste Flotte in der Liste aus. Wenn eine Flotte einen Zielort 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 wollen, 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 benut-

SOFTWARE



IMPRESSUM

Copyrights: "Spaceward Ho" wurde lizenziert von der Softgold Computerspiele GmbH im Rahmen dieses Magazins.

Alle gekennzeichneten Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber und unterliegen damit warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichen Schutz.

Chefredakteur: Albert Absmeier

Chefin vom Dienst: Thea Ziebart (tz)

Producer: Manfred Neumayer (mn)

Titellayout: Gregor Fossdal

Layout: Gregor Fossdal

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85386 Eching
Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH,
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: Farbdrucke Dieter Bayerlein GmbH,
Benzstraße 13, 86356 Neusäß

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford,
Eduard Unzeitig

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Objektleiter: Albert Absmeier
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Hotline: 02131/965-110

Montag und Mittwoch
16 Uhr bis 18 Uhr

ANLEITUNG

zen und zum anderen den Menüpunkt „Schiffstypen“ anwählen 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.

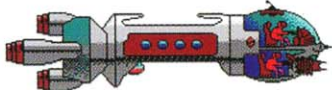
Wenn Sie eine Flotte oder einen Schiffstyp zum verschrotten freigegeben haben, wird die Verschrottung erst dann begonnen, wenn Sie Ihren Zug beendet haben. Sollten Sie also vorher kalte Füße bekommen, können Sie innerhalb dieses Zuges das Kommando zum Verschrotten noch rückgängig machen.

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

Name für neuen Typ:



Weite: 8 / 8 ← →

Tempo: 2 / 2 ← →

Waffen: 1 / 1 ← →

Schilder: 2 / 2 ← →

Mini: 0 / 0 ← →

Klasse: Späher

Entw.kosten: \$4,200

Prod.kosten: \$2,100

Metall: 700

Benennen
Abbruch
OK

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 Herstellungskosten 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 immer, daß Entwicklungskosten immer 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 Vorsicht 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, Schilder 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 ent-



ANLEITUNG

weder 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 Schilder

Von Waffen und Schildern 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 Schildertech. Wenn die Waffentech des Angreifers höher ist, als die Schildertech 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 Schildertech 1 ausgerüstet ist, dann werden Sie dieses ohne Probleme besiegen können. Wenn das andere Schiff jedoch mit Schildertech 1 ausgestattet ist, dann wird der größte Teil Ihrer Schußkraft abgeblockt und Sie können dem Schiff nur wenig Schaden zufügen. Hat der Gegner eine Schildertech 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 Schildertech 5 haben und der Gegner mit Waffen- und Schildertech 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 gleiche Chancen?

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, bleibt 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 Schilder 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 Schilder 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 ungestraft entweichen.

Erforschung von Planeten

Je mehr Sie sich mit Planeten beschäftigen desto entscheidender ist die Kenntnis der Physik.

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. Ein Planet hat zwei Merkmale: Temperatur und Schwerkraft.

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 geht.

Die Schwerkraft (Im Spiel als „Grav“ abgekürzt) repräsentiert alles, das 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

ANLEITUNG

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 Zielplaneten 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 terraformen 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 Ohrhänge. 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 terraformen 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 Budgetfenster die schwarze Mindestgrenze überschreitet, da sonst kein Geld für den Bergbau zur Verfügung steht, da 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

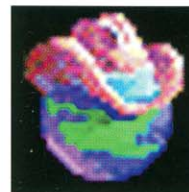
Wenn Sie eine Flotte zu einem Planeten schicken, den ein anderer Spieler schon kolonisiert hat und Ihre Flotte die gegnerischen Schiffe und Satelliten im Kampf besiegt, dann wird der Angriff auf den Planeten selbst fortgesetzt. Die Bevölkerung des Planeten wird sich natürlich wehren, aber diese Gegenwehr 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

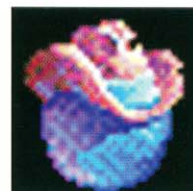
Verschiedene Planetentypen werden durch verschiedene Bilder dargestellt. Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Übersicht über die einzelnen Typen.

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 anwachsen 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

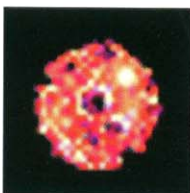
Ein Planet mit einer Schwerkraft von mehr als 2,5G oder weniger als 0,4G kann niemals Profit abwerfen. Dabei spielt es keine Rolle, wie intensiv Sie ihn terraformen, oder wie lange Sie warten. Es gibt jedoch Situationen, in denen es sinnvoll ist, einen solchen Planeten aus strategischen Gründen zu behalten.

ANLEITUNG

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**

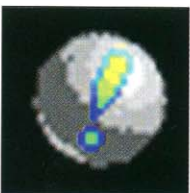
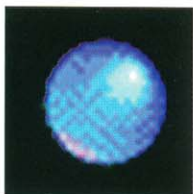
Diese Sorte Planet wirft nicht nur niemals einen Profit ab. Nein, sie hat auch keine Metallvorkommen, die man nutzen könnte. Bäh! Solange ein solcher Planet nicht irgendwie strategisch wichtig ist, oder vermutlich ein Gegner dort stationiert ist, sollten Sie diesen einfach in Ruhe lassen.

**Ein unerforschter Planet**

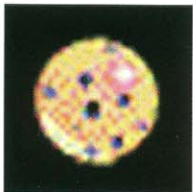
Dies ist ein Planet, auf dem Sie noch nicht gewesen sind.

Ein bald erforschter Planet

Wenn Sie einen Späher zu einem unerforschten Planeten schicken, verwandelt sich das Fragezeichen in ein Ausruftszeichen. 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 nie Profit abwerfen wird. Solche Planeten sollten Sie nicht terraformen. 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 kann es passieren, 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 Feind 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

ANLEITUNG

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.

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

Kämpfe ansehen

Sie werden mit Ihren Schiffen des öfteren auf die Schiffe anderer Spieler treffen. 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. Die 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.

Restliche Anleitung

Da das Spiel eine sehr umfangreiche Beschreibung benötigt, haben wir einige Expertentips auf die CD-ROM ausgelagert. Sie finden dazu in dem Verzeichnis „WINHO“ datei im Write-Format, die Sie einfach im Windows-Notepad anzeigen und von dort aus drucken können.

Installation

Um das Spiel zu installieren, müssen Sie auf alle Fälle über Windows 3.11 oder Windows 95 verfügen.

Die Installation mit Windows 3.11 läuft folgendermaßen ab:

1. Legen Sie die CD in Ihr Laufwerk
2. Wechseln Sie auf diese CD
3. Starten Sie den Dateimanager von Windows
4. Starten Sie damit im Verzeichnis „WINHO“ die Setup-Datei.
5. Führen Sie die Anweisungen am Bildschirm aus.

Das Programm kopiert nun das WINHO-Verzeichnis von der CD auf die Festplatte. Anschließend läßt sich das Spiel durch Anklicken der Gruppendatei starten. Sollte diese Methode nicht zum Erfolg führen, legen Sie einfach von Hand ein Verzeichnis namens „WINHO“ auf Ihrer Festplatte ein und kopieren alle nötigen Dateien aus dem WINHO-Verzeichnis von der CD-ROM auf die Harddisk. Starten Sie darin einfach das WINHO.EXE-File mit Hilfe des Dateimanagers. Für Windows 95 genügt es, wenn Sie einfach die Exe-Datei anklicken.

Demos

Neben dem Hauptspiel finden Sie auf der CD-ROM eine Auswahl aktueller Demos. Wechseln Sie zum Start einfach in das entsprechende Verzeichnis und starten Sie die passende Exe-Datei. Falls dies nicht zum Erfolg führt, bietet es sich an, die Demos zunächst auf Ihre Festplatte zu kopieren und von dort zu starten.

Hotline: 02131/965-110

**Montag und Mittwoch
16 Uhr bis 18 Uhr**

VORSCHAU

DIE NÄCHSTE AUSGABE AB 17. JANUAR 1996 IM ZEITSCHRIFTEN-HANDEL

Mit „Lollypop“ bieten wir unseren Stammlern eine einmalige Überraschung: Lollies ohne Ende. Und das als geniales Actionspiel. Helfen Sie unserer Spielheldin beim Kampf gegen Ihre Feinde, und stellen Sie sicher, daß alle Gegner nach und nach aufgeben. Eine Spitzengrafik, toller Sound und perfekte Steuerung verstehen sich von selbst.

„Lollypop“ erscheint pünktlich am 17. Januar 1996 an Ihrem Kiosk auf der nächsten Ausgabe von CD-ROM-Play. Verpassen Sie also auf keinen Fall die Chance, sich selber oder gute Freunde gleich am Jahresanfang mit exzellentem Spielspaß zu verwöhnen...



Seit es die neue
Power Play gibt, ist
ihm alles andere .

Das **PC-Spiele-Magazin** mit neuem Design, komplett vierfarbig,
jede Menge Spieltests, den aktuellen Trends und wahlweise mit einer
tierisch guten CD-ROM. Nur 6,50 Mark ohne und 12,80 Mark mit CD-ROM.
Das will ich haben.



**POWER
PLAY**

Mit und ohne CD-ROM



WINDOWS

SPACEWARD HO!

DIE EROBERUNG DER STERNE

Spaceward Ho! ist ein Spiel, in dem Sie den Weltraum erobern müssen. Sie beginnen mit einem raumfahrenden Volk, das es gerade erst geschafft hat, seinen Planeten zu verlassen. Versuchen Sie, Ihre Technologie zu verbessern, weitere Planeten zu

kolonisieren und neue Raumschiffe zu bauen. Außerdem müssen Sie sich gegen die anderen Völker im Weltraum verteidigen, die ebenfalls alles erobern wollen. Doch seien Sie sehr vorsichtig, denn ... Spaceward Ho! macht süchtig und kann einen Großteil Ihrer Zeit in Anspruch nehmen. Eine Mehrspieleroption erlaubt es Ihnen, nicht nur gegen den Computer, sondern gegen 19 Ihrer Freunde zu spielen!

Auftragsliste bei: **Mira**

\$47.000 [P] 0% fertig

Auf Warteliste:

- Ein Santa Maria (2/2) Kolonieschiff
- Ein Magellan (1/1) Späher
- Ein Hölle (2/2) Kampfschiff

Vorhandene Typen

- Hölle (2/2) Kampfschiff
- Santa Maria (2/2) Kolonieschiff
- Apfel (2/2) Satellit
- Magellan (1/1) Späher

Abbruch OK



Systemvoraussetzungen: IBM-kompatibler PC mit Windows 3.1, Windows 3.11 oder Windows 95; Festplatte und CD-ROM-Laufwerk

