



Anleitung

Milchstraße, 2471

Die Menschheit hat bereits vor langer Zeit begonnen, in die Tiefen des Alls vorzustößen. Durch die Entwicklung des Überlichtgeschwindigkeitsantriebes war es ihr möglich, auf weit entfernten Planeten Kolonien zu gründen und Raumstationen zu errichten. Die Menschen konnten so die halbe Galaxie zu ihrem Zuhause machen. Sie trafen auch auf die Apa'ar, eine außerirdische Zivilisation, mit der sie in einer friedlichen Koexistenz zusammenleben.


Doch am 25. Oktober hat ein Raumschiff der Apa'ar – an Bord auch einige Menschen – im Raumsektor 57 Kontakt zu einer fremden Rasse. Diese Wesen, die sich selbst Qeyons nennen, erklären den beiden alliierten Zivilisationen den Krieg. Sie beabsichtigen, sich die Ressourcen der Menschen und Apa'ar anzueignen und die Völker zu versklaven. Diese Nachricht erreichte die beiden Regierungen nur über Hyperraumfunk – das Schiff kehrte nie zurück.


Sie sind ein auf der Erde stationierter Lieutenant der Raumflotte der Menschen. Obwohl noch jung an Jahren, erhalten Sie vom Flottenkommando kurzerhand ein gerade an der Erdstation andocktes, kleines Schiff – die SFS SKYLINER. Mit einigen Offizierskollegen und Freiwilligen als Besatzung lautet Ihr Auftrag, Ihren Teil dazu beizutragen, die menschliche Zivilisation gegen die Qeyons zu verteidigen.

Bereits eine Woche nach der Kriegserklärung ist Ihr Schiff so gut wie möglich in Schuss gebracht, betankt und mit Waffen bestückt. Das Schiff wird von der Andockvorrichtung der Station freigegeben und erhält die Starterlaubnis. Von allem, was Sie ab jetzt tun oder unterlassen werden, hängt nicht nur Ihr eigenes Leben und das Ihrer Mannschaft ab, sondern das Überleben der gesamten menschlichen Zivilisation ...


In der Galaxie herrscht Krieg!


Laden des Spiels

Durch einen Doppelklick auf die EXE-Datei galwar_deu wird  gestartet. Danach sehen Sie die Story des Spiels. Drücken Sie eine beliebige Taste oder klicken Sie auf den Pfeil unten rechts um sofort zum Hauptmenü zu gelangen.

Ist keine der neueren Versionen des Windows Media Players auf Ihrem System installiert, erhalten Sie beim Start des Spiels die Fehlermeldung Nr. 339 (wmp.dll). Verwenden Sie in diesem Fall die EXE-Datei galwar_deu_nosound um  zu starten. Das Spiel ist dann nur insoweit eingeschränkt, dass Sie Musik und Soundeffekte nicht hören können.


Allgemeines zur Bedienung

Die meisten Funktionen in  können wahlweise mit der Maus oder der Tastatur aufgerufen werden (siehe *Tastaturbelegung* am Ende dieses Dokuments).

Erscheint in einem Dialogfeld unten rechts ein Pfeil () , klicken Sie auf diesen um im Programm fortzufahren. In diesem Fall können Sie auch eine beliebige Taste drücken. Einige Fenster werden auch durch einen Klick auf das X oben rechts oder eine beliebige Taste geschlossen.

Fordert Sie das Programm auf, aus zwei Optionen zu wählen, können Sie die erste (z. B. Angriff) mit der Eingabetaste oder der Leertaste aktivieren, die zweite (z. B. Flucht) mit der `ESC`-Taste. Ja/Nein-Dialoge können auch mit `J` bzw. `N` beantwortet werden. Die Funktionstasten wurden den Optionen in größeren Menüs zugeordnet.


Das Hauptmenü

Im Hauptmenü von  haben Sie die folgenden Optionen:

F1 **Aktuelles Spiel fortsetzen**

Nur verfügbar wenn ein Spiel gestartet wurde. Hier können Sie zu diesem zurückkehren.

F2 **Neues Spiel beginnen**

Bringt Sie zu einer Eingabeaufforderung, in der Sie Ihren Spielernamen eingeben und einen von fünf Schwierigkeitsgraden wählen können. Danach wird ein neues Spiel gestartet. Beachten Sie, dass ein eventuell bereits begonnenes Spiel beim Bestätigen mit `OK` verloren geht: Es kann immer nur ein -Spiel auf einmal aktiv sein.

F3 **Story ansehen**

Ruft die Story des Spiels auf.


F4 **Kurzanleitung**

Zeigt Ihnen eine stark verkürzte Spielanleitung.


F5 **Info und Credits**

Diese Option zeigt Informationen zu  an.

`ESC` **“Galaxy War” beenden**

Beendet das Programm. Ein noch nicht abgeschlossenes Spiel wird automatisch gesichert, sodass Sie dieses beim nächsten Start von  fortsetzen können.

Die Karte

Nachdem Sie ein neues Spiel gestartet haben, erscheint der Hauptbildschirm von , in dem das gesamte Spielgeschehen abläuft. Den größten Teil davon nimmt das Spielfeld auf der linken Seite ein: Unsere Heimatgalaxie mit Ihren vielen Milliarden Sternen – die Milchstraße. Die Karte zeigt insgesamt einen Bereich von $122\,880 \times 122\,880$ Lichtjahren und dient sowohl zur Navigation Ihres Schiffes als auch zur Darstellung der aktuellen politischen Situation.

Objekte

In Blau werden die Objekte angezeigt, die sich im Besitz der Menschen befinden. Das sind 17 Planeten (die Erde und 16 Kolonien) in hellerem und 24 Raumstationen in einem dunkleren Blau. Die Planeten und Stationen unserer Verbündeten, der Apa’ar, erscheinen dementsprechend in Hell- und Dunkelgrün. Feindliche Objekte werden in Rot dargestellt. Diese müssen allerdings erst noch entdeckt werden.

Zeigen Sie mit der Maus auf ein Objekt, können Sie dessen Namen sowie weitere Informationen ablesen, was Sie durch einen Klick auf *Objektinfo* oben rechts oder Drücken der O-Taste ein- und ausschalten können.

Die Position Ihres Schiffes ist durch einen blinkenden weißen Punkt und ein graues Fadenkreuz gekennzeichnet. Zu Beginn des Spiels befinden Sie sich auf der Erde.

Navigation

Die Galaxie wurde in 100 Raumsektoren zu je $10\,000 \times 10\,000$ Lichtjahren eingeteilt. Diese werden durchnummeriert von 00 (links oben) bis 99 (rechts unten). Die Erde befindet sich auf der Grenze zwischen den Sektoren 74 und 75. Für die genauere Positionsbestimmung hat die Raumflotte ein Koordinatensystem festgelegt, in dessen Ursprung der Planet Erde liegt (Koordinaten 0 \ 0). Die x-Achse verläuft durch das Zentrum der Galaxie.

Beim Überfahren der Karte mit der Maus werden die entsprechenden Koordinaten sowie der dazugehörige Raumsektor angezeigt, was Sie durch einen Klick auf *Navigationsinfo* oder Drücken der N-Taste ein- und ausschalten können. Es wird auch angezeigt, wie viele alliierte und qeyonische Schiffe sich im Sektor befinden.

Flotten


Durch einen Klick auf *Flotteninfo* oder Drücken der F-Taste wird der aktuelle Status der freundlichen und feindlichen Flotte in den verschiedenen Raumsektoren unten in die Karte eingeblendet. Die Raumflotte der Menschen wird in Blau, die der Apa'ar in Grün und die der Qeyons (wo bekannt) in Rot angezeigt. Je heller eine Farbe in einem Raumsektor ist, desto mehr Schiffe der jeweiligen Flotte befinden sich dort. Weitgehend unerforschte Gebiete sowie Regionen geringer Aktivität erscheinen schwarz. Ihre aktuelle Position ist durch einen Kreis gekennzeichnet, das Zentrum der Galaxie durch ein Kreuz.

Die Statusanzeige

Oben stehen Ihnen – außer während des Flugs – drei Optionen zur Verfügung:

Status zeigt aktuelle Informationen zum Schiffsstatus und zu Ihrer Person an. Tastatur: F9

Log zeigt das Schiffslogbuch an, in dem die wichtigsten Ereignisse in umgekehrter chronologischer Reihenfolge aufgelistet werden. Tastatur: F10

Menü ruft das  Hauptmenü auf. Das Spiel wurde gesichert und kann jederzeit wieder fortgesetzt werden, außer Sie starten ein neues Spiel. Tastatur: F12

Darunter wird angezeigt:

- der Name des Schiffes, das Sie kommandieren
- Ihr Name und Dienstgrad
- das aktuelle Spieldatum
- Auszeichnungen

Im Fenster *Nachrichten* wird die neueste Nachricht den Kriegsverlauf betreffend angezeigt und in *Navigation* und *Antriebskontrolle* die wichtigsten Daten, die für das Fliegen des Schiffes relevant sind.

Fliegen

Kurs setzen

Bevor Sie den Antrieb des Schiffes aktivieren können, müssen Sie ein Ziel bestimmen. Durch einen Klick in die Karte wird ein Kurs gesetzt: Die ausgewählten Koordinaten (und ggf. der Name des anzufliegenden Objekts)

erscheinen im Navigationsfenster unter *Ziel* und die Entfernung zu Ihrer aktuellen Position in Lichtjahren (ly) wird errechnet und angezeigt. Das Ziel wird in der Karte mit einem Kreis und Fadenkreuz in Grün dargestellt und der zu absolvierende Weg durch eine gestrichelte Linie. Einen neuen Kurs können Sie auch während des Flugs setzen.

Antrieb aktivieren und deaktivieren

Wenn ein Kurs gesetzt wurde, können Sie den Antrieb aktivieren. Betätigen Sie hierzu den Hauptschalter unten im Antriebskontrollfenster oder die Taste *Strg*. Ihr Schiff bewegt sich nun mit Überlichtgeschwindigkeit zum gewünschten Ziel. Durch nochmaliges Betätigen des Buttons stoppen Sie das Schiff wieder.

In der Statusanzeige sehen Sie, wie während des Flugs die Zeit vergeht. Die SFS SKYLINER kann zwar die 130 000-fache Lichtgeschwindigkeit (142 Billionen km/h) erreichen, doch auf Grund der riesigen Entfernungen in der Galaxie kann eine Reise zu einer benachbarten Station schon einmal einige Wochen dauern. Die Spielgeschwindigkeit können Sie mit den Tasten *F1* (1 Tag in 2 Sekunden) bis *F8* (64 Tage pro Sekunde) jederzeit beliebig einstellen. Die Grundeinstellung ist *F4* (4 Tage pro Sekunde).

Im Navigationsfenster können Sie die geschätzte Flugdauer bis zum Erreichen des Ziels und das voraussichtliche Ankunftsdatum ablesen. Diese Anzeige blinkt rot, falls Sie zu wenig Treibstoff haben um Ihr Ziel zu erreichen. Sie sollten dann ein näher gelegenes Ziel wählen oder die Antriebsleistung verringern (siehe nächster Abschnitt) bis die Anzeige wieder im grünen Bereich ist. Das Ziel, das Sie gewählt haben, sollte dann natürlich eine Möglichkeit zum Auftanken bieten.

Antriebsleistung, Geschwindigkeit und Treibstoffverbrauch

Die Geschwindigkeit, gemessen in Lichtjahren pro Tag (lpd), hängt direkt von der Antriebsleistung ab. Diese stellen Sie mit den Cursortasten ein: Die Tasten nach oben oder rechts erhöhen die Leistung um einen Prozentpunkt, die Tasten nach unten oder links verringern sie. Im Antriebskontrollfenster können Sie die Änderungen verfolgen. Die Tasten *Bild↑* und *Bild↓* erhöhen bzw. verringern die Antriebsleistung um fünf Prozentpunkte. Sie können die Einstellung auch mit den Tasten von 1 bis 0 vornehmen: Die Taste 1 für 10 %, 2 für 20 % usw. bis hin zu 9 für 90 % und 0 für 100 %. Klicken in die Antriebsleistungsanzeige neben dem Antriebshauptschalter ändert die Leistung ebenfalls.

Bei einer Einstellung von 100 % erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit, bei 50 % entsprechend die Hälfte der Höchstgeschwindigkeit. Der Treibstoffverbrauch nimmt allerdings quadratisch mit der Antriebsleistung zu, d. h. bei einer Einstellung von 50 % verbrauchen Sie viermal weniger Treibstoff als bei 100 %, bei 10 % sogar einhundert mal weniger. Bei einer Antriebsleistung von 100 % kann die SFS SKYLINER mit einer Tankfüllung etwa 15 000 Lichtjahre zurücklegen (in freundlichem Gebiet kein Problem), bei 50 % doppelt so viel. Beachten Sie, dass die Höchstgeschwindigkeit Ihres Schiffes durch Beschädigung herabgesetzt wird. Sie sollten sich also immer rechtzeitig um Reparaturen bemühen.

Durch Klicken auf *ALR* im Antriebskontrollfenster oder Drücken der Taste *A* schalten Sie die automatische Leistungsregulierung an und aus. Diese lässt Sie die Antriebsleistung höchstens so einstellen, dass Sie Ihr Ziel gerade noch erreichen können bevor Ihnen der Treibstoff ausgeht.

Hyperraum-Massenwiderstand

Auf Grund des Hyperraum-Massenwiderstands kann die Höchstgeschwindigkeit Ihres Schiffes nie ganz erreicht werden. Die Anwesenheit von Masse im normalen Raum erzeugt einen Widerstand im Hyperraum, in den Ihr Schiff verlagert werden muss, um mit Überlichtgeschwindigkeit fliegen zu können. Somit können Sie bei gleicher Antriebsleistung schneller fliegen wenn Sie sich in einem sternenlosen Gebiet befinden als wenn Sie sich dem Zentrum der Galaxie nähern, wo viel mehr Masse vorzufinden ist.

In der Nähe der Erde beträgt der Widerstand beispielsweise durchschnittlich 18 %, was eine reelle Höchstgeschwindigkeit von 82 % von der ausgewiesenen bedeutet. Außerhalb der Galaxie herrscht so gut wie kein Widerstand, sodass Sie hier die Höchstgeschwindigkeit fast erreichen können. Im Zentrum der Galaxie kann der Widerstand bis zu 99,5 % betragen, was es für Ihr Schiff dort unmöglich macht, hohe Geschwindigkeiten zu erreichen. Halten Sie sich also um Treibstoff zu sparen besser vom Galaxienzentrum fern. Die Qeyons müssen höchstwahrscheinlich ebenso handeln.

Wurmloch Antrieb

Das S.F.R.D. (Space Fleet Research Department), die Forschungsabteilung der Raumflotte, arbeitet derzeit an den letzten Tests für eine neuartige Antriebsart. Mit dieser wird es möglich sein, ein Wurmloch zu einem beliebigen Punkt im Raum zu erzeugen. Durch dieses kann ein Schiff praktisch ohne Zeitverlust die ganze Galaxie durchqueren. Bereits die Raumschiffe der nächsten Generation sollen mit diesem Wurmloch Antrieb ausgerüstet werden.

Aufenthalt auf einer Raumstation

Haben Sie einen Planeten oder eine Raumstation der Menschen oder der Apa'ar erreicht, wird Ihr Schiff dort automatisch andockt. Dort können Sie Ihr Schiff betanken und reparieren und Ihre Waffen nachladen lassen. Bedenken Sie aber, dass die Apa'ar auf Grund von technologischen Unterschieden Ihr Schiff nicht so gut warten können wie es auf einer Station der Menschen der Fall ist.

Besitzt die Station genügend Verteidigungsanlagen, können Sie einen Teil davon deinstallieren und als Fracht mit sich führen. Befinden Sie sich auf einer Station mit geschwächten Verteidigungssystemen, können Sie Ihre Fracht dort abliefern und installieren um die Station zu stärken.

Auf allen 17 Planeten der Menschen befindet sich ein Stützpunkt des Flottenkommandos. Es wird immer gern gesehen, wenn Sie sich dort ab und zu einmal blicken lassen und persönlich Bericht über Ihre Aktivitäten erstatten.

Aufspüren feindlicher Objekte

Während Ihres Flugs wird die Gegend ständig von den Sensoren abgetastet um feindliche Aktivitäten zu erfassen. So können Sie Schiffe oder sogar Raumstationen und Planeten der Qeyons entdecken und dann über einen möglichen Angriff entscheiden.

Kämpfen

Wenn Sie sich dazu entschieden haben, den Feind anzugreifen, öffnet sich das Fenster *Taktik/Waffensysteme*. Hier erhalten Sie eine stark vereinfachte Darstellung der aktuellen Kampfsituation. Links und rechts wird in einer Balkenanzeige die Stärke der feindlichen Verteidigung bzw. der Status Ihrer Schiffsstruktur angezeigt. Im Feld in der Mitte wird das feindliche Objekt in Rot und Ihr Schiff in Weiß dargestellt. Feindliche Geschosse erscheinen in Gelb, Ihre eigenen in Grün. Oberhalb dieses Felds erhalten Sie die wichtigsten Schadensmeldungen.

Nähern und entfernen

Mit den Cursortasten nach links oder oben geben Sie den Befehl, sich dem feindlichen Objekt zu nähern. Je näher Sie dem Feind kommen, desto mehr Schaden können Ihre Geschosse ihm zufügen. Dies gilt natürlich auch für die Beschädigung Ihres Schiffes durch feindliches Feuer. Um den Feind auf Distanz zu halten, drücken Sie die Cursortaste nach rechts oder unten. Indem Sie Ihr Schiff in Bewegung halten, können Sie auch feindlichen Geschossen ausweichen.

Waffe abfeuern

Mit der Leertaste feuern Sie ein Geschoss ab. Es dauert allerdings einige Sekunden bis Ihre Waffe erneut feuerbereit ist. Über der Munitionsanzeige befindet sich die Anzeige der Feuerbereitschaft. Diese ist gelb wenn

die Waffe aufgeladen wird und grün wenn Sie feuern können. Ist die Waffe nicht funktionsfähig, erscheint die Anzeige rot. Mit zunehmender Beschädigung Ihres Schiffes verzögert sich die Feuerbereitschaft.

Flüchten


Mit `ESC` können Sie jederzeit aus einem Kampf flüchten. Ihr Antrieb wird kurzzeitig aktiviert und Sie können das Kampfgebiet in Sekundenschnelle mit einem überlichtschnellen Sprung verlassen. Sie sollten dies besser tun wenn der Zustand Ihrer Schiffsstruktur kritisch wird. Denken Sie daran, dass durch die Beschädigung des Schiffes seine Geschwindigkeit vermindert wird und Sie möglicherweise noch einen langen Weg vor sich haben, bevor Sie es in Stand setzen lassen können. Außerdem steigt mit zunehmender Beschädigung die Wahrscheinlichkeit von irreparablen Schäden. Zu früh sollten Sie einen Kampf natürlich auch nicht verlassen, sonst denkt das Flottenkommando, Sie würden zu wenig Einsatzbereitschaft zeigen. Bedenken Sie weiterhin, dass der äußerst empfindliche Antrieb Ihres Schiffes schon bei geringer Beschädigung nicht beim ersten Tastendruck reagiert.

Erobern

Haben Sie es geschafft, die feindliche Verteidigung einer Raumstation oder eines Planeten zu durchbrechen, schicken Sie sofort ein Enterkommando los. Hat dieses Erfolg, haben Sie das feindliche Objekt erobert, sodass es der Alliierten Flotte künftig als Stützpunkt dienen kann. Sie sollten dort dann als erstes einige Tage damit verbringen, die durch Ihren Angriff geschwächten Verteidigungsanlagen wieder zu verstärken, andernfalls haben die Qeyons ein leichtes Spiel, das Objekt wieder zurückzuerobern, im schlimmsten Fall wenn Ihr Schiff dort noch angedockt ist.

Spielende

Das Spiel endet bei einer Reihe verschiedener Ereignisse, z. B. bei der Zerstörung Ihres Schiffes oder wenn Sie Ihren Dienst bei der Raumflotte quittieren. Das anzustrebende Ziel ist natürlich die Kapitulation der Qeyons und somit das Gewinnen des Krieges für Menschen und Apa'ar.

Das Logbuch des Spiels wird im Verzeichnis `log` gespeichert. Sie können diese Dateien jederzeit wieder löschen. Ihre Punktzahl (falls Sie eine erreicht haben) und einige andere Spieldaten werden im -Verzeichnis in der Textdatei `scores` gesichert.

Tastaturbelegung

	Hauptbildschirm	Taktik/Waffensysteme	Hauptmenü
Esc		Flüchten	Programm beenden
F1	Spielgeschwindigkeit 1 Tag in 2 Sekunden		Aktuelles Spiel fortsetzen
F2	Spielgeschwindigkeit 1 Tag/Sekunde		Neues Spiel beginnen
F3	Spielgeschwindigkeit 2 Tage/Sekunde		Story ansehen
F4	Spielgeschwindigkeit 4 Tage/Sekunde		Kurzanleitung
F5	Spielgeschwindigkeit 8 Tage/Sekunde		Info und Credits
F6	Spielgeschwindigkeit 16 Tage/Sekunde		
F7	Spielgeschwindigkeit 32 Tage/Sekunde		
F8	Spielgeschwindigkeit 64 Tage/Sekunde		
F9	Schiffsstatus abfragen		
F10	Schiffslogbuch einsehen		
F12	Rückkehr zum Hauptmenü		
1 bis 0	Antriebsleistung 10 % bis 100 %		
A	Automatische Leistungsregulierung an/aus		
F	Flotteninfo an/aus		
M	Musik an/aus	Musik an/aus	Musik an/aus
N	Navigationsinfo an/aus		
O	Objektinfo an/aus		
S	Soundeffekte an/aus	Soundeffekte an/aus	Soundeffekte an/aus
Strg	Antrieb an/aus		
Leertaste		Waffe abfeuern	
↑	Antriebsleistung erhöhen	Dem Feind nähern	
←	Antriebsleistung verringern	Dem Feind nähern	
↓	Antriebsleistung verringern	Vom Feind entfernen	
→	Antriebsleistung erhöhen	Vom Feind entfernen	
Bild↑	Antriebsleistung um 5 Prozentpunkte erhöhen		
Bild↓	Antriebsleistung um 5 Prozentpunkte verringern		