

Sterne wie Staub



Strategische Simulation eines Sternenimperiums

Design: R.K. Rien

Programmierung: The Dark One

Grafik: Rüdiger Rinscheidt

Anleitung: Rüdiger Rinscheidt

Regeldurchsicht: R.K. Rien

CMD-Version: H.t.W.

Vertrieb: G.D.G

Inhaltsverzeichnis:

1. Prolog.....	Seite 02
2. Allgemeine Einleitung	Seite 02
3. Die Spielphasen.....	Seite 03
4. Die Jahresabschlußphase.....	Seite 03
5. Die Armeeaufbauphase	Seite 04
6. Die Informations- und Kontrollphase.....	Seite 04
7. Die Diplomatie- und Handelsphase.....	Seite 04
8. Die Aufbau- und Rüstungsphase.....	Seite 04
9. Die Konfliktphase	Seite 05
10. Die Bewegungsphase	Seite 06
11. Nachschub	Seite 06
12. Autonome Welten	Seite 07
13. Nachwort.....	Seite 07
Anhang (Tabellarischer-Überblick).....	Seite 07
Anhang (Sonnensystem-Übersicht).....	Seite 08

Programmstart:

Normal-Version: C64 und Diskettenlaufwerk aus- und wieder einschalten. Programmdiskette einlegen. LOAD"*",8,1 eingeben und die RETURN-Taste drücken. Das Programm startet sich von selbst.

CMD-Version: Kein Autostart! Das Programm wird wie gewöhnlich mit LOAD"*",8,1 - RETURN geladen und mit "RUN" - RETURN gestartet, da die CMD-Geräte keinen Autostart vertragen! Diese Version läuft auf jeder Art von Partition, auch in Subdirectories!

!! WICHTIG !!

Für beide Versionen: Die Frage beim Start nach dem Wort in der Anleitung ist hinfällig. Tippen Sie irgend ein Wort ein und bestätigen Sie mit der RETURN-Taste. Die Abfrage wird auf jeden Fall als richtig gewertet !

Hard- Software Unverträglichkeiten:

Final-Cartridge III: Dieses Modul sollte bei beiden Versionen mit "SYS 64738" ausgeschaltet werden, da teilweise Probleme beim Speichern des Spielstandes auftreten !

REU 17xx: Keine Probleme bekannt.

CMD-Geräte: (FD, HD, RAMLink) Nur eigene CMD-Version verwenden, da das Autostart-Programm der Normal-Version für CMD-Geräte unverträglich ist.

1. Prolog

"Sterne wie Staub" ist ein in Operationsphasen ablaufendes Strategiespiel für ein bis zu vier Spieler um Erschließung, Eroberung und Entwicklung eines Sternenimperiums; ein Leckerbissen für die Freunde der Wirtschafts- und Konfliktsimulation.

Der Spieler ist der Anführer einer fremden Rasse, die irgendwo in einer fernen Galaxie über ein mächtiges Imperium herrschte. Man eroberte andere Planeten, versklavte die Bewohner und ließ sie für sich arbeiten. Mit der Zeit entwickelten sich die Herrscher zu einer Kriegerrasse, die nicht mehr selbst arbeitete, sondern Sklaven hielt und sich nur der Kriegsführung, dem Regieren und dem technischen Fortschritt widmete. Das Reich blühte - bis zur Katastrophe.

Die ersten Anzeichen von Gravitationsveränderungen riefen nur eine leichte Beunruhigung hervor. Panik brach erst aus, als das gigantische schwarze Loch auf seiner alles verschlingenden Wanderung die Grenzen des Imperiums erreichte. Doch da war es bereits zu spät. Planeten barsten, Sonnen zerplatzten wie Seifen-

blasen, wurden aufgesogen, nährten und vergrößerten noch die Kraft dieses unheimlichen Molochs, der unaufhaltsam durch das Universum zog.

Nur wenigen Transporterflotten, die zur Kolonisation weitab vom Zentrum des Reiches unterwegs waren, gelang es mit knapper Not dem furchtbaren Mahlstrom zu entkommen. Aber es gab kein Ziel mehr, das man ansteuern konnte. Plötzlich wurde man sich der Verantwortung als letzte Überlebende einer untergegangenen Zivilisation bewußt.

Sie - als ranghöchster Offizier - wurden der neue Herrscher. Herrscher über eine Handvoll Kriegsarmeen, ein paar Millionen Sklaven und spärliche Nahrungs- und Gütervorräte. In dieser ausweglosen Situation faßten Sie einen tollkühnen Plan. Sie ließen alles einfrieren und die Schiffe Kurs auf eine benachbarte, ein paar tausend Lichtjahre weit entfernte Galaxie nehmen.

Nach jahrhundertelangen Flug wachen Sie aus dem künstlichen Tiefschlaf auf und lassen sich von Ihrem Ersten Zenturio Bericht erstatten:

2. Allgemeine Einleitung

"Meinen ergebensten Respekt, erhabener Gebieter. Wir haben die fremde Galaxie erreicht. Es gibt hier viele Planeten, die für uns geeignet sind. Einige davon sind sogar bewohnt. Unter Eurer Führung, erlauchter Herrscher, werden wir in einigen Jahren wieder ein mächtiges Reich aufbauen können. Laßt mich, mit Eurer Erlaubnis, noch einmal die wichtigsten Fakten zusammenfassen.

Jeder Stern kann bis zu vier bewohnbare Planeten unterschiedlicher Größe und Beschaffenheit besitzen. Oberirdisch haben sie eine bestimmte Anzahl von Quadranten mit fruchtbaren Land, unterirdisch Bodenschätze.

Wir besiedeln oder erobern die Planeten und lassen die Sklaven für uns arbeiten. Beachtet dabei, daß diese undankbaren Wesen dazu neigen, zu revoltieren. Eine Armee unserer Krieger kann nur 5 Arbeitseinheiten Sklaven (eine Arbeitseinheit umfaßt etwa zwanzig Millionen Lebewesen) unter Kontrolle halten. Sonst fliehen Teile der Sklaven und vereinigen sich in Guerillagruppen, die gegen uns kämpfen, anstatt für uns zu arbeiten und dankbar dafür zu sein, daß wir ihnen unsere Kultur und unseren Schutz gebracht haben.

Die Sklaven vermehren sich schneller als wir, nämlich jedes Jahr um ein Viertel. Wir vermehren uns nur um ein Fünftel jährlich, und auch nur dann, wenn wir nicht durch Kämpfe abgelenkt und genügend Güter für unsere Ausrüstung vorhanden sind, denn wir sind ja praktisch von Geburt an Soldaten.

Wir leben zwar länger als die Sklaven, doch dadurch, daß sie sich schneller vermehren als wir, müssen wir aufpassen, daß ihre Zahl nicht unkontrollierbar hoch wird. Aus diesem Grunde haben wir die Bevölkerungskontrolle eingeführt.

Wir achten darauf, daß sich die Sklaven nicht über die von Euch festgesetzte Grenze vermehren. Setzt Ihr die Grenze unter ihrer Zahl an, so bleibt die Anzahl der Sklaven konstant, denn schon lebende Sklaven werden von uns normalerweise nicht getötet, auch wenn böse Zungen unter den Sklaven behaupten, wir würden sie in diesem Fall unter dem Vorwand der Umsiedelung in unsere Raumschiffe verfrachten und sie dann einfach durch die Luftschleuse in den Weltraum stoßen.

Auf jeden Planeten können nur so viele Arbeitseinheiten Sklaven leben, wie er Quadranten hat. Zusätzlich finden noch ebensoviele

Kriegerarmeen Platz. Jede unserer Armeen und jede Arbeitseinheit Sklaven verbraucht im Jahr eine Einheit Nahrung. Wer keine Nahrung bekommt muß sterben.

Bei Nahrungsknappheit werden natürlich unsere Krieger bevorzugt. Hungern Sklaven, so fliehen viele und schließen sich den Guerillas an. Achtet daher darauf, Erhabener, daß immer genug Nahrung vorhanden ist, und daß Planeten, die sich nicht selbst ernähren können, von Raumschiffen mit Nahrung beliefert werden. Es ist aber besser Nahrung frisch zu produzieren, da stets ein Teil der gelagerten Vorräte verdirbt.

Nahrung wird von Farmbetrieben produziert. Das sind riesige, land- wirtschaftlich kultivierte Anbau- und Zuchtflächen, die einen ganzen Quadranten bedecken. Sie produzieren Nahrung und benötigen dafür Arbeitskräfte. Natürlich können auf einen Planeten nur so viele Farmen errichtet werden, wie auch fruchtbares Land vorhanden ist.

Die Sklaven bewirtschaften, soweit die Arbeitskräfte ausreichen, zuerst alle Farmen zur Nahrungsproduktion, und nur die übrigen Sklaven arbeiten in der Industrie.

Industriegüter stellen eine Mengen- und Werteeinheit für die von der Industrie hergestellten Investitionsgüter dar, die zur Herstellung von Raumschiffen, Waffensystemen, Industrieanlagen und Farmen dienen.

Um diese Güter zu produzieren, müssen natürlich Industrieanlagen vorhanden sein. Diese Betriebe fördern Rohstoffe und verarbeiten sie. Sie bedecken ebenfalls einen ganzen Quadranten. Der Betrieb einer solchen Anlage erfordert Sklaven als Arbeitskräfte und produziert Güter. Militärische Einrichtungen können nur gebaut werden, wenn genügend Industrieanlagen aktiv, d.h. in Betrieb sind.

Auf jeden Planeten können bei genügend aktiven Industrien eine Anzahl Verteidigungssysteme errichtet werden. Ihre starken Laserbatterien schützen nicht nur den Planeten vor Angreifern, sondern unterstützen mit ihrer Feuerkraft unsere Flotten in Raumkämpfen. Diese Anlagen erstrecken sich ebenfalls über einen ganzen Quadranten.

Es finden auf jedem Planeten nur so viele Farmen, Industrieanlagen und Verteidigungssysteme zusammen Platz, wie seine Größe es zuläßt.

Wir können drei Klassen von Raumschiffen bauen: Kampfraumer sind schnelle, schwer bewaffnete Jagdmaschinen, die im Kampf zwischen Schiffen eingesetzt werden. Bomberschiffe eignen sich nur zum Angriff auf Planeten, wo die schwerfälligen unbewaffneten Schiffe ihre tödliche Fracht abwerfen können. Die großen, leicht gebauten Transporter dienen nur zur Beförderung unserer Krieger, Sklaven, Nahrung und Güter.

Alle Schiffe sind in Flottenverbänden zusammengefaßt. In jeder Flotte dürfen laut unseren Kriegsvorschriften höchstens 250 Schiffe einer Gattung fliegen. Ihr könnt aber 75 verschiedene Flotten befehligen.

Die autonomen Welten verwalten sich natürlich selbst. Sie sind alle noch recht primitiv und betreiben nur eine planetarische Raumfahrt. So lange wir noch zu schwach sind, um sie zu erobern, können wir vielleicht Handel mit ihnen treiben. Aber wenn wir erst stärker werden . . .

Verzeiht, Eure geheiligte Eminenz, Aber soeben erhalte ich die Meldung, daß noch andere Flotten wie unsere - aber von feindlichen Rassen - in dieser Galaxie aufgetaucht sind. Ich fürchte, wir

werden Schwierigkeiten bekommen, unsere Herrschaft über diese Galaxis zu behaupten . . ."

3. Die Spielphasen

Soweit der Bericht Ihres Ersten Zenturios. Das Spiel beginnt im ersten Jahr mit der Konfliktphase, da der Spieler zu Beginn erst ab diesem Zeitpunkt handeln kann. Der normale Spielablauf sieht so aus:

Ein Spielturn (hier: Galaktisches Jahr) ist in einzelne Phasen aufgeteilt.

Dadurch ist es möglich, daß alle Spieler nahezu gleichzeitig operieren können, denn in jeder Phase kommt auch jeder Spieler an die Reihe. Auf dem Galaxis-Bildschirm wird im Hauptmenü rechts oben das aktuelle Jahr und rechts unten die Befehls-Phase angezeigt.

In den Phasen, in denen Sie den Spielablauf beeinflussen können, sind alle Funktionen joystickgesteuert. Der Joystick muß am Kontrollport 2 angeschlossen sein. Das Spiel ohne einen Joystick zu spielen, ist leider nicht möglich.

Der pulsierende Cursor auf der Galaxiskarte folgt den Joystickbewegungen. In den Auswahlmenüs ist es gleich in welche Richtung Sie den Joystick bewegen: Der Auswahlpunkt wandert immer weiter nach rechts und erscheint dann wieder am Anfang, wobei Punkte, die im Moment nicht angewählt werden können, automatisch übersprungen werden.

Falls Sie Zahlen eingeben müssen, so werden mit Seitwärtsbewegungen die Werte um Eins verändert und mit Auf- und Abbewegungen gleich Zehn abgezogen oder hinzugezählt.

Auf der Galaxiskarte sind nur die Sterne dargestellt, und welche Spieler gerade Flotten in den Systemen haben, aber der Übersichtlichkeit wegen nicht die Planeten. Spieler Eins wird gelb dargestellt, Spieler Zwei erscheint hellrot, Spieler Drei ist türkis und Spieler Vier hellgrün.

4. Die Jahresabschlußphase

Sie ist eigentlich die letzte Phase des Jahres, doch nach dem Laden eines abgespeicherten Spieles wird erst einmal wieder mit dieser Phase begonnen. Hier können Sie sich eine Auswertung über den Stand des Spieles geben und den derzeitigen Sieger ermitteln lassen. "Sterne wie Staub" ist eigentlich ein Endlosspiel. Um aber sehen zu können, welcher Spieler zur Zeit am erfolgreichsten ist, können Sie sich den Sieger nach Punkten in jeden Jahr anzeigen lassen. Wie sich die Punkte berechnen, können Sie dann sehen.

Sie können den Spielstand an dieser Stelle auch abspeichern. Sie können dazu eine andere Diskette nehmen, (Bei der CMD-Version müssen Sie die Diskette im Laufwerk lassen !!), dann befolgen Sie einfach die Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Anwählen von 'WEITER' beendet diese und auch jede andere Phase des Spiels.

Das alte Jahr vergeht. Der Computer benötigt nun etwas Zeit um die Entwicklung auf den autonomen Welten und die aus Ihren Maßnahmen resultierenden Folgen auf Ihren Kolonien zu berechnen. Zuerst wird die Nahrung für das Jahr ausgegeben. Jede Ihrer Kriegerarmeen und jede Arbeitseinheit Sklaven benötigt eine Nahrungseinheit um überleben zu können. Wer keine Nahrung bekommt, stirbt. Falls die Nahrung knapp ist, werden natürlich Ihre Krieger bevorzugt. Wenn noch Nahrung übrig ist, wird diese gelagert. Dabei verdirbt ein kleiner Teil. Die Industriegüter sind dagegen nicht nur haltbar, sondern können auch vermehrt werden.

Je zwei aktive Industriebetriebe können durch Investieren einer gesparten Gütereinheit daraus ein doppelt so wertvolles (und damit als zwei Einheiten zählendes) Produkt erzeugen.

Droht Sklaven der Hungertod, so fliehen viele von ihnen und schließen sich zu feindlichen Guerillatrups zusammen.

Falls auf dem Planeten Guerillaarmeen existieren, kommt es nun zum Partisanenkrieg. Ihre Armeen sind natürlich besser ausgebildet und ausgerüstet als die Widerstandskämpfer. Daher hat jede Ihrer Krieger- armeen eine Chance von 50% eine aufständische Einheit auszu- löschen, während diese nur mit einer 25%igen Chance eine Ihrer Einheiten vernichten kann. Dabei kann es natürlich geschehen, daß auch unbeteiligte Sklaven getötet werden. Wegen der Kompliziertheit eines Partisanenkrieges können Ihre Armeen dabei nicht von den schweren Laserbatterien des Planeten oder von Raumschiffen unter- stützt werden.

Während des Krieges versuchen die Aufständischen auch Industrie- anlagen zu zerstören, um Ihre Wirtschaft zu schwächen. Farm- betriebe werden nicht angegriffen, da die Rebellen nicht an Attentaten auf die Nahrungsquellen ihrer Landsleute interessiert sind.

Versuchen Sie die Guerillas durch eine ausreichend große Anzahl eigener Armeen zu vernichten, denn in jedem Jahr ziehen sie durch Rebellionspropaganda immer mehr Anhänger an. Gelingt es den Auf- ständischen alle Ihre Armeen zu besiegen, so verlieren Sie die gesamte Kolonie die die Sklaven dann zu einer autonomen Welt machen.

Nach Abschluß dieser Berechnung bilden alle überlebenden Sklaven Ihre Arbeitskräfte. Die Krieger selbst arbeiten natürlich nicht. Sie sind so stolz, daß sie lieber verhungern würden, als niedere Arbeiten zu verrichten. Da aber niemand hungern soll, werden zunächst alle Farmen so weit wie möglich bewirtschaftet. Jede Farm benötigt eine halbe Arbeitseinheit, mit der dann fünf Nahrungseinheiten erwirtschaftet werden können. Soweit die Arbeitskräfte ausreichen, arbeiten die übrigen Sklaven in der Industrie.

Jeder Industriebetrieb benötigt zwei Arbeitseinheiten um aktiv zu bleiben und produziert dann drei Einheiten Güter. Wie bei der Nahrung kann aus Platzgründen nur die zehnfache Menge der Planetengröße an Einheiten gelagert werden.

Die Sklaven vermehren sich am Ende des Jahres um 25%, sofern die Bevölkerungskontrolle und die Größe des Planeten es zulassen. Sollte die Anzahl der Sklaven auf einer Kolonie die Zahl Ihrer Krieger- armeen um mehr als das fünffache übersteigen, so kommt es zu einer Rebellion. Da Ihre Armeen die Sklaven nicht mehr voll unter Kontrolle halten können, fliehen viele und bilden Guerillatrups.

Zu guter Letzt legen alle Raumschiffe, die gerade unterwegs sind, ein Jahr ihrer Flugzeit zurück.

5. Die Armeeaufbauphase

In dieser Phase geht der Computer alle Ihre Kolonien durch und prüft, ob die Voraussetzungen für die Vermehrung Ihrer Armeen gegeben sind. Auf dem Planeten muß Frieden herrschen, da sonst keine Zeit für aufwendige Hochzeitszeremonien bleibt, die jedes Jahr neu durchgeführt werden. Ferner müssen mindestens drei Industrie- betriebe aktiv sein um die notwendige Ausrüstung für den Nach- wuchs herzustellen. Falls diese Bedingungen erfüllt sind, wird der Planet angezeigt.

Nun können Sie selbst bestimmen, wieviele neue Armeen Sie haben möchten. Ihre Krieger vermehren sich maximal um 20%.

Für jede neue Armee werden drei Einheiten Güter verbraucht. Es finden nur soviele Armeen auf dem Planeten Platz, wie seine Größe es zuläßt.

6. Die Informations- und Kontrollphase



In dieser Phase haben Sie die Gelegenheit, sich die neueste Entwicklung genau anzusehen und auf Ihren Kolonien die Bevölkerungskontrollgrenze zu bestimmen. Sie gilt nur für die Sklaven. Deren Zahl nimmt natürlich nicht sofort den eingegebenen Wert an, sondern die Sklaven vermehren sich jährlich um 25%, aber nicht um mehr, als die Grenze es zuläßt.

Setzen Sie die Grenze niedriger an, so geht die Zahl der Sklaven aber nicht zurück, sondern sie stagniert. Aus Platzgründen kann die Anzahl der Sklaven - und damit die Höhe der Kontrollgrenze - nicht die Größe des Planeten übersteigen.

7. Die Diplomatie- und Handelsphase

Diese Phase ist eine reine Rechenphase. Die Verhandlungen mit den autonomen Welten laufen. Je nach politischer Laune schließen oder brechen diese Handelsverträge und Bündnisabkommen mit Ihnen. Um einen Vertrag zu schließen, muß eine Ihrer Flotten in diesem System stehen, damit Ihre Offiziere verhandeln können.

Wenn ein Vertrag abgeschlossen wird, ist der Planet mit Ihnen alliiert. Er wird dann mit Ihnen handeln und Sie im Kampf unterstützen. Sie müssen sich aber selbst nicht unbedingt an das Abkommen halten. Eine aggressive Handlung gegen den Planeten ist natürlich noch möglich, sie bedeutet allerdings den Abbruch der Beziehungen.

Mit den alliierten Welten werden nun Industriegüter - und nur Industriegüter - gehandelt, wenn eine Ihrer Flotten in diesem System steht. Der Umsatz bestimmt sich aus den Vorräten und dem Platz in der Flotte und den Vorräten, dem Platz und den aktiven Industrien des Planeten. Da Fremdtechnologie immer einen gewissen Wert besitzt, erhalten Sie nach Ihrem Wertverständnis doppelt so viele Einheiten Güter zurück, wie Sie liefern und umgekehrt; also erzielen Sie einen Gewinn von 100% ! Bedenken Sie aber, daß dieser Handel auch der Rüstungsindustrie eines Planeten hilft, den Sie vielleicht später einmal erobern möchten.

8. Die Aufbau- und Rüstungsphase

Während dieser Phase können Sie Raumschiffe bauen, die Kolonien wirtschaftlich weiterentwickeln und für Ihre Verteidigung sorgen.

Sie können sich von Ihrem Berater Tips geben lassen, wie Sie den Planeten so verwalten können, daß er sich selbst mit Nahrung

versorgt, möglichst viel Nahrung und Güter erwirtschaftet und möglichst vielen eigenen Armeen Platz bietet.

Ab zehn aktiven Industrien haben Sie die Möglichkeit, Raumschiffe zu bauen. Natürlich sind gute Schiffe teuer. Für einen Kampfraumer müssen Sie zehn Einheiten Güter investieren, für ein schweres Bomberschiff sogar fünfzehn. Die leicht gebauten Transporter kosten dagegen nur fünf Einheiten.



In einer Flotte dürfen 250 Schiffe jeder Gattung fliegen, also maximal 750 pro Flotte. Da jeder Spieler 75 Flotten befehligen kann, sind das pro Spieler maximal immerhin 56.250 Schiffe, 18.750 von jeder Sorte. Bei vier Spielern können also maximal 225.000 Schiffe in einer gigantischen Schlacht aufeinanderprallen. Da die Verluste im Kampf sehr hoch sind, dürfte dieses Maximum an Schiffen mehr als genug sein und wahrscheinlich kaum erreicht werden. Die Besatzungen rekrutieren sich aus Ihren Kriegeren. Sie sind aber im Vergleich zu einer Armeestärke relativ klein, so daß praktisch keine Armee dafür aufgelöst werden muß.

Nach dieser Phase benötigt der Computer einige Sekunden, um die Baumaßnahmen durchzuführen und die autonomen Planeten zu verwalten.

9. Die Konfliktphase

Diese Phase ist dem Kampf gewidmet. Beachten Sie, daß Sie Ihren Mitspielern gegenüber absolut feindlich eingestellt sind. Deshalb können Sie miteinander auch keinen Handel treiben und erst recht keine Bündnisse eingehen. Auch die autonomen Welten stellen für Sie (bzw. Ihre Rasse) nur Objekte dar, die es zu erobern gilt; schließlich repräsentieren Sie ein Kriegervolk!

Wenn Sie in einem System Krieg führen möchten, so werden alle Ihre Flotten die gerade in diesem System stehen, mit in die Schlacht einbezogen, denn Ihre Krieger leben für den Kampf und würden niemals einem Gefecht tatenlos zusehen. Ebenso stehen Ihnen natürlich auch alle Flotten des Gegners entgegen.

Zunächst einmal muß ein Gegner ausgewählt werden, wobei Sie auch gleich bestimmen, ob ein Planet umkämpft werden soll oder eine Schlacht zwischen Raumschiffen stattfindet.

Die Flotten des Gegners werden allerdings nicht tatenlos mitansetzen, wie Sie eine gegnerische Kolonie oder einen verbündeten Planeten des Gegners angreifen, sondern Ihre Schiffe abfangen. Aus diesen Gründen werden im Gegner-Auswahlmenü alle Ziele die nicht angegriffen werden können, übersprungen.

Im Gefecht zwischen Raumschiffen haben nur die Kampfraumer Feuerkraft. Die Kontrahenten fliegen aufeinander zu, es gibt eine kurze Schlacht, und sie lösen sich wieder voneinander um sich neu

zu sammeln. Sie können dann anhand der Verluste entscheiden, ob und wie der Kampf fortgesetzt werden soll.

Beachten sie, daß Sie gegen feindliche Flotten von den Geschützen Ihrer Kolonien und Verbündeten Feuerunterstützung bekommen - der Gegner aber auch von seinen. Geschütze, die von Kriegeren bedient werden, besitzen natürlich eine höhere Trefferquote als diejenigen von einer autonomen Welt. Trotzdem können weit entfernt kämpfende Schiffe natürlich nicht mit der Genauigkeit beschossen werden, die im direkten Kampf gegen Invasoren üblich ist.

Es gibt verschiedene Kampfaktiken. Beim Generalangriff vermischen sich sämtliche Flotten in wildem Getümmel und schießen auf alle gegnerischen Schiffe. Bei dieser Kampart wird die gesamte feindliche Flotte ausgelöscht, falls der Gegner nicht - oder nicht mehr - über Kampfraumer verfügt.

Die anderen Taktiken zielen darauf ab, nur einen bestimmten Schiffstyp des Gegners anzugreifen. Nur Ihre Jäger lösen sich und stürzen auf den Gegner los. Dabei werden aber auch hauptsächlich nur Ihre Kampfschiffe beschossen. Sie können hierbei beispielsweise nicht die Masse des feindlichen Feuers auf viele leere und billigere Transporter lenken. Dafür können Sie aber möglicherweise gezielt die spätere Bombardierung eines Planeten oder andere Aktionen des Gegners verhindern.

Wurde die Flotte eines Spielers angegriffen und dabei nicht vernichtet, so kann der Angegriffene nach der Schlacht entscheiden, ob sich diese Flotte weiterhin im System aufhalten und weiterkämpfen oder ob sie einen Rückzug antreten soll. Wird die Flucht gewählt, so beschleunigt die ganze Flotte mit einem Alarmstart auf Höchstgeschwindigkeit in eine zufällige Richtung.

Das bedeutet, daß die Flotte ein zufällig erwähltes Sternensystem anfliegt, ohne vorher den Kurs berechnet zu haben. Dies geschieht mit einer Beschleunigung, die die Triebwerke kaum aushalten. Daher können die Schiffe selbst für große Entfernungen unter Umständen nur ein Jahr benötigen, oder je nach Kurs für kurze Entfernungen auch mehrere Jahre. Erst am Ziel angekommen, ist die Flotte wieder verfügbar - falls sie am Ziel nicht erneut angegriffen wird . . .

Einen Planeten können Sie nur angreifen, wenn keine gegnerischen Jagdmaschinen Ihre Flottenverbände aufhalten können - oder es nicht mehr können. Bei dieser Kampftechnik sind Ihre Jagdflieger nutzlos. Auch hier gibt es verschiedene Taktiken, je nachdem was Sie erreichen möchten.

Bei einer Invasion setzen Ihre Transporter Kriegerarmeen auf dem Planeten ab, die die feindlichen Truppen angreifen, während die Transporter sich wieder zurückziehen. Die anfliegenden Transporter werden dabei von den Abwehrbatterien schon in der Atmosphäre heftig beschossen. Ihre Krieger sind doppelt so kampfstark wie die Soldaten der autonomen Welten. Greifen Sie aber die Kolonie eines Mitspielers an, so stehen Ihnen gleichwertige Gegner gegenüber.

Gelingt es Ihnen alle feindlichen Armeen zu vernichten, gehört der Planet fast Ihnen. Fast, weil (für den Fall, daß Sie noch woanders einfallen möchten) zunächst nur eine repräsentative Armee Ihrer Krieger zurückbleibt und die Bevölkerung die Kriegswirren zum Aufstand nutzt und Guerillas bildet. Im Verlauf des Krieges können natürlich aus Versehen auch einige Sklaven getötet werden.

Falls der Planet über Geschütze verfügt, ist es meist erforderlich, diese zu dezimieren oder ganz zu eliminieren, um die Verluste bei weiteren Angriffen gering zu halten. Zu diesem Zweck stürzen

sich Ihre Bomberschiffe in die Atmosphäre des Planeten, um dessen Laserbatterien direkt anzugreifen. Dabei fliegen sie natürlich in das heftige Abwehrfeuer der Verteidigungsanlagen hinein. Selbstverständlich können dabei auch Zivilisten auf dem Planeten und andere Schiffe Ihrer Flotte getroffen werden.

Es ist aber auch möglich, den Planeten aus größerer Entfernung mit Raketen zu bombardieren. Hier ist die gegnerische Abwehr nicht so stark. Außerdem wird die ganze Flotte beschossen, weil die Bomberschiffe aus dieser Distanz nicht mehr von den anderen Raumfahrzeugen zu unterscheiden sind. Leider kann man auch bei der Bombardierung nicht genau zielen. So schlagen die Raketen irgendwo auf dem Planeten ein. Teilweise detonieren sie harmlos in unbewohnten Gebieten, teilweise töten sie aber auch Bewohner, zerstören Farmen und Industrieanlagen. Wenn Sie Glück haben, werden auch gegnerische Geschütze und Armeestützpunkte getroffen.

Manchmal möchte man aber einen Planeten gar nicht erobern, sondern alles vernichten, was auf seiner Oberfläche ist. In diesem Fall ist die Auslöschung durch Atombrandbomben zu empfehlen. Zehn Bomberschiffe lösen sich dann aus der Flotte und rasen auf den Planeten zu. Sie fliegen dicht beieinander und sehr schnell, denn es ist nicht nötig zu zielen. Sie klinken je eine Kugel einer bestimmten, hochbrisanten Substanz aus und drehen ab. Die Kugeln stürzen zusammen durch die Atmosphäre, werden heiß und ziehen sich dadurch an, ein physikalisches Phänomen, das nur dieser Stoff aufweist. Beim Zusammenprall erreichen sie die kritische Masse, und ein Atombrand tobt über den Planeten. Er verbrennt alles, was auf seiner Oberfläche ist, hinterläßt aber keine Strahlung, so daß der abgekühlte Planet sofort wieder besiedelt werden kann.

Die anfliegenden Bomber sind natürlich heftigstem Abwehrfeuer ausgesetzt, durch ihre hohe Geschwindigkeit und ihren ungenauen Kurs aber nur sehr schwer zu treffen. Es genügt allerdings ein einziger Treffer, um durch die Explosion des getroffenen Schiffes eine Kugel zu überhitzen und so alle zehn angreifenden Raumer in eine riesige Flammenwolke zu verwandeln.

Hat der Planet jedoch genügend Geschütze, gelingt es fast immer, einen solchen Angriff abzuwehren. Jeder Spieler darf allerdings so oft angreifen wie er möchte und kann.

10. Die Bewegungsphase

Diese Phase ist dafür gedacht, Transporte und Flottenverschiebungen durchzuführen. Wenn Sie in einem System (von der Galaxiskarte aus können Sie Flotten nur ansehen) eine Flotte beordern, werden Ihnen alle 75 Flotten zur Auswahl gestellt. Hinter der Nummer jeder Flotte erscheint ein Symbol. Ein Strich bedeutet, daß diese Flotte nicht existiert. Bei einem gelben Punkt steht die Flotte im angewählten System, bei einem roten Punkt in einem anderen. Flotten, die mit dem Schiffssymbol gekennzeichnet sind, befinden sich auf dem Flug. Flotten, die vom jeweiligen Menü aus nicht angefordert werden können, werden bei der Auswahl übersprungen.

Mit der angewählten Flotte können Sie verschiedene Maßnahmen durchführen. Natürlich ist der Flug von System zu System möglich.

Wählen Sie dazu mit dem Cursor Ihren Zielstern aus. Je nach der Entfernung kann so eine Reise einige Jahre dauern. Während dieser Zeit ist die Flotte "eingefroren"; sie ist nicht erreichbar oder gar verfügbar und wird auch nicht auf der Karte angezeigt. Haben Sie ein Ziel ausgewählt, können Sie den Befehl noch einmal überprü-

fen und dann bestätigen oder stornieren. Falls Sie die Schiffe dann doch nicht auf die Reise schicken möchten, so wählen Sie einfach das System an, in dem die Flotte bereits steht. Ist eine Flotte unterwegs, verringert sich in jedem Jahr ihre Entfernung zum Ziel, bis sie schließlich im gewünschten System ankommt.

Sie können von Ihren Planetenkolonien Armeen, Sklaven, Nahrung und Güter in die Transporter einladen und umgekehrt auch Ladung auf Ihren Kolonien absetzen. So können Sie beispielsweise eine junge Kolonie mit Gütern unterstützen oder einen reinen Industriepaneten mit Nahrung versorgen.

Wenn Sie einen unbewohnten Planeten kolonisieren möchten, so genügt es, die entsprechenden Kolonisten einfach auf dem Planeten abzusetzen (denken Sie aber an deren Versorgung).

Falls Sie die Flotte oder einen Planeten überfüllt haben, leuchtet der Bildschirmrahmen als Warnung rot auf, und Sie können das Menü erst dann wieder verlassen, wenn Sie diesen Zustand korrigiert haben.

Wenn Sie überflüssige Ladung loswerden möchten, werfen Sie sie einfach in den Weltraum. Sind nach dem Laden auf einer Kolonie das restliche Jahr über keine Kriegerarmeen, nutzen die Sklaven die Gelegenheit, eine autonome Welt zu bilden. Auf einem Planeten, der den Rest des Jahres über gar keine Bevölkerung hat, geht alles andere verloren. Der Planet wird unbewohnt und unerschlossen, wie er einmal war.

Sie können auch zwei Flotten miteinander koppeln und auf diese Weise Raumschiffe und Ladungen austauschen, Flotten vereinen oder aufteilen. Beachten Sie aber die Kriegsvorschriften, nach denen nur 250 Raumschiffe eines Typs jeder Flotte zugeordnet sein dürfen. Auch hier leuchtet bei Überladung der Bildschirmrahmen rot auf und Sie verbleiben in diesem Menü.

Sie können auch durch den Menüpunkt "Flotten sammeln" alle im System vorhandenen Flotten zu möglichst wenigen zusammenschließen.

Als nächstes kommt wieder die Jahresabschlußphase, die bereits beschrieben wurde, und das nächste Jahr beginnt.

11. Nachschub

Der jahrhundertlange Weg durch das Universum ist natürlich nicht ohne Folgen geblieben. Zahlreiche kleine Flotten sind vom Kurs abgekommen und treffen nun erst Jahre später in der neuen Galaxis ein.

Ab dem dritten Jahr taucht zu Beginn der Bewegungsphase mit einer Wahrscheinlichkeit von zwanzig Prozent für jeden Spieler eine Nachschubflotte zufällig in der Galaxie auf. Diese Flotten sind zwar klein, beinhalten aber alles erforderliche Material um - weise genutzt - eine neue Kolonie aufzubauen. Dies dient vor allem Spielern, die durch irgendwelche Umstände nur noch so wenig Soldaten, Sklaven und Material besitzen, daß sie sich ohne Nachschub nie wieder weiterentwickeln könnten.

Dieser Umstand verlängert eventuell das Spiel, da fast geschlagene Spieler so noch eine Chance bekommen. Es kann aber auch zu Spielbeginn sehr nützlich sein, Unterstützung zu bekommen.

Spieler deren Imperium vollständig vernichtet wurde, und die keine Armee mehr besitzen, erhalten natürlich keinen Nachschub mehr, damit einmal ausgeschiedene Gegner nicht wiederbelebt werden, und das Spiel sich so ins Endlose zieht.

12. Autonome Welten

Wie Sie gesehen haben, können autonome Welten als Verbündete gute Freunde sein, als Gegner aber auch bittere Feinde. Sollte eine autonome Welt nämlich nicht mit einem Spieler alliiert sein und genügend Ressourcen besitzen, so kann es unter Umständen geschehen, daß sie selbst Kampfschiffe aufbaut und die Flotte des Spielers angreift.

Nicht verbündete Welten erklären Spielerflotten, die in ihrem System stehen mit einer Wahrscheinlichkeit von einem Drittel den Krieg. Sie bauen dann aus allen Industriegütern, die nach der Bauphase noch übrig geblieben sind, gemäß den Regeln Kampfraumer und führen einen Generalangriff gegen die Spielerflotte durch. Falls nicht eine der gegnerischen Flotten zerstört wurde, kann der Spieler seine Schiffe zurückziehen, muß es aber nicht. Falls kein Rückzug erfolgt, kann es natürlich geschehen, daß die planetare Flotte erneut angreift.

Stellt der Planet die Kriegshandlungen ein, so baut er ggf. übriggebliebene Kampfraumer wieder ab und lagert die wiedergewonnenen Industriegüter bis zum nächsten Jahr.

13. Nachwort

Was sich hier vielleicht etwas verwirrend und viel liest, ist beim Spielen schnell zu verstehen. Lesen Sie diese Anleitung am Besten mehrmals, denn man kann sich unmöglich alles auf einmal merken. Zum Üben wird dann ein kurzes Spiel über vielleicht dreißig bis fünfzig Jahre mit höchstens zwei Spielern empfohlen, dessen Handlung Sie auf einen bestimmten Raumsektor beschränken sollten. Nach einigen Spielzügen sehen Sie vielleicht noch einmal in die Anleitung, damit Ihnen kein Tip, der im Spiel weiterhelfen könnte, entgeht.

Am meisten Spaß macht es natürlich, gegen möglichst viele Mitspieler anzutreten. Doch auch für den Solospieler hat das Spiel seinen Reiz. Sie können beispielsweise eine hohe Zahl autonomer Welten vorwählen und versuchen, in möglichst kurzer Zeit die ganze Galaxis zu beherrschen.

Auch für mehrere Spieler seien Dauer des Spieles, Abkommen, Son-derregelungen und Gewinnbedingungen Ihrer Phantasie überlassen. Den Entwicklungsstand eines jeden Spielers, können Sie jederzeit in der Auswertung ablesen.

Der Spielgegenstand (Herrscherasse, Sklavenhaltung, Eroberung, Kriegführung) mag im ersten Moment etwas befremdlich wirken. "Sterne wie Staub" ist aber - das betone ich als Autor hiermit ausdrücklich - keinesfalls hetzerisch oder gewaltverherrlichend gemeint.

Es war lediglich eine gute Idee eines interstellaren, nach römischen Vorbild aufgebauten Sternenimperiums, wie es vielleicht einmal existieren könnte (Science Fiction halt), und daraus wurde eine möglichst - nach der Spielidee - realistische Simulation und ein interessantes Spiel. Es ist keine stupide Ballerei, sondern erfordert kluges Überlegen und geschicktes, taktisches Vorgehen.

Natürlich bringt der Spielgegenstand kriegerische Handlungen mit sich, man kann aber auch einen friedlichen, rein wirtschaftlichen Wettkampf ohne Schlachtschiffe daraus machen. Kommt es jedoch zu Gefechten, haben wir aber - im Gegensatz zu einigen anderen Spielen dieser Art - auf die Darstellung von Gewalt durch Effekthascherei bewußt verzichtet oder sie auf das geringstmögliche Maß beschränkt, nämlich auf knappe Meldungen und nüchterne Zahlen, wie es sich für eine echte Simulation gehört.

Den Speicherplatz für Explosionseffekte und Schlachtszenen haben wir lieber dazu genutzt, die Aufmachung zu verschönern und das Spiel vielseitiger zu gestalten.

Ich hoffe, daß das auch in Ihrem Sinne ist und wünsche Ihnen viele unterhaltsame Stunden

R. K. Rien

Anhang: Tabellarischer Überblick

Die wichtigsten Daten und Fakten des Spiels sind hier für Ihre Berechnungen noch einmal übersichtlich zusammengefaßt.

PLANETEN: (Aufnahmekapazität eines Planeten)

Kriegerarmeen	=	Größe in Quadranten
Sklaven (AE)	=	Größe in Quadranten
Farmen (Stück)	=	Quadranten fruchtbares Land
Industrien (Stück)	=	Quadranten Bodenschätze
Verteidigung (Bttr)	=	Größe in Quadranten
Farmen+Industr.+Verteid.	=	Größe in Quadranten
Nahrung (EH)	=	zehnfache Größe in Quadranten
Industriegüter (EH)	=	zehnfache Größe in Quadranten

PRODUKTION:

Produkt	Herkunft	benöt. Sklaven	Produktion
Nahrung	Farm	0.5 AE	5 EH
Industriegüter	Industrie	2 AE	3 EH

BAUKOSTEN: (was wird zur Herstellung benötigt?)

Produkt	Anzahl Indus. Güter	Anzahl aktive Indust.
Kriegerarmeen	3 EH	3
Farmbetrieb	4 EH	-
Industrien	8 EH	-
Verteidigung	5 EH	5
Kampfraumer	10 EH	10
Bomberschiff	15 EH	10
Transporter	5 EH	10

KRIEGERARMEEN:

- Kontrollieren je 5 AE Sklaven.
- Vermehren sich maximal um 20% im Jahr.
- Kosten 3 EH Industriegüter, (mindestens 3 aktive Industrien erforderlich)
- Benötigen je 1 EH Nahrung pro Jahr.
- Haben im Kampf eine Chance von 50% einen Gegner zu besiegen.

SKLAVEN:

- Maximal 25% Vermehrung pro Jahr.
- Nahrungsbedarf je 1 EH Nahrung pro Jahr.

AUTONOME ARMEEN:

- Aufbau nach Konjunkturlage.
- Die Kampfkraft beträgt 25%

GUERRILLAS:

- Der Zulauf erfolgt durch Propaganda.
- Die Kampfkraft beträgt 25%

H.t.W

Anhang: Sonnensystem-Übersicht (bitte nur Fotokopien verwenden)

Sonnensystem :	Planetenanzahl :
----------------	------------------

Planet 1 :		Besitzer :				
Größe :	Fruchtbar :	Rohstoffe :				
	Arm.	B.K.	P.U.	L.W.	Ind.	b.N.
Berater :						
Soll :						
Ist :						

Planet 2 :		Besitzer :				
Größe :	Fruchtbar :	Rohstoffe :				
	Arm.	B.K.	P.U.	L.W.	Ind.	b.N.
Berater :						
Soll :						
Ist :						

Planet 3 :		Besitzer :				
Größe :	Fruchtbar :	Rohstoffe :				
	Arm.	B.K.	P.U.	L.W.	Ind.	b.N.
Berater :						
Soll :						
Ist :						

Planet 4 :		Besitzer :				
Größe :	Fruchtbar :	Rohstoffe :				
	Arm.	B.K.	P.U.	L.W.	Ind.	b.N.
Berater :						
Soll :						
Ist :						

Sonnensystem :	Planetenanzahl :
----------------	------------------

Planet 1 :		Besitzer :				
Größe :	Fruchtbar :	Rohstoffe :				
	Arm.	B.K.	P.U.	L.W.	Ind.	b.N.
Berater :						
Soll :						
Ist :						

Planet 2 :		Besitzer :				
Größe :	Fruchtbar :	Rohstoffe :				
	Arm.	B.K.	P.U.	L.W.	Ind.	b.N.
Berater :						
Soll :						
Ist :						

Planet 3 :		Besitzer :				
Größe :	Fruchtbar :	Rohstoffe :				
	Arm.	B.K.	P.U.	L.W.	Ind.	b.N.
Berater :						
Soll :						
Ist :						

Planet 4 :		Besitzer :				
Größe :	Fruchtbar :	Rohstoffe :				
	Arm.	B.K.	P.U.	L.W.	Ind.	b.N.
Berater :						
Soll :						
Ist :						

Arm.: Kriegerarmeen
B.K.: Bevölkerungskontrolle

P.U.: Planetenverteidigung
L.W.: Landwirtschaft

Ind.: Industrien
b.N.: benötigte Nahrung / Jahr

Soll: Ziel des Spielers
Ist: tatsächlicher Zustand