

Galactica Dokumentation

Version 1

Überblick

Galactica ist ein Strategiespiel, das auf der Erforschung und Kolonisation der Galaxie basiert. Es unterstützt mehrere Mitspieler, sowohl auf einem einzelnen Computer als auch über Netzwerk unter Benutzung von File Sharing.

Sprachen

Galactica ist in Englisch, Spanisch, Französisch, und Deutsch verfügbar.

Systemanforderungen

Galactica sollte auf jedem Macintosh mit System 7 oder besser, 1 MB freiem RAM und Color QuickDraw laufen. Das heißt, es läuft nicht auf einem Mac Plus, SE, Classic, Portable oder PB 100. Es unterstützt eine beliebige Farbanzahl, aber es dürfte mit weniger als 256 Farben schwieriger zu spielen sein, da Farben benutzt werden, um die einzelnen Spieler voneinander zu unterscheiden.

Um die Musik hören zu können, müssen Sie QuickTime 2.0 oder besser mit MIDI-Unterstützung installiert haben. Galactica ist eine "FAT"-Applikation, die 68k und native PowerMac-Unterstützung enthält.

Shareware

Galactica wird als Shareware veröffentlicht. Dieses Spiel wurde in über 6 Monaten von Ganzzzeitarbeit erstellt, deshalb zahlen Sie bitte die \$10 US Registrationsgebühr, wenn Sie es benutzen und entscheiden, es zu behalten. Sie dürfen unregistrierte Kopien frei weitergeben, aber bitte stellen Sie sicher, daß Sie das gesamte Packet weitergeben, diese Dokumentation mit eingeschlossen. Wir haben große Pläne für die Zukunft, und durch Ihre Registration helfen Sie, diese Pläne Wirklichkeit werden zu lassen.

Außerdem erhalten registrierte Benutzer der Version 1 einen Preisnachlaß von \$20 US auf Version 2.

Benutzen Sie das "Register"-Programm, das mit dem Packet gekommen ist, um für das Spiel zu zahlen. Falls Sie eine nicht-englische Version registrieren (so wie diese, von der Sie gerade die Dokumentation lesen :)), stellen Sie bitte sicher, das Programm für diese Sprache zu registrieren. Wir bezahlen den Übersetzern einen Prozentsatz von den Verkäufen von dieser Version, deshalb bekommt der Übersetzer nicht sein Geld, wenn Sie die englische Version registrieren, aber Galactica in einer anderen Sprache benutzen.

Fragen oder Kommentare

Falls Sie irgendwelche Fragen oder Anregungen haben, können Sie uns kontaktieren unter: ezavada@kagi.com

Kommentare und Verbesserungen, die das Deutsch betreffen, gehen an mich: wuttke@stein.teuto.de

Starten eines neuen Einzelspieler-Spiels

1. Wählen Sie "Neues Spiel" aus dem Datei-Menü, um das Spieleinstellungsfenster zu öffnen.

Anmerkung: Diese Dialogbox wird automatisch bei Programmstart geöffnet

2. Wählen Sie den Radioknopf "Ein Spieler"

3. Geben Sie die Anzahl von Computergegnern, die Sie im Spiel wollen, ein.

Anmerkung: Galactica hat nur 9 verschiedene Spielerfarben, und Sie haben grün. Es bleiben 8 Farben für Computergegner. Falls Sie mehr als 8 Gegner haben, werden die zusätzlichen alle orange sein, und dadurch schwieriger zu unterscheiden.

4. Wählen Sie die Dichte von Sternen in der Galaxie aus dem Popup-Menü "Galaxiedichte". Generell kann man sagen, je höher die Dichte, desto länger dauert das Spiel.

5. Klicken Sie auf "Spiel starten".

6. Es erscheint die "Galaxis speichern"-Dialogbox. Geben Sie einen Namen für die Galaxie ein und entscheiden Sie, wo Sie die Dateien speichern wollen. Dann klicken Sie "Speichern".

7. Die Eintragsdialogbox erscheint. Geben Sie den Namen, den Sie benutzen wollen, ein und klicken auf OK.

8. Das Hauptspielfenster erscheint, mit ihrem Heimatsternensystem selektiert. Sehen Sie unter "Das Spiel" nach, um Details zu erfahren.

Gastgeber für ein neues Mehrspielerspiel sein

1. Wählen Sie "Neues Spiel..." von Dateimenü, um die Spieleinstellungsdialogbox zu

öffnen.

Anmerkung: Diese Dialogbox wird automatisch bei Programmstart geöffnet

2. Wählen Sie den Radioknopf "Mehrere Spieler - Gastgeber".

3. Geben Sie die Anzahl von menschlichen Mitspielern ein.

4. Geben Sie die Anzahl von Computergegnern ein.

Anmerkung: Galactica hat 9 verschiedene Farben für Spieler. Falls Sie insgesamt mehr als 8 Spieler wählen, werden die zusätzlichen orange sein, und dadurch schwieriger zu unterscheiden.

5. Wählen Sie die Dichte von Sternen in der Galaxie aus dem Popup-Menü "Galaxiedichte". Generell kann man sagen, je höher die Dichte, desto länger dauert das Spiel.

6. Kreuzen Sie die "Zuglänge beschränken"-Box an, wenn Sie die Spieler auf eine bestimmte Zeitdauer pro Zug beschränken wollen.

Anmerkung: Der Gastgeber führt automatisch das Ende des Zuges aus, nachdem die Zeitbegrenzung verstrichen ist, egal ob alle Spieler das Ende ihres Zuges gesendet haben.

Um einen Spieler vor dem vollständigen Verlust ihres Zuges zu bewahren, senden die Gastspiele automatisch die Änderungen, die der Spieler bis dann gemacht hat, und das 30

Sekunden bevor der Gastgeber den Zug beenden wird. Das bedeutet, daß in einem Spiel, das

eine Zeitbegrenzung von 1 Minute hat, der Spieler in Wirklichkeit nur 30 Sekunden hat, um

einige Züge zu machen. Sie sollten dieses berücksichtigen, wenn Sie ein kurzes Zeitlimit

setzen.

7. Klicken Sie auf "Spiel starten".

8. Es erscheint die "Galaxis speichern"-Dialogbox. Geben Sie einen Namen für die Galaxie ein und entscheiden Sie, wo Sie die Dateien speichern wollen. Dann klicken Sie "Save".

Anmerkung: Es wird sehr empfohlen, die Spieldateien auf einer lokalen Festplatte von dem Computer,

der Gastgeber sein wird, zu speichern.

9. Das Gastgeberfenster und die Eintragsdialogbox erscheinen. Geben Sie den Namen, den Sie benutzen wollen, ein und klicken auf OK.

Anmerkung: Galactica kann sogar Gastgeber eines Spieles auf einem separaten Computer

sein, wenn keiner auf diesem Computer mitspielt. Das erlaubt Ihnen, im Hintergrund Gastgeber

für ein Spiel für andere Leute zu sein, während Sie im Vordergrund wichtigere Dinge machen,

oder einen File Server als Gastgeber agieren zu lassen, oder sogar einen zusätzlichen Computer zu benutzen, den Sie noch herumliegen haben. (Nicht wahrscheinlich.) Falls Sie nicht

auf dem Gastgebercomputer mitspielen wollen, tragen Sie sich nicht ein. Klicken Sie einfach auf

„Abbruch“ in der Dialogbox „Eintrag“.

10. Das Hauptspielfenster erscheint, mit ihrem Heimatsternensystem selektiert. Sehen Sie unter „Das Spiel“ nach, um Details zu erfahren. (Natürlich nicht, wenn Sie nur Gastgeber sind und im Eintragungsfenster „Abbruch“ gedrückt haben.)

Bei einem neuen Mehrspielerspiel mitmachen

1. Wählen Sie „Neues Spiel...“ von Dateimenü, um die Spieleinstellungsdialogbox zu öffnen.

Anmerkung: Diese Dialogbox wird automatisch bei Programmstart geöffnet

2. Wählen Sie den Radioknopf „Mehrere Spieler - Gast“.

3. Klicken Sie auf „Spiel starten“.

4. Die „Galaxis wählen“-Dialogbox erscheint. Lokalisieren Sie die Galaxis, in der Sie mitspielen wollen, und klicken dann auf „Öffnen“.

5. Die Eintragsdialogbox erscheint. Geben Sie den Namen, den Sie benutzen wollen, ein und klicken auf OK.

6. Das Hauptspielfenster erscheint, mit ihrem Heimatsternensystem selektiert. Sehen Sie unter „Das Spiel“ nach, um Details zu erfahren.

Das Spiel

Das Spielen von Galactica setzt sich zusammen aus dem Bauen von Raumschiffen und der Benutzung derselben zur Kolonisation der Galaxis, dem Schutz Ihres Territoriums und der Besiegung anderer Spieler im Kampf. Ihr Technologielevel ist entscheidend. Höhere Technologielevel erlauben Ihren Schiffen, sich schneller zu bewegen und geben ihnen einen Vorteil im Kampf mit anderen Schiffen mit niedrigerem Technologielevel. Ihre Sternsysteme verteidigen sich auch selbst gegen attackierende Schiffe, basierend auf ihrem Technologielevel.

Jegliche Technologieentwicklung findet in ihren Sternsystemen statt. So wie der Technologielevel sich erhöht, so erhöht sich auch die Schwierigkeit des Aufstiegs zum nächsthöheren Level und die Kompliziertheit des Raumschiffbaus. Hier kommt der Wachstum ins Spiel. Wenn Ihr Sternsystem wächst, gibt es mehr Laboratorien, die neue Ideen erforschen, und mehr Fabriken, die die HighTech-Teile für Raumschiffe bauen. Falls Ihr Wachstum nicht mit Ihrer Technologie standhält, könnten Sie zwar wissen, wie man ein wirklich fortschrittliches Raumschiff baut, allerdings könnte es hunderte von Zügen dauern, ein solches zu bauen.

System-Information

Sie verwalten Ihre Sternsysteme mit dem Systeminformationsfeld. Ihr relativer Aufwand in jeder der drei Bereiche (Wachstum, Schiffe und Tech) wird mit Hilfe der Regler gesetzt. Im Gegensatz zu dem, was Ihr Boß glauben könnte, kann man nicht mehr als 100% Aufwand erbringen, so daß alles, was man zu einem Bereich hinzuzählt, von den beiden anderen abgezogen wird. Sie können diese Regler jederzeit ändern, aber seien Sie vorsichtig: es dauert einige Zeit, Aufwand von einem Gebiet auf ein anderes zu verlagern, und noch schlimmer: den Aufwand in einer Kategorie zu verringern geht schneller als man ihn in einer anderen Kategorie wieder erhöhen kann. Das bedeutet, daß, während man die Verteilung des Aufwandes im System ändert, der gesamte Aufwand wahrscheinlich unter 100% liegt.

Das Systeminformationsfeld zeigt auch die Position des Systems, den Eigentümer, den aktuellen Techlevel des Systems und wie nahe das System an der Fertigstellung seines nächsten Schiffes steht, an.

Schiffe in einem System

Falls Sie sehen wollen, welche Schiffe in einem System sind, ist eine Liste durch Anklicken des Schiff-Knopfes während ein Sternsystem selektiert ist verfügbar. Schiffe, denen ein Ziel zugewiesen ist, werden fettgedruckt angezeigt, Schiffe, die Aufmerksamkeit verlangen, werden in Gelb statt in Weiß angezeigt.

Schiffsnavigation

Schiffe können selektiert werden, indem man in der Sektoransicht auf sie klickt oder durch die Schiffe im Systeminformationsfeld. Wenn ein Schiff selektiert ist, wird das Schiffsnavigationssystem aktiviert und der Kurs des Schiffes wird als eine Serie von Punkten dargestellt. Das aktuelle Ziel des Schiffes ist fettgedruckt.

Klicken auf einen Punkt erlaubt Ihnen, Operationen mit diesem Punkt auszuführen, so wie ihn mit dem " (Löschen)-Knopf zu löschen oder ihn mit dem " (Setzen)-Knopf zu ändern. Mit dem "+" (Hinzufügen)-Knopf kann ein neuer Punkt dem Kurs hinzugefügt werden, ähnlich wie mit dem "Setzen"-Knopf ein vorhandener geändert werden kann. Sowohl "Setzen" als auch "Hinzufügen" werden durch Klick aktiviert und bleiben aktiv, bis Sie auf das Ziel in der Sektoransicht klicken oder sie durch einen zweiten Klick wieder deaktivieren. Falls das beabsichtigte Ziel in der Sektoransicht nicht sichtbar ist, können Sie diese mit den Rollbalken rollen. Es gibt auch Knöpfe, die den gesamten Kurs beeinflussen. " (Alles löschen) löscht den gesamten Kurs. "M" (Speicher) legt den aktuellen Kurs im Speicher ab, oder falls dort sich bereits ein Kurs befindet, tauscht den Kurs im Speicher mit dem aktuellen Kurs aus. " (Wiederholen) sagt dem Schiff, daß es den Kurs wiederholen soll: sobald es an dem Ziel ankommt, fährt es zurück zum Startpunkt. Schließlich sagt " (Rufen) dem Schiff, daß es am Anfang des nächsten Zuges auf sich aufmerksam machen soll.

Kolonisieren von Sternensystemen

Die Ankunft an einem System ohne Eigentümer kolonisiert dieses. Das System bekommt den Tech Level des Schiffes, das es kolonisiert hat, aber als eine neue Kolonie hat es eine sehr geringe Produktionskapazität.

Übertragen von Technologien

Sie können auch Ihre Raumschiffe benutzen, um Ihre technologischen Fortschritte zu ihren weniger fortgeschrittenen Kolonien zu verbreiten. Senden Sie einfach Ihr Hi-Tech-Raumschiff zu einer Kolonie, die sie verbessern wollen, und bei Ankunft überträgt das Schiff die Informationen aus seiner Bibliothek zur Kolonie, wodurch diese den selbe Tech-Level wie das Schiff erhält. Natürlich ändert das nicht das Wachstum des Systems, also kann es eine Weile dauern, bis die Produktionskapazität der Kolonie ihren Tech Level wieder einholt.

Angreifen feindlicher Raumschiffe

Sobald ein Schiff ein feindliches Schiff abfängt, attackiert es. Je höher der Tech Level Ihres Schiffes im Vergleich zum Tech Level des gegnerischen Schiffes ist, desto besser sind ihre Chancen zu gewinnen. Das besiegte Schiff wird komplett zertört, nur noch Schutt hinterlassend. Der Gewinner nimmt seinen Kurs im nächsten Zug wieder auf falls

er weitere Ziele hat. Sobald ein Schiff zerstört wird, sehen Sie eine Explosion auf der Seite des Kampfes, und der Gewinner taucht aus der Explosion hervor auf.

Einnehmen feindlicher Sternsysteme

Sobald ein Schiff an einem feindlichen System ankommt, attackiert es. Falls an dem System Schiffe stationiert sind, muß Ihr Schiff jedes dieser Schiffe besiegen, bevor Sie den Planeten selbst attackieren können. Die verteidigenden Schiffe haben einen Vorteil über ihren Tech Level hinausgehend, basierend auf der Anzahl der verteidigenden Schiffe am Stern. Trotz allem organisieren sie ihre Verteidigung. Danach muß Ihr Schiff die fixierten Verteidigungen des Systemes besiegen, um Erfolg zu haben. Diese Verteidigungen hängen von dem Tech Level des Systems ab, aber die Verteidigungskräfte des Systemes haben einen Nachteil, da sie unter dem Angriff mobiler Raumschiffe stehen. Das System verliert einige Produktionskapazität wegen Beschädigung infolge der Attacke, und erleidet größeren Schaden, wenn es verliert.

Schiffe, die Aufmerksamkeit verlangen

Normalerweise machen Schiffe, was Sie ihnen befohlen haben, ohne weiter nachzufragen. Aber zu bestimmten Zeiten kann ein Schiff Instruktionen benötigen und fragt nach ihrer Aufmerksamkeit. Wenn ein Schiff zum Beispiel das Ende eines programmierten Kurses erreicht, ruft es Sie, anstatt nutz- und tatenlos im Weltraum herumzusitzen, bis Sie es bemerken. Ebenso verlangt ein Schiff ihre Aufmerksamkeit, wenn ein Schiff erzeugt wurde, so daß Sie es nicht vergessen. Am Start eines jeden Zuges selektiert sich das erste Schiff, das Aufmerksamkeit benötigt, und spielt einen "Aufmerksamkeitston". Nachdem Sie das Raumschiff entsprechend behandelt haben, können Sie <TAB> benutzen, um zum nächsten Schiff, das Aufmerksamkeit benötigt, zu springen. Falls Sie versuchen, einen Zug zu beenden, obwohl es noch immer Schiffe gibt, die Aufmerksamkeit verlangen, werden Sie erinnert, daß es immer noch Schiffe gibt, die Aufmerksamkeit benötigen, und bekommen die Gelegenheit, zurückzugehen und die Schiffe zu behandeln.

Gewinnen des Spieles

Um zu gewinnen, müssen Sie alle Schiffe und Planeten Ihrer Gegner eliminieren. Es ist nicht notwendig, jeden Planeten zu kolonisieren.

Anmerkung des Übersetzers

Ich habe mir bei dieser Übersetzung Mühe gegeben, aber es kann dennoch sein, daß mir Fehler unterlaufen sind oder daß das Deutsch an einigen Stellen arg holprig ist :). Falls dies an einigen Stellen so schlimm ist, das man nicht darüber hinwegsehen kann,

bitte ich, daß man mir Bescheid sagt, so daß ich eine bessere Lösung finden kann. Mit dieser Version sollte die Übersetzung größtenteils schon etwas aufgeräumt worden sein, allerdings konnte ich leider noch nicht die Rechtschreibreform berücksichtigen... (bis auf meine etwas "freiere" Kommasetzung :) -matthias@kagi.com

Vielen Dank für das Spielen von Galactica! Wir hoffen, es macht Ihnen Spaß!