

**Starworld**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Starworld		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 1, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Starworld</b>	<b>1</b>
1.1	Starworld	1
1.2	Table Of Contents	2
1.3	Einführung	4
1.4	Entwickler	5
1.5	Installation und technische Details	5
1.6	Das Szenario	6
1.7	Spielziele	7
1.8	Bekannte Fehler	8
1.9	Spielstart	8
1.10	Allgemeines	8
1.11	Das Spiel	9
1.12	Start	9
1.13	Wer und was	9
1.14	Ende	9
1.15	Shareware	9
1.16	Konfiguration laden	10
1.17	Konfiguration speichern	10
1.18	Konfiguration	10
1.19	CPU	10
1.20	Datalink	10
1.21	Spielernamen	11
1.22	Sprache	11
1.23	Sound und Grafik	11
1.24	Optionen	11
1.25	Raumflugrisiko	11
1.26	Katastrophen	12
1.27	Minen	12
1.28	Heimatsysteme	12
1.29	Maximale Technologie	12

---

---

1.30	Sicht . . . . .	13
1.31	Heimatplaneten . . . . .	13
1.32	Anzahl Minen . . . . .	13
1.33	Komponenten . . . . .	13
1.34	Spieler . . . . .	13
1.35	Spielstärke . . . . .	14
1.36	Serielles Spiel . . . . .	14
1.37	Das Hauptmenu . . . . .	14
1.38	Spiel . . . . .	15
1.39	Statistiken . . . . .	15
1.40	Zug beenden . . . . .	15
1.41	Diskmenu . . . . .	16
1.42	Neues Spiel . . . . .	16
1.43	Spielende . . . . .	16
1.44	Imperium . . . . .	16
1.45	Galaxis . . . . .	16
1.46	Krieg . . . . .	20
1.47	Bündnisse . . . . .	21
1.48	Flotten . . . . .	21
1.49	Bauen . . . . .	21
1.50	Senden . . . . .	22
1.51	Task Forces . . . . .	23
1.52	Flotten 1 . . . . .	24
1.53	Flotten 2 . . . . .	24
1.54	Technologie . . . . .	24
1.55	Projekte . . . . .	24
1.56	Entwicklung . . . . .	25
1.57	Wirtschaft . . . . .	25
1.58	Der Markt . . . . .	25
1.59	Rohstofflage . . . . .	26
1.60	Transfer . . . . .	26
1.61	Kurzanleitung . . . . .	27

---

# Chapter 1

# Starworld

## 1.1 Starworld

S T A R W O R L D

---

Einführung

Das Hauptmenu

Entwickler

Spiel

Installation und technische Details

Das Szenario

Imperium

Spielziele

Flotten

Spielstart

Technologie

Das Spiel

Konfiguration

Wirtschaft

Optionen

Spieler

Spielstärke

---

Serielles Spiel  
Kurzanleitung  
Table Of Contents  
Einführung  
Spielstart  
Das Hauptmenu  
Kurzanleitung

## 1.2 Table Of Contents

MAIN  
Starworld  
1.  
Einführung  
1.1.  
Entwickler  
1.2.  
Installation und technische Details  
1.3.  
Das Szenario  
1.4.  
Spielziele  
1.5.  
Bekannte Fehler  
2.  
Spielstart  
2.1.  
Allgemeines  
2.2.  
Das Spiel  
2.2.1.  
Start  
2.2.2.  
Wer und was  
2.2.3.  
Ende  
2.2.4.  
Shareware  
2.2.5.  
Konfiguration laden  
2.2.6.  
Konfiguration speichern  
2.3.  
Konfiguration  
2.3.1.  
CPU  
2.3.2.  
Datalink  
2.3.3.

---

---

- Spielernamen
  - 2.3.4.
- Sprache
  - 2.3.5.
- Sound und Grafik
  - 2.4.
- Optionen
  - 2.4.1.
- Raumflugrisiko
  - 2.4.2.
- Katastrophen
  - 2.4.3.
- Minen
  - 2.4.4.
- Heimatsysteme
  - 2.4.5.
- Maximale Technologie
  - 2.4.6.
- Sicht
  - 2.4.7.
- Heimatplaneten
  - 2.4.8.
- Anzahl Minen
  - 2.4.9.
- Komponenten
  - 2.5.
- Spieler
  - 2.6.
- Spielstärke
  - 2.7.
- Serielles Spiel
  - 3.
- Das Hauptmenu
  - 3.1.
- Spiel
  - 3.1.1.
- Statistiken
  - 3.1.2.
- Zug beenden
  - 3.1.3.
- Diskmenu
  - 3.1.4.
- Neues Spiel
  - 3.1.5.
- Spielende
  - 3.2.
- Imperium
  - 3.2.1.
- Galaxis
  - 3.2.2.
- Krieg
  - 3.2.3.
- Bündnisse
  - 3.3.
- Flotten
  - 3.3.1.
- Bauen

---

3.3.2.  
Senden  
3.3.3.  
Task Forces  
3.3.4.  
Flotten 1  
3.3.5.  
Flotten 2  
3.4.  
Technologie  
3.4.1.  
Projekte  
3.4.2.  
Entwicklung  
3.5.  
Wirtschaft  
3.5.1.  
Der Markt  
3.5.2.  
Rohstofflage  
3.5.3.  
Transfer  
4.  
Kurzanleitung

## 1.3 Einführung

Starworld ist S H A R E W A R E !

Die Weitergabe des Programmes ist erwünscht - der Zwischenhandel zu einem Diskettenpreis > 5,-- DM ist ausdrücklich verboten.

Der Autor übernimmt in keiner Weise Haftung für :

- geschiedene Ehen
- verhungerte Haustiere
- sonstige Schäden, die mittelbar oder unmittelbar mit Starworld in Zusammenhang stehen könnten

Entwickler

Installation und technische Details

Das Szenario

Spielziele

Bekannte Fehler

---

## 1.4 Entwickler

Konzept und  
Produktmanagement : Hartmut Westphal

Zusätzliche  
Programmierung : Stefan Lehnert

Grafiken : Rudi Kaltofen  
Thorsten Ditsch  
Hartmut Hiller  
Hartmut Westphal

oder Public Domain !

Sollte ich Grafiken verwenden, die ich  
in der PD gefunden habe, die jedoch NICHT PD  
sind, möge sich der Copyrightinhaber bei mir  
melden ... ich werden Sie sofort entfernen.

Digi-Sounds : Hartmut Westphal  
oder Public Domain !

Sollte ich Trackermodule verwenden, die ich  
in der PD gefunden habe, die jedoch NICHT PD  
sind, möge sich der Copyrightinhaber bei mir  
melden ... ich werden Sie sofort entfernen.

Titelsong : Christian Wolf (GT)

Tests : Hartmut Westphal  
Hartmut Hiller  
Stefan Lehnert  
Thorsten Ditsch

Kontaktadresse : Hartmut Westphal  
Zum jähren Rain 13  
69517 Gorxheim

Vielen Dank an : Karin Westphal  
für Liebe, Toleranz und tolle Ehekräche

Eva Westphal  
für Ablenkung

## 1.5 Installation und technische Details

Starworld verfügt über kein eigenes Installationsprogramm.

---

Folgende Libraries müssen im libs: Verzeichnis vorhanden sein :

- . mathtrans.library
- . amos.library

Das serial.device sollte für ein einwandfreies Nullmodemspiel zumindest aus Wb 2.0 stammen.

Starworld läuft bei genügend Speicher im Multitasking.  
Mit der Kombination : Linke-Amigataste und A  
die Workbenchoberfläche zur Verfügung.

Speicherbedarf : 2 MB Gesamtspeicher  
1 MB Chipmemory

Ebenso kann es zu Speicherproblemen kommen, wenn der Arbeitsspeicher bereits vor Programmstart zu sehr fragmentiert ist, oder zu viele Tasks bereits im Hintergrund laufen. Die obigen Angaben bezeichnen den Speicherbedarf zu Laufzeit.

## 1.6 Das Szenario

Wir schreiben das Jahr 2258. Auf der Erde, wir nennen unseren Heimatplaneten Erde, hat sich die politische Lage in den letzten zwei Jahrhunderten beruhigt. Bis auf wenige Ausnahmen machtgieriger kleiner Despoten oder religiöser Spinner, gehören alle Regionalstaaten den Vereinigten Nationen an.

Die Planeten unseres Sonnensystems sind bis zur Bahn des äußersten Planeten erforscht. Trotz einer wirksamen Geburtenkontrolle beschließt am 24.11.2258 der Zentralrat der Weltregierung, die Eroberung des Weltraumes als oberstes Ziel der Menschheit zu verfolgen.

Hierzu führten folgende Umstände :

- . Die Grundlagenphysik hat nach Oldton und Zweistein wesentliche Fortschritte gemacht. In einer gigantischen Kraftanstrengung der größeren Nationen wurde ein Raumschiffsantrieb entwickelt, von dem Überlichtgeschwindigkeit erwartet wird. Es handelt sich hierbei um den Propulsionsantrieb.
- . Vor nicht ganz zwei Jahren erhielten wir Besuch aus dem Weltall. Diese Besucher nennen sich selber "Freie Händler" oder auch "Piraten", die genaue Bezeichnung ist schlecht zu übersetzen. Die Fremden sind an keinerlei Informationsaustausch interessiert, wir haben nicht einmal ein konkretes Bild von ihrem Äußeren. Sie haben auch keinerlei politische, wissenschaftliche oder militärische Ambitionen; sie handeln lediglich mit Rohstoffen. Es sind dies Rohstoffe, die teilweise nicht in unserem Sonnensystem vorkommen. Die Fremden handeln in eigenem Namen, wobei sie uns völlig im Unklaren darüber lassen, woher sie, die sich auch als

"Nomaden des Weltalls" bezeichnen, ihre Rohstoffe haben; jedoch handeln sie auch im Namen fremder Rassen, die in M-23, so heißt unsere Galaxis, beheimatet sind. Die wenigen Informationen, die wir über die anderen Völker in M-23 bekommen haben, verheißen nichts Gutes.

- . M-23 besteht lediglich aus 50 Sonnensystemen. Nur wer die Vorherrschaft in M-23 erringt, hat eine Chance den großen Sprung über die unendlichen Weiten der Galaxien, in die Milchstraße hinein zu wagen. Mit feindlich gesinnten anderen Völkern im Rücken, haben wir keine dauerhafte Überlebenschance.
- . Informationen der Piraten haben wieder die Diskussion um unsere eigene Herkunft angefacht. Unsere Archäologen liegen im Streit darüber, ob sich unsere Rasse hier auf der Erde aus den Monkons entwickelt hat, oder ob dieser Planet von unseren frühesten Vorfahren besiedelt wurde, die aus unserer riesigen, spiralförmigen Nachbargalaxis, der Milchstraße, gekommen sein sollen. So abwegig diese Theorie auch sein mag, sollte es diese "Brüder im Weltall" geben, so müssen wir nach ihnen suchen, um unsere eigene Herkunft zu klären; und um uns gegenseitig beizustehen denn vielleicht kämpfen auch sie im Moment wie wir ums Überleben. Voraussetzung für diese Suche ist jedoch die politische, wirtschaftliche und militärische Vorherrschaft in M-23.

## 1.7 Spielziele

Im Prinzip kann man sich in Starworld unterschiedliche Ziele setzen, je nachdem, unter welchen Bedingungen man spielt.

Als Anhaltspunkt für den Spielverlauf jedes Spielers, werden VP = Victory Punkte (tut mir leid, da gibt es keine , werden deutsche Übersetzung) vergeben.

Im einzelnen gibt es Punkte für :

- . Technologie

Jede vorhandene Erfindung bringt Punkte pro Runde.

- . Planeten

Der Besitz und der Ausbau (Terraforming s.u.) von Planeten bringen Punkte.

- . Raumkampf

Für den Abschluß feindlicher Raumschiffe und verlorene Truppen gibt es VPs.

- . Invasionen

Das Besetzen von feindlichen Planeten mit Raumlandetruppen wird mit Extrapunkten belohnt.

---

Zufrieden kann ein Spieler sein, wenn er die meisten VP erzielt.  
Zu diesem Zweck kann man auch die Anzahl der Spielrunden  
begrenzen (Spieldauer s.u.).

Zufrieden kann ein Spieler aber auch sein, wenn er seine Mitspieler  
unterdrückt oder ausgelöscht hat. Besonders interessant ist  
dieses Ziel bei spielstarken Aliens (Computergegner) oder bei  
menschlichen Mitspielern.

## 1.8 Bekannte Fehler

- . Wird im Hintergrund (Multitasking) ein anderes Programm benutzt, das  
mit gesampelten Sounds arbeitet, so hängen sich die Sounds ut  
Starworld auf.  
(Ist ein Sch....amos-Problem ... keine Abhilfe in Sicht :-)
- . Starworld macht Probleme auf Rechnern mit 68060 Prozessor.  
(liegt ebenfalls am AMOS :-())

## 1.9 Spielstart

Allgemeines  
Das Spiel  
Konfiguration  
Optionen  
Spieler  
Spielstärke  
Serielles Spiel

## 1.10 Allgemeines

Gestartet wird Starworld mit dem Kontrollprogramm Starworld.  
In diesem Programm werden die Optionen eingestellt, und  
die Speicherkonfiguration wird ermittelt.  
Im Anschluß daran wird das Hauptprogramm nachgeladen.

Jetzt soll näher auf weitere Menüpunkte des Optionsmenüs eingegangen

---

werden.

## 1.11 Das Spiel

Start

Wer und was

Ende

Shareware

Konfiguration laden

Konfiguration speichern

## 1.12 Start

Wenn sämtliche Optionen nach Belieben eingestellt oder verändert wurden, wird hiermit das Hauptprogramm aufgerufen. Die aktuelle Konfiguration wird gespeichert und steht beim nächsten Spiel automatisch zur Verfügung.

## 1.13 Wer und was

Eine Aufzählung der Personen, die sich um Starworld verdient gemacht haben.

## 1.14 Ende

Der Amiga steht wieder für andere Aufgaben zur Verfügung.

## 1.15 Shareware

Starworld ist eine VOLLVERSION. Es bestehen KEINE ←  
Einschränkungen  
außer Ihrem schlechten Gewissen, wenn Sie es dem Autorenteam  
nicht ermöglichen dieses hervorragende Programm weiterzuentwickeln.

Die Share beträgt DM : 20,-- .

Die Kontaktadresse finden Sie unter dem Punkt  
Entwickler

---

Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Menüpunkt Shareware.

## 1.16 Konfiguration laden

Es besteht die Möglichkeit gespeicherte Einstellungen zu laden.

## 1.17 Konfiguration speichern

Bis zu 10 Einstellungen, die Ihnen zusagen, können hier gespeichert werden.

## 1.18 Konfiguration

CPU  
Datalink  
Spielernamen  
Sprache  
Sound und Grafik

## 1.19 CPU

Das Programm ist konfigurierbar für Turboamigas.

## 1.20 Datalink

Einstellung der Baudrate für eine Spiel über Nullmodemkabel.  
Es gelten folgende Empfehlungen :

- . 9600 Baud : beide Amigas sind mit CPU > 68000 ausgestattet
  - . 4800 Baud : ein Amiga ist mit CPU > 68000 ausgestattet
  - . 2400 Baud : beide Amigas sind mit CPU = 68000 ausgestattet
-



oder schwarze Löcher, können den Flug verzögern. Die maximale Empfindlichkeit gegen diese Debris ist abhängig vom verwendeten Antrieb.

Standardeinstellung ist : Raumflug mit Risiko

## 1.26 Katastrophen

Vor allem auf Planeten mit weniger erdähnlichen Bedingungen treten Naturkatastrophen auf. Diese reduzieren die Bevölkerung teilweise drastisch, da jedoch nach der Katastrophe jedesmal ein völliger Neuaufbau stattfindet, verbessern sich die planetaren Bedingungen nach Katastrophen etwas.

Folgende Katastrophen und ihre Wirkungen sind bekannt :

- . Umweltverschmutzung : zerstört die Industrie
- . Überschwemmung : zerstört die sozialen Bedingungen
- . Erdbeben : zerstört die planetaren Bedingungen

Planeten mit Bedingungen über dem Wert 80 (vgl.Terraforming) gelten als katastrophensicher.

Standardeinstellung ist : Katastrophen sind möglich

## 1.27 Minen

Die Rohstoffquellen eines Planeten können versiegen. Ebenso ist es möglich, daß neue Vorkommen eines Rohstoffes entdeckt werden.

Standardeinstellung ist : Minen sind erschöpflich

## 1.28 Heimatsysteme

Wieviele Planeten das Heimatsystem eines Spielers hat ist oft spielentscheidend, da diese schon in der ersten Runde ohne langwierigen interstellaren Raumflug zur Besiedlung zur Verfügung stehen. Um hier Chancengleichheit zu schaffen, gibt es die Möglichkeit, daß alle Spieler nur einen Planeten in ihrem Heimatsystem vorfinden.

Standardeinstellung ist : keine einsamen Heimatplaneten

## 1.29 Maximale Technologie

Die möglichen Erfindungen können auf einen bestimmten Technologielevel werden.

Standardeinstellung ist : Level 5 (Maximum !)

### 1.30 Sicht

In der Galaxisübersicht können alle (für Anfänger geeignet) oder lediglich, die mit der vorhandenen Technologie erreichbaren Systeme angezeigt werden.

Standardeinstellung ist : eingeschränkte Sicht

### 1.31 Heimatplaneten

Das Vorkommen von Rohstoffen auf den Heimatplaneten kann für alle Spieler gleich oder zufällig sein. Jedoch bleiben die Minen aus Gründen der Chancengleichheit niemals unter einem gewissen Minimum.

Standardeinstellung ist : zufällige Heimatplaneten

### 1.32 Anzahl Minen

Die Anzahl der Minen in der Galaxis und damit das Rohstoffvorkommen kann vorbestimmt werden.

### 1.33 Komponenten

Hier wird eingestellt, ob alle Spieler die gleichen Projekte entwickeln und damit aus dem gleichen Satz Komponenten ihre Schiffe bauen.

Maximal stehen 3 Sätze Komponenten zur Verfügung, wobei aus Gründen der Chancengleichheit nicht alle Varianten ausgeprägt sind.

Die jeweiligen Komponenten werden dann den Spielern zugelost.

### 1.34 Spieler

---

Es können 1 bis 4 Spieler an Starworld teilnehmen.  
Die Anzahl und ihre Art, Mensch, Alien oder Datalink (Nullmodem)  
wird hier bestimmt.

Aliens werden vom Computer gesteuert.

### 1.35 Spielstärke

Es wird hier die Spielstärke aller Aliens eingestellt.  
Die Bandbreite geht von naiv, über aggressiv bis zu frustrierend.  
Alle Aliens spielen stets in dieser angegebenen Spielstärke.  
Die Spielstärke beeinflusst :

- . Offensivverhalten
- . Defensivverhalten
- . Verhalten am Markt
- . Bündnispolitik

und einige Faktoren mehr, die hier nicht genannt werden sollen,  
um den Reiz des Spieles zu bewahren.

### 1.36 Serielles Spiel

Beim Spiel über Nullmodemkabel können genau 2 menschliche Spieler  
und ein bis zwei Computergegner teilnehmen.

Bitte konfigurieren Sie :

- . Spieler 1 : sich selbst als Mensch und Spieler 2 als  
Datalink Client
- . Spieler 2 : sich selbst als Mensch und Spieler 1 als  
Datalink Server

Bitte achten Sie darauf die Baudraten auf beiden Amigas gleich  
zu definieren.

Bai Amigas mit unterschiedlichen CPUs muß unbedingt der schnellere  
Amiga als Server ausgewählt werden !

### 1.37 Das Hauptmenu

Spiel

Imperium

Flotten

---

Technologie

Wirtschaft

### 1.38 Spiel

Statistiken

Zug beenden

Diskmenu

Neues Spiel

Spielende

### 1.39 Statistiken

In einer Übersicht werden gezeigt :

- . Spielstand nach Punkten
- . Verluste der einzelnen Spieler

Die Übersicht kann rechts oben oder durch rechte Maustaste verlassen werden.

Rechts oben kann in eine grafische Darstellung der Punkte verzweigt werden, die auch die Entwicklung eines Spielers widerspiegelt.

Die Aktualität der Informationen wird durch die Angabe Runde, aus der die letzten Informationen stammen, hinter dem Spielernamen ausgewiesen.

Weiss : aktuelle Informationen  
Grau : veraltete Informationen

Es stehen 3 Grafiken zur Verfügung :

- . die Punkte (s.o.) in Kurvenform
- . das Machtbarometer, das eine realistische Einschätzung der momentanen Stärke der Spieler bietet.
- . die Bevölkerungsstatistik

### 1.40 Zug beenden

---

Die Kontrolle w

## 1.41 Diskmenu

Spielstände können gespeichert, geladen oder gelöscht werden.

Achtung: Der AMOS-Standard-Filerequester ist (natürlich) NICHT styleguidekonform. Gelegentlich mal den GetDir Button drücken, denn die Directorypufferung ist etwas verwirrend. (Cancel geht aber immer ;-))

Es stehen bis zu 25 Zeichen für die Bezeichnung des Spielstandes zur Verfügung. Die Runde in der abgespeichert wurde, wird automatisch an den Dateinamen angehängt.

## 1.42 Neues Spiel

Unter den selben Bedingungen wird ein neues Spiel aufgebaut. Diese Option empfiehlt sich, wenn ein Mitsp Spiel aufgebaut. im Abseits liegt.

## 1.43 Spielende

Das Spielende wird entweder nach Erreichung der vorgegebenen Anzahl Runden oder durch Wahl dieses Menupunktes ausgelöst. Es erfolgt eine Siegerehrung nach Punkten.

## 1.44 Imperium

Galaxis

Krieg

Bündnisse

## 1.45 Galaxis

---

Sonnensysteme in der Galaxis M-23.

Sofern das System erkundet ist wird sein Name rechts oberhalb davon dargestellt. Die Farbe des Systemnamens gibt Auskunft darüber, welcher Spieler Planeten in diesem System besitzt.

haben mehrere Spieler Planeten in einem System, so setzt sich der erste Spieler durch.

Obwohl die Übersichtskarte M-23 nur zweidimensional darstellt, sind doch die Entfernungen zwischen den Sonnensystemen richtig dargestellt. Die genaue Entfernung wird jedoch stets vor einem Raumflug (Raumflotte, Senden, s.u.) in Runden (ETA) ermittelt.

Als kleine weiße Punkte an den vier Ecken eines Sonnensystems, wird das Vorhandensein von Raumschiffen in diesem System dargestellt. Diese Information steht leider nur zur Verfügung, wenn der Spieler Planeten oder Raumschiffe in dem betreffenden System stehen hat.

Es gilt : links oben : Schiffe Spieler 1  
 rechts oben : Schiffe Spieler 2  
 links unten : Schiffe Spieler 3  
 rechts unten : Schiffe Spieler 4

Frisch angekommene Flotten werden durch Blinken dargestellt.

Die Übersichtskarte verläßt man mit der rechten Maustaste.

Zur Darstellung der Planeten eines Sonnensystems wird das System angeklickt.

Die Planetendarstellung hat folgenden Aufbau :

Kopfzeile : Name des Sonnensystems  
 Finanzen des Spielers  
 F 1 : Direktsprung ins Menu :  
 Senden  
 F 2 : Forts abbauen  
 F 3 : Istwerte auf Null setzen  
 (Planeten verlassen)  
 F 6 : Gesamtes System terraformen  
 (sofern genügend Credits vorhanden sind)  
 Ende

Jeder Planet wird als Spalte dargestellt. Die Spalten haben folgenden Aufbau :

- . Infoteil : Nummer des Planeten  
 Imperiumszugehörigkeit  
  
 Rote Umrandung : selektierter Planet  
  
 Blaue Umrandung: Heimatplanet !
- . Bedingungen : Industrielle Voraussetzungen  
 Soziale Voraussetzungen  
 Planetare Voraussetzungen
- . Verteidigung: Anzahl Armeen  
 Anzahl Bodenforts
- . Ressourcen : . bei unbesiedelten Planeten (in grau)

- . Vorkommen an Bodenschätzen
- . bei besiedelten Planeten (in schwarz)
  - . Förderung der Minen pro Runde
  - . Einwohner
  - . Steueraufkommen pro Runde

#### Bedingungen

Bei den planetaren Bedingungen werden jeweils links die Ist, und rechts die Soll bzw. Maximalwerte dargestellt. Es bedeutet niedrig schlechte Bedingungen, hoch gute Bedingungen (90 = Maximum).

- . Industrielle Voraussetzungen  
Die Industrie entscheidet darüber, wie hoch das jede Runde von einem Planeten an die Zentralregierung abgeführte Steueraufkommen ist (siehe Ressourcen, Credits).  
Außerdem beeinflusst die Industrie, wieviel der Rohstoffe eines Planeten auch wirklich in den Minen abgebaut werden können.
- . Soziale Voraussetzungen  
Hier wird die Erdähnlichkeit eines Planeten bezüglich der sozialen Möglichkeiten dargestellt. Die Beschaffenheit der lokalen Pflanzen- und Tierwelt beeinflusst ganz direkt die Bevölkerungsentwicklung.
- . Planetare Voraussetzungen  
Die Eigenschaften der Planetenoberfläche, z.B. Gebirge, Wüsten etc. und der Atmosphäre beeinflussen sowohl die Bevölkerungsentwicklung, als auch das Steueraufkommen.

Als Faustregel gilt : Die Bevölkerung eines Planeten bleibt stabil mit Planet=40 Sozial=40, und wächst, wenn die Istwerte darüber liegen.

#### Verteidigung

Planeten können vom Weltraum aus nur durch den Abwurf von Invasionstruppen erobert werden. Zur Verteidigung in diesem Falle stehen, eigene Infanterietruppen und befestigte Forts bereit.  
Ein Fort wird jeweils mit 5 Armeen bemannt. Diese Armeen können später nicht mehr in den Weltraum abgezogen werden.

#### Ressourcen

- . Vorkommen an Bodenschätzen
    - . bei unbewohnten Planeten wird die maximal mögliche Minenkapazität (bei voller Bevölkerung) dargestellt (grau)
    - . bei bewohnten Planeten wird die Förderung pro Runde dargestellt (schwarz)
  - . Einwohner
-

Die Anzahl Einwohner sind entscheidend für die Ausbeute der Rohstoffminen. Nur vollständig besiedelte Planeten (Leute=99) bringen die volle Rohstoffausbeute.

Steigt die Bevölkerung über 99 tritt automatisch eine Geburtenkontrolle in Kraft bzw. sofern genügend Credits vorhanden sind, wird die überschüssige Bevölkerung direkt den Armeen zugeführt.

Sinkt die Bevölkerungszahl einer Kolonie unter 5, so stirbt sie aus.

#### . Steueraufkommen

Das Steueraufkommen eines Planeten wird in der gängigen galaktischen Währung, den Credits, an die Zentralregierung je Runde abgeführt. Es darf kein Mißverständnis darüber bestehen, daß diese Einkünfte lediglich einen sicheren Sockel je Runde darstellen. Das wirklich große Geld wird am intergalaktischen Rohstoffmarkt verdient.

Wie beeinfluße ich nun all die oben beschriebenen Dinge ?

Ganz einfach :

Ein Planet wird durch Klick in seine Spalte ausgewählt.oder mittels Der jeweils ausgewählte Planet erscheint oben rot umrandet.

Mit den + Zeichen am rechten Rand kann man nun :

#### . Istwerte der Bedingungen steigern

Diese können nur gesteigert, nicht gesenkt werden. Planetare bedingungen, die verbessert worden sind (z.B. durch Bau eines Verkehrsnetzes) können nicht wieder rückgängig gemacht werden. Also Vorsicht vor allzu leichtfertiger Handhabung der linken Maustaste.

Die linke Maustaste steigert um eine Einheit, die rechte Maustaste steigert auf den vollen Sollwert, wenn genügend Credits vorhanden sind.

Jede Verbesserung der Istwerte kostet einen Credit.

#### Exkurs : Terraforming

Auf unbewohnten Planeten lassen sich die SOLL-Werte der sozialen und planetaren Bedingungen durch Terraforming steigern.

Terraforming bedeutet, die Umwelt des Planeten durch Errichtung von Atmosphärenumwandlern, Ersticken von Vulkanen, Beeinflussung von Fauna und Flora, etc. erdähnlicher zu machen.

Hierzu werden die Istwerte auf den Maximalwert gebracht. In der nächsten Runde ist der Sollwert zwischen 1-3 Punkte gestiegen.

Da Terraforming sehr kapital- und zeitaufwendig ist, kommen hierfür nur Welten in Frage, die aufgrund ihrer Lage oder ihrer Bodenschätze bedeutend sind.

---

Exkurs : Heimatplaneten

Die Förderung der Minen eines Imperiums stehen als globale Ressourcen auf jedem Planeten zur Verfügung, und müssen somit nicht auch noch per Raumschiff zu ihrem Einsatzort transportiert werden.

Dies geschieht mittels eines Materietransmittersystems, dessen Zentrum der Heimatplanet des Imperiums ist.

Geht der Heimatplanet verloren, bedeutet dies den kompletten Verlust aller Rohstoffe und Credits eines Spielers.

Ein neuer Heimatplanet wird danach automatisch zugewiesen.

#### . Armeen aufstellen

Armeen dienen der Verteidigung (s.o.) des eigenen Planet als Kolonisten oder Invasoren für andere Planeten (s.u.), wenn sie mit Raumschiffen verschickt werden.

Jede Armee kostet 10 Credits und 1 Einheit aus der Bevölkerung.

#### . Forts bauen

Forts kosten 50 Credits und beanspruchen jeweils 5 Armeen auf dem Planeten (s.o.)

Zusammenfassung : Wie beeinflussen sich die Parameter ?

```

+-----+          +-----+
!Sozial !          !Planeten- !          +-----+
!Planet ! ---> !bevölkerung ! ---> !Förderung der Minen !
+-----+          +-----+          !
                                          !
                                          !Steueraufkommen !
+-----+          +-----+          !
!Indust ! -----> !
+-----+          +-----+

```

## 1.46 Krieg

Begegnungen zwischen Raumschiffen verlaufen lediglich dann kriegerisch, wenn eines der Sternreiche dem anderen offiziell den Krieg erklärt hat.

Es gibt Aktionen, die automatisch eine Kriegserklärung zur Folge haben (z.B. das Angreifen von Planeten mit Bodentruppen).

Die Tabelle rechts zeigt die aktuelle politische Lage in M-23. Kriegserklärungen und Friedensangebote können auf der linken Seite gemacht werden.

Die Übersicht kann rechts oben oder durch rechte Maustaste verlassen werden.

## 1.47 Bündnisse

Jeder Spieler kann maximal einen Verbündeten haben

Ein Bündnis bewirkt folgendes :

- . Der Feind des Bündnispartners greift nun auch die eigenen Schiffe an.
- . Im Raumgefecht mit ihren Gegnern unterstützen sich die Schiffe beider Partner.
- . Die Partner können sich gegenseitig mit Rohstoffen unterstützen (siehe Transfer )
- . Die Partner tauschen ihre statistischen Informationen aus (siehe Statistiken ), und bringen sich so gegenseitig auf den neuesten Stand.

Bündnisangebote werden schwarz dargestellt.  
Bestehende Bündnisse werden rot dargestellt.

## 1.48 Flotten

Bauen

Senden

Task Forces

Flotten 1

Flotten 2

## 1.49 Bauen

Zunächst wird auf der Übersichtskarte ein System ausgewählt, in dem die Schiffe gebaut werden sollen.

Nun erscheint der eigentliche Bildschirm für den Schiffsbau.

---

Maximal stehen 5 Schiffsklassen zur Verfügung, die rechts oben angezeigt und mit +++ oder --- ausgewählt werden.

Diese Schiffsklassen bestehen aus vier Komponenten :

- . Antrieb
- . Waffen
- . Schilde
- . Bautyp

Jede Schiffsklasse wird hier frei definiert. Der jeweilige Rohstoffverbrauch für ein Schiff wird parallel auf der rechten Seite angezeigt.

Schiffe haben gewisse Mindestanforderungen; z.B. eine Klasse ohne Antrieb ist nicht möglich. Ansonsten können die Schiffsklassen je nach Rohstoffsituation und Verfügbarkeit der Komponenten frei definiert werden.

In der Mitte befinden sich die Kommandofelder für Neubau oder Verschrottung von Schiffen, jeweils in Einer oder Zehnerschritten. Bei der Verschrottung von Schiffen werden die Rohstoffe zu zwei Drittel zurückerstattet, jedoch keine Credits.

Darunter wird der Kampfwert einer Klasse (s.u.) und die Anzahl, der in diesem System stehenden Schiffe der gewählten Klasse angezeigt.

Darunter befinden sich die Kommandofelder um Klassen festzulegen oder zu löschen.

Eine Schiffsklasse wird wie folgt gebildet :

- . mit +++ oder --- eine freie Klasse auswählen
- . Links gewünschte Komponenten auswählen  
Rechst Rohstoffverbrauch und in der Mitte erzielten Kampfwert beachten.
- . Bei Zufriedenheit, Klasse festlegen auswählen und einen Namen eingeben.

Sollen weitere Schiffe in anderen Systemen gebaut werden, so kann der Systemname links oben angeklickt werden.

## 1.50 Senden

Zunächst wird in der Übersichtskarte ein System ausgewählt ←

in dem die Raumschiffe stehen, die versendet werden sollen. Nun erscheint der eigentliche Bildschirm für das Versenden von Raumschiffen, Truppen und Siedlern.

Zum Versenden von Raumschiffen muß weiterhin bestimmt werden :

- . das Zielsystem (oben)
- . Klasse und Anzahl der zu versendenden Schiffe (unten)

Hierzu werden die Schiffe aus dem Planetenorbit in eine Task Force (= Einsatzstreitmacht; auch hier gibt es leider keine flüssige deutsche Bezeichnung) mittels Mausklick verlegt werden.

- . sofern das Zielsystem überhaupt mit den vorhandenen Antrieben erreichbar ist, wird die geschätzte Ankunftszeit in Runden (ETA) rechts angezeigt.  
Bei Mischflotten, das heißt wenn Schiffe mit unterschiedlichen Antrieben in dieselbe Task Force abkommandiert werden, setzen sich zur ETA-Berechnung jeweils die schlechtesten Reichweite und Geschwindigkeitswerte durch.
- . Mausklick auf Abflug

Abfliegende Task forces nehmen stets die in Transportcontainern im Orbit stationierten Truppen mit.

Da die Task forces im Überlichtflug zur Orientierung einen Leistrahel benötigen, muß entweder im Abflug- oder im Zielsystem ein eigener Raumhafen, das heißt ein besiedelter Planet vorhanden sein.

Zum Versenden von Truppen sind Raumschiffe im Orbit nötig. Hierbei kann es sich handeln um :

- . eine Truppenverlegung (Orbit -> Abwehr)
- . eine Rekrutierung (Abwehr -> Orbit)
- . die Besiedlung eines Planeten (Orbit -> Colon.)
- . die Bevölkerung eines erhöhen (Orbit -> Leute)
- . die Invasion eines Planeten (Orbit -> Invasion)

Die linke Maustaste versendet eine Armee, die rechte Maustaste versendet alle Armeen.

Da es bei der genauen Festlegung von Truppenverschiebungen (besonders bei schnellen Turbo-Amigas) zu Problemen kommen kann, kann die Wiederholfunktion der Maustasten rechts unten zwischen schnell und langsam gewechselt werden.

Tastaturkürzel :

F 1 : Direktsprung ins Menu : Imperium  
Galaxis  
(siehe 3.2.1)

## 1.51 Task Forces

Eine Übersicht der maximal 50 möglichen Task forces wird gegeben.

Je Task force erscheinen :

- . Nummer der Task force
- . Ziel
- . aktuelle ETA
- . Aufbau der Task force d.h.

Anzahl Schiffe der Klassen 1 bis 5  
. Anzahl mitgeführter Armeen

Die Übersicht kann rechts oben oder durch rechte Maustaste verlassen werden.

## 1.52 Flotten 1

Da die Galaxisübersicht (s.o.) lediglich auf die Anwesenheit von fremden Schiffen hinweist, kann hier im Detail eingesehen werden wieviele Schiffe welcher Klasse und wieviele Truppen in einem Sonnensystem stehen.

Die Übersicht kann rechts oben oder durch rechte Maustaste verlassen werden.

## 1.53 Flotten 2

Die zweite Flottenübersicht zeigt lediglich eigene Schiffe und Truppen, jedoch als Übersicht für die gesamte Galaxis.

## 1.54 Technologie

Die Komponenten aus denen Raumschiffe gebaut werden können, ↔  
müssen  
zuerst entwickelt werden.

Projekte

Entwicklung

## 1.55 Projekte

In der linken Bildschirmhälfte werden die verfügbaren Komponenten weiss und die entwickelbaren Komponenten grau angezeigt. Die rechte Bildschirmhälfte zeigt die Komponenten grafisch (falls bee Bildschirmhälfte zeigt die Komponent über ihre Eigenschaften.

## 1.56 Entwicklung

Entwickelt werden kann jeweils nur ein Projekt. Die linke Bildschirmhälfte zeigt (wie 3.3.1) die verfügbaren und die entwickelbaren ( ←  
grau) Komponenten.

Durch Anklicken wird auf der rechten Bildschirmhälfte angezeigt wieviel an Rohstoffen und Credits investiert werden muß, um die entsprechende Erfindung zu machen, die die Komponente verfügbar macht.

Ein in Entwicklung befindliches Projekt wird rot dargestellt. Durch Anklicken in den einzelnen Feldern "Rohstoff verbraucht" werden die Rohstoffe aus den Vorräten in das Projekt investiert. Bei entsprechend hohem Rohstoffbedarf eines Projektes, kann nur in 10er oder 100er Schritten investiert werden.

Bei Abbruch eines Projektes gehen all Investitionen unwiederbringlich verloren.

Ein möglichst hohes technologisches Niveau ist Voraussetzung dafür, kampfkraftige, schnelle, aber auch der jeweiligen eigenen Rohstofflage angepasste Raumschiffe bauen zu können.

## 1.57 Wirtschaft

Der Markt

Rohstofflage

Transfer

## 1.58 Der Markt

Der Markt bietet die Möglichkeit eigene überschüssige Rohstoffe zu verkaufen und für die Entwicklung von Projekten oder zum Raumschiffbau benötigte Rohstoffe einzukaufen.

Sowohl das Anbieten von Rohstoffen als auch der Kauf erfolgt innerhalb eines Bildschirms.

Der gesamte Markt wird von der Angebotsseite dargestellt. Das bedeutet die eigenen Mengen eines Spielers stellen dar, was er anbietet. Die Mengen unter den fremden Spielern stellen deren Angebote dar.

Wird auf ein Angebot durch anklicken eingegangen, so findet der Kauf statt.

Wird eine eigene Menge erhöht oder vermindert so wird lediglich das Angebot erhöht oder vermindert. Die anderen Spieler und die Piraten entscheiden sobald sie an der Reihe sind, ob der Kauf stattfindet.

Durch Anklicken der eigenen Rohstoffvorräte können die

---

eigenen Angebote wieder reduziert werden.

Hier am Markt finden in der Regel auch wirtschaftliche Auseinandersetzungen statt. Aus den Preisen und der Angebotslage kann entnommen werden, welche Rohstoffe bei welchen Spielern knapp sind. Rohstoffembargos oder Preisbeeinflussung durch Massenangebot (Dumping) sind die Waffen, die hier Anwendung finden.

## 1.59 Rohstofflage

Um die Entscheidungen für die Marktstrategie oder für die Entwicklung ganz bestimmter Raumschiffkomponenten treffen zu können, sind Informationen über die eigene Rohstofflage sehr wichtig.

Hier wird die aktuelle Lage pro Rohstoff dargestellt :

- . aktuelle Vorräte
- . Vorkommen der Rohstoffe
- . Kapazität der Minen  
Die Kapazität der Minen ist abhängig von der Industrie auf einem Planeten. Bei maximaler industrieller Ausnutzung eines Planeten (90!) entspricht die Kapazität der Minen, dem vollen Vorkommen der Rohstoffe.
- . Förderung pro Runde  
Die Förderung der Minen ist abhängig von den Leuten, die in den Minen Arbeiten können, also der Bevölkerung. Bei maximaler Bevölkerung (99!) entspricht die Förderung der vollen Minenkapazität.
- . Ausbeute bzw. Nutzungsgrad der Minen
- . Anzahl der Minen

Durch Anwahl eines Rohstoffes ist es möglich eine Galaxisübersicht zu erhalten, die die Vorkommen des Rohstoffes anzeigt (blinkend).

## 1.60 Transfer

Dieser Menüpunkt steht nur zur Verfügung, wenn ein Bündnis mit einem anderen Spieler besteht. Rohstoffe können untereinander direkt und am Markt vorbei ausgetauscht werden. Allerdings gibt es für diese Form der Hilfeleistung keine Bezahlung.

Linke Maustaste : Rohstoffe transferieren  
Rechte Maustaste : Transfer rückgängig machen

Rechts oben kann der eigene Bedarf an Rohstoffen dem Verbündeten

---

mitgeteilt werden, der dann in der nächsten Runde versucht den Spieler zu unterstützen.

Rechts unten wird angezeigt, was der Verbündete selbst benötigt.

## 1.61 Kurzanleitung

- . Starworld installieren
    - . LHA-Datei entpacken
    - . amos.library muß vorhanden sein (wird mitgeliefert)
    - . mathrans.library muß vorhanden sein
    - . serial.device muß mind. aus WB 2.0 stammen
  - . Starworld konfigurieren
    - für den Anfang möglichst leicht einstellen !
  - . Starworld spielen
    - . schnell in der Galaxis ausbreiten !
      - . Flotte/Bauen : Schiffsklasse definieren und benennen
      - . Flotte/Bauen : Schiffen bauen (sind nächste Runde da)
      - . Imperium/Galaxis : Armeen machen (so. ca. 10 pro Schiff das reicht um einen neuen Planeten zu besiedeln).
      - . Flotte/Senden : so ca. 10 Armeen pro Schiff vom Planeten in den Orbit holen  
mindestens ein Schiff vom Orbit in die TF abschieken  
im unbewohnten System die Armeen einfach absetzen, das sind die Siedler
    - . wenn mit Debris gespielt wird, mehrere Task Forcen auf ein unbekanntes System absenden (einer wird schon ankommen!)
    - . wenn ein unbekanntes System angeflogen wird : IMMER Armeen mitnehmen. Wenn dieses System noch niemandem gehört können wir sofort siedeln !
    - . dem Gegner stets technologisch überlegen sein !
    - . durch Terraforming und gezieltes Umschichten der Bevölkerung (Menu : Senden) eine möglichst hohe Förderung erzielen
    - . Planeten des Gegners mit Überzahl an Armeen angreifen  
Das reduziert die eigenen Verluste.
-