

WURUM ES IN DIESEM SPIEL GEHT

Sie sind der oberste Befehlshaber und Herrscher über Epsilon, ein Universum, das ganz am Rand des Weltraums gelegen ist. Die wissenschaftliche Erforschung eines neuen, dimensionensprengenden Hyperdrivos hatte einige unangenehme Nebenwirkungen - Ihre Starbase ist nun untrennbar mit vier unwirtlichen Planetensystemen verbunden: Hitotsu, Futatsu, Mitsu und Yottsu. Jedes der vier Planetensysteme wirkt wie eine Pullerzone und ist mit einer der vier neuen Dimensionen verbunden, die von fremden Zivilisationen bewohnt werden.

Diese Situation hat eine unwillkommene Instabilität in Ihrem Leben als Herrscher über Epsilon zur Folge - plötzlich gibt es neue Dimensionen, die es zu erforschen gilt. Neue Dimensionen, die zweifellos unbekannte Lebewesen beherbergen, die es auf die Eroberung Ihres Heimatsystems Epsilon abgesehen haben.

Vorsichtige Erkundungen haben ergeben, daß die vier fremden Arten wie Ihr eigenes Volk unter einer autokratischen Regierungsform leben. Ihre Gegner, Wotok, Smine, Kriat und Rorn haben jeweils in den Planetensystemen Hitotsu, Futatsu Mitsu und Yottsu Stützpunkte errichtet. Ihr Ziel ist es, zum Alleinherrscher über jedes der vier Planetensysteme zu werden. Erst wenn alle vier Systeme sich völlig unter Ihrer Kontrolle befinden, können Sie sich sicher fühlen vor einem Angriff durch die feindlichen Despoten.

Nachdem Sie ein Planetensystem erobert haben, können Sie alle Anstrengungen darauf konzentrieren, dort Truppen und Nachschub zu organisieren, so daß Sie auf die Invasion der neuen Dimension, die jenseits des Systems liegt, vorbereitet sind... Aber solche Pläne liegen in der Zukunft und gehen über die Fähigkeiten von Supremacy I hinaus. Zuerst kommt es darauf an, die Sicherheit von Epsilon zu gewährleisten.

Eroberung und Sieg

Supremacy beinhaltet vier verschiedene Einsätze: die Eroberung von Hitotsu, Futatsu, Mitsu und Yottsu. Der Sieg ist Ihrer, wenn es Ihnen gelingt, den kindlichen Stützpunkt, der sich am von Starbase entgegengesetzten Ende des Planetensystems befindet, völlig in Ihre Gewalt zu bringen; gelingt es jedoch dem gegnerischen Befehlshaber, Starbase zu erobern, so ist das Spiel für Sie verloren.

Bei diesem Spiel gibt es keine zeitliche Begrenzung - der Einsatz wird fortgeführt, bis Sie aufgeben oder eine der beiden Seiten gewinnt. Haben Sie den Einsatz einmal begonnen, so können Sie keine zusätzlichen Ressourcen in das Spiel einbringen, aber es ist möglich, Schiffe und militärischen Nachschub von Epsilon anzulandern, um Sie in Ihrem Kampf zu unterstützen. Doch muß natürlich für solche Hilfe bezahlt werden, und um das interdimensionale Gleichgewicht zu erhalten, kann es auch vorkommen, daß entsprechende Ressourcen nach Epsilon zurückgeschickt werden müssen, im Austausch für erhaltene Ausrüstungsgegenstände.

Nahrung, Treibstoff, Energie, Zahlungsmittel, Mineralien und Menschen sind auf Starbase vorhanden, wenn Ihr Einsatz beginnt, und stellen die ökonomischen Ressourcen dar, die mit Sorgfalt eingesetzt werden müssen, wenn Sie Erfolg haben wollen. Neutrale Planeten können kolonisiert und feindliche Planeten erobert werden. Wenn sich ein Planet unter Ihrer Kontrolle befindet, so können Sie dem Planeten Ressourcen, die Ihnen bei Ihrem Kampf nützlich sind, entziehen.

Die Wahl eines Planetensystems

Die vier Einsätze können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden, und jeder einzelner Einsatz kann so oft wie gewünscht gespielt werden (doch sind die Startbedingungen jedes Mal leicht geändert).

Hitotsu hat acht Planeten, die von einem ziemlich unfähigen Kommandeur beherrscht werden. Das System Futatsu beinhaltet 16 Planeten, und Sie werden sich einer Lebensform gegenübersehen, die wesentlich mehr Regierungs- und Militärerfahrung besitzt. Mitsu besitzt 32 Planeten, regiert von einem Despoten, der große Geschicklichkeit in der Regierungsführung wie auch in militärischer Strategie bewiesen hat.

Je mehr Planeten sich in einem System befinden, desto komplexer wird die Verwaltung der Ressourcen und die Aufstellung von Truppen. Die größte Herausforderung stellt Yottsu dar, ein System, das ebenfalls 32 Planeten besitzt. Der dortige Herrscher ist in der Regierung und Kriegsspielt sehr bewandert - Sie werden feststellen, daß es unmöglich ist, ihn zu besiegen, bevor Sie nicht ähnliche Fertigkeiten und Kenntnisse erworben haben.

Wenn Sie ein Planetensystem zum ersten Male betreten, kann Starbase als eine funktionierende Kolonie benutzt werden - aber die Ressourcen, die Sie dort vorfinden werden sind begrenzt und Ihnen steht keine Armee zur Verfügung. Ihr Gegner war jedoch in der Zwischenzeit nicht müde und hat einen Angriff auf sein System vorausgesehen. Ihre erste Aufgabe besteht daher darin, die Situation abzuschätzen. Dann müssen Sie Erfolgsstrategien entwickeln ...

Alle Informationen, die Sie brauchen, um dieses Spiel nach allen Regeln der Kunst spielen zu können, sind in diesem Handbuch enthalten. Wenn Sie das Steuerungssystem beherrschen, kann der Ernst des Spiels beginnen.

GLOSSAR

RAUMSCHIFFE

Frachtschiff (Cargo Cruiser)

Dieses Schiff sollten Sie benutzen, wenn Sie einen Transport organisieren, um Truppen und Nachschub in einem bestimmten System zu transportieren. Das Schiff hat eine Nutzlast von 2250 Tonnen und 1850 Zivilisten. Es hat außerdem eine große Reichweite - seine Treibstofftanks können 1250 Tonnen aufnehmen.

Falls Sie es sich leisten können, ist es taktisch klug, ein Lastschiff zu kaufen und es als Reserveschiff für den Atmosphärenprozessor zu verwenden. Beladen Sie das Frachtschiff mit Ressourcen und Menschen und schicken Sie es zu dem Planeten, der gerade vom Atmosphärenprozessor formatiert wird - sobald die Kolonie etabliert worden ist, können Sie das Lastschiff landen lassen, alles entladen und das Schiff dann verschrotten. So haben Sie Ihre neue Kolonie mit einem Instant-Starterset versehen.

Solarsatellit-Generator

Dies ist ein automatisches, atomgetriebenes Gerät, das weder eine Besatzung noch Treibstoff benötigt. In den Mittsu und Yotts-Planetensystemen - gilt Energie als ein Zahlungsmittel für Käufe, die auf dem Erwerbs-Bildschirm getätigt wurden. Es lohnt sich, gleich zu Beginn des Spiels mehrere Solarsatelliten zu kaufen und sie in eine Umlaufbahn um Starbase zu schicken, so daß Ihnen jederzeit genügend Zahlungsmittel zur Verfügung stehen. Vergewissern Sie sich, daß sich mindestens ein Solarsatellit in einer Umlaufbahn um einen Planeten befindet, auf dem eine von Ihnen eingesetzte Bergbau-Station oder Gartenbau-Station in Betrieb ist. Der Ertrag eines Solarsatelliten erhöht sich beträchtlich, wenn er in eine Umlaufbahn um einen Wüstenplaneten geschickt wird.

Kampfschiff (Battle Cruiser)

Ein Kampfschiff wird benötigt, um Truppen von einem Planeten zu einem anderen zu transportieren - Sie werden, je weiter Sie im Spiel fortschreiten, mehrere Kampfschiffe brauchen, da jedes einzelne Schiff pro Fahrt nur vier Züge transportieren kann.

Ein Kampfschiff kann auch dazu verwendet werden, eine geringe Nutzlast zu tragen, etwa 600 Tonnen. Manchmal können Sie sich die Fahrt mit einem Lastschiff sparen, wenn Lasten bei einem Truppentransport geladen werden oder bei der Rückfahrt nach Starbase Ladung aufgenommen wird.

Bis zu 4500 Passagiere können auf einem Kampfschiff transportiert werden, zusätzlich zu Truppenteilen und Ladung was das Schiff zu einem idealen Transportmittel für Menschen macht. Denken Sie auch daran, daß Sie Schiffe benutzen können, um Menschen in wirtschaftlichen Krisenzeiten in Kälteislagerung zu halten, oder um Menschen von einem Ihrer Planeten zu evakuieren, der höchstwahrscheinlich vom Gegner erobert wird.

Atmosphärenprozessor

Ein sehr teures Gerät - sein Preis spiegelt die Leistung wider.

Der Atmosphärenprozessor ist ein automatisches, atomgetriebenes Gerät, das ohne Besatzung und Treibstoff betrieben wird, und unbelebte Kolonien formatiert und in Samenkolonien verwandelt. Sind alle Planeten in einem System formatiert, so können sie ihren Atmosphärenprozessor verschrotten und so einen Teil der Kosten zurückerlangen. Lassen Sie ihn auf keinen Fall einfach auf der Oberfläche eines Planeten rumliegen - erobert der Gegner diesen Planeten, so wird er Ihren Prozessor verschrotten lassen und Sie müssen vielleicht für gutes Geld einen neuen erwerben.

Bergbau-Station (Mining Station)

Kann Mineralien und Brennstoffe aus dem Kern des Planeten ausbeuten, raffinieren und sie in die Reserven der Gastkolonie transportieren. Die Station wird durch die Energiereserven der Kolonie betrieben.

Eine Besatzung von 294 Leuten wird für die Station benötigt. Mit einer Treibstoffkapazität von 750 Tonnen und einer Nutzlast von 950 Tonnen kann sie von einem Planeten zu einem anderen bewegt werden und Ressourcen auf diesen Fahrten transportieren; es gibt keine Unterbringungsmöglichkeiten für Passagiere.

Bergbau-Stationen arbeiten relativ langsam, daher ist es geraten, so schnell wie möglich mindestens eine Station auf Starbase zu installieren und dann nach einem vulkanischen Planeten Ausschau zu halten, auf dem weitere Stationen eingerichtet werden können, die aufgrund des vulkanischen Ursprungs des Planeten einen höheren Ertrag liefern.

Gartenbau-Station (Horticultural Station)

Diese Station benutzt hydroponische Techniken und Zellkulturen, um Nahrung für ihre Menschen bereitzustellen und benötigt Energie aus den Reserven der Kolonie für ihre Aktivitäten. Der Ertrag der Station erhöht sich beträchtlich, wenn sie auf der Oberfläche eines tropischen Planeten plaziert wird - Flora und Fauna des Planeten können dazu verwendet werden, die Produktionsrate zu steigern.

Die Station benötigt eine Besatzung von 175 Leuten, hat eine Nutzlast von 950 Tonnen und eine Treibstoffkapazität von 750 Tonnen. Eine Station kann sich aus eigener Kraft zwischen den Planeten hin und her bewegen und Ressourcen als Ladung transportieren, aber keine Passagiere.

Gartenbau-Station produzieren die primären Ressourcen eines jeden Planetensystems - ohne Nahrung kann kein Leben erhalten werden; daher ist es erforderlich, so schnell wie möglich mehrere Stationen zu erwerben.

DER HAUPTSCHIRM

Dieser Bildschirm erscheint, wenn Sie die vier Planetensysteme zum ersten Male betreten. Von hier aus haben Sie Zugang zu den verschiedenen Steuerungs und Kontrollfunktionen, die Ihnen für dieses Spiel zur Verfügung stehen, erhalten Sie Nachrichten auf Ihrer Teleprinter-Konsole und bekommen einen Überblick über den Verlauf des Spiels.

Wo immer Sie sich auch befinden, was immer Sie auch gerade tun, ein Klicken des rechten Mausknopfs bringt diesen Schirm zurück (es sei denn, Sie tätigen gerade einen Kauf oder ändern einen Namen; in diesen Fällen hat der rechte Mausknopf vorübergehend die Funktion einer Enter-Taste, mit der Sie Ihre gewünschte Option eingeben. Zweimaliges Klicken des rechten Mausknopfs bringt Sie zum Hauptschirm zurück).

Die Karte des Sonnensystems

Hier können Sie auf einen Blick feststellen, wie die Situation im jeweiligen Sonnensystem aussieht.

Ihre Starbase befindet sich am unteren Rand des Bildschirms, während der Stützpunkt des Gegners am oberen Rand dargestellt ist. Die farbigen Punkte, die um die Achse der Karte kreisen, sind die Planeten: rote Punkte besagen, daß der Planet unter der Kontrolle des Gegners steht, blaue Punkte zeigen neutrale, noch nicht formatierte Planeten an, weiß bedeutet, daß ein Planet gerade formatiert wird, entweder von Ihnen oder Ihrem Gegner. Ein Punkt, der grün und rot aufleuchtet, stellt einen Planeten dar, der im Augenblick heftig umkämpft wird. Das Gesicht Ihres Gegners erscheint als Umriss hinter der Karte - je deutlicher sich seine Züge erkennen lassen, desto näher ist er dem Sieg.

Die Planeten-Cursor

Dieser wählt den »momentanen« Planeten und kann auf der Sonnensystemkarte mittels der Hoch- und RunterPfeilsteuerung in der oberen rechten Ecke der Karte bewegt werden. Klicken Sie das der Karte nächstgelegene HochRunter Pfeilpaar, um den Planeten-Cursor pro Klick um je einen Planeten hoch oder runter zu bewegen; oder klicken Sie das rote Hoch-Runter Pfeilpaar auf der rechten Seite an und halten den Knopf gedrückt, um sich schneller durch das Sonnensystem bewegen zu können. Halten Sie bei diesem Pfeilpaar den Cursor an, indem Sie den Mausknopf loslassen.

Verfolgen Sie, wie sich die Sicht im Videofenster ändert, wenn Sie sich mit dem Planeten-Cursor durch das System bewegen.

Informationen über die Planeten

Das Icon in der linken oberen Ecke der Sonnensystemkarte läßt grundlegende Informationen über den jeweiligen Planeten erscheinen - denken Sie daran, je größer ein Planet ist, desto länger braucht der Formatierungsprozeß. Dieses Icon gibt Ihnen auch eine Übersicht über das gesamte Sonnensystem da es die Anzahl der Planeten, die sich unter Ihrer Kontrolle befinden anzeigt, wie auch die Zahl der Planeten unter gegnerischer Kontrolle und die Zahl der Planeten, die noch zu formatieren sind.

Rückkehr zum Stützpunkt

Das Icon in der unteren linken Ecke der Karte ist die Taste, die Sie direkt zurück zu Starbase bringt. Klicken Sie das Icon an, um den Planeten-Cursor auf Starbase zu bringen.

Videofenster

Wenn der Planeten-Cursor über einem der Planeten des Sonnensystems steht, erscheint eine visuelle Wiedergabe dieses Planeten im Videofenster; der Planet wird nun zum momentanen, aktivierten Planet - viele der Kontroll-Icons lassen nun Schirme erscheinen, mit deren Hilfe Einfluß auf den Planeten genommen werden kann, d.h. wenn sich der Planet unter Ihrer Kontrolle befindet.

Es gibt insgesamt fünf Arten von formatierten Planeten, einschließlich Starbase, denen Sie in diesem Spiel begegnen werden, von denen jede unterschiedliche Eigenschaften besitzt. Die Sicht, die jeweils im Videofenster erscheint, macht deutlich, um welche Art von Planet es sich in diesem Falle handelt - vorausgesetzt, der Planet ist unter Ihrer Befehlsgewalt.

Eine kurze Nachricht »Classified« (Geheimdokument) erscheint über einem schwarzen Schirm, wenn Sie einen Planeten gewählt haben, der sich unter der Kontrolle des Gegners befindet. Haben Sie einen unbelebten, noch nicht formatierten Planeten gewählt, wird Ihnen ein öder, grauer Planet gezeigt - es sei denn, ein Atmosphären-Prozessor ist gerade dabei, diesen Planeten zu formatieren; in diesem Falle bewegen sich Feuerwogen über die Oberfläche des Planeten.

Der Kalender über dem Videofenster zeigt die bereits vergangene Spielzeit an - die mit dem Tag 1 des Jahres 2010 beginnt (in dieser Dimension hat jedes Jahr 60 Tage!). Es gibt keine zeitliche Begrenzung für die Beendigung des Spiels, doch die benötigte Zeit wird unweigerlich festgehalten. Verschiedene Ereignisse werden durch das Vergehen bestimmter Zeitabschnitte ausgelöst - z.B. verbraucht eine Bevölkerung bestimmter Größe eine bestimmte Menge an Nahrung pro Tag. Wenn Sie glauben, daß Sie Zeit zum Nachdenken benötigen, können Sie die Pausenmöglichkeit benutzen, um die Spielzeit anzuhalten.

Eine Anzeige am unteren Rand des Videofensters gibt den Namen des gewählten Planeten an.

Pausen- und Soundeffektkontrolle

Klicken Sie das Ohr an, um die Soundeffekte ein- oder auszuschalten. Klicken Sie die Hand an, um das Spiel anzuhalten, worauf das Icon eine silberne Farbe annimmt - klicken Sie nochmals oder klicken Sie den linken Mausknopf, um das Spiel fortzusetzen.

Nachrichtenfenster

Eingehende Nachrichten werden automatisch in diesem Fenster erscheinen und werden gespeichert, bis Sie sie gelesen haben. Wenn eine neue Nachricht eingehet, werden Sie darauf aufmerksam gemacht - gehen Sie zum Hauptschirm zurück und klicken Sie irgendwo auf dem Nachrichtenfenster, um den neuen Text lesen zu können. Klicken Sie erneut, wenn weitere Nachrichten auf Sie warten. Nachrichten können Berichte über Entwicklungen und Ereignisse sein, die für den Verlauf des Spiels von Bedeutung sind und stellen daher wichtige Informationsquellen dar.

Kontrolltaste

Das Anklicken dieser Icons ermöglicht Ihnen den Zugang zu anderen Kontrollschirmen innerhalb des Spiels. Merken Sie sich diese Icons - sie erscheinen auch auf anderen Bildschirmen und erlauben Ihnen den direkten Zugang zu einem weiteren Kontrollschirm ohne jeweils auf den Hauptschirm zurückkehren zu müssen. Eine detaillierte Beschreibung der Unter-Bildschirme, die mittels dieser Icons zugänglich sind, finden Sie auf den folgenden Seiten...

Verwaltungs-Bildschirm

Dieses Icon läßt den Verwaltungs-Bildschirm erscheinen, der statistische Informationen über den jeweiligen Planeten enthält - verfolgen Sie die neuesten Entwicklungen und Sie erhalten einen Eindruck über die wirtschaftlichen Trends auf diesem Planeten. Wählen Sie diesen Schirm, um eine Übersicht über den momentanen Stand der Ressourcen (Nahrung, Mineralien, Treibstoff und Energie) auf diesem Planeten zu gewinnen, wie auch über die Größe der Bevölkerung, ihre Zuwachsraten und die allgemeine Stimmung. Das Anklicken der Hoch- und Runterpfeile neben der Anzeige der gegenwärtigen Steuerrate erhöht oder senkt den Prozentsatz. Von diesem Schirm aus können Sie zu einem anderen Planeten in Ihrem Einflußbereich gehen, ohne zum Hauptschirm zurückkehren zu müssen, indem Sie den Namen des gewünschten Planeten im Raster anklicken.

Erwerbs-Bildschirm

Fabriken, Maschinen und Schiffe Können hier erworben werden. Die Güter werden sofort vom jeweiligen System nach Starbase transportiert, doch müssen auf Starbase die dafür erforderlichen Ressourcen vorhanden sein und eine leere Dockingbay bereit stehen, bevor der Kauf erfolgreich abgeschlossen werden kann. Aufgrund seiner extremen technologischen Komplexität dürfen Sie nicht mehr als einen Atmosphärenprozessor gleichzeitig besitzen - und wenn Sie das Hitotsu-Planetensystem erobern wollen, müssen Sie eine geraume Zeit warten, bis ein Atmosphärenprozessor lieferbar ist. Anders als alle anderen Schiffe wird der Atmosphärenprozessor direkt auf die Oberfläche von Starbase transportiert.

Navigations-Bildschirm

Mit diesem Schirm können Sie die Bewegungen Ihrer Flotte kontrollieren, die bis zu 32 Schiffe umfassen kann. Sie können die Position eines Schiffes bestimmen, indem Sie den entsprechenden Namen im Raster des Navigationsschirms anklicken. Dieser Schirm wird auch dazu verwendet, um Schiffe von den Dockingbays in Umlaufreise zu schicken, Reisen zu beginnen oder zu unterbrechen und um Schiffe landen zu lassen.

Planeteninformatierer

Wenn Sie einen Atmosphärenprozessor erworben haben, kann er mit einem Klick hier auf seine Reise durch das jeweilige Sternensystem geschickt werden der Navigationsschirm wird nicht zu seiner Steuerung benutzt. Der Atmosphärenprozessor kann nur zu einem noch nicht formatierten Planeten losgeschickt werden. Bei seiner Ankunft landet er automatisch auf der Oberfläche des Planeten und beginnt mit dem Formatierungsprozeß, ohne auf weitere Anweisungen von Ihnen zu warten. Durch ein nochmaliges Klicken auf diesem Icon erhalten Sie Auskunft darüber, wieviel Spielzeit vergehen muß, bevor der Prozeß abgeschlossen ist.

Merken Sie sich, wo Ihr Atmosphärenprozessor zur Zeit Stationiert ist - da er auf der kahlen Oberfläche eines unformatierten Planeten landet, erscheint er nicht in den Dockingbays oder auf dem Planetenoberflächen-Schirm der Kolonie, die er erzeugt. Sollte der Gegner die Kontrolle eines Ihres Planeten an sich reißen und Ihren Atmosphären-prozessor auf der Oberfläche vorfinden, wird er ihn verschrotten. Sie können natürlich, falls benötigt, einen neuen kaufen, aber Atmosphärenprozessoren sind recht teuer.

Militärische Verwaltung

Zu Beginn des Spiels besitzen Sie keine Armee. Klicken Sie hier, um Zugang zur militärischen Verwaltungsschirm zu erhalten, der es Ihnen erlaubt, Zivilisten von der Starbase-Bevölkerung zum Wehrdienst einzuberufen, auszubilden und zu kleinsten militärischen Abteilung einer Armee zusammenzuschließen, dem Zug.

Ladeplätze

Jeder kolonisierte Planet hat drei Dockingbays (Fracht-/Ladeplätze) die Sie können, wenn sich der Planet in Ihrem Hoheitsgebiet befindet. Durch Klicken erhalten Sie Zugang zum Schirm des jeweiligen Planeten, nun können Sie Schiffe mit Besatzungen versehen, Treibstoff, Passagiere und Güter von den Lagerhallen einen oder ausladen.

Die Oberfläche des Planeten

Zusätzlich zu den drei Dockingbays hat jeder Planet auf seiner Oberfläche Platz für sechs Schiffe. Klicken Sie hier, um Schiffe von den Dockingbays auf die Oberflächenplattformen und zurück zu bewegen. Bergbau- und Gartenbau-Stationen müssen sich auf der Oberfläche des Planeten befinden und der Schalter auf die >Ein< Position gestellt werden, bevor sie damit beginnen können, Ressourcen zu erzeugen.

Kampfkontrolle

Haben Sie ein Kampfschiff auf einem Planeten stationiert, so erlaubt Ihnen dieser Schirm, den Krieg auf dem jeweiligen Planeten zu beobachten und zu steuern egal, ob dieser Planet sich nun unter Ihrer Kontrolle befindet oder nicht. Züge können in den Dockingbays von den Kampfschiffen verladen werden, und die Stärke des Angriffs (aggression level), mit dem die Züge kämpfen, kann hier auch eingestellt werden.

Spionage

Informationen über die Situation des jeweiligen Planeten können hier erworben werden - aber für jedes Häppchen an Information müssen Sie im voraus bezahlen.

Disketten-Management

Supremacy verwendet speziell formatierte Disketten zur Speicherung der Spielpositionen. Wenn Sie hier Klicken, erhalten Sie Zugang einer Steuerung, die Disketten formatiert, Spielpositionen speichert oder lädt. Sie können ebenfalls das Spiel wiederaufnehmen oder den Computer neu einstellen. (Wenn Sie eine Reihe von Nachrichten vom Fenster löschen möchten, können Sie hier Klicken, um zum Kasten für den Diskettensteuerungsdialog zu gelangen und >Cancel< klicken, um zum Spiel zurückzukehren.)

Eilige Fragen zum Spielen von Supremacy

Meine Bevölkerung verhungert. Was soll ich tun?

Wenn Sie Ihre Leute aufgeben wollen, setzen Sie den Steuerarif auf 100%, damit Sie ein maximales Steuereinkommen erzielen, bevor alle Leute vor Hunger sterben.

Wollen Sie jedoch die Bevölkerung des Planeten retten, so müssen Sie entweder von einem anderen Planeten Nahrung herbeischaffen oder einige Gartenbau-Stationen installieren, damit die Kolonie sich selbst versorgen kann.

Als Überbrückung, während Sie langfristige Lösungen in die Wege leiten, können Sie die Leute auf einem Schiff in Kältelagerung geben, indem Sie ein Last- oder Kampfschiff in die Dockingbay auf dem Planeten manövrieren und mittels des Passagier-Icons Passagiere aufnehmen. Tritt eine Nahrungsmittelknappheit auf Starbase auf, können Sie einige Leute mit dem militärischen Verwaltungs-Icon in Ihre Armee aufnehmen.

Leute in Kältelagerung oder in der Armee verbrauchen keine Nahrung aus Ihren Reserven. Lastschiffe können bis zu 1850 Zivilisten aufnehmen, während Kampfschiffe bis zu 4500 Passagiere transportieren können.

Sie können die hungernden Leute auch zu einem anderen Planeten bringen, der genügend Nahrungsmittel zur Verfügung hat.

Ich habe einen Solarsatellit-Generator zu meinem Planeten geschickt, aber es scheint, als ob er keine Energie erzeugt. Was ist falsch gelaufen?

Solarsatelliten arbeiten nur dann, wenn sie sich in einer Umlaufbahn befinden. Gehen Sie zum Navigationsschirm, klicken Sie den Namen Ihres >ungehorsamen< Satelliten und vergewissern Sie sich, daß er sich in einer Umlaufbahn befindet. Falls Sie ihn aus Versehen haben landen lassen, so bringen Sie ihn erneut in eine Umlaufbahn.

Alle Planeten im System sind nun formatiert. Was sollte ich als nächstes tun?

Bringen Sie Ihren Atmosphärenprozessor in eine Dockingbay und verschrotten Sie ihn - er hat seinen Zweck erfüllt und Sie sollten wenigstens seinen Schrottwert zurückerhalten. Benutzen Sie den Verwaltungs-Schirm, um den Betrag an Ihren Stützpunkt zu überweisen.

Auf dem Planeten, den ich besitze, gibt es keine Bevölkerung. Ich möchte aber gerne Menschen dort haben. Was soll ich machen?
Überprüfen Sie erst, ob der Planet überhaupt für menschliches Leben geeignet ist. Manchmal sind Planeten nach atomaren Explosionen versucht - eine eingehende Nachricht wird Sie über diese Tatsache informieren. Es wäre etwas unsinnig, Menschen auf einen Planeten zu schicken, auf dem sie nicht überleben können.

Verwenden Sie ein Last- oder Kriegsschiff, um die Menschen von einem anderen Planeten einzuschiffen. Sie sollten nicht vergessen, Nahrungsmittel in die Reserven des noch unbewohnten Planeten einzulagern, bevor Sie die neuen Bewohner holen; oder kaulen Sie eine neue Gartenbau-Station für den Planeten.

Die Bevölkerung eines meiner Planeten hat die Zahl von 30 000 erreicht und scheint nicht mehr zuzunehmen. Warum?

Die Kolonisten haben jeden vorhandenen Zentimeter der Planetenoberfläche maximal genutzt, und die Kolonie kann sich nicht weiter entwickeln. Sie können jederzeit einige Leute zu einem anderen Planeten aussiedeln, um so mehr Raum zu schaffen.

Auf einem meiner Planeten hat die Zuwachsrate der Bevölkerung ein negatives Vorzeichen. Wieso?

Sehr wahrscheinlich sind Ihre Leute am Verhungern oder erholen sich gerade von einer Nahrungsmittelknappheit. Sorgen Sie dafür, daß die Bevölkerung genügend Nahrung hat - und Sie könnten erwägen, die Steuern zu senken, um eine bessere Stimmung unter der Bevölkerung zu erzeugen.

Warum kann ich meinen Atmosphärenprozessor nicht abschicken?

Benutzen Sie dafür den Hauptschirm, nicht den Navigationsschirm. Der Atmosphärenprozessor hat sein eigenes Steuerungs-Icon; wählen Sie den gewünschten noch unformatierten Planeten, indem Sie den Planeten-Cursor darübersetzen und klicken Sie dann das Icon des Atmosphärenprozessors.

Obwohl ich die Tanks eines meiner Schiffe bis zum Rand gefüllt habe, erhalte ich trotzdem die Nachricht >Nicht genügend Treibstoff<, wenn ich versuche, das Schiff zu einem Planeten am anderen Ende des Sternensystems zu schicken. Was soll ich nun machen?

Sie müssen die Reise des Schiffs unterbrechen, indem Sie auf einem der Planeten, die in Ihrem Herrschaftsbereich liegen, zwischenlanden und auftanken. Falls es auf dem Zwischenland-Planet nicht viel Treibstoff gibt, könnten Sie Treibstoff in den Laderaum des Schiffes geben, den Sie nach der Zwischenlandung in die Reserven des Planeten umladen und dann die Tanks Ihres Schiffes damit auffüllen.

Welchen Zweck erfüllt die Namensänderung von Planeten und Schiffen?

Damit können Sie einen besseren Überblick über Ihre Situation erhalten.

Wenn Sie einen Planeten des Gegners erobern, kann es passieren, daß Sie dort noch vom Gegner zurückgelassene Schiffe vorfinden. Der Gegner benutzt Namen, die für Sie ohne jegliche Bedeutung sind - es kann daher hilfreich sein, eroberte Schiffe mit dem bereits vorhandenen Namensystem zu benennen, das Gartenbau-Stationen > Farming 1<, > Farming 2< usw. nennt. Ebenso gibt der Gegner den von ihm eroberten Planeten unverständliche Namen, die Sie eventuell nach eigenen Vorlieben ändern möchten.

Es ist sehr leicht, den Überblick über die Planeten und ihre Eigenschaften zu verlieren, besonders wenn Sie in einen der umfangreicheren Systeme spielen. Es lohnt sich daher, Namen zu wählen die Ihnen helfen, sich die Eigenschaften der von ihnen kolonisierten Planeten merken zu können. So könnten Sie z.B. Ihre Gartenbau-Stationen am besten ausnutzen, indem Sie sie auf einem tropischen Planeten stationieren und diesen >Bauernhof< nennen, was Sie darin erinnern würde, daß Sie diesen Planeten hauptsächlich zur Erzeugung von Nahrungsmitteln.

Ich möchte etwas kaufen, habe aber nicht genügend Zahlungsmittel. Was kann ich dagegen machen?

Gehen Sie zum Verwaltungs-Schirm und klicken Sie das Icon, das alle Beträge von Ihren Kolonien nach Starbase überweist. Haben Sie immer noch nicht genügend Geld, so müssen Sie entweder warten, bis die Steuereinnahmen hoch genug sind oder, wenn Sie Waffen oder Bekleidung für Ihre Truppen kaufen möchten, könnten Sie sich für die preiswerteren Ausstattungsgegenstände entscheiden.

Sie können die Wartezeit verkürzen, indem Sie die Steuern erhöhen - bis zu 100%, wenn's wirklich schnell gehen soll, aber vergessen Sie nicht, den Satz wieder zu senken, wenn Sie die benötigte Summe erreicht haben; sonst verschlechtern sich die Stimmung in die Zuwachsrate der Bevölkerung beträchtlich.

Die höchsten Steuereinnahmen kommen aus Bevölkerungen auf den Metropolis-Planeten (wie Starbase), deshalb sollten Sie die Bevölkerungszahl auf mindestens einem Metropolis-Planeten relativ hoch halten.

Ich habe neun Schiffe gekauft, sechs davon auf der Oberfläche von Starbase geparkt, während sich drei noch in den Dockingbays befinden. Nun möchte ich ein weiteres Schiff kaufen, aber ich habe nicht genügend Treibstoff, um eines der drei Schiffe in die drei Schiffe in den Dockingbays in eine Umlaufbahn zu schicken. Was kann ich nun tun?

Auwei! Da bleibt Ihnen nur eins übrig, nämlich auf den Lastschiff-Schirm zu gehen und eines der Schiffe in der Dockingbay zu verschrotten. Mit dem erhaltenen Geld könnten Sie dann eine Bergbau-Station kaufen, die Sie mit Treibstoff versorgen kann.

Als kurzfristige Lösung könnten Sie Treibstoff in den Tank oder Frachtraum eines der Schiffe geben, die Sie bereits auf der Oberfläche geparkt haben, dann zum Planetenoberflächen-Schirm gehen und das Schiff in die jetzt leere Dockingbay stellen. Von dort können Sie Treibstoff aus einem Schifftank oder Frachtraum in die Reservens von Starbase füllen. Dann gehen Sie zum Planetenoberflächen-Schirm zurück und holen das leere Schiff nun aus der Dockingbay.

Wiederholen Sie diesen Vorgang für jedes Schiff auf der Oberfläche, das dort verbleiben soll. Auf diese Weise kommt genügend Treibstoff zusammen, um ein oder zwei Schiffe in eine Umlaufbahn um Starbase zu schicken und die Dockingbays freizuhalten.

Ich besitze nicht genügend Mineralien oder Energie, um einen Kauf durchzuführen. Gibt es einen Ausweg?

Mineralien, Treibstoff und Energie können nur im Frachtraum eines Ihrer Schiffe im System transportiert werden. Wenn Sie in einem Planetensystem spielen, in dem Mineralien oder Energie als Zahlungsmittel verwendet werden, werden diese aus den Reservens von Starbase entnommen. Entweder müssen Sie Mineralien und Energie von Ihren Kolonien nach Starbase schaffen oder eine Bergbau-Station und einige Solarsatelliten installieren, um die benötigten Ressourcen für Starbase selbst zu erzeugen.

Alle meine Bergbau- und Gartenbau-Stationen scheinen ihre eingestellt zu haben. Warum?

Vielleicht haben Sie keine Energie mehr zur Verfügung, die Sie verbrauchen, während Sie Ressourcen erzeugen. Schicken Sie einen Solarsatelliten-Generator in eine Umlaufbahn um den Planeten, auf dem sich Ihre Stationen befinden, gehen Sie dann zum Planetenoberflächen-Schirm und klicken Sie den Ein/Aus-Schalter, um das Gerät einzuschalten. Es kann auch sein, daß ein elektromagnetischer Sturm über die Galaxis gelegt ist - der Nachrichtenschirm sollte Sie darüber informiert haben. Schalten Sie Ihre Geräte wieder ein.

Ich habe vergessen, wo eines meiner Schiffe stationiert ist. Wie kann ich es wiederfinden?

Gehen Sie zum Navigationsschirm und klicken Sie den Namen des Schiffes auf dem Raster, das die Flottenaufstellung zeigt - die Nachrichtenanzeige wird Ihnen den genauen Standort des Schiffes angeben.

Ich habe schon vor geraumer Zeit ein Kampfschiff auf einem vom Gegner kontrollierten Planeten landen lassen, aber obwohl es vier gut ausgebildete und gut ausgerüstete Züge enthielt, scheitert sich der Krieg dort nicht von der Stelle zu bewegen. Was kann passiert sein?

Vielleicht haben Sie vergessen, Ihre Züge auszuladen und in den Kampf zu schicken? Gehen Sie zum Hauptschirm und benutzen Sie den Planeten-Cursor, um den Planeten, auf dem sich Ihr Kampfschiff befindet, zu wählen; klicken Sie dann das Kampfkontroll-Icon an. Sie werden feststellen, daß Ihr Kampfschiff sich in der Dockingbay auf dem gegnerischen Planeten befindet - klicken Sie die Namen Ihrer Züge im Kasten auf der rechten Seite der Dockingbay-Anzeige, und die Züge werden sich in das größere Raster auf der unteren rechten Seite des Kampfkontroll-Schirms begeben. Nun kann der Kampf beginnen...

SUPREMACY PASSWORDS

PAGE	PARA- GRAPH	WORD NOS.	WORD
2	2	2	Alien
4	1	2	Else
5	1	6	Supreme
14	1	3	Mining
21	2	1	Fuel
21	3	6	Stations
22	1	1	Because
24	1	7	Assign
24	2	3	Station
29	2	4	Buy
30	2	4	The
32	4	4	Launch
33	4	9	Disk
36	4	7	To
37	3	1	Click
40	2	2	Platoons

PAGE	PARA- GRAPH	WORD NOS.	WORD
42	2	2	Battle
43	1	6	Icon
46	1	3	That
56	1	1	Once
58	3	1	People
58	3	2	Are
63	1	2	Screen
64	1	3	Voyage
69	1	8	Select
70	1	2	In
71	1	4	Three
74	1	9	Craft
78	1	4	Network
78	1	10	Benefit
79	1	8	Format
83	1	1	Using