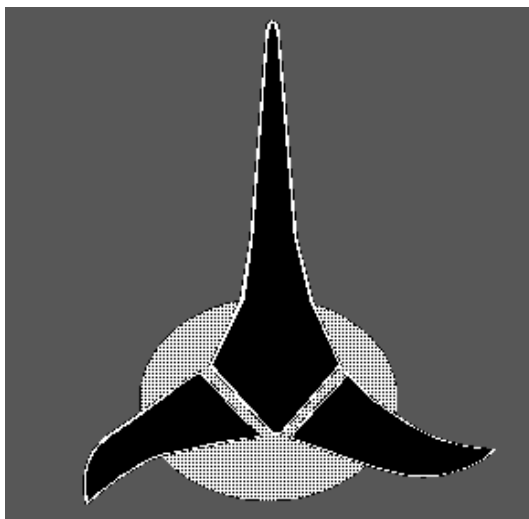


DEKKWAR

Entwicklungsversion nach 1.5.2 für Ubuntu 10.04 - 27. Dezember 2011



Anleitung

©1992–2010 by Thies Meincke

1 Einleitung

Bei **DEKKWAR** kämpfen zwei Parteien von Spielern (die *FÖDERATION* und das *IMPERIUM*) um die Herrschaft im All. Als Störenfried gibt es noch den (computer gelenkten) *ROMULANER*.

Das Programmpaket besteht aus mehreren Teilen:

1. dw_shm_inst.c (shm_inst) - Anlegen des Shared Memory-Segments für DECWAR
2. dw_shm_rem.c (shm_rem) - Entfernen des Shared Memory-Segments
3. init_gal.c (init_gal) - Anlegen des Universums
4. defeat.c (def) - Automatische Steuerung für Forts, Basen, Satelliten
5. romulan.c (rom) - Der Romulaner
6. dwmain.c (dwmain) - Das Programm für jeden Spieler.

dwmain wiederum erzeugt Tochterprozesse für den Scout, verschossene Torpedos, Flugbomben, Robotschiffe, den Flug durchs Universum und Explosionen, die dann unabhängig von dwmain laufen. Diese Programme sind:

1. cockpit.c (cockpit) - Cockpitdarstellung; läuft permanent.
2. explosion.c (explosion) - Darstellung eines explodierenden Objekts.
3. move.c (move) - Flug mit Warpantrieb; läuft permanent.
4. phaser.c (phaser) - Schuß mit Phaser; läuft permanent.
5. missile.c (missile) - laufende Flugbombe; läuft bei Bedarf.
6. robot.c (robot) - aktives Robotschiff; läuft bei Bedarf.
7. scout.c (scout) - aktiver Scout; läuft bei Bedarf.
8. torpedo.c (torpedo) - fliegender Torpedo; läuft bei Bedarf.
9. rtorpedo.c (torpedo) - fliegender Torpedo eines Robotschiffs; läuft bei Bedarf.

2 Einstieg

Man muß nach dem Starten des Programms dwmain seinen Spielernamen (maximal 10 Zeichen, keine Leerzeichen) eingeben. Der jeweilige Rang ergibt sich aus der bislang erreichten Punktzahl:

Punktzahl	Rang
0 - 14999	Commander
15000 - 29999	Captain
30000 - 99999	Commodore
ab 100000	Admiral

Je nach Rang kann man sich ein Schiff aussuchen, das durch den Anfangsbuchstaben gekennzeichnet ist. Man muß Captain sein, um einen Kreuzer kommandieren zu können, und mindestens Kommodore für ein Schlachtschiff. Auch sonst hat der Rang Einfluß.

Folgende Schiffe stehen zur Auswahl:

FEDERATION				EMPIRE			
Federal Battleship	ENTERPRISE	(E)		Imperial Battleship	MANTA	(M)	
Federal Battleship	LEXINGTON	(L)		Imperial Battleship	PYTHON	(P)	
Federal Battleship	YORKTOWN	(Y)		Imperial Battleship	JACKAL	(J)	
Federal Battleship	DEFIANT	(D)		Imperial Battleship	VIPER	(V)	
Federal Cruiser	California	(C)		Imperial Cruiser	Falcon	(F)	
Federal Cruiser	Oklahoma	(O)		Imperial Cruiser	Iscariot	(I)	
Federal Cruiser	Kansas	(K)		Imperial Cruiser	Bloodhunt	(B)	
Federal Cruiser	Tennessee	(T)		Imperial Cruiser	Warlord	(W)	
Federal Cruiser	Nevada	(N)		Imperial Cruiser	Scorpion	(S)	
Federal Cruiser	Utah	(U)		Imperial Cruiser	Quarrel	(Q)	
Federal Destroyer	kittyhawk	(k)		Imperial Destroyer	vulture	(v)	
Federal Destroyer	nostromo	(n)		Imperial Destroyer	wasp	(w)	
Federal Destroyer	discovery	(d)		Imperial Destroyer	buzzard	(b)	
Federal Destroyer	leonow	(l)		Imperial Destroyer	hornet	(h)	
Federal Destroyer	endeavour	(e)		Imperial Destroyer	falchion	(f)	
Federal Destroyer	ticonderoga	(t)		Imperial Destroyer	shark	(s)	
Federal Destroyer	columbia	(c)		Imperial Destroyer	mamba	(m)	
Federal Destroyer	orion	(o)		Imperial Destroyer	panther	(p)	
Federal Destroyer	avenger	(a)		Imperial Destroyer	intruder	(i)	
Federal Destroyer	yorikke	(y)		Imperial Destroyer	jaguar	(j)	

Durch die Wahl seines Schiffes legt man sich für eine der beiden Parteien fest. Weitere Details zu den Schiffen sind dem Abschnitte Schiffe zu entnehmen.

Ziel des Spiels ist es natürlich, dem Gegner soviele Schäden zuzufügen wie möglich. Dazu sind die Schiffe bewaffnet. Alle Schiffe verfügen über Torpedos, Kreuzer und Schlachtschiffe auch über Phaser. Was man im einzelnen tun kann, ist aus der weiter unten aufgeführten Beschreibung aller Kommandos zu entnehmen, die immer über die Tastatur eingegeben werden.

Die Ressourcen, die man zur Verfügung hat, sind beschränkt. Jede Handlung kostet Energie und andere Vorräte, so daß die Vorräte von Zeit zu Zeit durch Docken an eine Basis oder die Heimatwelt der eigenen Seite aufgefüllt werden müssen.

Durch Beschuß oder Kollisionen kann das eigene Schiff beschädigt werden, so daß die Funktion einzelner oder mehrer Subsysteme beeinträchtigt werden kann. Wenn man eine bestimmte Menge an Schäden überschritten hat, gilt das Schiff als zerstört und man fliegt aus dem Spiel. Das gleiche passiert, wenn man seine Energie verbraucht hat. Einmal zerstörte Schiffe sind aus dem Spiel.

Fast alles, was man macht bringt Punkte - eventuell aber auch negative (z.B. das Schießen auf eine eigene Basis)!

3 Die Heimatwelten)F(und]E[

Jede Partei verfügt über eine eigene Heimatwelt, von der aus man in das Spiel einsteigt und an die man auch wieder von den benachbarten Sektoren aus andocken

kann. Das Symbol für die Heimatwelt des Imperiums ist]E[, für die Föderation)F(. Wie eine Basis feuert eine Heimatwelt automatisch auf Feinde, jedoch ca. 10 Mal heftiger. Die Reichweite ist 9 Sektoren. Feindliche Schiffe werden jedoch bereits ab einem Abstand von 15 Sektoren per Funk gewarnt: „YOU ENTERED A RESTRICTED AREA! IF YOU VALUE YOUR LIFE BE SOMEWHERE ELSE!“. Das Kommando zum Andocken lautet HW. Nach dem Andocken befindet man sich in einen speziellen Zustand, der nicht automatisch beendet wird. Es wird das Flottenhauptquartier mit den zur Zeit in der Heimatwelt angedockten Schiffen angezeigt. Angezeigt werden ferner die Daten der Heimatwelt. Die Anzeige für Condition zeigt normalerweise „green“, ist die Heimatwelt beschädigt zeigt sie „YELLOW“, erfolgte kürzlich ein Angriff, zeigt sie „RED“.

Es gibt eine Reihe von speziellen Kommandos, die man nur ausführen kann, wenn man an die Heimatwelt gedockt ist:

CR n - Call back Robotship n: Rückruf des aktiven eigenen Robotschiffs mit der Nummer n (n=a: alle eigenen aktiven Robotschiffe). Notwendiger Rang: Admiral.

KR n - Kill Robotship n: Selbstzerstörung des aktiven eigenen Robotschiffs mit der Nummer n (n=a: alle eigenen aktiven Robotschiffe). Notwendiger Rang: Admiral.

LM x1 y1 x2 y2 - LM x1 y1 p - Launch Missile: Start einer Flugbombe (Missile) zu den Zielkoordinaten x1 y1 über die Koordinaten x2 y2 oder (p) über einen vorher aufgezeichneten Pfad (Kommando MP). Man muß Admiral sein und an der Heimatwelt gedockt sein, um eine Flugbombe starten zu können.

LS x y - Launch Scout: Start eines Scoutschiffs zu den Zielkoordinaten x y. Man muß mindestens Commodore sein, um einen Scout starten zu können.

LR n m x y - Launch Robotship: Start eines Robotschiffs; x,y = Ziel, n=Nr. des Robotschiffs, m=Mission (siehe unten). Man muß Admiral sein, um ein Robotschiff starten zu können.

SD bp - Set Display bases+planets: Anzeige von Ort und Status der eigenen Basen, Planeten, Forts und Satelliten.

SD fl - Set Display fleet: Anzeige des eigenen Flottenstatus.

SD hw - Set Display homeworld: Anzeige des Flottenhauptquartiers.

SD m - Set Display map: Übersichtskarte des Universums mit den eigenen Basen, Planeten, Forts und Satelliten.

SD re - Set Display reconnaissance data: Darstellung aller Sichtungen feindlicher Schiffe durch eigene Basen, Planeten, Forts und Satelliten mit Angabe der Position und der Sternzeit, wann das Schiff gesichtet wurde. Man muß zumindest Commodore sein, um diese Informationen abrufen zu können. Sichtungen des Romulaners werden auch der Gegenseite mitgeteilt.

SD ro - Set Display Robotships: Statusübersicht der Robotschiffe.

Select ? - Auswahl einen neuen Schiffs mit dem Buchstaben ?. Auf diese Weise kann man das Schiff wechseln, ohne das Spiel beenden zu müssen.

STart - Auslaufen zu einer neuen Mission.

Abbildung 2: Das "Cockpit" eines Raumschiffs bei Spielbeginn und beim Docken an der Heimatwelt (bei SD hw). Das ? bei der Anzeige von Area bedeutet, daß die Basenverteidigung def nicht läuft. Bei laufender Basenverteidigung wird die von eigenen Basen, Forts und Satelliten überwachte Raumfläche in % der Gesamtfläche angezeigt. Ferner wird die Anzahl der Spieler beider Seiten angezeigt (Players: 0/1 bedeutet, das 0 Spieler auf Seiten der Föderation spielen, einer auf Seiten des Imperiums). Des weiteren wird links eine Übersicht der Flotte und der Status der Heimatwelt angezeigt. Infos zu gespeicherten Pfaden der Flugbomben sind ebenfalls dort zu finden.

```
#####                      ##### |      -- Imperial HOMEWORLD --      |
#                               # | Starfleet Base and Head Quarter |
#                               # | +-----Player-Status-----+ |
#-<v                               0># | Name.....: KOR |
#-<w      ->-#-<      >-#-<      1># | Rank.....: Admiral |
#-<b      ;>-#-<      >-#-<      2># | Score.....: 363130 |
#-<h      >-#-<      >-#-<      3># | Ship.....: Falcon |
#-<f      >-#-<F      >-#-<      4># | Class.....: Cruiser |
#-<s      >-#-<I      >-#-<      5># | -----Match-Status-Empire----- |
#-<m      M>-#-<B      >-#-<      6># | Bases.....: 10  Players: 0/1 |
#-<p      P>-#-<W      >-#-<      7># | Planets....: 0   0   0   0 |
#-<i      J>-#-<S      >-#-<      8># | Forts.....: 0 |
#-<j      V>-#-<Q      >-#-<      9># | Satellites.: 0 |
#####                      ##### | Score.....: 0 |
# Position: 183 077  Stardate: 6568.1  # | Area.....: ? (def?) |
# Condition: GREEN  Damages: 0 ( 0 %) # | -----Messages----- |
# MP no. 0: empty                      # | Welcome |
# MP no. 1: empty                      # | Welcome |
# MP no. 2: length=121, end point 014 044 # |
#                                     # | Initial position: Homeworld |
#####                      ##### | Status: docked |
+-----+ | Enter STart for an new mission |
|COMMAND: | |
+-----+ +-----+
```

4 Das Cockpit

Wenn man zu einer Mission die Heimatwelt mit dem Kommando S**T**art verlassen hat, ändert sich die Bildschirmanzeige. Man erhält voreingestellt ein Radarbild oben links, wieder die Kommandozeile unten links. Oben rechts sind Informationen zum Schiff und Kommandanten zu finden, unten rechts sind wieder aktuelle Meldungen zu finden (siehe auch die folgende Abbildung).

```

      134 136 138 140 142 144 146 148 150 152   Imperial Destroyer  wasp
196 . . . . . *196 Comm. Off.: Admiral    KOR
195 . . . . . * .195 |-----Status-----|
194 . . . . . .194 | Position.....:    143  187 |
193 . . . . * . * .193 | Main Energy...:    3808  95% |
192 . . . . . * .192 | Shield Energy:    1500 100% |
191 . . . . . * .191 | Phaser Energy:     ----  --- |
190 . . . . . .190 | Fuel (tons)...:     100 100% |
189 . . . . . @ .189 | Torpedoes.....:     15 100% |
188 . . * . . . .188 | Mines.....:       6 100% |
187 . . . . . w .187 | Satellites...:       2 100% |
186 . . . . . * .186 | Damages.....:       0   0% |
185 . . . . . .185 | Score.....:        0      |
184 . . . . . .184 | Stardate.....:   1580.2    |
183 . . . . . .183 | SH:- RA:- SV:- MP:-      TT:+ |
182 . . . . . * .182 |-----Messages-----|
181 . . . . . * .181 |HW: Select w: C+ M+ T- P      |
180 . . . . . * .180 |HW: Congratulation, you are now |
179 . . . . . .179 | the commanding officer of the |
178 . . . . . .178 |Imperial Destroyer wasp      |
      134 136 138 140 142 144 146 148 150 152 |IN: Total:    8 bases detected |
|-----|IN: Next base at 114 147 |
|COMMAND:|IN: 2nd next base at 90 102 |
|-----|

```

In der Kommandozeile unten links im Cockpit können über die Tastatur Befehle eingegeben werden. Diese werden im Abschnitt Befehle detailliert erläutert.

5 Das Universum

Das Spielfeld (Universum) besteht aus 200×200 Sektoren. Dort kann man eine Vielzahl verschiedene Objekte vorfinden, die im folgenden aufgeführt werden:

- . - Freies Feld: Diese Felder sind zum Flug geeignet.
- Schwarzes Loch: Wer in ein Schwarzes Loch fliegt, wird mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit vernichtet. Alternativ kommt er an irgendeiner Stelle des Universums wieder zum Vorschein. Der Navigationscomputer kann Kollisionen mit Schwarzen Löchern nicht verhindern.
- @ - Planet: Ein Planet ist anfangs neutral und kann für die jeweilige Seite erobert werden. Dann schießen selbsttätig auf feindliche Schiffe. Planeten haben vier Ausbaustufen. Ihre Feuerkraft und Reichweite beträgt je nach Ausbaustufe

Ausbaustufe $\times 100$ Einheiten und Ausbaustufe $\times 2$ Sektoren. Ein Planet der Ausbaustufe 4 kann zu einer Basis ausgebaut werden.

- * - Stern: Durch Beschuß oder Rammen kann ein Stern explodieren. Dabei werden benachbarte Objekte beschädigt oder vernichtet. Es kann zu Kettenreaktion kommen, wenn Sterne nebeneinander liegen.
- # - Fort des Imperiums: schießt selbstständig auf feindliche Schiffe, die Reichweite beträgt 9 Sektoren. Meldungen über Sichtungen von Feindschiffen an die Heimatwelt. Meldungen über Angriffe gehen an alle eigenen Schiffe.
- \$ - Fort der Föderation: schießt selbstständig auf feindliche Schiffe, die Reichweite beträgt 9 Sektoren. Meldungen über Sichtungen von Feindschiffen an die Heimatwelt. Meldungen über Angriffe gehen an alle eigenen Schiffe.
- ~ - Satellit der Föderation: meldet das Auftauchen nicht getarnter feindlicher Schiffe an alle eigenen Schiffe und die Heimatwelt. Die Reichweite beträgt 9 Sektoren.
- ^ - Satellit des Imperiums: meldet das Auftauchen nicht getarnter feindlicher Schiffe an alle eigenen Schiffe und die Heimatwelt. Die Reichweite beträgt 9 Sektoren.
- - Mine: Explodiert, wenn man sie rammt.
- () - Basis der Föderation: siehe Abschnitt Basen.
- [] - Basis des Imperiums: siehe Abschnitt Basen.
- = - Gaswolke: Sie kann nur mit Impulsantrieb durchflogen werden. Die Schilde sollten eingeschaltet sein, um Schäden zu vermeiden. Durch Gaswolken kann man nur mit Phasern schießen. Die Phaserstrahlen werden dabei geschwächt. Je nach Einstellung des Flags radarlee in init_gal.c sind Gaswolken für Radarstrahlen durchlässig oder nicht.
- + - Torpedo oder Torpedoblindgänger: explodiert bei Kollision.
- , - getarntes Schiff, Scoutschiff oder Flugbombe.
- - Flugbombe (Missile), ist jedoch unbeschädigt getarnt.
- ! - Roboterschiff der Föderation.
- | - Roboterschiff des Imperiums.
- § - Sprungtor: Ein Schiff kann von einem Sprungtor zum anderen springen und so langwierige Flüge vermeiden. Siehe Befehle JG und JU.
- : - Scoutschiff der Föderation: siehe Abschnitt Scoutschiffe.
- ; - Scoutschiff des Imperiums: siehe Abschnitt Scoutschiffe.
- R** - Romulaner: siehe Abschnitt Romulaner
- E[] - Heimatwelt des Imperiums: siehe Abschnitt über Heimatwelten.

)F(- Heimatwelt der Föderation: siehe Abschnitt Heimatwelten.

Buchstaben - Schiffe: sie sind durch den ersten Buchstaben ihres Namens erkennbar (wenn sie nicht getarnt sind!).

6 Schiffe

Die Schiffe des Imperiums und der Föderation sind in drei Klassen eingeteilt: Schlachtschiffe (je 4), Kreuzer (je 6) und Zerstörer (je 8), wobei letztere durch Kleinbuchstaben zu erkennen sind. Die drei Klassen haben unterschiedliche Eigenschaften, innerhalb der Klassen sind die Schiffe jedoch gleich. Durch Wahl seines Schiffes legt man zugleich fest, ob man zum *Imperium* oder zur *Föderation* gehört.

	Schlachtschiff	Kreuzer	Zerstörer	Robotschiff
Hauptenergie	5000	4000	4000	2000
Schildenergie	2500	2000	1500	1800
Phaserenergie	2500	2000	-	-
Torpedos	25	20	15	20
Torpedorohre	3	2	1	1
Minen	10	6	6	-
Satelliten	6	3	2	-
Impulstreibstoff	130 t	120 t	100 t	200 t
Max. Schadenspunkte	2500	2000	1500	2000
Maximale Phaserstärke	500	400	-	-
Mittlere Torpedostärke	250	250	250	250

Es gilt ferner: Je größer das Schiff, desto schneller kann es Planeten erobern und auszubauen sowie Forts bauen. Je größer das Schiff ist, desto langsamer fliegt es. Zerstörer verfügen nicht über Phaser. Nur Schlachtschiffe können Sprungtore bauen. Ein Zerstörer hat 1, ein Kreuzer 2 und ein Schlachtschiff 3 Torpedorohre. Das Nachladen dauert 1,5 jeweils Sekunden. Ein Schlachtschiff kann also bis zu drei Torpedos sofort hintereinander feuern, dann dauert es bis zum nächsten Schuß 1,5 Sekunden. Ein Zerstörer braucht bereits für den 2. Schuß 1,5 Sekunden. Der Status der Torpedorohre läßt sich im Statusfenster des Cockpits erkennen: TT:=? (?=+ geladen, ?=R „reloading“, ?=- leer).

In der Darstellung des Cockpits (Abschnitt Cockpit) sind ferner die jeweiligen aktuellen Werte für die vorhandenen Energien, Torpedos usw. wiedergegeben.

Wird ein Schiff beschädigt, kann der Schaden an folgenden Sektionen auftreten und für entsprechende Funktionsbeeinträchtigungen bzw. -ausfälle sorgen (gilt nicht für Robotschiffe):

1. Warp-Antrieb
2. Impuls-Antrieb
3. Torpedorohre
4. Phaser (falls vorhanden)

5. Schilde
6. Computersysteme
7. Lebenserhaltungssystem
8. Radar
9. Funkanlage
10. Tarnvorrichtung

7 Liste der Befehle

In der Kommandozeile unten links im Cockpit können über die Tastatur Befehle eingegeben werden. Jeder Befehl besteht zumeist aus zwei Buchstaben. Eventuell sind Optionen oder Werte anzugeben.

BR - Build Robotship: Bau eines neuen Robotschiffs. Man muß an die Heimatwelt gedockt sein und den Rang eines Admirals haben, um diese Kommando ausführen zu können.

BU x y - Build: Ausbau des Planeten auf x y um eine Stufe. Der Planet muß zur eigenen Partei gehören und direkt neben dem Schiff liegen. Die Schilde müssen gesenkt sein. Beispiel: BU 45 124

CA x y - Capture: Erobern einen feindlichen oder neutralen Planeten auf x y. Er muß direkt neben dem Schiff liegen. Die Schilde müssen gesenkt sein.

CP n - Clear (missile) Path n: Löschen des Pfades Nr. n für eine Flugbombe.

CR n - Call back Robotship n: Rückruf des aktiven eigenen Robotschiffs mit der Nummer n (n=a: alle eigenen aktiven Robotschiffe). Notwendiger Rang: Admiral. Nur bei Dock an die Heimatwelt.

DA - Damages: Auflistung der Schäden in allen Sektionen.

DO - Dock: Andocken an eine eigene Basis. Die Basis muß direkt neben dem Schiff liegen.

FO x y - Fort: Bau eines Forts auf der Position x y. Dabei müssen x und y eine Position direkt neben dem Schiff bezeichnen, die Schilde müssen DOWN sein.

HE - Help: ohne Parameter: Ausgabe einer Liste aller Kommandos. Mit Parameter: Ausgabe einer Info zu dem Kommando, das der Parameter kennzeichnet. Beispiel HE DO - Info zum Dock-Kommando.

HO on / off - Hood: Tarnvorrichtung an/aus. Für HO on müssen die Schilde "DOWN" sein. Der Schiffkennbuchstabe wird durch "," ersetzt, feindliche Basen, Forts und Satelliten "sehen" einen nicht, feindliche Schiffe können nicht computergestützt feuern, man kann aber selber nicht schießen. Der Romulaner allerdings kann auf ein getarntes Schiff schießen!

HW - Homeworld: Docken an die eigene Heimatwelt, siehe auch Abschnitt „Heimatwelt“.

ID ? - Identify: Identifikation eines Schiff mit dem Kennbuchstaben ?. Beispiel ID e

IM dx dy - Impuls: Flug mit Impulsantrieb, max. 1 Sektor, pro Sektor 1 Tonne Treibstoffverbrauch. Beispiel: IM 1 -1

IN ? - Info: Information über: ?=P - Planeten; ?=B - Basen; ?=F - Forts; ?=H - Heimatwelt; ?=j - Sprungtore ?=s - Scout ?=m Flugbombe (Missile); - ?=r Robotsschiffe. Beispiel: IN b. Erweiterung für Robotsschiffe: IN r n für Robotsschiff Nr. n: Detaillierte Info.

JG x y code - Jumpgate: Bau eines Sprungtores auf der Position x y (neben dem Schiff). Das Tor erhält die Nummer code (siehe Abschnitt Sprungtore).

JU c1 c2 - Jump: Sprung durch das Sprungtor mit der Nummer c1 zum Sprungtor mit der Nummer c2 (siehe Abschnitt Sprungtore).

KM - Kill Missile: die eigene aktive Flugbombe zerstören.

KR n - Kill Robotship n: Selbstzerstörung des aktiven eigenen Robotsschiffs mit der Nummer n (n=a: alle eigenen aktiven Robotsschiffe). Notwendiger Rang: Admiral. Nur bei Dock an die Heimatwelt.

KS - Kill Scout: Eigenes Scoutschiff vernichten, zumeist um ein neues starten zu können.

LE X=.... - Learn: Belegung der Taste X mit dem Befehl Beispiel: LE X=PH c E 400. Es geht nur für die Tasten X und Y!

LE Y=.... - Learn: Belegung der Taste Y mit dem Befehl Beispiel: LE Y=TO 77 124. Es geht nur für die Tasten X und Y!

LM x1 y1 x2 y2 - LM x1 y1 p - Launch Missile: Start einer Flugbombe (Missile) zu den Zielkoordinaten x1 y1 über die Koordinaten x2 y2 oder (p) über einen vorher aufgezeichneten Pfad (Kommando MP). Man muß Admiral sein und an der Heimatwelt gedockt sein, um eine Flugbombe starten zu können.

LS x y - Launch Scout: Starten eines Scoutschiffs mit Ziel x y (geht nur, wenn man Kommandeur ist und an die Heimatwelt gedockt hat).

LR n m x y - Launch Robotship: Start eines Robotsschiffs; x,y = Ziel, n=Nr. des Robotsschiffs, m=Mission (siehe Abschnitt über Robotsschiffe). Man muß Admiral sein, um ein Robotsschiff starten zu können. Es geht nur von der Heimatwelt aus.

MI x y - Mine: Auslegen einer Mine auf die Position x y. x und y müssen eine Position direkt neben dem Schiff bezeichnen.

- MP on/off** - Missile Path: Aufzeichnung eines Flugweges einer Flugbombe durch Abfliegen mit einem Schiff bei MP on. Beginn bei der eigenen Heimatwelt. Ende der Aufzeichnung mit MP off. Anzeige des Status und die Länge des aufgezeichneten Pfades (maximal MISSILE_FUEL+1) erfolgen im Cockpit und mit dem Kommando IN m.
- MR dx dy** - Move Relative: Bewegung mit Warp-Antrieb um dx Sektoren in X-Richtung und dy Sektoren in Y-Richtung. Beispiel: MR 2 -4
- PH C ? n** - Phaser: Feuern mit Phaser (computerberechnet, vgl. TO C ?), n=Schußstärke, ?=Ziel. Ist das Ziel mehr als 4 Sektoren entfernt, so schwächt sich der Phaserstrahl pro Sektor um ca. 10
- PH x y n** - Phaser: mit Stärke n auf die Koordinaten x y abfeuern, maximale Reichweite 9 Sektoren, Abschwächung wie vorher. Beispiel PH 12 199 200
- RA on/off** - Ramming: Bei RA ON können Objekte gerammt werden, bei RA OFF wird eine Kollision mit den meisten Objekten vom Bordcomputer verhindert (Falls er o.k. ist). Das Rammen verursacht Schäden auf beiden Seiten. Das Rammen der Heimatwelten ist tödlich für das rammende Schiff!
- RE n** - Repair: Reparatur der Sektion n; verringert Schäden in der betreffenden Sektion um 20 Einheiten. Anzeige der Sektionsnummern durch den Befehl DA. Beispiel RE 8
- RS** - Restart: Startet die Prozesse für Cockpit usw. neu; nur für Entwicklungsarbeiten gedacht, im Spiel normalerweise nicht benötigt.
- SA x y** - Satellit: Aussetzen eines Beobachtungssatelliten auf die Position x y. x und y müssen eine Position direkt neben dem Schiff bezeichnen, die Schutzschilde müssen DOWN sein.
- SC** - Score: Anzeige der aktuellen Punktzahl.
- SD x** - Set Display: Anzeigemodi für das linke obere Fenster. Es gibt folgende Auswahlmöglichkeiten x, die z.T. aber nur beim Docken an die Heimatwelt zur Verfügung stehen:
- SD bp** - Set Display Bases Planets: Anzeige von Ort und Status der eigenen Basen, Planeten, Forts und Satelliten.
 - SD fl** - Set Display Fleet: Anzeige des eigenen Flottenstatus.
 - SD hw** - Set Display Homeworld: Anzeige des Flottenhauptquartiers.
 - SD m** - Set Display Map: Übersichtskarte des Universums mit den eigenen Basen, Planeten, Forts und Satelliten.
 - SD ra** - Set Display Radar: Radarbild anzeigen lassen (Standardanzeige).
 - SD re** - Set Display Reconnaissance Data: Darstellung aller Sichtungen feindlicher Schiffe durch eigene Basen, Planeten, Forts und Satelliten mit Angabe der Position und der Sternzeit, wann das Schiff gesichtet wurde. Man muß zumindest Commodore sein, um diese Informationen abrufen zu können.

SD ro - Set Display Robotships: Statusübersicht der Robotschiffe.

SE ? ... - Send: Verschicken einer Funknachricht ... an das Ziel ?. ?=* - an alle Spieler, ?=& an alle Spieler der eigenen Partei, oder bei Eingabe des Schiffskennbuchstaben an das jeweilige Schiff (falls im Spiel). Beispiel: SE E Wo bist du?

Select ? - Select: Auswahl eines neuen Schiffs ? (geht nur, wenn man an die Heimatwelt angedockt hat).

SH up/down - Shields: Heben oder Senken der Schutzschilde.

SP n - Save (missile) Path n: Speichern eines mit „MP on“ aufgezeichneten Pfades für eine Flugbombe. n bezeichnet die Pfadnummer.

STart - Start: Ausdocken aus der Heimatwelt oder einer Basis.

ST - Stopp: Stopp des Fluges mit Warp-Antrieb (nach Kommando MR).

SV on/off : Save Modus: Bei SV on wird kein Torpedo oder Phaser auf das angegebene Ziel gefeuert, wenn ein Hindernis im Weg liegt. Defaultwert ist OFF. Anzeige des Status erfolgt im Cockpit.

SY - Symbols: Erläuterung der Symbole im All.

TE ? n - Transport Energy: Transportieren von n Energieeinheiten vom eigenen Schiff (Hauptenergie) zum Schiff mit dem Kennbuchstaben ? (0-9: Robotschiff). Beispiel TE L 300

TF ? n - Transport Fuel: Transportieren von n Tonnen Treibstoff vom eigenen Schiff zum Schiff mit dem Kennbuchstaben ? (0-9: Robotschiff). Beispiel TF L 30

TT ? n - Transport Torpedo: Transportieren von n Torpedos vom eigenen Schiff zum Schiff mit dem Kennbuchstaben ? (0-9: Robotschiff). Beispiel TF m 3

TO C ? - Torpedo: computerberechnet einen Torpedo auf das Schiff ? schießen. Beispiel TO c F (r=Romulaner).

TO x y - Torpedo: Torpedo auf die Koordinaten x y feuern, max. Reichweite 9 Sektoren. Beispiel TO 125 23.

TR ? ? n - Transfer: Transferieren von n Energieeinheiten von Energiespeicher ? zu Energiespeicher ?; Energiespeicher: m = Hauptenergie, s = Schildenergie p = Phaserenergie. Beispiel: TR s m 500

! Befehlswiederholung, führt den vorher eingegebenen Befehl nochmal aus (Return ist nicht nötig!).

QU - Quit: Ausstieg aus dem Spiel (ohne Return!). Nicht möglich im Feuerbereich von feindlichen Schiffen, Forts, Basen und der feindlichen Heimatwelt.

X Ausführen des mit dem LE-Kommando eingegeben Befehls für die Taste X (ohne Return!).

Y Ausführen des mit dem LE-Kommando eingegeben Befehls für die Taste Y (ohne Return!).

Das Bauen von Forts und Basen oder das Aussetzen von Satelliten oder Minen kostet sowohl Zeit als auch Energie. Manche Kommandos funktionieren nicht oder nur teilweise, wenn Teile des Schiffs oder beim Docken/Ausdocken die Basis oder Heimatwelt beschädigt sind.

8 Die Basen () und []

Wichtige Stützpunkte sind eigene Basen. Eine gewisse Anzahl wird bei der Initialisierung des Universum erzeugt, weitere kann man bauen, indem man Planeten erobert und sie ausbaut.

Es gibt drei spezielle Kommandos für die Nutzung von Basen:

DO - Dock: Docken an eine Basis. Die Basis muß neben dem Schiff liegen.

STart : - Start: Ausdocken und Start zu einer neuen Mission.

IN b - Informationen über Basen: Gibt die Anzahl der eigenen Basen an und zeigt den Status aller Basen im Radarbereich des Schiffes.

Die nachfolgende Abbildung zeigt die Cockpit-Anzeige nach dem Andocken an eine Basis. Man erkennt vier Docks (Bays). In einem Dock liegt das eigene Schiff, die drei anderen sind in diesem Fall frei. Es können also maximal vier Schiffe gleichzeitig an eine Basis docken. Beim Eindocken werden die verbrauchten Vorräte (Energie, Torpedos, Minen, Satelliten, Treibstoff) aufgefüllt und eventuell vorhandene Schäden repariert, was umso länger dauert, je größer sie sind.

Angezeigt werden ferner die Daten der Basis. Die Anzeige für Condition zeigt normalerweise „green“, ist die Basis beschädigt zeigt sie „YELLOW“, erfolgte kürzlich ein Angriff, zeigt sie „RED“.

Zu beachten ist, daß alle Schiffe, die an eine Basis gedockt sind, zerstört werden, wenn die Basis zerstört wird. Ferner sind nach dem Ausdocken eines Schiffes dessen Schilde „down“.

```
#####          #####          Imperial Battleship  PYTHON
#####          #####          Comm. Off.: Admiral    KOR
#####          #####          |-----Status-----|
#####----<P          >----##### | Position.....:    126  105  |
#####          #####          | Main Energy...:    5000  100%  |
#####          #####          | Shield Energy:    2500  100%  |
#####          #####          | Phaser Energy:    2500  100%  |
#####----<          >----##### | Fuel (tons)...:    130  100%  |
#####          #####          | Torpedoes....:     25  100%  |
#####          #####          | Mines.....:     10  100%  |
#####          #####          | Satellites...:      5  100%  |
```

```

#+-----Imperial_Starbase-----+ # | Damages.....:      0    0% |
#| Position: 126 105 Condition: Green | # | Score.....:      0 |
#| Shields : 3000 (100 %) UP          | # | Stardate.....: 8397.1 |
#| Damages : 0    (0 %)              | # | SH:- RA:- SV:- MP:-   D TT:+++|
#|                                  | # | -----Messages-----|
#|                                  | # | Enter SStart for an new mission |
#|                                  | # |                               |
#|                                  | # | IN: Total:  10 bases detected  |
#+-----+ # | IN: Next base at 126 105      |
##### | IN: 2nd next base at 103 149 |
|-----| | DO: DOCKING at BASE!      |
|COMMAND: | | DO:Supplies filled up:E,T,M,S,F |
+-----+ | |-----+

```

Die Basen beider Seiten schießen automatisch auf Feinde (wenn def läuft) und haben die gleichen Eigenschaften: Sie schießen mit Phaser einer mittleren Stärke von 500 Einheiten (mit einer Reichweite von 9 Sektoren), haben Schilde mit einer Maximallenergie von 3000 Einheiten und vertragen 2500 Schadenspunkte. Sie melden alle Sichtungen feindlicher Schiffe an die Heimatwelt. Angriffe werden an alle aktiven Schiffe der eigenen Flotte gemeldet.

9 Die Scoutschiffe : und ;

Jede Partei kann von der eigenen Heimatwelt aus je ein Scoutschiff starten, das der Fernaufklärung dient, da es nicht von feindlichen Forts und Basen erkannt wird, denn der Scout fliegt getarnt. Wenn er beschädigt wird, kann diese Tarnung unwirksam werden. Dann wird der Scout auch von feindlichen Forts und Basen automatisch beschossen.

Der Start kann jedoch nur von einem Spieler mit dem Rang Commodore oder Admiral durchgeführt werden (siehe Abschnitt „Heimatwelt“). Der Scout fliegt automatisch auf die angegebene Zielposition und verbleibt dort. Jeder Spieler kann sich jedoch das Radarbild des Scouts anzeigen lassen (s.u.). Da der Scout nur einen begrenzten Energievorrat mitführt, ist auch seine Lebensdauer begrenzt. Es kann jedoch nur ein Scout jeder Partei aktiv sein. Um einen neuen Scout in ein anderes Zielgebiet schicken zu können, muß der alte Scout vorher zerstört werden. Er kann nicht zurückgerufen werden.

Kommandos auf das Scoutschiff bezogen:

LS x y - Launch Scout: Start des Scoutschiffs zu den Zielkoordinaten x y. Dieses Kommando kann nur ausgeführt werden, wenn man mindestens Commodore ist und an die Heimatwelt gedockt ist.

IN s - Info Scout: Informationen zum Status, Ort und Ziel des eigenen Scoutschiffs.

SD sc - Set Display Scout: Anzeige des Radarbildes des Scouts (mit Restenergie- und Zielanzeige).

KS - Kill Scout: Scout wird zerstört um z.B. einen neuen Scout starten zu können.

10 Flugbomben (Missiles) -

Jede Partei kann von der eigenen Heimatwelt aus je eine Flugbombe starten, Der Start kann jedoch nur von einem Spieler mit dem Rang eines Admiral durchgeführt werden. Die Flugbombe fliegt automatisch zur angegebene Zielposition, und zwar nicht auf dem direkten Weg von der Heimatwelt aus, sondern über einen frei wählbaren Punkt. Alternativ kann man einen Flugpfad ganz oder teilweise vorgeben. Dazu fliegt man mit einem Schiff von her Heimatwelt zu einem beliebigen Zielpunkt. Zur Aufzeichnung muß der Befehl MP on gesetzt werden, am Ende der Aufzeichnung der Befehl MP off. Der so aufgezeichnet Pfad muß vor einer Nutzung allgemein zugänglich gemacht werden. Dazu wird er mit dem Kommando SP n als Nr. n in das Pfadverzeichnis aufgenommen. Ein eventuell existierender Pfad mit dieser Nummer wird dabei überschrieben. Von der Heimatwelt aus kann dann der Schiffskommandant mit LM x y p n die Flugbombe mit Endziel x y starten, wobei zunächst der aufgezeichnete Flugweg für den Pfad Nr. n geflogen wird. Vom Ende des Flugweges bis zum Endziel fliegt die Bombe dann auf direktem Weg.

Die Reichweite der Flugbombe ist jedoch begrenzt (Wert MISSILE_FUEL).

Sobald die Flugbombe auf ihrem Weg auf ein Hindernis trifft, explodiert sie. Die Sprengkraft beträgt im Mittel 3000 Energieeinheiten. Eine Flugbombe kann also sogar einem Schlachtschiff gefährlich werden. Sogar Gaswolken werden vernichtet. Somit besteht nur mit einer Flugbombe die Möglichkeit, Gaswolken zu beseitigen. Nur Schwarze Löcher können von einer Flugbombe nicht zerstört werden.

Erreicht die Flugbombe die angegebenen Zielkoordinaten, ohne auf ein Hindernis zu treffen, so bleibt sie als Blindgänger (+) liegen, mit der gleichen Sprengkraft wie ein Torpedo-Blindgänger. Es kann dann eine neue Flugbombe gestartet werden.

Wie beim Scout fliegt die Flugbombe getarnt. Wenn sie beschädigt wird, kann diese Tarnung unwirksam werden. Das geschieht, wenn die Hälfte der erlaubten Schadenspunkte überschritten wird. Dann wird die Flugbombe von feindlichen Forts und Basen automatisch beschossen.

Es kann jedoch nur eine Flugbombe jeder Partei aktiv sein. Um einen neuen Flugbombe in ein anderes Zielgebiet schicken zu können, muß die alte Flugbombe vorher zerstört werden. Sie kann nicht zurückgerufen werden.

Eine nicht mehr benötigter Pfad kann mit dem Kommando CP n gelöscht werden. Die Anzahl der verfügbaren Pfade kann man mit IN m erkennen. Sie wird auch im Dockbild der Heimatwelt angezeigt.

Flugbomben-Kommandos:

CP - - Clear (missile) Path: Löschen des Flugbomben-Pfads Nr. n.

LM x1 y1 x2 y2 - LM x1 y1 p n - Launch Missile: Start einer Flugbombe (Missile) zu den Zielkoordinaten x1 y1 über die Koordinaten x2 y2 oder (p) über einen vorher aufgezeichneten Pfad mit der Nummer n (siehe auch Kommando MP). Man muß Admiral sein und an die Heimatwelt gedockt sein, um eine Flugbombe starten zu können.

MP on/off - Missile Path: Aufzeichnung einen Flugweges einer Flugbombe durch Abfliegen mit einem Schiff bei MP on. Beginn bei der eigenen Heimatwelt. Ende der Aufzeichnung mit MP off. Anzeige des Status und die Länge des

aufgezeichneten Pfades (maximal MISSILE_FUEL+1) erfolgen im Cockpit und mit IN m. Umspeichern auf einen allgemein nutzbaren Pfad Nr. n erfolgt mit dem Kommando SP n.

IN m - Info Missile: Informationen über Status, Ort, Ziel, Zwischenziel, Schäden und Treibstoffvorrat der Flugbombe. Auch Angaben zu einem aufgezeichneten Flugpfad werden ausgegeben.

KM - Kill Missile: Flugbombe wird zerstört um z.B. eine neue starten zu können.

SP n - Save (missile) Path n: Speicher des lokal aufgezeichneten Flugbomben-Pfads in das Pfad-Register unter der Nummer n.

Bei der Flugbombe ist noch eine Besonderheit zu beachten: Die Explosionswirkung erstreckt sich nicht nur auf die aktuelle Koordinate, sondern in halbierter Stärke auch auf alle direkt angrenzenden Sektoren! Die Explosion eines Sterns durch eine Flugbombe kann aber nicht zu einer Kettenreaktion benachbarter Sterne ausarten, wie es bei Torpedo- oder Phaserbeschuß sein kann.

11 Sprungtore §

Um langwierige Flüge zu vermeiden, können Sprungtore genutzt werden. Springtore können von jeder Partei genutzt werden, egal wer sie gebaut hat. Jedoch ist die Kenntnis den jeweiligen individuellen Sprungtorcodes notwendig. Dabei handelt es sich um eine zweistellige Zahl, die beim Bau zugewiesen wird und deshalb in der Regel nur der bauenden Partei bekannt ist. Die Zahl der Sprungtore ist begrenzt (z.Z. 6). Man kann nicht mit eingeschalteter Pfadaufzeichnung (MP on) oder mit eingeschalteter Tarnung (HO on) durch ein Sprungtor fliegen.

Kommandos bezüglich der Sprungtore:

IN j - Ausgabe der Positionen, des Status und des Codes aller von der jeweiligen Partei gebauten und noch existierenden Sprungtore.

JG x y code - Bau eines Sprungtores auf der Position x y (neben dem Schiff). Das Tor erhält die Nummer code, eine zweistellige Zahl.

JU c1 c2 - Sprung durch das Sprungtor mit der Nummer c1 zum Sprungtor mit der Nummer c2.

Nur Schlachtschiffe können ein Sprungtor bauen.

12 Roboterschiffe ! und |

Als Admiral kann man von der Heimatwelt aus Roboterschiffe zu verschiedenen Missionen starten lassen. Das Kommando lautet LR n m x y. Es gibt 10 Roboterschiffe mit den Nummern n=0 bis n=9. Es gibt die Missionstypen m=P,M und J. Das Ziel hat die Koordinaten x y.

In Dockbild der Heimatwelt tauchen die Roboterschiffe nicht mit ihrem jeweiligen Symbol auf, sondern mit ihrer Nummer.

Die Roboterschiffe führen Ihre Missionen selbständig durch.

Mission p - Patrouille: Flug zum Ziel und zurück zur HW. Feindliche Ziele werden selbstständig bekämpft (mit Torpedos, 18 Stück).

Mission m - Minesweep (Minenräumung). Alle Minen in Reichweite auf dem Flug zu den Zielkoordinaten werden vernichtet (solange genug Munition an Bord ist). Danach Rückkehr zur Heimatwelt.

Mission j - Jumpgate. Alle Sprungtore in Reichweite auf dem Flug zu den Zielkoordinaten werden vernichtet (solange genug Munition an Bord ist). Danach Rückkehr zur Heimatwelt.

Mission c - Capture. Der Planet auf den angegebenen Zielkoordinaten wird erobert. Danach Rückkehr zur Heimatwelt.

Mit SD ro (bei Dock an HW) und IN r kann man sich Informationen über die eigenen Roboterschiffe anzeigen lassen. Details zu einem Roboterschiff mit IN r n (N=Nummer des Roboterschiffs).

Robotschiffe fliegen wie Scouts und Flugbomben mit Impulsantrieb, aber im Gegensatz zu Scouts und Flugbomben verfügen sie nicht über eine Tarnvorrichtung.

Ein Roboterschiff unterbricht die Mission und geht in einen Warte-Modus (WAITING), wenn der Treibstoff aufgebraucht ist oder die Energie unter ein bestimmtes Minimum gesunken ist.

Mit dem Kommando TE n m können m Energieeinheiten vom eigenen Schiff zum Roboterschiff Nr. n transferiert werden. Bedingung: es ist im Warte-Zustand. Analog dient das Kommando TF zum Transfer von Treibstoff und das Kommando TT zum Transfer von Torpedos. Nach dem Auffüllen von Treibstoff oder Energie setzt das Roboterschiff automatisch seine Mission fort.

Ein zerstörtes Roboterschiff kann ersetzt werden (Kommando BR). Um dieses Kommando ausführen zu können, muß man an die Heimatwelt gedockt sein und den Rang eines Admirals haben.

13 Der Romulaner R

Das Programm **rom** startet dem Romulaner. Solange kein Spieler im Spiel ist, bleibt er inaktiv. Sobald ein Spieler da ist, startet der Romulaner (an dem Symbol R erkennbar) an einer zufälligen Stelle des Universums und fliegt dann in kurzen Sprüngen zum etwa gegenüberliegenden Ort. Er feuert auf alle Basen, Forts und Schiffe, nicht aber auf Satelliten oder Planeten. Der Romulaner nimmt auch getarnte Schiffe unter Feuer! Romulaner legt keine Minen und verfügt nicht über Satelliten. Der Romulaner hat keine Torpedorohre, sondern schießt ausschließlich mittels Phaser.

Die Leistungsdaten des Romulaners:

Max. Schadenspunkte	2500
Schildenergie	2500
Mittlere Phaserstärke	400

Wenn der Romulaner den Zielpunkt im Universum erreicht hat oder abgeschossen wird, startet er sich nach einer Pause erneut. Das Programm **rom** kann mittels Cntrl-C abgebrochen werden.

14 Änderungen

Neu in 1.5.2: Kommandos KR und CR, Bugfixes.