

LES OBJECTIFS DU JEU

Vous êtes le commandant et chef suprême d'Epsilon, un univers situé aux confins de l'espace. Les recherches scientifiques sur une hyper-énergie atteignant de nouvelles dimensions ont eu un effet secondaire assez malheureux – votre Starbase est lié en permanence à quatre systèmes planétaires stériles, Hitotsu, Futatsu, Mitsutsu et Yottsutsu et en fait maintenant partie. Chacun de ces 4 systèmes planétaires agit comme zone tampon et est lié à une des quatre dimensions nouvelles peuplées par des civilisations étrangères.

Il est évident que cette situation pourrait devenir instable et vous apporter de nouvelles difficultés – soudainement, vous, le commandant d'Epsilon, avez de nouvelles dimensions à conquérir. Ces nouvelles dimensions abritent sans aucun doute des races étrangères toutes aussi désireuses de conquérir votre système, Epsilon.

Des ouvertures diplomatiques ont prouvé que ces quatre races sont gouvernées, comme la votre, par un système dictatorial. Vos adversaires, Wotok, Smine, Krart et Rom ont établi des bases dans les systèmes planétaires connus respectivement sous les noms de Hitotsu, Futatsu, Mitsutsu et Yottsutsu.

Votre objectif est de devenir le chef despotique des quatre systèmes planétaires. Vous ne serez en sécurité que lorsque vous contrôlerez totalement ces systèmes.

Une fois que vous contrôlez un des systèmes, vous pouvez concentrer votre attention sur le rassemblement des troupes et des ressources dans cette zone, afin de préparer une invasion de la dimension étrangère qui se trouve au-delà de..... Mais de tels plans appartiennent au futur et sont hors des limites de Supremacy 1. Votre priorité est de protéger Epsilon.

Les Conditions de la Victoire

Supremacy offre quatre campagnes: les quatre batailles pour le contrôle de Hitotsu, Futatsu, Mitsutsu et Yottsutsu. La victoire sera votre si vous gagnez le contrôle de la base étrangère située de l'autre côté du système planétaire de Starbase; de même, la victoire appartiendra au commandant ennemi s'il s'empare de Starbase.

Il n'y a pas de temps limite dans la campagne – le combat continuera jusqu'à ce que vous abandonnez la mission ou jusqu'à ce que l'un ou l'autre des combattants gagne. Une fois la campagne commencée vous ne pouvez pas introduire de ressources supplémentaires, mais vous pouvez envoyer des vaisseaux et de l'équipement militaire d'Epsilon. Cet équipement devra évidemment être payé et, pour maintenir l'équilibre inter-dimensionnel, des Ressources appropriées devront peut-être être renvoyées sur Epsilon comme monnaie d'échange.

Nourriture, Carburant, Énergie, Minéraux et Population sont présents sur Starbase au début d'une campagne. Vous devrez gérer ces Ressources économiques soigneusement si vous voulez être victorieux. Les planètes neutres peuvent être colonisées et les planètes ennemies conquises. Souvenez-vous que lorsque vous avez conquis une planète, vous pouvez en extraire les Ressources dont vous avez besoin.

Choix d'un Système Planétaire

Les quatre missions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre et chacune autant de fois que vous le désirez (les conditions de départ sont légèrement différentes à chaque fois).

Hitotsu contient 8 planètes gouvernées par un commandant plutôt inepte. Futatsu contient 16 planètes: vous vous battez contre une forme de vie extra-terrestre ayant plus d'expérience dans la façon de gouverner et dans les stratégies militaires. Mitsutsu contient 32 planètes et représente un adversaire très expérimenté dans l'art de gouverner et dans la stratégie militaire.

Il est évident que plus il y a de planètes dans un système, plus il est difficile de gérer leurs Ressources et d'y déployer vos forces militaires.

Le défi ultime est présenté par Yottsutsu, un autre système de 32 planètes. La créature contre laquelle vous devrez vous battre est très sophistiquée dans l'art de gouverner et de faire la guerre – vous ne pourrez la vaincre que si vous vous y préparez intensément en vous battant tout d'abord contre les autres systèmes...

En pénétrant pour la première fois dans un système planétaire, il est bon de savoir que Starbase est une colonie fonctionnelle – les Ressources que vous y trouverez sont limitées et vous n'avez pas d'armée. Votre adversaire, cependant, n'a pas perdu de temps et s'est préparé. Votre premier objectif est donc d'évaluer la situation qui se présente devant vous. Ensuite, si vous voulez réussir, il vous faudra développer vos propres stratégies.

Les informations dont vous avez besoin pour développer votre habileté en tant que joueur de Supremacy sont dans ce manuel. Une fois que vous avez maîtrisé le système de commandes, le jeu peut vraiment commencer.

GLOSSAIRE

VAISSEAUX

Croiseurs Cargos

Ce sont les appareils que vous utiliserez pour organiser le transport de Ressources à l'intérieur d'un système planétaire. Ils peuvent transporter une charge de 2250 tonnes et 1850 civils. Ils ont une grande autonomie de vol – leurs réservoirs peuvent contenir 1250 tonnes de carburant.

Une bonne tactique consiste à acheter un Croiseur Cargo, si vous pouvez vous le permettre, et à l'utiliser comme vaisseau de soutien du Traiteur d'Atmosphère. Chargez le Cargo de Ressources et de personnel et envoyez-le sur la planète que le Traiteur d'Atmosphère est en train de former – aussitôt qu'une colonie a été établie, faites atterrir le Cargo, déchargez tout et ensuite envoyez-le à la casse. Vous venez ainsi de fournir à votre colonie un équipement de démarrage instantané.

Générateur de Satellites Solaires

C'est un appareil automatique à énergie nucléaire qui n'a pas besoin de carburant ou de personnel. Dans les systèmes planétaires Mitsutsu et Yottsutsu, vous avez besoin d'Énergie pour payer partiellement les articles obtenus des Écrans d'Achats. Il est utile d'acheter plusieurs Satellites Solaires au début du jeu et de les lancer sur orbite autour de Starbase; vous pourrez alors vous permettre d'acheter des articles. Assurez-vous d'avoir au moins un satellite solaire en orbite autour de chaque planète sur laquelle vous avez placé une Station Minière ou une Station Horticole.

La production d'Énergie d'un Satellite Solaire est beaucoup plus importante lorsque celui-ci est placé autour d'une Planète Désertique.

Cuirassés

Vous avez besoin de Cuirassés pour transporter vos

Sections d'une planète à l'autre et il vous en faudra sans doute plusieurs car chaque Cuirassé ne peut transporter que quatre Sections à la fois.

Vous pouvez aussi utiliser un Cuirassé pour transporter une petite quantité de fret – 600 tonnes. Si vous pensez à charger votre cargaison à l'aller, quand vous transportez des Sections sur une planète, ainsi qu'au retour, quand vous allez chercher de nouvelles Sections de Starbase, vous pourriez parfois éviter de faire un voyage supplémentaire.

Un Cuirassé peut transporter jusqu'à 4500 passagers en plus des Sections et du fret; c'est donc le véhicule idéal pour transporter des personnes à l'intérieur d'un système. N'oubliez pas que vous pouvez aussi l'utiliser pour mettre des personnes en conservation cryogénique en temps de crise économique ou pour évacuer la population d'une planète qui est sur le point d'être envahie par l'ennemi.

Traiteur d'Atmosphère

Un appareil très coûteux – sa sophistication justifie son prix. C'est un appareil automatique qui fonctionne à l'énergie nucléaire et qui n'a pas besoin de carburant ou de personnel. Il transforme des planètes sans vie et non-formatées en colonies fertiles. Une fois que toutes les planètes d'un système sont formatées, n'oubliez pas d'envoyer votre Traiteur d'Atmosphère à la casse et de récupérer une partie des Ressources qu'il vous a coûtées. Surtout ne le laissez pas ensuite sur la surface d'une planète – si votre ennemi capture le Traiteur d'Atmosphère, il l'enverra à la casse et la prochaine fois que vous en achetez un, il vous coûtera très cher!

Station Minière

Elle extrait des Minéraux et du Carburant du noyau de la planète, les raffine, les livre et les emmagasine dans les réserves de la colonie d'accueil. Pour fonctionner, la station Minière a besoin d'utiliser l'Énergie gardée dans les réserves de la colonie.

294 personnes sont employées dans la Station Minière. Sa réserve de 750 tonnes de carburant et sa charge de 950 tonnes lui permettent de voyager entre les planètes et de transporter des Ressources; elle ne peut cependant pas transporter des passagers.

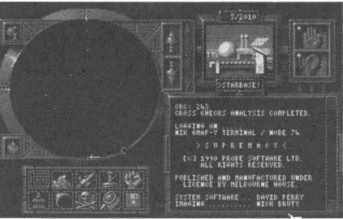
Les Stations Minières fonctionnent assez lentement, il serait utile d'en établir au moins une sur Starbase aussitôt que possible et de vous mettre à la recherche d'une planète volcanique sur laquelle vous pourriez installer d'autres unités minières – le rendement des exploitations minières est plus élevé sur les planètes volcaniques.

Station Horticole

Elle produit de la nourriture pour votre population grâce à des techniques de cultures cellulaires et hydroponiques. Pour cela, elle puise son énergie des réserves de la colonie. Sa production est meilleure lorsqu'elle est située sur la surface d'une planète Tropicale – la flore et la faune de cette planète sont utilisées pour augmenter encore plus sa production. Il faut 175 personnes pour faire fonctionner une Station Horticole; elle a un emport de 950 tonnes et une réserve de carburant de 750 tonnes. Une Station Agricole peut voyager d'une planète à l'autre, utilisant sa propre énergie et transportant des Ressources mais pas de passagers.

Les Stations Horticoles produisent la ressource la plus importante de toutes les planètes – car sans Nourriture il n'y a pas de vie possible. Nous vous conseillons donc d'obtenir plusieurs Stations Horticoles dès que vous le pouvez.

ECRAN PRINCIPAL



C'est l'écran qui apparaît lorsque vous entrez dans un des systèmes planétaires pour la première fois. A partir de cet écran vous avez accès à toutes les commandes disponibles pendant le jeu, vous pouvez recevoir des messages sur la console de votre télescopeur et avoir une vue d'ensemble sur la progression d'une partie.

Où que vous soyez et quoi que vous fassiez, cliquez sur le bouton droit de la souris pour retourner à cet écran (à moins que vous ne soyez en train d'acheter ou de renommer quelque chose, auquel cas le bouton droit de la souris a la même fonction que la touche ENTER et est utilisé pour introduire votre sélection. Cliquez deux fois sur le bouton droit de la souris pour retourner à l'Ecran Principal).

Carte des Systèmes

Elle vous permet de voir en un coup d'œil ce qui se passe dans le système solaire actuel.

Votre Starbase est au bas de la carte et la base de l'ennemi, en haut. Les points en couleur qui sont en orbite autour des axes de la carte des étoiles représentent les planètes: les points rouges représentent les planètes sous contrôle ennemi, les points bleus, les planètes neutres et non-formatées et les points blancs représentent les planètes qui sont en train d'être formatées soit par vous, soit par votre ennemi. Un point clignotant entre le vert et le rouge représente une planète sur laquelle se déroule une bataille. La silhouette du visage de votre ennemi apparaît derrière la Carte des Systèmes – plus vous pouvez distinguer son visage, plus il est proche de la victoire.

Curseur de Planètes

Il vous permet de sélectionner la 'planète actuelle'. Vous pouvez le déplacer de haut en bas sur la Carte des Systèmes grâce aux commandes fléchées vers le haut et vers le bas qui se trouvent en haut et à droite de la carte. Cliquez sur la paire de flèches haut/bas qui se trouve le plus près de la carte animée afin de déplacer le Curseur de Planètes d'une planète par click ou bien cliquez sur la paire de flèches haut/bas rouges et maintenez-les enfoncées vers la droite pour déplacer le Curseur de Planètes plus rapidement dans le système. Si vous utilisez ces flèches, relâchez le bouton de la souris pour arrêter le curseur.

Notez la façon dont la représentation visuelle à l'intérieur de la Fenêtre Vidéo change lorsque vous déplacez le Curseur de Planètes autour du système.

Information sur les Planètes

L'icône en haut et à gauche de l'affichage de la Cartes des Systèmes montre les informations de base sur la 'planète actuelle' – notez que plus la planète est grande, plus elle

prendra de temps à être formatée. Cette icône vous donne aussi en détails le statut du système planétaire, révélant le nombre de planètes sous votre contrôle, le nombre de planètes sous le contrôle de l'ennemi et le nombre de planètes qui n'ont pas encore été formatées.

La Touche "Home"

Cette icône, située en bas et à gauche de l'affichage de la Carte des Systèmes, est la touche "Home" – cliquez sur cette icône pour déplacer le Curseur de Planètes directement sur Starbase.

La Fenêtre Vidéo

Lorsque le Curseur de Planètes se trouve au-dessus d'une planète dans la Carte des Systèmes, une représentation visuelle de cette planète apparaît dans la Fenêtre Vidéo et cette planète devient la 'planète actuelle' – beaucoup d'icônes de commandes activent des écrans qui ont des effets sur la planète actuelle si celle-ci est sous votre contrôle.

Pendant le jeu vous verrez cinq types de planètes formatées (parmi lesquelles Starbase), chacune ayant des propriétés différentes. La Fenêtre Vidéo vous permet de reconnaître le type de planète à laquelle vous avez affaire, si, bien sûr, celle-ci est sous votre contrôle.

Si vous sélectionnez une planète sous contrôle ennemi avec le Curseur de Planètes, vous verrez apparaître un brusque message 'Secret' sur un écran noir. Si vous sélectionnez une planète non-formatée, vous verrez un paysage désolé et gris – à moins que le Traiteur d'Atmosphère ne soit en train de la former, auquel cas vous verrez des flammes balayer sa surface.

Le calendrier situé en haut de la Fenêtre Vidéo vous permet d'observer le temps de jeu: le jeu commence le Jour 1 de l'an 210 (dans cette dimension, une année comprend 60 jours). Le temps qu'il vous faut pour terminer une partie n'est pas limité, mais le temps de jeu continue inexorablement. Des événements sont déclenchés par le passage du temps fixé à l'avance – par exemple, une population d'une certaine taille consomme une certaine quantité de nourriture chaque jour. Si vous avez besoin de vous arrêter et de réfléchir, vous pouvez utiliser la mise en Pause et suspendre ainsi le temps de jeu.

Un affichage au bas de la Fenêtre Vidéo montre le nom de la planète actuelle.

Commandes de Mise en Pause et du Son

Cliquez sur l'oreille pour allumer ou éteindre le son. Cliquez sur la main pour mettre la partie en pause (l'icône deviendra couleur argent) – cliquez à nouveau sur la main ou sur le bouton gauche de la souris pour recommencer la partie.

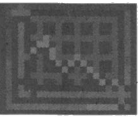
Fenêtre des Messages

Les messages qui arrivent défilent automatiquement sur la Fenêtre des Messages et s'accumulent en attendant que vous les lisiez. On vous avertira lorsqu'un message est arrivé – retournez à l'Ecran Principal et cliquez sur un endroit quelconque de l'intérieur de la Fenêtre des Messages pour lire le nouveau texte. Continuez à cliquer s'il y a d'autres messages. Ceux-ci peuvent inclure des rapports sur le progrès du jeu et sur d'événements importants pour la suite de la partie et sont en général une source de renseignements utiles.

Pupitre de commande

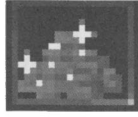
Cliquez sur ces icônes pour accéder aux autres Écrans de Commande de Supremacy. Familiarisez-vous avec ces icônes pour apprendre à les reconnaître – elles apparaissent aussi sur d'autres écrans, vous permettant d'aller directement à un autre Écran de Commande sans avoir, d'abord, à retourner à l'Ecran Principal. Les descriptions détaillées des écrans secondaires auxquelles ces icônes vous donnent accès se trouvent dans les pages suivantes...

Icône de l'Ecran de Gouvernement



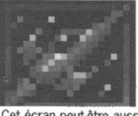
Elle donne accès à l'Ecran de Gouvernement qui vous fournit des statistiques sur la planète actuelles – les informations mises à jour sur l'affichage vous permettent de vous faire une idée des tendances économiques d'une planète. Sélectionnez cet écran pour apprendre des niveaux des Ressources (Nourriture, Minéraux, Combustible et Énergie) de la planète actuelle et pour obtenir une vue d'ensemble du nombre d'habitants, de leur moral et de leur taux démographique. Cliquez sur les flèches haut/bas près de l'affichage qui montre le taux d'impôt actuel pour le changer. Une fois que vous êtes sur l'Ecran de Gouvernement, vous pouvez aller à une autre planète sous votre contrôle sans retourner à l'Ecran Principal – il vous suffit pour cela de cliquer sur son nom dans la grille centrale.

Icône des Écrans des Achats



Après avoir accès à ces écrans, vous pouvez acheter des machines, du matériel d'équipement et des vaisseaux. Les articles sont instantanément transférés de votre système à Starbase, mais il vous faut les Ressources nécessaires sur Starbase et une Aire d'Arrimage avant que la transaction ne puisse se faire. A cause de la complexité technologique des Traiteurs d'Atmosphère, il est interdit d'en posséder plus d'un à la fois – et si vous essayez de vous emparer du système planétaire Hitotsu, vous devrez attendre un moment avant de pouvoir en obtenir un. Contrairement aux autres vaisseaux, le Traiteur d'Atmosphère est livré à la surface de Starbase.

Icône de l'Ecran de Navigation



Elle est utilisée pour contrôler le mouvement de votre flotte qui peut continuer jusqu'à 32 vaisseaux à la fois. Vous pouvez découvrir la position de n'importe quel vaisseau en cliquant sur son nom dans la grille centrale de l'Ecran de Navigation.

Cet écran peut-être aussi utilisé pour lancer des vaisseaux de l'Aire d'Arrimage de la planète actuelle sur orbite, pour commencer des voyages, pour abandonner ces voyages et pour faire atterrir des appareils en orbite.

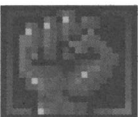


Formateur de Planètes

Une fois que vous avez acheté un Traiteur d'Atmosphère, vous pouvez le lancer jusqu'à la planète actuelle

en cliquant sur cette icône – l'Ecran de Navigation n'est pas utilisé pour contrôler ses mouvements. Vous ne pouvez envoyer un Traiteur d'Atmosphère que sur une planète non-formatée. A son arrivée, il se pose automatiquement sur la surface de la planète et commence à la former sans que vous n'ayez besoin d'intervenir. Cliquez une nouvelle fois sur cette icône pour savoir combien il reste de temps de jeu avant la fin de l'opération.

Ne perdez pas la trace de votre Traiteur d'Atmosphère – au moment où il se pose sur la surface stérile d'une planète non-formatée, il n'est pas visible sur l'Aire d'Arrimage ou sur l'Ecran de Surface des Planètes de la colonie qu'il crée. Si votre ennemi s'empare de cette planète et découvre votre Traiteur d'Atmosphère sur sa surface, il l'enverra à la casse. Vous pourriez en acheter un autre s'il le faut, mais ils sont très chers!



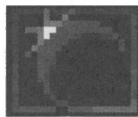
Organisation des Sections

Au début de la partie vous n'avez pas d'armée. Cliquez sur cette icône pour accéder à l'écran de l'Organisation des Sections et pour recruter des civils de Starbase, pour les former, les équiper et leur assigner leur mission à l'intérieur cette unité de base de combat de l'armée, la Section.



Aire d'Arrimage

Chaque planète colonisée a trois Aires d'Arrimage auxquelles vous pouvez accéder si la planète est sous votre contrôle, afin de vous occuper des cargaisons. Cliquez sur cette icône pour aller à l'Ecran des Cargaisons de la planète actuelle; vous pouvez alors armer les vaisseaux et charger ou décharger le carburant, les passagers et la cargaison provenant ou arrivant aux entrepôts de la planète actuelle.



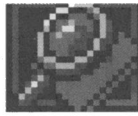
Surface de la Planète

En plus des trois Aires d'Arrimage, chaque planète a suffisamment de place pour accueillir six vaisseaux. Cliquez sur cette icône pour accéder à l'écran qui vous permet de déplacer les vaisseaux des Aires d'Arrimage aux plateformes de surface et vice-versa. Les Stations Minières et Horticoles doivent se trouver à la surface et le levier de permutation doit être placé sur 'ON' pour que ces stations commencent à produire des Ressources.



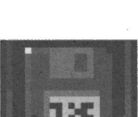
Commandes de Combat

Une fois que votre Cuirassé s'est posé, l'Ecran des Commandes de Combat vous permet de suivre de près et de contrôler la guerre sur la planète actuelle, que vous contrôliez cette planète ou pas. Les Sections peuvent être embarquées à bord ou débarquées des Cuirassés dans les confins des Aires d'Arrimage, et le degré d'agression avec lequel les Sections combattent peut être ajusté.



Espionnage

Vous pouvez obtenir des informations sur le statut de la planète actuelle en cliquant sur cette icône – mais il vous faut payer à l'avance pour chaque petite révélation.



Disquette de Gestion

Supremacy utilise des disquettes spécialement formatées pour mémoriser les positions de la partie. Cliquez sur cette icône pour accéder aux commandes qui permettent à la disquette d'être formatée et aux positions de la partie d'être sauvegardées ou chargées. Vous pouvez aussi reprendre la partie en cours ou recommencer à zéro. (Si vous voulez effacer une série de messages de la Fenêtre des Messages, cliquez sur cette icône pour appeler le dialogue de commande de la disquette, puis cliquez sur 'cancel' – annuler – pour retourner au jeu.)

QUESTIONS A PROPOS DE SUPREMACY

Mon peuple est affamé, que puis-je faire?
Si vous voulez abandonner la population, réglez alors le taux d'impôt à 100% de façon à tirer un maximum de revenu de la population avant qu'elle ne meure de faim.

Autrement, si vous désirez préserver la population de votre planète, vous devez alors apporter de la Nourriture d'une autre planète ou installer quelques Stations Horticoles pour permettre à la colonie de subvenir à ses besoins alimentaires.

Dans l'immédiat, pendant que vous faites des préparations pour l'avenir, vous pouvez mettre les personnes en conservation cryogénique à bord d'un vaisseau. Il vous suffit pour cela de faire venir un Cargo ou un Cuirassé dans une Aire d'Arrimage de la planète et d'utiliser l'icône des Passagers pour embarquer les passagers. Si la pénurie de vivres se passe sur Starbase, vous pouvez recruter une partie de la population dans l'armée en utilisant l'Ecran d'Organisation des Sections.

Les personnes en conservation cryogénique ou dans l'armée ne consomment pas la Nourriture provenant de vos réserves. Les Cargos peuvent contenir jusqu'à 1850 civils, alors que les Cuirassés peuvent transporter jusqu'à 4500 passagers.

Où encore, vous pouvez transporter une partie de la population sur une autre planète, là où la Nourriture abonde.

J'ai envoyé un Générateur de Satellites Solaires autour de ma planète mais il ne semble pas produire de l'Énergie. Qu'est-ce qui ne va pas?

Les Satellites Solaires ne fonctionnent que lorsqu'ils sont sur orbite. Allez à l'Ecran de Navigation, cliquez sur le nom de votre satellite "renégat" et assurez-vous qu'il est sur orbite.... Lancez-le à nouveau si vous l'avez fait atterrir par erreur.

Toutes les planètes du système sont maintenant for-

matées. Que dois-je faire?

Déplacez votre Traiteur d'Atmosphère à une Aire d'Arrimage et envoyez-le ensuite à la casse – il ne vous servira plus et vous pourrez même en tirer une petite somme d'argent. Utilisez ensuite l'Ecran de Gouvernement pour renvoyer l'argent obtenu à votre base.

Il n'y a aucun habitant sur une de mes planètes et je veux y installer une colonie. Que dois-je faire?
Vérifiez tout d'abord que la vie humaine est possible sur cette planète. Quelque fois, l'atmosphère de certaines planètes devient toxique à la suite d'une explosion nucléaire – vous recevrez un message vous informant de ce fait. Ce n'est pas la peine d'amener des gens sur une planète qui les tuerait! Utilisez ensuite les Cargos ou les Cuirassés pour transporter la population d'une planète à une autre. Vous voulez peut-être amener de la Nourriture dans les réserves de la planète avant de la peupler; vous pouvez aussi décider d'acheter une ou plusieurs Stations Horticoles pour la planète.

La population d'une de mes planètes a atteint le chiffre de 30,000 et ne semble pas pouvoir le dépasser – pourquoi?
Probablement parce que les gens meurent de faim ou parce qu'ils se remettent d'une famine. Assurez-vous qu'ils ont assez de Nourriture – et vous pouvez même envisager de réduire leur taux d'impôt afin de remonter leur moral.

Pourquoi est-ce que je ne peux pas lancer mon Traiteur d'Atmosphère?
Utilisez l'Ecran Principal – et non pas l'Ecran de Navigation. Le Traiteur d'Atmosphère possède sa propre icône de commande; sélectionnez la planète que vous voulez former en déplaçant le Curseur de Planètes au-dessus d'elle dans la Carte des Systèmes. Cliquez ensuite sur l'icône du Traiteur d'Atmosphère...

J'ai bien rempli les réservoirs de l'un de mes vaisseaux mais quand j'essaie de l'envoyer sur une planète à l'autre bout du système, je n'y arrive pas – L'Ecran de Navigation m'indique "insuffisant fuel" (pas assez de carburant). Que dois-je faire?
Il faudra faire le voyage en deux étapes, vous arrêter sur une planète que vous contrôlez pour faire le plein. Dans le cas où une planète-relais se trouverait en manque de carburant, il serait possible de remplir le compartiment à fret du vaisseau, d'atterrir, de décharger ensuite le carburant dans les réserves de la planète et enfin de remplir à nouveau ses réservoirs.

Quel est l'intérêt de donner un nouveau nom aux planètes et aux vaisseaux?
Ceci est utile et peut vous aider à toujours savoir ce qui se passe.

Si vous capturez une planète appartenant à l'ennemi, il se peut que celui-ci y ait laissé un de ces appareils. L'ennemi utilise des noms qui, pour vous, n'ont aucun sens – il vous sera peut-être plus facile de nommer un vaisseau selon le procédé de dénomination par défaut qui appelle les Stations Horticoles Farming 1', Farming 2', etc...

De même l'ennemi donne d'étranges noms aux planètes qu'il a conquises, que vous voudrez peut-être changer selon votre convenance.

Vous pouvez facilement ne pas vous rappeler des noms de toutes les planètes et de leurs attributs, surtout si vous jouez dans l'un des grands systèmes. Il est donc de votre intérêt d'utiliser des noms significatifs qui vous aideront à identifier les attributs de vos planètes colonisées. Par exemple, vous pourriez tirer une meilleure utilisation de vos Stations Horticoles en les établissant sur une planète Tropicale – en l'appelant 'Ferme' vous vous rappelez que vous utilisez cette planète pour produire de la Nourriture.

Je veux acheter quelque chose mais je n'ai pas suffisamment de Crédit. Qu'est-ce que je peux faire?
Allez à l'Ecran du Gouvernement et cliquez sur l'icône qui renvoie tout l'argent des colonies à Starbase. Si vous n'avez toujours pas assez de Crédit, vous allez soit devoir attendre une rentrée d'impôts suffisante pour acheter ce dont vous avez besoin ou, si vous achetez des armes et des uniformes pour vos troupes, choisir une solution moins onéreuse.

Vous pouvez attendre moins longtemps pour obtenir cet argent en augmentant le taux d'impôt – jusqu'à 100% si vous êtes vraiment pressé, mais n'oubliez pas de le réduire à nouveau une fois que vous avez reçu l'argent sinon le moral de la population et son taux démographique commenceront à dégringoler.

Vous obtiendrez une meilleure rentrée d'impôts des populations des Planètes Métropoles (comme Starbase); gardez donc un niveau de population élevé sur au moins une de vos planètes métropoles.

J'ai acheté neuf appareils, six sont stationnés sur la surface de Starbase et trois sont encore sur une Aire d'Arrimage. L'un d'eux, c'est que je voudrais en acheter un autre mais je n'ai pas suffisamment de carburant pour envoyer un de mes vaisseaux sur orbite. Qu'est-ce que je peux faire?

Oh là là! Eh bien, vous allez devoir aller à l'Ecran de l'Aire d'Arrimage et envoyer un des vaisseaux de l'Aire d'Arrimage à la casse. Vous n'avez pas le choix. Ensuite, vous devriez peut-être penser à acheter une Station Minière pour vous procurer du Carburant.

Dans l'immédiat, si vous chargez du carburant dans les réservoirs dans la cale de fret de l'un de vos vaisseaux que vous aviez transféré sur la Surface de la Planète, allez à l'Ecran de Surface des Planètes et placez ce vaisseau dans l'Aire d'Arrimage récemment libérée. De cet emplacement, vous pouvez décharger le carburant de l'un des réservoirs du vaisseau ou de sa cale de fret dans les réserves de Starbase. Retournez ensuite à l'Ecran de la Surface des Planètes et sortez le vaisseau vide de l'Aire d'Arrimage.

Répétez cette opération pour chacun de vos appareils se trouvant sur la surface de la planète si vous avez l'intention de les y laisser. Ceci vous aidera peut-être à vous procurer suffisamment de carburant pour lancer un ou deux vaisseaux sur orbite autour de Starbase, dégageant ainsi vos Aires d'Arrimage.

Je n'ai pas assez de Minéraux ou d'Énergie pour faire une transaction – qu'est-ce que je peux faire?

Les Minéraux, le Carburant et l'Énergie peuvent uniquement être transportés à l'intérieur d'un système planétaire en tant que cargaison dans la cale de fret de l'un de vos vaisseaux. Si vous jouez dans un système planétaire dans lequel des Minéraux et de l'Énergie sont nécessaires pour conclure une transaction, vous devez les soustraire des réserves de Starbase. Il est possible soit de transférer des Minéraux et de l'Énergie de vos colonies à Starbase soit d'installer une Station Minière et quelques Satellites Solaires sur cette base.

Aucune de mes Stations Minières et Horticoles ne semble plus fonctionner. Pourquoi?
Il est possible qu'elles soient à cours de l'Énergie dont elles ont besoin pour produire des Ressources. Dans ce cas,

lancez un Générateur de Satellites Solaires sur orbite autour de la planète sur laquelle se trouvent vos Stations, puis allez à l'Ecran de Surface des Planètes et cliquez sur les leviers de permutation 'on/off' pour activer votre équipement. Ou bien, il se pourrait qu'un orage électromagnétique ait balayé la galaxie – la Fenêtre des Messages vous aura informé de ce fait; réactivez alors votre équipement de production de Ressources.

Je ne me rappelle plus de l'emplacement de l'un de mes appareils. Qu'est-ce que je peux faire pour le retrouver?

Allez à l'Ecran de Navigation et cliquez sur son nom dans la grille centrale qui vous montre le tableau de votre flotte – on vous indiquera l'emplacement actuel de l'appareil.

Il y a longtemps, j'ai posé un de mes Cuirassés sur une planète qui était sous contrôle ennemi. Toutefois, bien qu'il contienne quatre Sections bien entraînées et bien équipées, la situation ne semble aboutir à aucun résultat. Pourquoi?

Peut-être avez-vous oublié de débarquer vos Sections et de les envoyer au combat. Allez à l'Ecran Principal, utilisez le Curseur de Planètes pour sélectionner la planète d'accueil de votre Cuirassé et cliquez ensuite sur l'icône de Commande de Combat. Vous verrez que votre Cuirassé est dans une Aire d'Arrimage de la planète ennemie – cliquez sur les noms de vos Sections dans la tableau situé à droite de l'affichage de l'Aire d'Arrimage et ils iront dans la grande grille, en bas et à gauche de l'Ecran de Contrôle de Combat. La bataille peut maintenant commencer...

WOM 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 Hyperdrives hatte einige unangenehme Nebenwirkungen – Ihre Starbase ist nun unternahm mit vier unwirtlichen Planetensystemen verbunden: Hitotsu, Futatsu, Mittsu und Yottsu. Jedes der vier Planetensysteme wirkt wie eine Pufferzone 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 Heimsystems Epsilon abgesehen haben.

Vorsichtige Erkundungen haben ergeben, daß die vier fremden Arten wie Ihr eigenes Volk unter einer autoritären Regierungsform leben. Ihre Gegner, Wotok, Smine, Krat und Rom haben jeweils in den Planetensystemen Hitotsu, Futatsu, Mittsu und Yottsu. Jedes der vier Planetensysteme wirkt wie eine Pufferzone und ist mit einer der vier neuen Dimensionen verbunden, die von fremden Zivilisationen bewohnt werden.

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, Mittsu und Yottsu. Der Sieg ist Ihrer, wenn es Ihnen gelingt, den feindlichen 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 anzufordern, 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 Starbedingungen 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. Mittsu 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 Regierungs- und Kriegskunst 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 müßig 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 verschrotteten. 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 Yottsu-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 Kältelagerung 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 unbesetzte Kolonien formatiert und in Samenkolonien verwandelt. Sind alle Planeten in einem System formatiert, so können Sie Ihren Atmosphärenprozessor verschrotteten und so einen Teil der Kosten zurückzahlen. Lassen Sie ihn auf keinen Fall einfach auf der Oberfläche eines Planeten rumliegen – erobert der Gegner diesen Planeten, so wird er Ihren Prozessor verschrotteten 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 fahren transportieren; es gibt keine Unterbringungs-möglichkeiten 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.

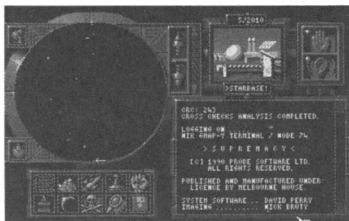
Gartenbau-Station (Horticultural Station)

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 platziert 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-Stationen 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 Teletypen-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.

Der Planeten-Cursor

Dieser wählt den »momentanen« Planeten und kann auf der Sonnensystemkarte mittels der Hoch- und Runter-Pfeilsteuerung in der oberen rechten Ecke der Karte bewegt werden. Klicken Sie das der Karte nächstgelegene Hoch-Runter Pfeilpaar, um den Planeten-Cursor pro Klick um 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 Planetensystem, 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 Planeten – 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 unbesetzten, 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 Feuerwolken 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 eingeht, 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.

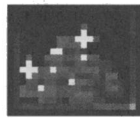
Kontrolltafel

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

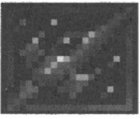
Dieses Icon läßt den Verwaltungs-Bildschirm erscheinen, der statistische Informationen über den jeweiligen Planeten enthält – verfolgen Sie die neuesten Entwicklungen

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 Steuertarife erhöht oder senkt den Prozentsatz. Von diesem Schirm aus können Sie zu einem anderen Planeten in Ihrem Einflusssbereich gehen, ohne zum Hauptschirm zurückkehren zu müssen, indem Sie den Namen des gewünschten Planeten im Raster anklicken.



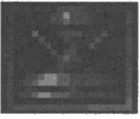
Erwerbs-Bildschirm

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

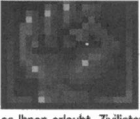
Mit diesem Schirm können Sie die Bewegungen Ihrer Flotte kontrollieren, die bis zu 32 Schiffe umfassen kann. Sie können die Position eines Schiffes bestimmen, indem Sie den entsprechenden Namen im Raster des Navigationsschirms anklicken. Dieser Schirm wird auch dazu verwendet, um Schiffe von den Dockingbays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



Planetenformatierer

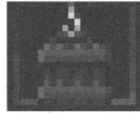
Wenn Sie einen Atmosphärenprozessor erworben haben, kann er mit einem Klick hier auf seine Reise durch das jeweilige Sternensystem geschickt werden – der Navigationsschirm wird nicht zu seiner Steuerung benutzt. Der Atmosphärenprozessor kann nur zu einem noch nicht formatierten Planeten losgeschickt 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 Atmosphärenprozessor auf der Oberfläche vorfinden, wird er ihn verschrotten. Sie können natürlich, falls benötigt, ihn neu kaufen, aber Atmosphärenprozessoren sind recht teuer.



Militärische Verwaltung

Zu Beginn des Spiels besitzen Sie keine Armee. Klicken Sie hier, um Zugang zu militärischen Verwaltungsschirmen zu erhalten, die von der Starbase-Bevölkerung zum Wehrdienst einzuberufen, auszubilden und zu kleinsten militärischen Abteilungen 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 ein- 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.



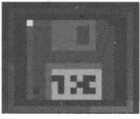
Kampfkontrolle

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 zu

einer Steuerung, die Disketten formatiert, Spielpositionen speichert oder lädt. Sie können ebenfalls das Spiel wieder aufnehmen 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.)

Einige Fragen zum Spielen von Supremacy

Meine Bevölkerung verhungert. Was soll ich tun?

Wenn Sie Ihre Leute aufgeben wollen, setzen Sie den Steuertarif 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 herbeschaffen 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 gewissermaßen 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 zurück erhalten. 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 informiert haben. 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 kaufen 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. Die können jederzeit einige Leute zu einem anderen Planeten aussiedeln, um so mehr Raum zu schaffen.

Auf einem meiner Planeten hat die Zuwachsraten 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 darüber setzen 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 Zwischenlande-Planet nicht viel Treibstoff gibt, könnten Sie Treibstoff in den Laderaum des Schiffs 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 Namenssystem 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 einem 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 nutzen.

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

Gehen Sie zum Verwaltungsschirm 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 Ausrüstungsgegenstände 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 Zuwachsraten 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 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 Reserven 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 Reserven 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 Arbeit eingestellt zu haben. Warum?

Vielleicht haben sie keine Energie mehr zur Verfügung, die sie verbrauchen, während sie Ressourcen erzeugen. Schicken Sie einen Solarsatellit-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 gefegt 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, scheint 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 Kampfkraft-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 Kampfkraft-Schirms begeben. Nun kann der Kampf beginnen ...

OBIETTIVI DEL GIOCO

Tu sei il comandante e il capo supremo di Epsilon, un universo posto ai limiti dello spazio. Le ricerche scientifiche su un nuovo iperpropulsore intra-dimensionale, hanno generato degli effetti collaterali piuttosto spiacevoli – la tua Base Stellare adesso è diventata parte integrante di un sistema planetario composto da quattro sistemi planetari deserti: Hitotsu, Futatsu, Mitsuu e Yottsu. Ognuno dei quattro sistemi agisce da zona di contenimento, ed è collegato ad una delle quattro nuove dimensioni che sono popolate da civiltà aliene.

Chiaramente, questa situazione introduce una poco gradita instabilità nella tua vita di comandante di Epsilon – all'improvviso, ecco che ci sono nuove dimensioni da conquistare. E dimensioni che, senza dubbio, ospitano razze aliene altrettanto vogliose di conquistare il tuo sistema Epsilon.

Dalle prime aperture diplomatiche, si è potuto stabilire che le quattro razze aliene, come la tua, sono organizzate in sistemi di governo dittatoriale. I tuoi avversari, Wotok, Smine, Krant e Rom, hanno stabilito rispettivamente delle basi sui pianeti di Hitotsu, Futatsu, Mitsuu e Yottsu.

Il tuo obiettivo è di diventare il dispotico signore di ognuno dei quattro sistemi. Solo quando tutti e quattro saranno sotto il tuo controllo, potrai sentirti al sicuro dalla minaccia di un attacco aliene.

E una volta in controllo di un sistema, puoi concentrarti ad ammassarvi truppe e risorse, pronto ad invadere la dimensione aliena che si stende al di là. Ma tali piani sono per il futuro e al di fuori degli scopi di Supremacy I. La priorità assoluta è la sicurezza di Epsilon.

Condizioni di Vittoria

Supremacy ti offre quattro campagne: le battaglie per il controllo di Hitotsu, Futatsu, Mitsuu e Yottsu. In ogni campagna, la vittoria è tua se riesci a conquistare la base aliena collo-

cata all'altra estremità del sistema rispetto alla Base Stellare; in caso contrario, vince il comandante alieno se riesce a strapparli il possesso della Base Stellare.

La campagna non ha limiti di tempo – la lotta continua fino a quando non abbandoni la missione, o uno dei due vince. Una volta iniziata una campagna, non puoi più introdurre altre risorse da altre parti, ma puoi sempre far affluire mezzi e attrezzature militari da Epsilon per aiutare il tuo sforzo bellico. Naturalmente, questo materiale deve essere pagato, e per poter mantenere l'equilibrio inter-dimensionale, occorrerà anche mandare su Epsilon delle Risorse appropriate da scambiare con materiale bellico.

Quando la campagna ha inizio, sulla Base Stellare ci sono Cibo, Carburante, Energia, Crediti, Minerali e persone, i quali costituiscono le Risorse economiche da gestire con attenzione, se vuoi ottenere il successo. I pianeti neutrali possono essere colonizzati, e quelli nemici conquistati. Ricorda, quando un pianeta è sotto il tuo controllo, puoi estrarne delle Risorse utili allo sforzo bellico.

Sceita di Un Sistema Planetario

Puoi tentare le quattro missioni in qualunque ordine di preferenza, e puoi tentare una singola missione quante volte vuoi (anche se le condizioni di inizio cambiano leggermente ogni volta).

Hitotsu contiene 8 pianeti e ti trovi a confronto con un comandante alieno piuttosto incapace. Futatsu contiene 16 pianeti e hai a che fare con una forma aliena più esperta nel governo e nelle strategie di guerra. Mitsuu contiene 32 pianeti e dovrà lottare con un avversario molto esperto ed abile nel governo e nella strategia militare.

Ovviamente, più pianeti ci sono in un sistema, più il compito di gestire Risorse e di spiegamento di forze diventa complesso.

La sfida suprema è rappresentata da Yottsu, un altro sistema a 32 pianeti. La creatura con cui ti scontri è straordinariamente sofisticata nelle arti della guerra e del governo – ti sarà impossibile rovesciarlo, a meno che non ti sia addestrato minuziosamente prima in altre aree...

Quando penetri per la prima volta in un sistema planetario, la Base Stellare è una colonia funzionale – ma le cui Risorse sono limitate e tu non disponi di un esercito. Il tuo avversario, però, si è dato da fare anticipando l'avvio delle ostilità. Il tuo primo obiettivo è di valutare il compito che ti aspetta. Poi devi tracciare una strategia per il successo...

Le informazioni che ti occorrono per sviluppare le tue abilità di giocatore di Supremacy, sono contenute in questo manuale. Quando ti sei impraticato del sistema di controllo, puoi cominciare a giocare sul serio.

MEZZI

Nave da Carico

Questo è il mezzo che devi usare quando avvii un'operazione di trasporto per muovere Risorse nel sistema planetario. Questo porta un carico utile di 2250 tonnellate e 1850 persone ed ha una lunga autonomia – i suoi serbatoi hanno una capacità di 1250 tonnellate di carburante.

Se te lo puoi permettere, una buona tattica è di comprare una Nave da Carico e usarla come riserva per il Processore Atmosferico. Carica la Nave di gente e Risorse e mandala sul pianeta che il Processore Atmosferico sta formatando – appena la colonia si è stabilita, fai atterrare la Nave, scarica tutto il contenuto e poi smantellala in questo modo, hai fornito alla nuova colonia un punto di partenza istantaneo.

Satellite Generatore Solare

Un dispositivo automatico a propulsione nucleare che non richiede carburante o equipaggio. Nei sistemi planetari di Mitsuu e Yottsu, l'Energia viene richiesta come pagamento parziale per gli acquisti effettuati sulle Videate Acquisite. Vale la pena acquistare diversi Satelliti Solari all'inizio del gioco e lanciarli in orbita intorno alla Base Stellare, in modo da assicurarsi dei fondi per acquisti. Assicurati di avere almeno un Satellite Solare in orbita intorno ad ogni pianeta su cui hai piazzato una Stazione Mineraria o di Orticoltura.

Il Satellite Solare rende maggiormente se collocato in orbita attorno ad un Pianeta Desertico.

Incrociatore da Guerra

Gli Incrociatori da Guerra ti servono per muovere i tuoi Plotoni da un pianeta all'altro – e te ne serviranno diversi col procedere del gioco, dato che ogni Incrociatore può trasportare solo quattro Plotoni alla volta.

Un incrociatore può essere usato anche per portare un piccolo carico – circa 600 tonnellate. Ricordandoti di fare un carico per un viaggio che intraprendi per consegnare dei Plotoni, o fermandoti a fare carico sulla strada del ritorno per prendere altri Plotoni dalla Base Stellare, alle volte puoi risparmiarti un'uscita con una Nave da Carico.

Sull'Incrociatore puoi portare fino a 4500 passeggeri, oltre al carico e ai Plotoni, il che ne fa il veicolo ideale per spostare gente in giro. Non dimenticare che puoi anche usare i mezzi per mettere la gente in letargo criogenico (ibernazione) durante le crisi economiche, oppure per evacuare uno dei tuoi pianeti che sta per essere conquistato dal nemico.

Processore Atmosferico

Un congegno davvero costoso – il prezzo ne riflette la sofisticazione. Un dispositivo automatico a propulsione nucleare che non richiede carburante o equipaggio, il Processore Automatico trasforma pianeti senza vita e non formati in colonie seminali. Quando tutti i pianeti di un sistema sono stati formatati, ricordati di smantellare il Processore Atmosferico e di reclamare parte delle Risorse con cui lo avevi pagato. E non lasciarlo sulla superficie del pianeta – se il nemico lo invadesse, il Processore Atmosferico lo smantellerebbe lui e tu dovrai pagare caro per averne un altro!

Stazione Mineraria

Capace di scavare Minerali e Combustibile dal cuore del pianeta, questa raffina i prodotti degli scavi e accumula Combustibile e Minerali nelle riserve della colonia ospitante. Per poter operare, essa attinge alle riserve di Energia della colonia.

Per una Stazione Mineraria, occorre un equipaggio di 294 persone. Con serbatoi della capacità di 750 tonnellate e un carico utile di 950 tonnellate, essa è in grado di spostarsi tra i pianeti trasportando Risorse nel viaggio; non dispone, però di alloggi per passeggeri.

Le Stazioni Minerarie lavorano relativamente piano, per cui è utile stabilirne almeno una sulla Base Stellare appena possibile, poi cercare un pianeta Vulcanico dove collocare altre Unità Minerarie – la resa aumenta notevolmente negli scavi effettuati su pianeti Vulcanici.

Stazioni di Orticoltura

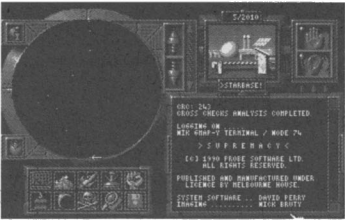
Questa utilizza tecniche idropioniche e cellulari per produrre rifornimenti di Cibo per la tua gente, attingendo per questo, alle riserve di Energia della colonia. Se coluchi la Stazione di Orticoltura sulla superficie di un pianeta Tropicale, la resa migliora notevolmente – la flora e la fauna locale vengono uti-

lizzati per aumentare il tasso produttivo.

Occorre un equipaggio di 175 persone per far funzionare una Stazione di OrtoCultura, la quale ha un carico utile di 950 tonnellate e serbatoi di Carburante per 750 tonnellate. Una Stazione Agricola può spostarsi tra i pianeti autonomamente, trasportando Risorse ma non passeggeri.

Le Stazioni di OrtoCultura producono la risorsa primaria di qualunque sistema planetario – senza Cibo non c'è vita, per cui vale la pena acquistarne diverse appena possibile.

VIDEATA PRINCIPALE



Questa è la videata che appare quando entri per la prima volta in uno dei quattro sistemi planetari. Da questa, accedi ai controlli disponibili durante il gioco, ricevi messaggi sulla tele-scrivente e ottieni una panoramica su come procede il gioco.

Dovunque tu sia, e qualunque cosa tu faccia, un clic sul pulsante destro del mouse ti riporta qui (a meno che non ti trovi nel mezzo di un acquisto o di sei stai nominando qualcosa, nel qual caso il pulsante destro del mouse duplica il tasto INVIO, usato per registrare la scelta. Allora, con due clic sul pulsante destro del mouse, fai ritorno alla Videata Principale).

La Mappa del Sistema

Una guida istantanea per sapere come stanno andando le cose nel sistema solare corrente.

La tua Base Stellare si trova in fondo alla mappa e quella del nemico è in alto. I puntini colorati che orbitano attorno all'asse della mappa Stellare, rappresentano i pianeti; i rossi sono i pianeti sotto controllo del nemico, gli azzurri sono i pianeti neutrali e non formati; i bianchi indicano che il pianeta è attualmente in via di formazione, da parte tua o del nemico. Un puntino che lampeggia tra verde e rosso, indica un pianeta attualmente coinvolto in una guerra. Il viso del tuo avversario appare come una sagoma dietro la Mappa del Sistema – più è nitido, più sta vincendo lui.

Il Corsore Pianeta

Seleziona il 'pianeta corrente' e si muove su e giù per la Mappa del Sistema mediante le frecce in alto a destra sulla mappa. Fai clic sulla coppia di frecce più vicine alla mappa animata, per muovere il Corsore Pianeta su o giù di un pianeta per clic, oppure fai clic e tieni schiacciato sulla coppia di frecce rosse sulla destra, per muovere più rapidamente il Corsore Pianeta nel sistema. Se usi queste frecce, rilascia il pulsante del mouse per fermare il corsore. Nota come la visualizzazione nella Finestra Video si cambia quando muovi il Corsore Pianeta nel sistema...

Informazioni Pianeta

L'icona in alto a sinistra della Mappa Sistema, richiama informazioni di base sul pianeta corrente – occorre ricordare che più il pianeta è grande, maggiore è il tempo di formazione. Questa icona, inoltre, fornisce un'analisi della situazione dell'intero sistema planetario, rivelando il numero di pianeti sotto il tuo controllo, il numero di quelli sotto controllo nemico e il numero di pianeti ancora da formare.

Tasto di Casa (Home)

L'icona in basso a sinistra della Mappa Sistema, porta il 'tasto di casa' – fai clic su questo per muovere il corsore pianeta direttamente sulla Base Stellare.

Finestra Video

Quando il Corsore Pianeta è fermo su un pianeta nella Mappa Sistema, appare una rappresentazione visuale di quel pianeta in una Finestra Video, e quel pianeta diventa il 'pianeta corrente' – adesso, molte delle icone di controllo chiamano videate che hanno una data influenza sul pianeta corrente, a patto che questo sia sotto il tuo controllo.

Compresa la Base Stellare, ci sono cinque tipi di pianeti formati che incontri durante il gioco, ognuno dei quali ha proprietà diverse. La visualizzazione che appare nella Finestra Video, rende chiaro con che tipo di pianeta hai a che fare – a patto che sia sotto il tuo controllo.

Se selezioni uno dei pianeti controllati dal nemico con il Corsore Pianeta, un brusco messaggio 'Classified' (Riservato) appare su una videata nera. Se selezioni un pianeta senza vita e non formato, tutto quello che vedi è un grigio e desolato panorama – a meno che un Processore Atmosferico non sia all'opera a formare il pianeta, nel qual caso ondate di fiamme ne percorrono la superficie.

Il calendario posto in alto sulla Finestra Video, tiene il conto del tempo di gioco – il quale inizia con il Giorno 1 dell'Anno 2010 (in questa dimensione, un anno è fatto di 60 giorni!). Non ci sono limiti di tempo per completare un gioco, ma il tempo scorre incessante. Gli eventi vengono scatenati dal passare di periodi di tempo prestabiliti – per esempio, una popolazione di un certo numero consuma una data quantità di Cibo al giorno. Se hai bisogno di fermarti e riflettere, puoi usare la Pausa per sospendere il tempo di gioco.

In fondo alla Finestra Video, un indicatore porta il nome del pianeta corrente.

Controlli Pausa e Sonoro

Fai clic sull'orecchio per accendere o spegnere gli effetti sonori. Facendo clic sulla mano, sospendi il gioco e l'icona diventa color argento – per riprendere a giocare, fai di nuovo clic su di essa, oppure fai clic sul pulsante sinistro del mouse.

Finestra Messaggi

I messaggi in arrivo scorrono automaticamente sulla Finestra Messaggi e si accumulano in attesa che tu li legga. Quando un nuovo messaggio arriva, vieni avvertito – ritorna alla Videata Principale e fai clic dovunque sulla Finestra Messaggi per leggere il nuovo testo. Se ci sono più messaggi in attesa, continua a fare clic. I messaggi possono contenere relazioni sull'andamento e su eventi che influenzano il corso del gioco, e sono comunque, un'utile fonte di informazioni.

Pannello di Controllo

Facendo clic su queste icone, ti fa accedere alle altre Videate di Controllo in Supremazia. Impara a riconoscere queste

icone – queste appaiono anche su altre videate, dove ti permettono di andare direttamente ad un'altra Videata di Controllo senza dover tornare prima alla Videata Principale. Nelle pagine seguenti, puoi trovare una descrizione più dettagliata delle sottovideate servite da queste icone...

Icona Videata Governo



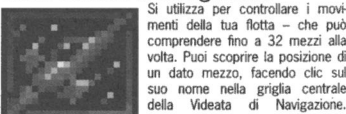
Questa richiama la Videata Governo, che fornisce dati sul pianeta corrente – osservandone l'aggiornamento ti permette di formarti un'idea sulle tendenze economiche del pianeta. Seleziona questa videata per sapere quali livelli di Risorse (Cibo, Minerali, Combustibile ed Energia) sono presenti sul pianeta corrente, e per ottenere una panoramica sulle dimensioni della popolazione, sul morale e sul tasso di crescita. Facendo clic sulle frecce accanto all'indicatore dell'indice di tassazione attuale, ti permette di modificarlo. Quando sei in Videata Governo, puoi spostarti su un altro pianeta sotto il tuo controllo, senza dover tornare alla Videata Principale, con un semplice clic sul suo nome nella griglia centrale.

Icona Videata Acquisto



Accedendo alla Videata Acquisto, puoi acquistare Stabilimenti, macchine e navi. Le merci sono trasferite istantaneamente dal tuo sistema alla Base Stellare, ma prima di poter completare un acquisto, sulla Base Stellare devi avere le Risorse appropriate e se non possiedi più un Processore Atmosferico alla volta – e se tenti di impossessarti del sistema planetario Alfa, dovrai aspettare un po' prima che un Processore Atmosferico sia disponibile. A differenza di altri mezzi, il Processore Atmosferico viene consegnato sulla superficie della Base Stellare.

Icona Videata di Navigazione



Si utilizza per controllare i movimenti della tua flotta – che può comprendere fino a 32 mezzi alla volta. Puoi scoprire la posizione di un dato mezzo, facendo clic sul suo nome nella griglia centrale della Videata di Navigazione. Questa videata si usa anche per lanciare navi in orbita dal Molo di Attracco del pianeta corrente, per iniziare viaggi, per abortire viaggi e per far atterrare navi in orbita.

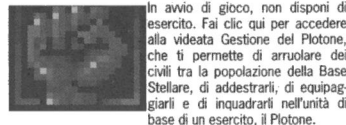
Formattatore Pianeta



Una volta acquistato un Processore Atmosferico, questo può essere lanciato verso il pianeta corrente facendo clic qui – la Videata di Navigazione non viene usata per controllarne i movimenti. Il Processore Atmosferico può essere inviato solo su pianeti non formati. Quando arriva, atterra automaticamente sulla superficie del pianeta e inizia a formattare senza alcun intervento da parte tua. Facendo di nuovo clic su questa icona, rivela quanto tempo di gioco deve ancora passare prima che la formattazione sia completa.

Controlla sempre la posizione del Processore Atmosferico – dato che quando atterra sulla superficie deserta di un pianeta non formato, esso non appare sul Molo di Attracco, né sulla videata della Superficie del Pianeta della colonia che sta creando. Se il nemico invade uno dei tuoi pianeti e ci trova il tuo Processore Atmosferico, lo smantella. Puoi sempre acquistarne un altro, se ti occorre, ma bada che sono costosissimi!

Gestione del Plotone



In avvio di gioco, non disponi di esercito. Fai clic qui per accedere alla videata Gestione del Plotone, che ti permette di arruolare dei civili tra la popolazione della Base Stellare, di addestrarli, di equipaggiarli e di inquadrarli nell'unità di base di un esercito, il Plotone.

Molo Mercì



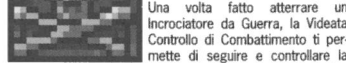
Ogni pianeta colonizzato dispone di tre Moli di Attracco, a cui puoi accedere per le operazioni merci se sei in controllo di quel pianeta. Fai clic qui per accedere alla Videata Mercì per il pianeta corrente; con questo puoi equipaggiare navi e caricare e scaricare e merci da e verso i magazzini tenuti sul pianeta corrente.

Superficie del Pianeta



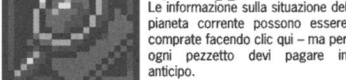
Oltre ai tre Moli di Attracco, ogni pianeta dispone di spazio in superficie per altri sei mezzi. Fai clic qui per accedere alla videata che ti permette di muovere navi dai Moli di Attracco alle piattaforme di superficie e viceversa. Le Stazioni Minerarie e di OrtoCultura devono essere sulla superficie del pianeta e l'interruttore deve essere su 'ON', prima che possano iniziare a produrre Risorse.

Controllo Combattimento



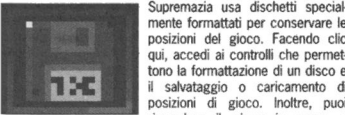
Una volta fatto atterrare un Incrociatore da Guerra, la Videata Controllo di Combattimento ti permette di seguire e controllare la guerra sul pianeta corrente, sia che sia in tuo controllo o no. I Plotoni possono essere mossi verso o da l'Incrociatore nei Moli di Attracco, e il livello di aggressività con cui combattono può essere regolato.

Spionaggio



Le informazioni sulla situazione del pianeta corrente possono essere comprate facendo clic qui – ma per ogni pezzetto devi pagare in anticipo.

Gestione Disco



Supremazia usa dischetti specialmente formati per conservare le posizioni del gioco. Facendo clic qui, accedi ai controlli che permettono la formattazione di un disco e il salvataggio o caricamento di posizioni di gioco. Inoltre, puoi riprendere il gioco in corso o resettare il computer. (Se vuoi eliminare la coda di messaggi accumulati nella Finestra Messaggi, fai clic su questa icona per chiamare il dialogo di controllo disco, poi fai clic su CANCEL (cancella) per tornare al gioco).

DOMANDE SU SUPREMAZIA

La mia gente è affamata, cosa posso fare?

Se vuoi abbandonare la popolazione, metti l'indice di tassazione al 100% in modo da ottenere il massimo gettito fiscale dalla gente, prima che muoia di fame.

Alternativamente, se vuoi preservare la popolazione sul pianeta, allora devi far venire del Cibo da un altro pianeta o piazzare una Stazione di OrtoCultura per rendere la colonia autosufficiente.

A breve scadenza, per guadagnare un po' di respiro mentre provi alle scadenze lunghe, puoi mettere la gente in ibernazione a bordo di una nave, mandando un Nave da Carico o un Incrociatore in un Molo di Attracco sul pianeta e usando l'Icona Passeggeri per imbarcarli. Se la carestia si verifica sulla Base Stellare, puoi arruolare un certo numero di persone nell'esercito mediante la Videata Gestione Plotone.

La gente ibernata o nell'esercito, non consuma Cibo dalle riserve. Le Navi da Carico possono ospitare fino a 1850 civili, mentre gli Incrociatori ne possono portare fino a 4500.

Oppure, puoi spostare la popolazione su un altro pianeta con abbondanza di Cibo.

Ho mandato un Satellite Generatore Solare sul mio pianeta, ma non sembra produrre Energia. Che succede?

I Satellite Solari funzionano solo quando sono in orbita. Vai alla Videata di Navigazione, fai clic sul nome del tuo satellite 'lazzarone' e assicurati che sia in orbita...Se lo hai fatto atterrare per sbaglio, lancia di nuovo.

Tutti i pianeti del sistema sono stati formati. Che devo fare?

Porta il Processore Atmosferico in un Molo di Attracco e smantellalo – non serve più, e tanto vale che ci riprendi il valore di rottame. Poi usa la Videata Governo per mandare i soldi realizzati alla base.

Sul mio pianeta non esiste popolazione. Ma io voglio la gente. Che devo fare?

Per primo, controlla che il pianeta può sostenere la vita umana. Alle volte i pianeti sono diventati velenosi a causa di esplosioni nucleari – un messaggio ti avverte di questo. Non ha senso spostare della gente su un pianeta per farla morire!

Poi usa le Navi da Carico o gli Incrociatori per trasportare gente da un altro pianeta. Prima di portarci i nuovi abitanti, potresti anche inviare del Cibo per le riserve del pianeta popolato, e puoi anche decidere di acquistare delle Stazioni di OrtoCultura.

La popolazione di uno dei miei pianeti è arrivata a 30000 e non cresce più. Perché?

I coloni hanno sviluppato ogni angolo del pianeta e la colonia non può espandersi ulteriormente. Puoi sempre spostare una parte della popolazione su un altro pianeta, creando un po' di spazio....

Su uno dei miei pianeti, il 'Tasso di crescita della popolazione' è in negativo. Perché?

Probabilmente perché la popolazione sta morendo di fame, o sta riprendendosi da una carestia. Assicurati di avere Cibo sufficiente – e potresti anche considerare una riduzione delle imposte per tirare su il morale.

Perché non riesco a lanciare il mio Processore Atmosferico?

Usa la Videata Principale – non la Videata di Navigazione. Il Processore Atmosferico ha la sua icona di controllo; seleziona il pianeta non formato che desideri, muovendoci sopra il Corsore Pianeta nella Mappa di Sistema, poi fai clic sull'icona del Processore Atmosferico....

Anche dopo aver fatto il pieno di uno dei miei mezzi, quando voglio mandarlo su un pianeta all'altro capo del sistema, non ci riesco – la Videata di Navigazione mi dice che 'non c'è carburante sufficiente'. Che devo fare?

Devi frazionare il viaggio, fermandoti in un pianeta che controlli per rifornirti. Se non c'è abbastanza carburante sul pianeta che usi come tappa, puoi caricare carburante nella stiva, atterrare, scaricarlo nelle riserve del pianeta e poi fare di nuovo il pieno.

Qual'è lo scopo di rinominare pianeti e mezzi?

E' utile e serve a tenere d'occhio le cose. Se catturi un pianeta al nemico, puoi trovarci dei mezzi abbandonati. Il nemico usa nomi che per te non significano niente – per cui può essere di aiuto battezzare i mezzi catturati secondo lo schema nominale prestabilito, che chiama le Stazioni di OrtoCultura 'Farming 1', 'Farming 2' e così via. Ugualmente, il nemico assegna strani nomi ai pianeti che conquista, e che ti vuoi cambiare per tua convenienza.

E poi è facile perdere traccia dei pianeti e dei loro attributi, particolarmente se stai giocando in uno dei sistemi più grandi. Vale la pena di usare nomi che significano qualcosa, per aiutarti ad identificare gli attributi dei tuoi pianeti colonizzati. Per esempio, puoi ottimizzare l'uso delle tue Stazioni di OrtoCultura posizionandole su un pianeta Tropicale – chiamarle 'Farm' (Fattoria), ti farà ricordare che stai usando il pianeta per produrre Cibo.

Vorrei acquistare qualcosa, ma non ho abbastanza Crediti. Che posso fare?

Vai alla Videata Governo e fai clic sull'icona che manda il contante dalle tue colonie alla Base Stellare. Se anche adesso non hai abbastanza Crediti, dovrai aspettare fino a che le tasse non procurano un gettito sufficiente per i tuoi acquisti, oppure, se stai per acquistare armi o tute per le Truppe, dovrai selezionare un'opzione più a buon mercato.

Puoi ridurre i tempi di attesa aumentando l'indice di tassazione – se hai proprio urgenza, alzalo fino al 100%, ma ricordati di ridurlo di nuovo quando hai ottenuto la somma che ti serve, altrimenti il morale della popolazione e il tasso di crescita cominciano a cadere.

Il miglior gettito fiscale lo ottieni su pianeti Metropolis (come la Base Stellare), per cui cerca di mantenere una popolazione alta almeno su uno dei tuoi pianeti Metropolis.

Ho acquistato nove mezzi, ne ho parcheggiati sei sulla superficie della Base Stellare e tre sono ancora al Molo di Attracco. Il guaio è che vorrei comprarne un altro ma non ho abbastanza carburante per mandare una delle navi nei tre Moli in orbita. Che posso fare?

Oops! Beh, dovrà andare alla Videata Molo Mercì e smantellare una delle navi nel Molo di Attracco. Non c'è altra alternativa. Poi sarebbe una buona idea acquistare una Stazione Mineraria per rifornirti di Combustibile.

Come soluzione immediata, se hai caricato Combustibile nei serbatoi o nelle stive di una delle navi che hai mandato prima sulla Superficie del Pianeta, vai alla Videata Superficie Pianeta e sposta il mezzo al Molo di Attracco appena liberato. Da qui, puoi scaricare il Carburante dai serbatoi o dalla stiva nelle riserve della Base Stellare. Poi torna alla Videata Superficie Pianeta e porta la nave vuota fuori dal Molo di Attracco.

Ripeti la procedura per ogni mezzo sulla superficie che intendi lasciare lì. Vedrai che così avrai abbastanza carburante da lanciare una nave o due in orbita intorno alla Base Stellare, liberando così i Moli di Attracco.

Non ho abbastanza Minerali o Energia per fare un acquisto – che posso fare?

I minerali, il Combustibile e l'Energia, possono essere portati in giro in un sistema planetario solo come merci nella stiva di una delle tue navi. Se stai giocando in un sistema dove per gli acquisti occorrono Minerali ed Energia, questi possono essere prelevati dalle riserve della Base Stellare. Muovi i Minerali e l'Energia dalle tue colonie alla Base Stellare, oppure metti su una Stazione Mineraria e qualche Satellite Solare per generare Risorse per la stessa Base Stellare.

Tutte le mie Stazioni Minerarie e di OrtoCultura hanno smesso di funzionare. Perché?

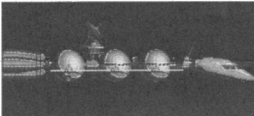
Può darsi che abbiano esaurito l'Energia che consumano producendo Risorse. Lancia un Satellite Generatore Solare in orbita attorno al pianeta su cui sono poste le Stazioni, poi vai alla Videata Superficie Pianeta e fai clic sugli interruttori 'on/off' per attivare le attrezzature. Alternativamente, può essersi verificata una tempesta elettromagnetica – la Finestra Messaggi ti avrà informato del fatto, per cui riaccendi le tue attrezzature genera-Risorse.

Ho dimenticato l'ubicazione di uno dei miei mezzi. Come faccio a sapere dove si trova?

Vai alla Videata di Navigazione e fai clic sul suo nome nella griglia centrale dove c'è la lista della flotta – il messaggio ti dirà dove si trova attualmente il tuo mezzo.

Da tempo ho fatto atterrare un Incrociatore su un pianeta controllato dal nemico, ma sebbene ci fossero a bordo quattro Plotoni bene addestrati ed equipaggiati, non mi sembra di fare progressi in questa guerra. Perché?

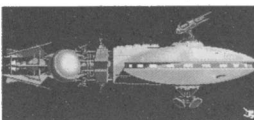
Forse ti sei dimenticato di sbarcare i tuoi Plotoni e mandarli all'attacco? Vai alla Videata Principale, usa il Corsore Pianeta per selezionare il pianeta su cui si trova il tuo Incrociatore, poi fai clic sull'icona Controllo Combattimento. Vedrai che l'Incrociatore si trova nel Molo di Attracco sul pianeta nemico – fai clic sui nomi dei tuoi Plotoni sul pannello alla destra del Molo di Attracco, e questi si spostano sulla griglia maggiore in basso a sinistra della Videata di Controllo Combattimento. Adesso puoi iniziare la battaglia....



Crosieurs Cargo
Frachtstiff
Nave de Carico



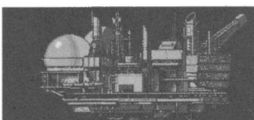
Générateur de Satellites Solaires
Solarsatellit-Generator
Satellite Generator Solaire



Cuirassés
Kampfschiff
Incrociatore de Guerra



Traiteur d'Atmosphère
Atmosphärenprozessor
Processore Atmosferico



Station Minière
Bergbau-Station
Stazione Mineraria



Station Horticole
Gartenbau-Station
Stazioni di OrtoCultura