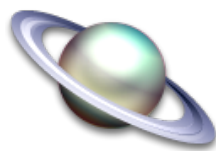


Das Handbuch zu Konquest

Nicholas Robbins
Deutsche Übersetzung: Maren Pakura



Das Handbuch zu Konquest

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	5
2	Spielanleitung	6
3	Spielregeln, Spielstrategien und Tipps	9
3.1	Spielregeln	9
3.2	Spielstrategien und Tipps	9
4	Menüs	10
4.1	Menüeinträge	10
5	Häufig gestellte Fragen	11
6	Danksagungen und Lizenz	12

Zusammenfassung

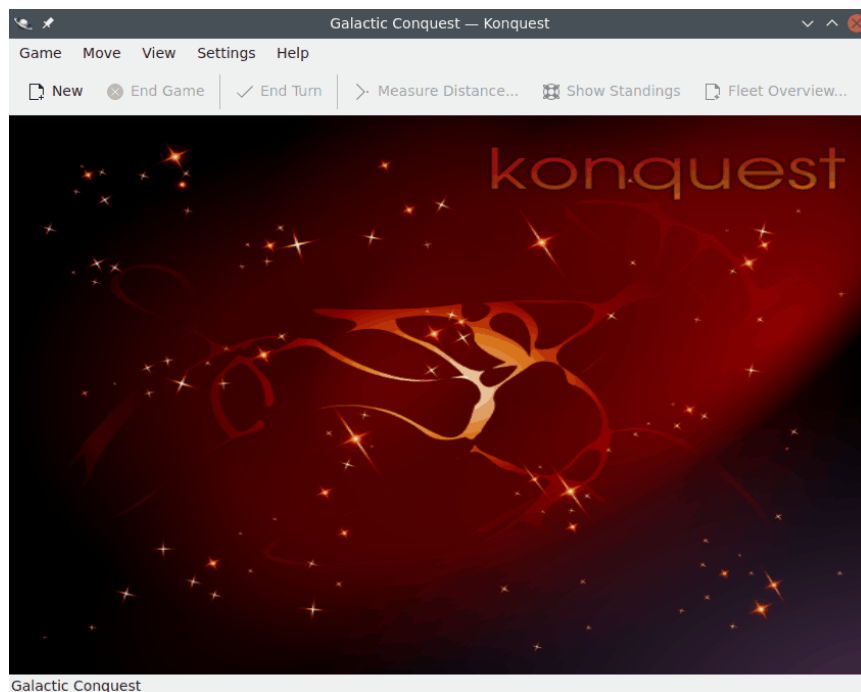
Konquest ist ein galaktisches Eroberungsspiel für KDE

Kapitel 1

Einführung

SPIELTYP:
Strategiespiel, Brettspiel

ANZAHL SPIELER:
Mehrspieler-Spiel



Hauptfenster von Konquest

Konquest ist die KDE-Version von Gnu-Lactic. Spieler schicken Schiffe zu anderen Planeten, um sie zu erobern. Ziel des Spiels ist es, ein galaktisches Imperium zu beherrschen und alle Planeten der Gegner zu erobern. Konquest kann gegen andere Spieler oder gegen den Rechner gespielt werden.

Kapitel 2

Spielanleitung

Drücken Sie beim Start von Konquest **Neu**, um ein neues Spiel zu starten. Es erscheint ein Dialog, in dem Sie die folgenden Einstellungen für das neue Spiel ändern können:

- Spieler
 - Die Anzahl der Spieler kann mit den Knöpfen **Hinzufügen** und **Entfernen** geändert werden.
 - Namen der Spieler. Durch Doppelklicken auf einen Namen können Sie ihn ändern.
 - Art der Spieler (Computer oder Mensch)
 - Spielstärke von Computerspielern (leicht, normal, schwer). Durch Doppelklicken auf einen Eintrag können Sie den Typ ändern.

Um den Namen der Spieler zu ändern, doppelklicken Sie auf einen Eintrag in der Spalte **Name** und bearbeiten Sie ihn dann. Um den Typ der Spieler zu ändern, doppelklicken Sie auf einen Eintrag in der Spalte **Typ** und wählen Sie den Typ im Auswahlfeld. Den Typ eines neuen Spielers können Sie auch im Auswahlfeld des Knopfs **Hinzufügen** auswählen.

Es gibt zwei Arten von menschlichen Spielern in Konquest, nämlich **Mensch (Spieler)** und **Mensch (Zuschauer)**. Mit der letzten Einstellung können Sie ein Spiel beobachten ohne mit zuspielen.

Als Typ des KI-Spielers kann zwischen **Standard (Schwach)** (der Spieler ist weder aggressiv im Angriff noch in der Verteidigung), **Standard (Offensiv)** (ein aggressiv angreifender Spieler) und **Standard (Defensiv)** (ein Spieler mit einer defensiven Strategie) gewählt werden.

Neben diesen klassischen KI-Spielern gibt es noch **Becai (Ausgewogen)**. Dieser ausgewogene KI-Spieler berücksichtigt viele Abschnitte 3.2.

Bedenken Sie, dass der tatsächliche Schwierigkeitsgrad jedes Gegners auch von Ihrer eigenen Strategie abhängt. Wenn Sie selbst aggressiv spielen, ist für Sie wahrscheinlich ein aggressiver KI-Spieler einfacher zu schlagen als ein defensiver KI-Spieler und umgekehrt.

- Karte
 - Anzahl der neutralen Planeten
 - Breite und Höhe der Karte in Kacheleinheiten
 - Einstellung von Eigentümer, Tötungsrate und Produktion für einzelne Planeten. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Planeten in der Karte, um ihn auszuwählen.
 - Ändern Sie die Anordnung der Planeten und drücken Sie dazu auf **Zufällig**.

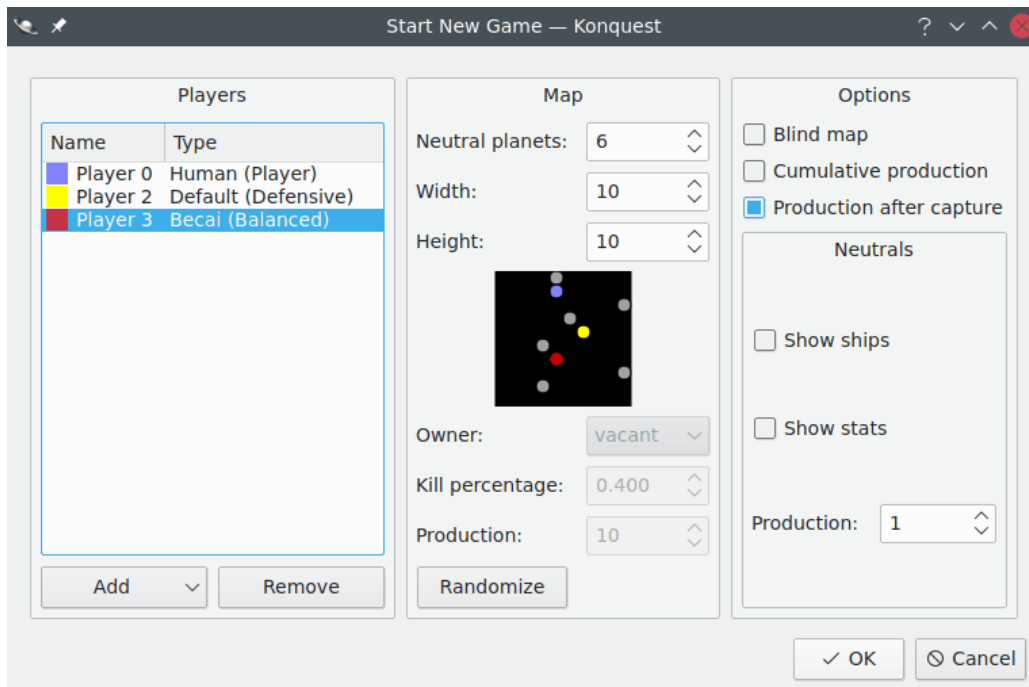
Sie können einen Planeten in der Vorschau in der Mitte des Bereichs **Karte** auswählen, Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Planeten und ändern Sie dann dessen Einstellungen.

- Einstellungen

Das Handbuch zu Konquest

- Stellen Sie ein, ob Sie Informationen über die Planeten des Gegners angezeigt bekommen.
- Aktivieren Sie die gesamte Produktion.
- Wählen Sie, ob die Produktion sofort nach der Eroberung beginnt.
- Schalten Sie die Anzeige der Schiffe und weiterer Statistiken für neutrale Planeten ein oder aus.
- Legen Sie die Produktion für neutrale Planeten fest.

Haben Sie alles nach Ihren Wünschen eingestellt, drücken Sie auf click **OK**, um das Spiel zu starten.

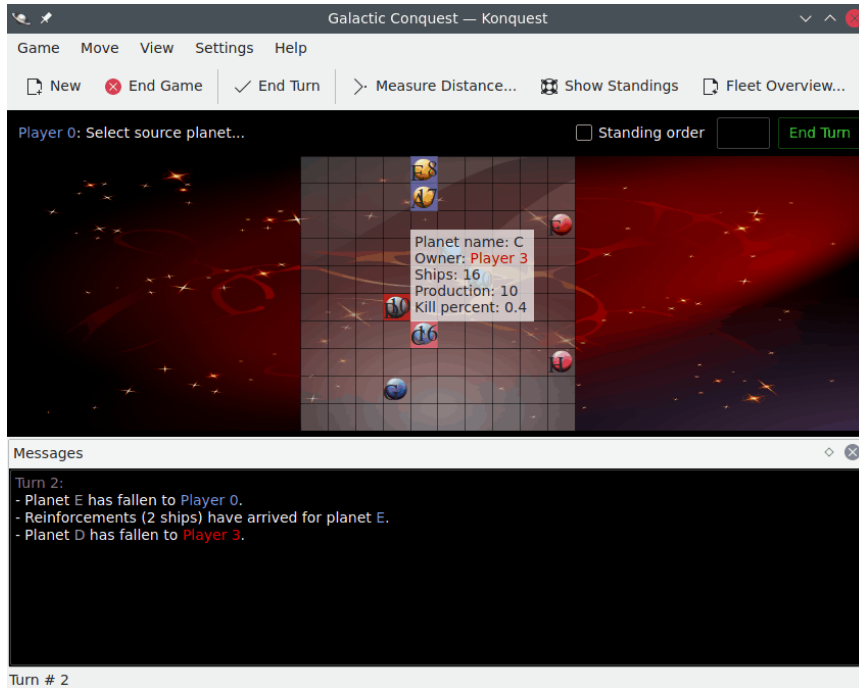


Der Dialog „Neues Spiel beginnen“ von Konquest

Wenn das Spiel startet, sehen Sie das Spielfeld. Leere Felder stellen leeren Weltraum dar. Zu Beginn besitzt jeder Spieler einen Planeten. Die Hintergrundfarbe des Planeten ist die Farbe des Spielers. Um weitere Informationen zu einem Planeten zu erhalten, bewegen Sie den Mauszeiger über ihn. Ist **Karte ausblenden** aktiv wird nur der Name des Planeten angezeigt, ansonsten alle folgenden Informationen über den Planeten:

- Name des Planeten
- Eigentümer
- Schiffe
- Dauerauftrag
- Produktion
- Tötungsrate

Das Handbuch zu Konquest



Konquest spielen

Name des Planeten bezeichnet den Planeten während des Spiels. Planeten werden alphabetisch und in Großbuchstaben benannt. **Eigentümer** besitzt den Planeten. Wird ein Planet von einem anderen Spieler erobert, ändert sich der Eigentümer des Planeten. **Schiffe** zeigt die aktuelle Anzahl Schiffe auf dem Planeten. **Dauerauftrag** wird nur angezeigt, wenn die Einstellung für den Planeten ausgewählt wurde. **Produktion** ist die Anzahl Schiffe, die der Planet pro Runde produziert. Jeder Planet produziert verschieden viele Schiffe, diese aber konstant. **Tötungsrate** bezeichnet die Effektivität der auf diesem Planeten produzierten Schiffe. Angriffsflotten übernehmen die Tötungsrate ihres Abflug-Planetens; Verteidigungsflotten die des Planeten, den sie verteidigen. Namen, Eigentümer und Anzahl der stationierten Schiffe sehen Sie in dem Feld, in dem der Planet liegt. Die Hintergrundfarbe des Planeten steht für den Eigentümer, der Name des Planeten steht oben links und die Anzahl der Schiffe unten rechts.

Um Schiffe von einem Planeten zu einem anderen zu schicken, klicken Sie auf den Startplaneten und auf den Zielplaneten, geben Sie oben rechts die Anzahl Schiffe ein, die Sie versenden möchten und drücken Sie die **Eingabetaste**. Wiederholen Sie das, bis Sie alle gewünschten Schiffe versendet haben. Möchten Sie in jeder Spielrunde eine konstante Anzahl an Schiffen von einem Planeten zum anderen schicken, aktivieren Sie das Ankreuzfeld **Dauerauftrag** und drücken die Taste **Eingabe**. Diese Schiffe werden am Ende der Spielrunde versendet. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **Runde beenden**. Wenn alle Spieler ihre Runde beendet haben, erscheinen Dialoge mit den aktuellen Ereignissen. Das Spiel wird so fortgesetzt, bis ein Spieler die gesamte Galaxis erobert hat.

TIP

Ein Kurzbehl für die Aktion **Zug beenden** kann im Menü mit **Einstellungen** → **Kurzbehle festlegen ...** eingerichtet werden.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt [Kurzbehle benutzen und anpassen](#) der KDE-Grundlagen.

Kapitel 3

Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

3.1 Spielregeln

- Schiffe können unterwegs nicht gestoppt werden, nachdem sie einen Planeten verlassen haben.
- Schiffe können im Flug keine gegnerischen Schiffe angreifen.
- Schiffe können zum späteren Abruf auf Planeten vorgehalten werden.
- Ein Plant kann nicht abgegeben werden.
- Ein Spieler kann eine Runde aussetzen, indem er **Runde beenden** drückt, ohne Schiffe zu versenden.

3.2 Spielstrategien und Tipps

- In diesem Spiel geht es um die Produktion von Schiffen, Versuchen Sie möglichst viele Planeten so schnell wie möglich zu erobern, damit Sie in der Lage sind, mehr Schiffe als Ihre Gegner zu produzieren.
- Greifen Sie einen Planeten mit mindestens 10 Schiffen an, um ihn zu erobern.
- Greifen Sie zuerst neutrale Planeten, dann die Planeten des Gegners an.
- Verteilen Sie Ihre Schiffe auf mehrere Planeten.
- Planen Sie Ihre Angriffe im Voraus.
- Benutzen Sie den Entfernungsmesser, um die Entfernung zwischen Planeten zu ermitteln.
- Benutzen Sie das Informationsfenster, um vor einem Angriff Informationen über Planeten zu sammeln.
- Kennen Sie die Tötungsrate von Planeten, sollten Sie besser einen Planeten mit einer niedrigen Tötungsrate angreifen.

Kapitel 4

Menüs

4.1 Menüeinträge

Spiel → **Neu (Strg+N)**

Startet ein neues Spiel.

Spiel → **Spiel beenden (Strg+Ende)**

Beendet das laufende Spiel, aber nicht Konquest

Spiel → **Entfernung messen**

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf zwei Planeten, um ihre Entfernung zu messen.

Spiel → **Flottenübersicht**

Öffnet ein Fenster mit ausführlichen Informationen über alle Flotten.

Spiel → **Beenden (Strg+Q)**

Beendet das Spiel.

Zug → **Zug beenden**

Ermöglicht es, mit der Aktion im Hauptmenü einen Zug zu beenden.

Spiel → **Nachrichten anzeigen**

Blendet das Nachrichtenfenster ein oder aus.

Ansicht → **Stand anzeigen**

Blendet das Fenster mit dem aktuellen Spielstand ein oder aus.

Zusätzlich hat Konquest die bekannten KDE-Einträge im Menü **Einstellungen** und **Hilfe**, weitere Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten über die Menüs [Einstellungen](#) und [Hilfe](#) der KDE-Grundlagen.

Kapitel 5

Häufig gestellte Fragen

1. *Kann ich die Schiffe umleiten, wenn Sie einen Planeten verlassen haben?*
Nein, Schiffe können während des Fluges weder umgeleitet noch gestoppt werden.
2. *Haben die unterschiedlichen Farben und Darstellungen der Planeten eine Bedeutung?*
Nein, das ist Zufall.
3. *Wie sehe ich, wo sich meine Schiffe befinden?*
Klicken Sie auf **Stand anzeigen**. Damit öffnen Sie einen Dialog mit Informationen über Ihre Flotte.
4. *Warum geht das Spiel noch weiter, obwohl ich alle meine Planeten verloren haben?*
Sie haben das Spiel erst dann verloren, wenn Sie keine Schiffe mehr haben.
5. *Kann ich Schiffe zur späteren Verwendung auf einem Planeten vorhalten?*
Ja. Sie sollten sie jedoch auf mehreren Planeten vorhalten um sie besser zu Planeten in deren Nähe schicken zu können.
6. *Kann ich das Erscheinungsbild des Spiels ändern?*
Nein, das ist in dieser Version des Spiels nicht möglich.

Kapitel 6

Danksagungen und Lizenz

Konquest

GNU-Lactic Conquest Projekt, KDE-Version von Russ Steffen, rsteffen@bayarea.net.

Copyright (c) 1998 GNU-Lactic Conquest Projekt

Copyright der Dokumentation 2000 Nicholas Robbins logik9000@chartermi.net

Copyright der Dokumentation 2012 Viktor Chynarov

Deutsche Übersetzung von Maren Pakura maren@kde.org

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.