

THE UR-QUAN MASTERS

v0.7.0



Bedienungsanleitung

Original Text: [The Ur-Quan Masters](http://sc2.sourceforge.net)
<http://sc2.sourceforge.net>

Übersetzung/
Layout: [Matthias Hager](http://www.gdp-gameware.de)
<http://www.gdp-gameware.de>

Erstellt mit: [Open Office Suite](http://www.openoffice.org)
<http://www.openoffice.org>

ACHTUNG!!

Diese Bedienungsanleitung ist eine Übersetzung aus dem Englischen.
Übersetzungen sind immer auch eine Interpretationssache des Übersetzers,
daher besteht kein Anspruch auf Vollständigkeit und Fehlerfreiheit.

1. Inhaltsverzeichnis

1. Inhaltsverzeichnis.....	2
2. Vorwort.....	3
3. Start des Spiels.....	3
4. Startparameter.....	4
5. Fehler berichten.....	5
6. Was bisher geschah.....	6
7. Spielfunktionen.....	6
7.1 Interplanetare Erforschung.....	6
7.2 Planetare Landung.....	6
7.3 Interstellare Reisen.....	7
7.4 Diplomatie.....	7
7.5 Raumkampf.....	7
7.6 Schiffsbeschreibung.....	8
7.7 SUPER MELEE.....	9
8. Steuerung.....	10
8.1 Allgemeine Tasten.....	10
8.2 Steuerungstasten Spiel.....	10
8.3 Steuertasten Melee.....	11
8.4 Konfiguration.....	11
9. Gespeicherte Spiele.....	11
10. Add-ons (Erweiterungen).....	12

2. Vorwort

Willkommen zur sechsten Ausgabe der deutschen Version von "The Ur-Quan Masters" UQM. UQM ist eine Portierung des Spieleklassikers "Star Control 2" auf moderne Computersysteme.

Dieses Dokument erzählt Dir alles, was Du zum spielen braucht, auch wenn Du das Original nie gespielt hast. Für diejenigen, die das Original gespielt haben: lest den ersten Abschnitt (Starten des Spiels) und den letzten Abschnitt (Steuerung - Zusammenfassung), und Ihr könnt loslegen!

3. Start des Spiels

Einfach die ausführbare Datei im Verzeichnis, in dem Du Sternkontrolle installiert hast, starten. (Unter Windows heißt sie uqm.exe; unter Linux uqm.) Dies startet das Spiel mit den Standardeinstellungen (3DO Musik, 640x480 Fenstermodus und SDL-Grafik-Treibern). Mit diversen Befehlszeilen-Kommandos kannst Du das Spiel anpassen (siehe nächste Seite). Die wichtigsten Einstellungen können aber auch direkt im Spiel vorgenommen werden.

Nach dem Start des Spiels befindest Du Dich im Hauptmenü. Dort stehen folgende Möglichkeiten zur Auswahl:

Neues Spiel

Erlebe und beeinflusse eine fantastische Geschichte. Reise durch unsere Galaxie, entdecke ferne Sonnensysteme, treffe auf auserirdische Zivilisationen, gewinne Freunde und sammle Rohstoffe um Dein Schiff und Deine Flotte auszubauen.

Spiel laden

Setze eine begonnenes Spiel an einem geseicherten Punkt fort.

Super MELEE!

Stelle Deine Flotte zusammen und trete gegen den Computer oder einen Freund an. Dieser Modus kann auch im Netzwerk gespielt werden.

Optionen

In den Optionen können die wichtigsten Einstellungen für das Spiel festgelegt werden (z.B. Grafik- und Soundtreiber, Anzeigeeigenschaften). Dadurch ist es nur in seltenen Fällen notwendig Einstellungen über die Startparameter (werden nachfolgend beschrieben) vorzunehmen.

Beenden

Hier kannst Du das Spiel verlassen.
(Eine selten benutzte Funktion)

4. Startparameter

Beim Start des Spiels können die nachfolgenden Parameter mit angegeben werden um das Spiel zu konfigurieren. Weniger erfahrene Anwender können diesen Abschnitt überspringen, da die wichtigsten Einstellungen auch im Spiel in den Optionen vorgenommen werden können.

Kommando	Beschreibung
-r 9999x9999 (oder --res)	Definiert die Bildschirmauflösung. <u>Achtung:</u> Solange --opengl nicht genutzt wird, sind nur die Einstellungen 640x480 und 320x240 erlaubt.
-f (oder --fullscreen)	Nutzt den Vollschirm-Modus. Gut mit -r 320x240 kombinierbar, es sei denn, Du nutzt einen Skalierer.
-W (oder --fullscreen)	Sellt das Spiel in einem Programmfenster dar.
-O (oder --opengl)	Nutzt OpenGL Treiber. Damit kann die Bildqualität deutlich verbessert werden, eventuell wird das Spiel dadurch auch schneller. Funktiert eventuell nicht mit älteren Grafikkarten. Du kannst dann auch jede beliebige andere Bildschirmauflösung nutzen.
-X (oder --nogl)	Kein OpenGL verwenden. Auflösung begrenzt auf 320x240 und 640x480.
-k (oder --nogl)	Erzwingt das Verhältnis 4:3 wenn eine benutzerdefinierte Auflösung gewählt wurde.
-c Modus (oder --scale=Modus)	Grafik-Skalier-Modus (Modus= bilinear, adapt, biadv oder triscan). Standard is keiner. Glättet die Grafik auf Kosten der Rechnerleistung.
-b Modus (oder --meleezoom=Modus)	Art des Zoom-Modus während des Kampfes (Modus= pc oder 3do). "step" (schrittweise) ist ein Alias für pc und "smooth" (stufenlos) ist ein Alias für 3do. Nutzer langsamer Rechenknechte sollten "pc" nutzen, um die Rechnerleistung in der Kampfarena zu verbessern.
-s (oder --scanlines)	Simuliert Monitore mit hoher Bildzeilenanzahl (z.B. 100Hz-Fernseher).
-g 1.0 (oder --gamma)	Setzt die Gamma-Korrektur. 1.0 ändert nichts (es sei denn, Deine Grafikkarte hat schon einen anderen Wert einprogrammiert). >1.0 macht das Bild heller, <1.0 macht es dunkler.
-p (oder --fps)	Zeigt fps (frames per second = Anzahl Bilde pro Sekunde) im Statusfenster an.
-C (oder --configdir)	Bestimmt, in welchem Ordner das Spiel die Konfigurationsdateien speichern soll.
-n (oder --contentdir)	Definiert, wo das Spiel seine Daten suchen soll.
-l (oder --logfile)	Definiert eine Datei, in welche die diagnostischen Informationen gespeichert werden, die sonst nur in der Konsole angezeigt werden.
-h (oder --help)	Zeigt eine Nachricht mit hilfreichen Informationen an.
-M (oder --musicvol)	Setzt die Musiklautstärke (0-100).
-S (oder --sfxvol)	Setzt die Lautstärke der Toneffekte (0-100).
-T (oder --speechvol)	Setzt die Sprachlautstärke (0-100). Wenn dieser Wert auf 0 gesetzt wird, läuft das Spiel im "keine Sprache" Modus, und das Oszilloskop reagiert auf die Musik (wie in der PC-Version).
-m 3do (oder --music 3do)	Nutzt den 3do neu gemischten Soundtrack für Musik. Standardeinstellung.
-m pc (oder --music pc)	Nutzt den .MOD basierten PC- Soundtrack überall im Spiel.
-q (oder --audioquality)	Erlaubt sind "high" (hoch), "medium" (mittel) oder "low" (schlecht). Spezifiziert, wie gut die Audioqualität sein soll. Langsamere Compis sollten die Audioqualität niedriger wählen (z.B. "-q low")

Kommando	Beschreibung
--addon <addon>	Nutzt die Dateien im <addon> statt der Original Spieldateien. <addon> sollte durch den Namen der gewünschten Erweiterung (englisch: Add-On) ersetzt werden. Siehe den Abschnitt "Erweiterungen" weiter unten für mehr Informationen.
--sound	Erlaubt sind "openal", "mixsdl" und "none". Spezifiziert, welcher Treiber/Mixer genutzt werden soll. "openal" ist nur nutzbar, wenn er mit rein kompiliert wurde. Er könnte Ton besserer Qualität produzieren und ist wahrscheinlich auch schneller, aber nicht sehr stabil unter Linux-Plattformen, und funktioniert nicht bei allen Audiokarten. Nutze "none" (keinen) als letzte Möglichkeit, wenn keiner der anderen Treiber funktioniert, oder wenn Du keine Audiokarte (soundcard) hast.
--stereosfx	Ermöglicht positionsabhängige Toneffekte in der Kampfarene. Funktioniert momentan nur, wenn auch openal genutzt wird.
-u (oder --nosubtitles)	Schaltet die Untertitel aus (das einzige, was es auch in deutsch gibt)
--cscan pc --cscan 3do	Definiert den Stil der Informationen während des Scannens (Mineral-, Energie- und Biologieabfrage). pc: Text, Standardeinstellung 3do: Piktogramme
--menu pc --menu 3do	Definiert den Menüstil und Art der Schiffszustandsanzeige (Schäden/Besatzung und Batterieladezustand) während des Kampfes. pc: Text-Menüs und 'CREW'/'BATT', Standard Einstellung 3do: Piktogramme im Menü und den Zustandsanzeigen
--font pc --font 3do	Wechselt zwischen PC (Standard) und 3do-Schriftart und Farben.
--scroll pc --scroll 3do	Ändert die Art des Wechsels bei der Untertitelanzeige, wenn die L/R-Pfeiltasten genutzt werden. pc: 1 Seite auf einmal (Standard) 3do: kontinuierlich, fließend
-i 3do (oder --intro 3do) -i pc (oder --intro pc)	Nutzt die spezifizierten Anfangs- und Endsequenzen. 3do: Standardeinstellung, sofern Du sie geladen hast. pc: Solltest Du die 3do Filme nicht extra aus dem Netz gezogen haben, so wird dies unabhängig von der -i Option gewählt.
--shield pc --shield 3do	Planeten mit Sklavenschild (z.B. Erde) glühen rot. Bei der PC-Version ist dieses statisch. Bei der 3do-Version ist dieses animiert.
--safe	Startet das Spiel im sicheren Modus. Benutzereinstellungen werden dann ignoriert.

5. Fehler berichten

Nach vielen Jahren der Entwicklung hat UQM inzwischen einen sehr stabilen Stand erreicht. Es ist jedoch immer noch eine Beta Version. Daher kann nicht ausgeschlossen werden das doch mal ein Fehler auftritt.

- Schreibfehler/Grammatikfehler/Übersetzungsungenauigkeit:
Melde Dich im Forum auf <http://www.gdp-gameware.de> an und teile uns mit, wer was wann gesagt hat, und wie oder warum Du das gerne geändert hättest/wie Du etwas in deutsch besser, bzw. anders formuliert/genannt hättest, um die deutsche Version verständlicher zu machen.
Dabei gilt: Je genauer Du bist, desto schneller und früher werden wir den Fehler beheben oder die Änderung durchführen können.
- Programmfehler:
Da das Entwickler- und Programmiererteam nur die englische Version betreut, bitten wir Dich, uns kurz von dem Fehler zu berichten damit wir den Einfluss der Sprachanpassung ausschließen können. Fehler die nicht während der Ausgabe von Texten auftreten können über <http://bugs.uqm.stack.nl/> gemeldet werden. Zuvor ist oft aber auch ein Blick ins Forum hilfreich, da dort Lösungen zu vielen Problemen diskutiert oder beschrieben werden. Es kann über folgenden Link erreicht werden: <http://forum.uqm.stack.nl/>

6. Was bisher geschah

Während der letzten Dekade hat die Erde zusammen mit dem Rest der Allianz der Freien Sterne die Ur-Quan und deren Hierarchie der Kriegssklaven bekämpft. Im Laufe des Krieges entdeckte eine geheime Mission der Menschen auf einem Planeten eine Fabrik der 'Precursor' - eine unglaublich fortschrittliche Rasse, die vor zehntausenden von Jahren verschwunden ist. Bedingt durch den Krieg wurde diese Forschungsmission von der Erde und seinen Alliierten abgeschnitten und die Forscher gründeten auf dem Planeten eine Kolonie, die sie Unzervalt nannten. Astronomen würden die Welt mit Vela I bezeichnen.

Du bist Kapitän Zelnick. Einer der Ersten, die auf Unzervalt geboren wurden. Im Laufe der Jahre, hast Du eine Affinität zur Precursor Technologie entwickelt, und es geschafft, Kontakt mit der die Anlage kontrollierenden KI aufzunehmen. Die Anlage diente der Herstellung von Raumschiffen! Dieser größte Fund der Menschheit könnte den Lauf des Krieges beeinflussen.

Die KI wurde mit dem Bau eines Raumschiffes beauftragt. Jedoch kurz nachdem das Gerüst des Schiffes fertig war, hörte die riesige Fabrik auf zu arbeiten, und Ihr erfährt, das Unzervalt zu Mineralarm ist, um das Schiff besser auszurüsten oder mehr Treibstoff herzustellen.

Du bekommst den Auftrag, dieses Schiff, die Vindicator, zu kommandieren und damit zur Erde zurückzukehren, um der Erde von Eurer gedeihenden Kolonie, der Precursor Sternenschiffabrik und seinen Technologien zu berichten. Auch sollst Du der Erde im Krieg zur Seite stehen, sofern dies noch nötig ist.

Es gibt sehr viel mehr zu dieser Geschichte. Frag Sternenbasis Kommandant Hayes nach Hintergrundinformationen, er wird Dir die meisten Fragen beantworten können.

7. Spielfunktionen

7.1 Interplanetare Erforschung

In einem Sonnensystem kannst Du das Schiff mit der Beschleunigungs- und den Steuerungstasten bewegen. Wenn Du eine Planetenabbildung anfliegst, bringt Dich das zum Planetaren System. Dort kannst Du Planeten und Monde anfliegen und kommst damit in den Orbit. Von dort kannst Du mit den Planetenbewohnern sprechen oder, wenn der Planet unbewohnt ist, ein Landungsschiff zum Planeten fliegen, um dort Mineralien einzusammeln, Energiesignaturen zu untersuchen oder um fremde Lebensformen einzufangen.

7.2 Planetare Landung

Um auf einem Planeten zu landen, musst Du zuerst im Orbit sein. Dann fülle ein Landungsschiff (Shuttle) mit Besatzung und schicke sie nach unten. Du wirst vielleicht vorab den Planeten mit den Sensoren nach einfach einsammelbaren Mineralablagerungen, ungewöhnlichen Energiesignaturen oder nach Lebensformen absuchen wollen. Energiesignaturen deuten auf nicht natürliche Installationen hin, und sind immer einer Untersuchung wert.

Mineralien sind für den Unterhalt und den Ausbau deines Flaggschiffes notwendig, also sammel sie ein, wann immer Du kannst. Es gibt acht Varianten, farblich markiert:

Kategorie	Rohstoff	Farbe	Wert / Kilotonne
Einfache Elemente	Carbon, Stickstoff	 Cyan	1 RU
Korrosive	Chloride, Iodverbindungen	 Rot	2 RU
Basismetalle	Eisen, Zink	 Grau	3 RU
Edelgase	Argon, Xenon	 Blau	4 RU
Spurenelemente	Lanthan, Ytterbium	 Grün	5 RU
Wertvolle Elemente	Gold, Silber	 Gelb	6 RU
Radioaktives Material	Uran, Astate	 Orange	8 RU
Exotisches	Antimaterie, magn. Verbindungen	 Violett	25 RU

Mineralien können bei der Sternenbasis der Erde entladen werden, indem Du mit Kommandant Hayes sprichst, der Dir die RU gibt, die Du dann für Dein Flaggschiff und Deine Flotte ausgeben kannst.

Aber es gibt auch viele Gefahren auf Planetenoberflächen. Lebensformen sind oft feindlich und müssen mit der Schockkanone gelähmt oder ganz gemieden werden. Erdbeben (expandierende Kreise), Lavaeruptionen und Gewitterblitze können die Besatzung töten. Sei vorsichtig, besonders auf wärmeren, seismisch oder wetter aktiven Welten. Wenn die Besatzung des Landers stark schrumpft, flüchte besser schnell mit der ESCape (Flucht)-Taste.

Gelähmte Lebensformen können eingefangen und durch das Landungsschiff analysiert werden. Die daraus gewonnenen Informationen mögen vielleicht nur von geringem Nutzen sein, aber die Galaxie ist groß, und wer weiß schon, was hinterm Mond gleich links noch so alles passiert....

Die Landung auf einem Planeten kostet Treibstoff, und je größer der Planet, desto mehr Treibstoff muß das Landungsschiff für den erneuten Start in den Orbit mitnehmen. Stell sicher, dass am Ende genügend für den Rückflug zur Erde übrig bleibt.

7.3 Interstellare Reisen

Wenn Du ein Sonnensystem verlässt, schiebst Dich Dein Schiff in den HyperRaum. Im HyperRaum kannst Du große Entfernungen schnell durchqueren, aber Du mußt andauernd beschleunigen, ansonsten würdest Du schnell wieder still stehen. Und die Beschleunigung ist das, was bei Raumreisen Treibstoff kostet. Natürlich kannst Du im Hyperraum manövrieren wie in einem Sternensystem, aber die Galaxie ist GROß, und Du wirst meist den Autopiloten nutzen wollen. Um das zu tun, wähle im Menü den Punkt "Sternenkarte". Dies zeigt Dir eine Karte des Quadranten (das galaktische Zentrum liegt in Richtung oben rechts). Um zu einem System zu fliegen, bewege den Markierer (Cursor) dorthin und betätige Eingabe. Damit ist das Ziel programmiert. Mit Leertaste wird nun die Steuerung auf den Autopiloten übertragen.

7.4 Diplomatie

Wenn Du einem fremden Raumschiff begegnest, erhältst Du meist ein Bild der Kampfflotte und die Wahl zwischen Konversation und Kampf. Wenn das Gespräch nicht gut läuft, folgt der Kampf häufig einem Gespräch.

Eine kleine Warnung:

Wenn Du in einen Planetenorbit einschwenkst und den Planeten mit einer sternenförmig angeordneten Gruppe von Raumschiffen angezeigt bekommst, so hast Du eine befestigte Welt erreicht. Diese wird durch eine unbegrenzte Anzahl an Raumschiffen verteidigt und Du kannst einen Kampf nicht gewinnen. Sollte dort ein Kampf entstehen bleibt Dir im Kampf nur die Flucht.

7.5 Raumkampf

Wenn ein Kampf beginnt, kannst Du entscheiden, welches Schiff Deiner Flotte als erstes in die Schlacht eingreifen soll. Schiff-gegen-Schiff Kämpfe folgen nun, bis Du die gegnerische Flotte zerstört hast (in dem Fall kannst Du den Materialschrott einsammeln und das Spiel fortsetzen), Dein Flaggschiff zerstört wurde (das Spiel endet hier) oder Du mit dem gewählten Schiff aus der Kampfarena flüchtest (dies verbraucht 10 Spriteinheiten).

Jedes Schiff hat zwei Hauptstatistika: Besatzung und Kampfergie. Besatzung (Crew) entspricht im wesentlichen der Beschädigung des Schiffes. Wird das Schiff durch Waffen getroffen, so tötet dies Teile der Besatzung. Wird das letzte Besatzungsmitglied abgeschossen, so zerstört sich das Schiff selbstständig. Das Abfeuern von Waffen kostet Kampfergie, welche durch einen Dynamo im Laufe der Zeit wieder nachgeladen wird.

Raumkampf ist *meistens* träge, d.h., das Schiff driftet weiter, wenn Du die Beschleunigung beendest. ABER jedes Schiff hat eine Maximalgeschwindigkeit, die nur durch "Gravitationelle Beschleunigungsmanöver" unter Ausnutzung der Planetenanziehung überschritten werden kann (dazu knapp am Planeten unter voller Beschleunigung vorbei fliegen).

Vorsicht: Ein Zusammenstoß mit dem Planeten, bzw. seiner Atmosphäre beschädigt Dein Schiff SEHR stark.

Jedes Schiff hat eine primäre und eine sekundäre Waffe, abhängig von der Art des Schiffes. Die Beschreibung folgt im nächsten Kapitel.

7.6 Schiffsbeschreibung

Schiffstyp	Beschreibung
Androsynth Bewacher	Primärwaffe: Feuert zielsuchende Säureblasen Sekundärwaffe: Verwandelt in die 'Flamme', ein Komet der bei Rammung des Gegners einen Beträchtlichen Schaden verursacht.
Ariloulaleelay Skiff	Primärwaffe: Zielsuchender Nahkampflaser Sekundärwaffe: Zufällige Relokalisierung (man könnte es auch als „Beamen“ bezeichnen) Anmerkung: Der Skiff ist Trägheitsfrei und stoppt sofort, wenn die Beschleunigung beendet wird.
Chenjesu Broodhome	Primärwaffe: Splitterkristall. Fliegt solange der Feuerknopf gedrückt bleibt und zersplittert sobald dieser los gelassen wird. Sekundärwaffe: De-energierende Offensive Zielsuchende Drohne (DOZD). Startet einen Autonomen DOZD, der den Gegner rammt und diesem dabei Energie entzieht.
Chmmr Avatar	Primärwaffe: Sehr starker Nahkampflaser Sekundärwaffe: Traktorstrahl Anmerkung: Der Avatar hat Drei umkreisende "ZapSat"s, die automatisch auf gegnerische Schiffe und Geschosse feuern.
Druuge Mauler	Primärwaffe: Langstrecken hochgeschwindigkeits Projektil. Sekundärwaffe: Verfeuert Teile des Schiffs (ein Besatzungsmitglied) um die Kampfergie schneller wieder aufzuladen.
Erdling Kreuzer	Primärwaffe: Zielsuchende Nuklearrakete Sekundärwaffe: Zielsuchender Abwehrlaser
Ilwrath Avenger	Primärwaffe: Nahkampf Flammenwerfer Sekundärwaffe: Unsichtbarkeitsschild Anmerkung: Sollte aus der Tarnung heraus gefeuert werden, so orientiert sich der Avenger automatisch mit der Flamme zum gegnerischen Schiff hin.
Kohr-Ah Marauder	Primärwaffe: Rotierende Klingen, die liegenbleiben, wenn der Feuerknopf gelöst wird. Sekundärwaffe: Verfolgen Gegner auf kurze Distanz (jedoch sehr langsam) Brennender-Ring der Unvermeidbaren und Ewigen Zerstörung (B.R.U.E.Z.), eine Nahkampf Plasmacorona, die große Zerstörung anrichtet und Schüsse blockieren kann
Melnorme Händler	Primärwaffe: Ladbarer Schuss. Wird der Feuerknopf gehalten, so lädt der Energiegenerator das Projektil vor dem Bug des Schiffes. Mit der sich ändernden Farbe erhöht sich auch die Zerstörungskraft der Waffe. Kann als Schild genutzt werden. Sekundärwaffe: Wird der Feuerknopf gelöst, wird die Waffe abgeschossen. Konfusionsstrahl, der die Steuerung des gegnerischen Schiffes erschwert.
Mmrmhmr X-Form	Primärwaffe: Nahkampflaser (X-form) oder zielsuchende Langstreckenraketen (Y-form). Sekundärwaffe: Wechselt zwischen X-Form und Y-Form
Mycon Podship	Primärwaffe: Zielsuchende Plasmoide (Zersetzen sich mit der Zeit) Sekundärwaffe: Schnellaufbau von 4 Besatzungsmitgliedern (Reparatur)
Orz Nemesis	Primärwaffe: Howitzer Kannone Sekundärwaffe: Sekundäre mit Rechts-Links-Steuerung rotiert die Kanone. Sek. + Prim.: Startet einen Rauminfanteristen, der gegnerische Schiffe entert und deren Besatzung umbringt.
Pkunk Fury	Primärwaffe: Drei-Wege Kannone Sekundärwaffe: Beleidigt den Gegner. Die mentale Energie lädt das Schiff wieder auf. Anmerkung: Gelgentlich wird ein zerstörtes Pkunk-Schiff wiedergeboren.
Shofixti Späher	Primärwaffe: Energiepfeil Sekundärwaffe: Ehrenbombe. Im Bild des Kapitäns gibt es eine Zustandsanzeige des Selbstzerstörungsmechanismus (Grün, Gelb, Rot). Mit jeder Sekundärbetätigung wird die Waffe einen Schritt weiter freigeschaltet. Nach Rot (dritten Betätigung) explodiert das Schiff und schädigt alles im näheren Umkreis.
Slylandro Drohne	Primärwaffe: Lichtblitz Sekundärwaffe: Zerlegt einen nahen Asteroiden und lädt damit die Batterie. Einzige Wiederaufladung des Schiffes. Anmerkung: Das Schiff ist Trägheitsfrei und immer in Bewegung. Beschleunigung bewirkt eine sofortige Richtungsumkehr.
Spathi Ausweicher	Primärwaffe: Einfache, vorwärts gerichtete Kannone Sekundärwaffe: Angewandt Rückseitig, Suchende Chemoexplosive Haubitze (A.R.S.C.H.), ein zielsuchender Torpedo, am Heck abgefeuert
Supox Blade	Primärwaffe: Nach vorn gefeuerte Glob-Waffe Sekundärwaffe: Lateralbeschleunigung; Sekundär + links/rechts lässt dich lateral (seitwärts) beschleunigen (gut zum Schüsse ausweichen!), Sekundär + Beschleunigung lässt Dich rückwärts beschleunigen.
Syreen Penetrator	Primärwaffe: Partikelstrahl Stiletto

Schiffstyp	Beschreibung
	Sekundärwaffe: "Der Ruf der Syreen" - eine psychischer Angriff, der die gegnerische Besatzung in die Fluchtkapseln und ins All lockt, wo sie eingesammelt werden können, um in die eigene Besatzung integriert zu werden
Thraddash Fackel	Primärwaffe: Gerader Schuss nach vorne Sekundärwaffe: Nachbrenner. Der Nachbrenner hinterlässt eine Plasmaspur, die einen hohen Schaden anrichten kann und eine enorme Beschleunigung der Fackel ermöglicht. Nutze dies auch als Waffe!
Umgah Drohne	Primärwaffe: Anti-Matterie Konus. Braucht keine Kampfenergie. Sekundärwaffe: Fliege Rückwärts in hoher Fluchtgeschwindigkeit. Anmerkung: Die Drohne regeneriert die Batterie nur nach langer Nichtnutzung der Waffensysteme, und dann alles auf einen Schlag.
Ur-Quan Dreadnought	Primärwaffe: Fusions Geschoss. Sekundärwaffe: Startet autonome Kampfpjäger, die den Gegner verfolgen und mit Nahkampflasern angreifen. Haben nur einen begrenzten Treibstoffvorrat. Achte auf die Stärke der Besatzung im Hauptschiff vor dem Start, da jeder Jäger auch ein Besatzungsmitglied als Piloten braucht.
Utwig Jugger	Primärwaffe: Sechs-Schuss-Kanone. Braucht keine Kampfenergie. Sekundärwaffe: Schutzschild. Absorbierte Treffer werden der Batterie als Ladung zugeführt. Die Batterie regeneriert sich nicht selber, sondern nur durch absorbtion.
VUX Eindringling	Primärwaffe: Gigawatt Laser. Sekundärwaffe: Zielsuchende Cocons, die das gegnerische Schiff "verkleben" und die Manövrierfähigkeit beträchtlich einschränken können
Yehat Terminator	Primärwaffe: Hocheffiziente Zwillingsskannone Sekundärwaffe: Schutzschild
Zoq-Fot-Pik Stecher	Primärwaffe: Antimatterie spray Kannone. Sekundärwaffe: "Zungenangriff", eine Berührungswaffe, die erhebliche Schäden verursacht

7.7 SUPER MELEE

Dieser Modus beschränkt sich rein auf den Kampf. Hier kannst Du Deine Geschicklichkeit für das Hauptspiel verbessern oder Deinen Freunden zeigen das Du der bessere Flottenkommandeur bist. Durch die entsprechende Auswahl kommst Du direkt ins Hauptmenü des MELEE-Modus.

Der größte Teil der Anzeige steht der Zusammenstellung Deiner Flotte zur Verfügung. Mit den Pfeiltasten kannst Du zu einem Feld navigieren und durch das drücken der „ENTER“-Taste öffnest Du die Schiffsauswahl. Diese kannst Du mit „ESC“ wieder verlassen oder durch das erneute drücken der „ENTER“-Taste das markierte Schiff auswählen. Bei einem bereits belegten Feld wird das Schiff ausgetauscht. Das Schiff des aktuell markierten Feldes kann mit der „ENTF“-Taste gelöscht werden.

Unter den Feldern für die Schiffe kannst Du Deiner Flotte einen Namen geben. Dazu einfach den Bereich mit den Pfeiltasten markieren und „ENTER“ drücken. Die Zahl rechts neben dem Namen gibt die Stärke der Flotte an.

Rechts neben jeder Flotte befindet sich das zugehörige Menü. Damit kann die Flotte gespeichert oder oder eine zuvor gespeicherte Flotte wieder geladen werden. Dem Spiel sind auch schon ein paar gute Kombinationen beigelegt. Die wichtigste Funktion in diesem Menü ist jedoch die Auswahl der Kampfsteuerung. Man kann entweder selbst das Ruder in die Hand nehmen oder das Kommando an den Computer übergeben. Der Cyborg (Computer) kann auf 3 verschiedene Schwierigkeitsstufen eingestellt werden.

Die letzte Funktion ist die Steuerung über das Netzwerk. Hiermit kannst Du gegen einen Freund antreten der an einem anderen Computer sitzt.

Um eine Verbindung herzustellen musst Du einen Netzwerk Port auswählen. Standard ist der Port 21837. Bei einer sehr langsamen Verbindung muss der Wert für die Netzwerkverzögerung erhöht werden da sonst Steuerbefehle zu spät beim anderen PC ankommen und der Gegner dadurch Vorteile hat. Der Standardwert ist 2.

Wenn diese Werte eingestellt sind muss ein Spieler „Warte auf eingehende Verbindung“ auswählen während der andere Spieler bei „Rechner“ den Namen oder die Netzwerkadresse des anderen PCs eingibt und „Verbinde mit dem entfernten Rechner“ wählt.

Zum Trennen der Verbindung einfach im Hauptfenster die Steuerung wieder auf Mensch oder Cyborg umstellen.

Nach erfolgreicher Verbindung können beide ihre Flotte konfigurieren.



Um den Kampf zu starten muss der Knopf „Battle!“ gedrückt werden.
Bei einem Netzwerkspiel müssen beide Spieler auf den Knopf drücken.

Die Schlacht verläuft identisch zum Hauptspiel und ist erst zu Ende wenn eine Seite kein Schiff mehr hat. Gewonnen hat natürlich die Seite die noch mindestens ein Schiff in der Flotte hat.











Beendet werden kann der Kampf jederzeit durch drücken der Taste F10.






8. Steuerung

8.1 Allgemeine Tasten


Allgemein	
	Pausiert das Spiel
	Beendet das Spiel

8.2 Steuerungstasten Spiel

Raumflug	
	Beschleunigen (Schiff bremst nach dem loslassen der Taste)
	Links/Rechts steuern
	Hauptmenü
Menüs	
	Ändern der markierten Auswahl
	Auswahl bestätigen
	Nächst höhere Ebene
Konversation	
	Zurückspulen / Nächstes
	Auswahl markieren
	Auswahl bestätigen
	Überspringen, Anzeigen/Beenden Gesprächstext
Sternenkarte	
	Fadenkreuz positionieren
	Ziel auswählen
	Hauptmenü, bzw. Autopilot aktivieren (bei ausgewähltem Ziel)
	Ausschnitt vergrößern (um das Zielkreuz herum)
	Ausschnitt verkleinern
Gefecht	
	Beschleunigen
	Links/Rechts steuern

Gefecht	
	Primärwaffe abfeuern
	Sekundärwaffe abfeuern
	Flucht (kostet 10 Einheiten Treibstoff)
Landungsfähre (Planetenoberfläche)	
	Vorwärts
	Links/Rechts steuern
	Betäubungskanone
	Zurück zum Schiff

8.3 Steuertasten Melee

Spieler 1 (oben)	
	Beschleunigen
	Links/Rechts steuern
	Primärwaffe abfeuern
	Sekundärwaffe abfeuern
Spieler 2 (unten)	
	Beschleunigen
	Links/Rechts steuern
	Primärwaffe abfeuern
	Sekundärwaffe abfeuern

8.4 Konfiguration

Die Steuertasten können in den Optionen geändert werden. Hierzu kann man 6 unterschiedliche Vorlagen konfigurieren. Aus diesen kann man dann im Spiel wählen.

9. Gespeicherte Spiele

Die gespeicherten Spiele werden in Deinem persönlichen Ordner gespeichert. Von dort kannst Du sie sichern oder auf einen anderen Computer kopieren. Dieser Ordner wird beim ersten Start des Spiels automatisch angelegt. Beachte bitte, dass momentan kein Austausch der gespeicherten Spiele zwischen Mac und PC möglich ist.

Auf Microsoft Windows Systemen ist dies ein Ordner namens 'uqm' im persönlichen Programmdatenordner des angemeldeten Benutzers. Dies sind üblicherweise folgende Pfade:

- "C:\Windows\Anwendungsdaten\
(Windows 95, 98, SE mit nur einem Nutzer)
- "C:\Windows\Profile\DeinName\Anwendungsdaten\
(Windows 95/98/SE mit mehreren Nutzern)
- "C:\Dokumente und Einstellungen\DeinName\Anwendungsdaten\
(Windows NT/2k/XP)

- "C:\Users\DeinName\AppData\Roaming\uqm"
(Windows 7)

Der Ordner "Anwendungsdaten" kann versteckt sein. Du kannst Dir von Windows diese Ordner und Dateien anzeigen lassen, indem die entsprechenden Einstellungen geändert werden. Das ist von jedem Explorer-Fenster aus möglich [Menü: Ansicht → Ordneroptionen → Tab 'Ansicht'].

Auf Unix-Systemen werden die persönlichen UQM-Daten in "~/uqm" gespeichert.

10. Add-ons (Erweiterungen)

Seit v0.3 hat The Ur-Quan Masters ein einfaches System für Erweiterungen. Auch wenn es noch nicht endgültig und alles umfassend ist, so kannst Du jetzt schon manche Inhalts-Add-Ons installieren und nutzen. Leider funktioniert das noch nicht für Sprachen, soll demnächst jedoch angepasst werden.

Innerhalb des Ordners, in dem der Inhalt (Bilder, Audiodateien, Filme,...) gespeichert ist, gibt es einen Ordner 'addons'. In diesem Ordner kannst Du neue Unterordner mit Hilfe von .zip Dateien erstellen, die zusätzlich zu den Standard-Inhalts-.zip-Dateien genutzt werden. Wenn Du den Befehlszeilenparameter '--addon <addon>' definierst, wird die .zip Datei im Ordner content/packages/addons/<addon> beim Spiel mit eingeschlossen und gleichnamige Originaldateien ersetzt. '--addon' kann selbstverständlich mehrfach genutzt werden, um mehrere Erweiterungen gleichzeitig zu nutzen.

Das Precursor UQM Remix Projekt ist als Erweiterung gedacht und hat auch schon mehrere Remix Pakete veröffentlicht. Wenn Du das englische UQM 0.7.0 mit dem Windows-Installationsprogramm installiert hast, so sind die Remix-Pakete als Option verfügbar. Wird ein solches Paket installiert, so werden diese wegen der deutlich höheren Audioqualität Standardmäßig verwendet.