

# GHO-Trader Tutorial (deutsch)



1	Einführung .....	1
2	Registrierung (Registration and Setup) .....	2
3	Jetzt geht es los.....	3
4	Handel (Trade).....	3
5	Fliegen.....	4
6	Begegnungen der Dritten Art .....	6
6.1	Andere Händler (Trader).....	6
6.2	Polizei Schiffe (Police) .....	6
6.3	Piraten (pirate).....	7
7	Spielende.....	7
8	Wichtige Gedanken .....	7
9	Englischkurs für Raumpiloten .....	8



## 1 Einführung

Willkommen zum GHO-Trader Tutorial und Handbuch. Dieses Dokument wird Dir die Basiskonzepte des Spiels erklären und Dir helfen, das Universum zu retten.

Die Grundidee ist mit Deinem Raumschiff herumzufliegen, Waren günstig einzukaufen und teuer zu verkaufen.

Schon bald wirst Du Dir ein größeres und besseres Schiff leisten können. Von Zeit zu Zeit wirst Du ein Abendteuer (Quest) lösen können, was deinen Ruhm im Universum vermehrt.

Es handelt sich um ein langlaufendes Multiplayer-Spiel. Dies bedeutet, dass Du verschiedene Möglichkeiten hast, um zu bestehen. Zu Anfang wirst Du sicher als Händler unterwegs sein, um die notwendigen finanziellen Ressourcen zu bekommen. Später – mit einem großen Raumschiff – kannst du als Pirat, Schmuggler oder Piraten-Jäger Dein Glück versuchen.

## 2 Registrierung (Registration and Setup)

Als erstes must Du dich als neuer Spieler im Spiel registrieren. Dies ist sehr einfach.  
Drücke [Account] – [Register] (Konto – Registrierung)

Hier kannst Du verschiedene Felder angeben:

Name: Dein Login und Spielername.

Password: Dein streng geheimes Passwort.

Race: Eine Alien-Wunschrasse (human=Mensch). Du kannst auf der engl. Black Admiral

Homepage (<http://www.blackadmiral.com>) nachschauen, um mehr über die Rassen zu erfahren.

Faction: Deine politische Einstellung – zu welchem Imperium willst Du gehören.

Skills: Hier kannst Du 10 Punkte auf die verschiedenen Fähigkeiten verteilen.

Fähigkeiten	Zweck	Steigerung durch
Flying	Fliegen, um feindlichem Feuer auszuweichen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erfahrung</li> <li>▪ Kurse</li> </ul>
Fighting	Um Gegner in Raumkämpfen zu treffen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erfolgreiche Kämpfe</li> <li>▪ Kurse</li> </ul>
Trading	Mit dieser Fähigkeit bekommst Du beim Handeln bessere Preise.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erfolgreiches Handeln</li> <li>▪ Kurse</li> </ul>

Beim ersten Spiel solltest Du möglichst viel Punkte für „flying“ (fliegen) vergeben.

Email: Diese Adresse wird für den Newsletter verwendet. Die Angabe ist FREIWILLIG. Aber bitte gib die richtige Adresse an, falls Du eine angibst.

Du solltest bei Webangeboten immer eine „Weiterleit“-Adresse angeben, um SPAM zu verhindern. Wir geben die Adresse natürlich nicht weiter.

Homepage: Hier kannst Du einen Link auf Deine Homepage angeben. (Wenn Du magst.)

Newsletter: yes/no, Wähle YES, wenn Du den Newsletter bekommen willst. Wir verschicken den nur sehr selten und er enthält nur Informationen zum Spiel. Keine weitere Werbung.

Sound: yes/no, Wähle YES, wenn Du Ton hören willst. Beachte, dass Du das Resourcepack installiert haben musst, sonst geht das nicht.

Wenn Du (hoffentlich) den Firefox-Browser anstatt den einen anderen verwendest, musst Du leider noch spezielle Einstellungen machen. Schau im deutschen Forum für Details nach.

Resourcepack path: Gib hier den Pfad zum entpackten Resourcepack an. Verwende solche „slashes“: /

Wenn die Dateien in C:\ghot stehen, gib also C:/ghot/ an!

Nun drücke auf *Save*, um eine Waschmaschine zu kaufen. Nein, ich meine natürlich um die Daten abzuspeichern.

Die Funktionstüchtigkeit des Resourcepack kannst Du prüfen, wenn Du später auf [Account] – [Profile] klickst. Dann werden lokale und Serverdatei verglichen.

Melde Dich nun mit Deinem Name/Passwort an.

### 3 Jetzt geht es los

Du startest das Spiel auf Sol 3 (ehemals Erde), welche nach den Freiheitskriegen an die Bjaki Förderation angeschlossen wurde.

Deine Großmutter unterstützt Dein neues Geschäft freundlicherweise mit einigen Solar (der aktuellen Währung). Ein kleiner Raumjäger steht im Hangar und wartet auf Dich.

Schau jetzt einmal auf Dein Bankkonto um den Kontostand festzustellen **Information** - [Bank].

Achtung: Einige Funktionen des Spiels haben wir am Anfang abgeschaltet, damit die Komplexität reduziert wird. Wenn Du einige Punkte (score) hast, kannst Du alle Funktionen benutzen.

Genug geredet, jetzt ist es an der Zeit die Erwartungen Deiner Großmutter zu erfüllen!

### 4 Handel (Trade)

Ein guter Plan das Handeln zu planen ist die Galaxie Karte. Klicke auf **Ship** – [Galaxy Nav]. Jetzt siehst Du die Langstreckenkarte.

Links ist der lokale Sektor zu sehen und rechts ist ein mächtiges Navigationsystem. Mit +/- kannst Du zoomen. Mit den Pfeilsymbolen kannst Du den Kartenausschnitt verschieben.

Klicke jetzt rechts auf das System um die Handelspreise anzuzeigen: *Navigator/ [X] show prices* und drücke auf [update] (aktualisieren).

Jetzt siehst Du unter der Karte jeweils die aktuellen Preise es gewählten Systems.

Du kannst mit dem Navigator ein beliebiges Zielanspringen, indem Du den Namen oder die Koordinaten eingibst und anschließend [update] (aktualisieren) klickst.

Als erstes solltest Du dir die Preise im lokalen Sol-System merken. Die Koordinaten sind übrigens (0/0). (Heute weiß kein Wesen mehr, wie es die Sol-Regierung nach den Freiheitskriegen geschafft hat, zum Mittelpunkt des Universums zu werden)

Nun suche ein Sternensystem in der Nähe mit höheren Preisen.

Nachdem Du eines gefunden hast, solltest Du einige Waren kaufen und hinfliegen. (Nicht zu schwierig, oder?)

Also klicke auf **Local** - [Market], um zum Wareneinkauf zu gelangen. Gib einfach die gewünschte Menge ein und klicke auf [buy] (kaufen).

**Lightstar 4 Marketplace - Buy Goods**

Remaining free ship capacity is 39 of 150 brt.

**Frachtraum**

goods	available	trade price	final price	amount	
nutrition	100 units	202 Solar	206 Solar	3 (max. 100)	buy
games	32 units	312 Solar	318 Solar	(max. 32)	buy
medicine	0 units	418 Solar	426 Solar	(max. 0)	buy
tools	55 units	450 Solar	459 Solar	(max. 55)	buy
machine parts	89 units	600 Solar	612 Solar	(max. 89)	buy
nanotechs	103 units	651 Solar	664 Solar	(max. 103)	buy
condensator	101 units	848 Solar	864 Solar	(max. 101)	buy
robotics	33 units	936 Solar	954 Solar	(max. 33)	buy
narcotics *	38 units	1111 Solar	1133 Solar	(max. 38)	buy
weaponary *	85 units	1196 Solar	1219 Solar	(max. 85)	buy

Type	Amount (in brt)	aktuelle Fracht
medicine	111	

Herzlichen Glückwunsch – die berufliche Selbstständigkeit ist gar nicht so schwer, oder?

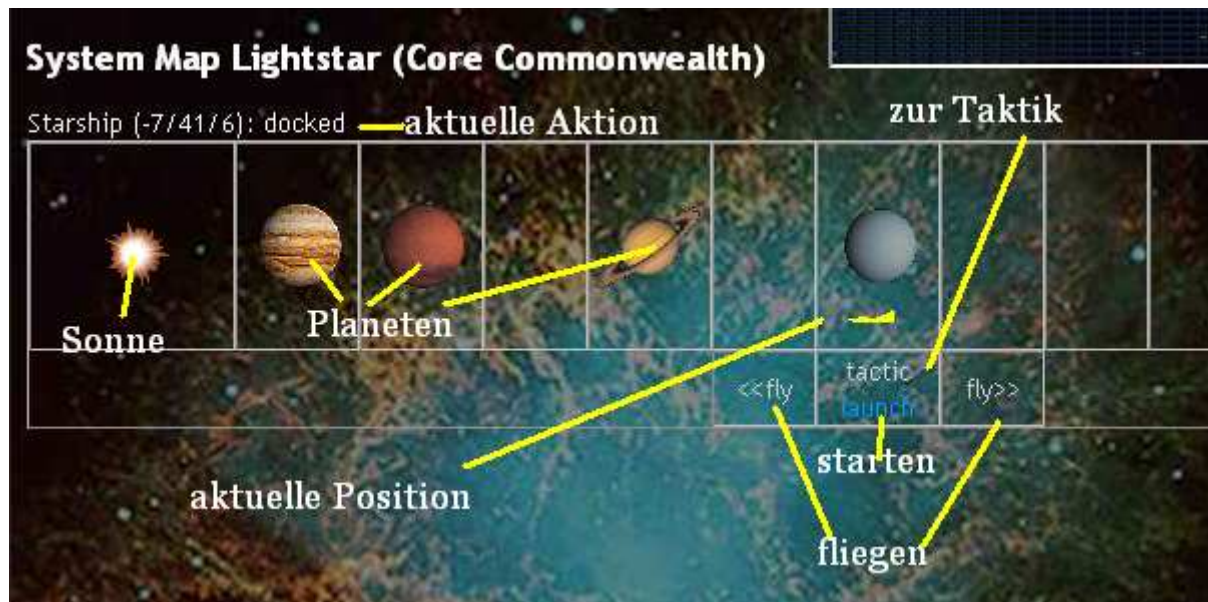
## 5 Fliegen

Jetzt auf zum gewünschten Zielsystem. Klicke auf **Ship** - [Galaxy Nav] und wähle das Zielsystem aus. Nun klicke auf [hyper] (Sprungtriebwerk aktivieren).

Der Navigationskombjuter<sup>1</sup> wird die Rechenarbeit für Dich übernehmen. Wenn die Angaben des Systems stimmen, drücke aus [Execute] (Ausführen).

Das Schiff wird einen Sprung in das berechnete System durchführen und in die Systemnavigation wechseln. (auch zu erreichen über **Ship** – [System Nav])

<sup>1</sup> Per Beschluss des Bayerischen Innenministeriums vom 1.1.2432 ist die neue Deutsche Rechtschreibung zu verwenden.



Du siehst nun eine schematische Darstellung des Zielsystems. Auf der linken Seite ist (meist) die Sonne. Die einzelnen Sektoren stellen die Ringbahnen um die Sonne dar. Ein ankommendes Raumschiff erscheint nach einem Hypersprung aus Sicherheitsgründen immer relativ weit außen. (Ein Sprung in die Sonne oder einen Planeten ist relativ ungesund.)

Das Schiff selbst wird als gelbes Symbol dargestellt. Andere Schiffe in Scan-Reichweite werden in rot dargestellt.

Mit den Symbolen [`<<fly`] und [`fly>>`] kann das Schiff um eine Planetenbahn zum oder vom Zentrum des Systems bewegt werden. Über einem Planeten mit Landemöglichkeit erscheint das Kommando [`land`] um zu landen.

Unter der Karte ist die Preisliste des lokalen Systems zu sehen, wenn in der Galaxieansicht „show prices“ angeklickt wurde.

Fliege nun zum nächsten bewohnten Planeten und lande dort. Wenn DU einem fremden Schiff begegnet lies in der nächsten Sektion nach.

Nach der Landung landest Du im Planeten Menü. Wenn Du das [`Special...`] Kommando siehst, kannst Du ggf. dort ein Quest annehmen.

Ansonsten wechsele nun zum Verkaufsmarkt [`sell`] (verkaufen) und verkaufe Deine Ladung (hoffentlich mit Gewinn).

Falls Du unterwegs einem Piraten begegnet bist (und noch lebst) dann wechsele zur Werft [`Shipyard`] – [`Maintenance`] (Werft – Wartung) und repariere das Schiff ([`repair`]).

## 6 Begegnungen der Dritten Art

Wenn Du durch ein Planetensystem fliegst, kannst Du einem fremden Schiff begegnen. Wenn das Schiff im taktischen Modus ist, kannst Du nicht „weiterfliegen“ sondern musst eine taktische Entscheidung treffen.



### 6.1 Andere Händler (Trader)

Händler kannst Du entweder ignorieren oder angreifen. Für den Anfang schlagen wir [ignore9 (ignorieren)] vor.

Wenn Du einen Händler angreiffst, wirst Du von der Polizei gesucht. Das kann in der Tat unangenehm werden, vor allem wenn Du nur einen kleinen Driller fliegst.

Denke daran: Greife nie stärkere Schiffe an!

### 6.2 Polizei Schiffe (Police)

Die korrekte Verhaltensweise bei Begegnung mit einer Polizeipatrolle<sup>2</sup> ist zu stoppen ([stop]) Wenn Du gerade verbotene Waren schmuggelst, solltest Du evtl. die Flucht [flee] in Erwägung ziehen.

Eine Bestechung ist in der Regel für nur 1000 Solar zu haben und wird steuermindernd in der gesamten Bjaki Föderation angerechnet.

Der Angriff auf ein Polizeischiff ist absolut undenkbar. Zumindest solange Du keine Tachyonen-Kanone auf Deiner Seite verbuchen kannst.

<sup>2</sup> Nach Beschluss des Diktators Stoiber IV. im Jahre 2398 haben Polizeioffiziere die absolute Durchsuchungsgewalt. Diese Regelung wurde in der Bjaki Föderation und anderen Raumgebieten übernommen.

### 6.3 Piraten (pirate)

Piraten geben Dir die größte Handlungsfreiheit. Die Zerstörung von Piratenschiffen wird mit oft mit Containern belohnt, die sich bergen lassen [salvage].

Allerdings raten wir am Anfang von Raumkämpfen ausdrücklich ab. Zumindest bis ein Lifepod installiert ist. Der Zugang zum [Shipyard] – [X-tension] System ist jedoch erst ab einem Score von 5 möglich.

Wichtige Information: mit einem sog. EMJ (emergency hyper jump) kann man per Hyperantrieb aus einem Raumkampf „herausspringen“.

Dabei kann das System aber keinen optimalen Absprungvektor berechnen und springt unter hohem Energieverbrauch „irgendwohin“. Das weiterspielen ist dann nach der Nachladeperiode von 24h wieder möglich.

## 7 Spielende

Wenn Du das Spiel beendest (oder stirbst), musst Du Dich nicht neu registrieren, sondern kannst nach der Neuansmeldung einfach [start new game] klicken.

## 8 Wichtige Gedanken

- Unter <http://dict.leo.org> kann man gut einzelne Englische Wörter übersetzen.
- Ein Blick ins Manual hilft – wirklich
- Es gibt ein Deutsches Forum für Fragen. Wir übersetzen auch gerne mal was.. ;-)
- Verbesserungsvorschläge und Ideen bitte im Forum posten – viele Funktionen gehen bereits auf Benutzervorschläge zurück!
- Schiffe, die nicht gelandet („docked“) sind, sind durch andere Spieler angreifbar.
- Der Sound ist cool. Lade Dir das Resourcepack herunter.
- Die Nachladezeit des Raumantriebs von 24h kann Durch X-Tensions verkürzt werden.
- Gleiches gilt für die Autoreparatur.
- Reparatur und Tanken in der Werft kosten Geld. Reparaturkosten sind vom Schiffswert abhängig!
- Für Hyperjumps und Systemflug gibt es unterschiedliche Antriebs und Tankarten. (Hyperdrive vs. Fielddrive)
- **Information** [Situation] – [Starship] gibt wichtige Informationen Preis.
- Organisationen haben derzeit noch keinen praktischen Nutzen, der kommt aber bald. Nutze die Gelegenheit um andere Spieler kennenzulernen.
- Lade Deine Freunde zum Spielen ein – je mehr Leute – umso mehr Spaß!
- Wir suchen noch immer gute Grafiken für Raumschiffe, Gebäude, Gegenstände. Wenn Du gut malen kannst, sprich uns an!
- Wir planen derzeit ein paar coole Erweiterungen – diskutiere mit uns im Forum.

## 9 Englischkurs für Raumpiloten

English	Deutsch
Account	Benutzerkonto, Bankkonto
Attack	Angreifen
Bank	Bankkonto
BHS	Spezialantrieb für schwarze Löcher
Bot, robot	Automatische Einheit
Bribe	Bestechen
Buy	Kaufen
Captain's Information	Informationen über den Kapitän
Cloak	Tarnmodul
Condensator	Speicherring
Coords / coordinates	Koordinaten, Ortsangaben
Create	Erzeugen
Current action	Augenblickliche Aktion
Database	Datenbank
Defend	Verteidigen
Description	Beschreibung
Device	Gerät
Docked	Gelandet, angedockt
Drifting	Umhertreibend
Factions	Fraktionen / politische Gebiete
Flee	Flüchten
Flying	Fliegend
Forum	Forum, schwarzes Brett
Freight	Fracht
Galaxy Flash	Galaxieweite Kurznachrichten
Galaxy Nav	Galaxienavigation (-steuerung)
Game	Spiel
Games	Spiele
Goods	Waren
Gov / government	Regierung
GTO	GHO
Hull	Hülle / hüllenstärke
Hunter	Jäger
Information	Information
Lifepod	Überlebenskapsel
List	Auflisten
Local	Lokales (Sternensystem)
Location	Ort
Maintenance	Wartung
Manual	Handbuch
Map	Karte
Market	Markt
Medicine	Medizin
Metanews	Nachrichten ÜBER das Spiel
Nanotech	Kleinstpartikel, Kleinsttechnologie
Narcotics	Drogen

News	Email und Nachrichten
Nutrition	Nahrung
Organisation	Organisation und Allianzen
Pirate	Pirat
Planet	Planet, planetare Information
Planet Information	Planeteninformation
Power	Leistung
Prices	Preise
Races	Arten von Lebewesen
Range	Entfernung, Reichweite
Register	Registrieren, Benutzerkonto anlegen
Repair	Reparieren
Robotics	Automatische Einheiten
Scanning	Prüfend
Sell	Verkaufen
Sensor	Sensor zum finden von fremden Schiffen
Shield	Schutzschild
Ship	Schiff, Raumschiff
ShipCom	Persönliche Schiffskommunikation
Shipyards	Raumschiffwerft
Situation	Situation
Smuggler	Schmuggler
Space Objects	Weltraumobjekte (Sonne, Planeten, ...)
Starship	Raumschiff
Starships	Raumschiffstypen
Statement	Kontoauszug
Status	Zustand
System Nav	Systemnavigation (-steuerung)
System News	System Nachrichten (Sternensystem und Raumschiffsystem!)
Tactic Station	Taktische Station, Kampfstation
Tech / technology	Technologie
Tools	Werkzeuge
Trade price	Marktpreis
Trader	Händler
Transfer	Überweisung
Value	Wert
Weapon	Waffe
Weaponary	Waffen
X-Tension (extension)	Modulares Erweiterungssystem für Raumschiffe

## Credits:

- Many thanks to Kevin Williams to allow us to use some of his great graphics from [Kevin's Staship Gallery](#).
- We thank Chris Swim, founder of the shared [Black Admiral universe](#) and skilled graphic designer for his contributions to the game. See his [Dirty Magic Homepage](#) for details.
- Ryan Wolfe, producer of the [Future Armada](#) RPG series and authors of several other interesting projects allowed us to use his starship pictures for our game. Visit his [Homepage](#) for details. His starships and starship maps can be bought for role playing games.
- Thanks to all player for playing and feedback to the game.