



HANDBUCH



AMPLITUDE

GAMES 2 GETHER

Einführung	3
Das Universum	3
Installation und Konfiguration	3
Neues Spiel beginnen	5
Spielübersicht	6
Erkunden	26
Expandieren	29
Bewirtschaften	30
Kämpfen	32
Wie man das Spiel gewinnt	36
Mehrspieler	38
Anhang	41
Schiffe	44
Technischer Kundendienst	47
Epilepsie-Warnhinweise	47
ENDLESS SPACE END-USER LICENCE AGREEMENT	48

Einführung

Willkommen zu Endless Space!

In diesem Handbuch erfährst du alles, was du über das Spiel wissen musst. Sollten nach der Lektüre noch Fragen offen sein, besuche bitte unser Forum unter:

forums.amplitude-studios.com

Das Universum

Diese Galaxie ist sehr alt und die erste intelligente Lebensform, die sie hervorbrachte, nennen wir heute nur noch „die Infiniten“. Lange bevor unsere Augen das Licht der Sterne erblickten, reisten die Infiniten zu ihnen, aber alles, was von ihrer Zivilisation übrig geblieben ist, ist der „Dust“ - eine Substanz, die im gesamten System verstreut oder in vergessenen Tempeln vergraben zu finden ist. Einst war er die Machtquelle für Admiräle und galaktische Regenten, und auch heute wird die Fraktion, die den Dust kontrolliert und seine Geheimnisse entschlüsselt, die Galaxie beherrschen...

Installation und Konfiguration

Nachdem du das Spiel gekauft und über Steam heruntergeladen hast, kannst du es ganz einfach aus der Spielebibliothek starten, indem du Endless Space doppelklickst, oder du startest es über die Verknüpfung auf deinem Arbeitsplatz. Beim ersten Spielstart wird die notwendige Software installiert. Sobald die Installation abgeschlossen ist, startet das Spiel automatisch.

Hardwareanforderungen

Diese Version läuft auf Windows-PCs, die die folgende Mindestanforderungen erfüllen:

- Betriebssystem: Windows XP SP3 / Vista / 7
- Prozessor: Core 2 Duo Prozessor oder gleichwertig
- Arbeitsspeicher: 2 GB RAM
- Grafik: 256 MB DX9-fähig
- Festplatte: 2 GB freier Festplattenplatz benötigt
- Sound: DX-9-kompatible Soundkarte

Für das beste Spielerlebnis und die beste Grafik sollte dein PC mindestens die folgenden empfohlenen Systemanforderungen erfüllen:

- Betriebssystem: Windows XP SP3 / Vista / 7
- Prozessor: Core i5/i7 oder gleichwertig
- Arbeitsspeicher: 2 GB RAM
- Grafik: 512 MB DX9-fähig mit PS-3.0-Unterstützung
- Festplatte: 2 GB freier Festplattenplatz benötigt
- Sound: DX9-kompatible-Soundkarte

Hauptmenü

Sobald das Spiel installiert und gestartet ist, sollte das Hauptmenü von Endless Space erscheinen.



Von diesem Menü aus kannst du ein „NEUES SPIEL“ starten, ein bereits bestehendes „SPIEL LADEN“, die „OPTIONEN“ ändern oder das Spiel „BEENDEN“. Die Option „MODS“ ist in dieser Version vorübergehend nicht verfügbar.

Wenn du auf die Schaltfläche „OPTIONEN“ klickst, kannst du die Spieloptionen ändern.



In den Spieloptionen kannst du einige Einstellungen zum Spielstil ändern sowie Änderungen an Grafik- und Audiooptionen vornehmen. In den Grafikoptionen kannst du über die „Qualität“ die Grafik an die Leistung deines Computers anpassen. Wenn dein System eher die oben genannten Mindestanforderungen erfüllt, solltest du die Einstellung „Schnellste“ auswählen. Wenn dein Computer über den empfohlenen Anforderungen liegt, kannst du „Fantastisch“ auswählen, um die beste grafische Darstellung im Spiel zu erleben.

Neues Spiel beginnen

Wenn du im Hauptmenü auf die Schaltfläche „NEUES SPIEL“ klickst, öffnet sich der Bildschirm, in dem du die Parameter für das neue Spiel konfigurieren kannst..



Unter „GALAXIE“ kannst du Form und Größe der Galaxie einstellen sowie die Anzahl der feindlichen Imperien festlegen. Wenn du eine kleine Galaxie mit 8 Imperien wählst, wirst du dein Reich gleich zu Beginn des Spiels verteidigen müssen. Wählst du die entgegengesetzte Option („Riesig“ + 2 Imperien) aus, solltest du mehr Platz für Expansionen haben. Das Alter der Galaxie bestimmt die Sternentypen, die erstellt werden und die Anzahl der Planeten. Unter „ERWEITERTE OPTIONEN“ werden dir noch weitere Möglichkeiten zur Galaxie-Erstellung angezeigt.

Unter „IMPERIUM“ wird die aktuell ausgewählte Fraktion angezeigt. Mit einem Klick auf das Porträt des Herrschers öffnet sich ein Auswahlbildschirm, in dem du die Fraktion ändern kannst. Der Text rechts vom Porträt zeigt die fraktionsspezifischen Merkmale und Fähigkeiten, die dir im Spiel Vorteile (und manchmal auch Nachteile) bringen.

Unter „GEGNER“ sind alle Imperien und ihre Fraktion (einschließlich deines Imperiums) aufgelistet, die an diesem Spiel teilnehmen. Du kannst die Fraktion von computergesteuerten Imperien über eine Dropdown-Liste auswählen und ändern. Außerdem kannst du „Zufall“ auswählen, wodurch beim Spielstart ein zufälliges Imperium erstellt wird.

Unter „EINSTELLUNGEN“ kannst du die Spielgeschwindigkeit einstellen sowie festlegen, wie schwer ein Sieg für dich wird. Unter „ERWEITERTE OPTIONEN“ kannst du die Einstellungen noch weiter verfeinern.

Wenn du alle Einstellungen vorgenommen hast, klicke auf "SPIEL STARTEN". Deine Galaxie wird erschaffen und du kannst loslegen!

Spielübersicht

Die Galaxieansicht



Dieser Bildschirm bietet dir einen Überblick über die Spielgalaxie.

1. Dein Heimatsystem befindet sich in der Bildschirmmitte. Mit dem Mausrad kannst du heran- und herauszoomen. Halte die linke Maustaste gedrückt, um die Ansicht durch Bewegungen der Maus zu verschieben.
2. Über die Steuerungsleiste im oberen Bildschirmbereich kannst du die verschiedenen Bereiche deines Imperiums aufrufen. Bewege den Mauszeiger über diese Symbole, um Statusinformationen anzuzeigen.
3. Du erobert die Galaxie, indem du Sternensysteme kolonisierst. In jedem Sternensystem finden sich bis zu 6 unterschiedliche Planeten. Die Punkte neben dem Namen des Sterns weisen auf die Planetenanzahl und -typen hin: Blaue Planeten sind bereits kolonisiert, weiße können kolonisiert werden, und rote sind bislang noch nicht kolonisierbar.
4. Sterne sind über kosmische Strings miteinander verbunden - natürliche Verbindungen, über die schnelle Reisen möglich sind. Weitere, fortschrittlichere Reisemethoden können im späteren Spielverlauf freigeschaltet werden.
5. Wenn ein wichtiges Ereignis eintritt - üblicherweise zu Beginn eines Zugs - wird ein Symbol angezeigt. Klicke auf das Symbol, um ein Detailfenster zu öffnen, das du entweder minimieren oder schließen kannst (ebenso wie das Symbol).

6. Wenn du alle Aktionen zu deinem Spielzug abgeschlossen hast, klicke auf die Schaltfläche zum Beenden des Zugs in der unteren rechten Ecke, um deine Bau- und Forschungsvorhaben voranzutreiben und Schiffe und Flotten zu bewegen.

Flottensteuerung



Über dieses Fenster kannst du die Flotten und Schiffe in der Galaxieansicht verwalten.

1. Das Raumschiffsymbol neben deinem Heimatplaneten steht für eine oder mehrere Flotten. Wenn du auf dieses Symbol klickst, wird ein Flottensteuerungsfenster angezeigt, und die Flotte(n) wird/werden ausgewählt.
2. In der linken Fensterhälfte siehst du die Flottenliste mit Details zu jeder Flotte.
3. Wähle eine einzelne Flotte aus, um auf der rechten Seite eine Liste der Schiffe aus dieser Flotte anzuzeigen. Du kannst Schiffe per Drag-and-Drop zwischen verschiedenen Flotten hin- und herziehen.
4. Nachdem du eine Flotte ausgewählt hast, kannst du sie in Bewegung setzen, indem du mit der rechten Maustaste auf einen Zielstern klickst (mit dem eine String-Verbindung besteht). Die Flotte setzt sich dann in Bewegung, allerdings kann es mehr als einen Zug dauern, bis sie an ihrem Zielort eintrifft. Technologische Fortschritte können die Reisegeschwindigkeit erhöhen.
5. Das Flottensteuerungsfenster bietet auch einige Sonderaktionen, die blinken, wenn sie zur Verfügung stehen. Wenn beispielsweise eine Flotte, zu der ein Kolonieschiff gehört, in ein Sternensystem eintritt, kannst du die blinkende Kolonisierungsschaltfläche anklicken, um dich auf einem der Planeten des Sternensystems anzusiedeln.

Systemansicht



In diesem Bildschirm siehst du den Status eines Sternensystems und kannst dessen Produktion verwalten.

1. Hier siehst du den Namen des Sternensystems. Klicke ihn an, wenn du ihn ändern möchtest.
2. Ein Sternensystem liefert vier Grundprodukte: Wissenschaft, Industrie, Nahrung und Dust. Die gängige Abkürzung hierfür lautet WIND.
3. Wenn ein Sternensystem ausreichend Nahrung produziert, steigt die Bevölkerungsdichte. Je mehr Bevölkerungseinheiten auf einem Planeten zu finden sind, desto höher die WIND-Produktion.
4. Die Akzeptanz innerhalb des Sternensystems zeigt, wie glücklich die Menschen dort sind. Dies hat auch einen Einfluss auf die WIND-Produktion.
5. In deinem Sternensystem gibt es bis zu 6 Planeten unterschiedlicher Typen. Du beginnst mit einem kolonisierten Planeten. Zur Kolonisierung neuer Planetentypen sind eventuell fortschrittlichere Technologien erforderlich. Die WIND-Basisproduktion jedes Planeten wird mit der aktuellen Bevölkerung multipliziert und dann zur WIND-Gesamtproduktion des Systems addiert.
6. Wenn mehrere Planeten in einem System unter deiner Kontrolle stehen, kannst du Bevölkerungseinheiten zwischen ihnen hin- und herziehen, um die WIND-Produktion zu optimieren.

Systemansicht (Fortsetzung)



1. Im Entwicklungsfenster kannst du Sternensystem-Verbesserungen oder Schiffe zur Produktionsliste hinzufügen.
2. Sobald ein Bauvorhaben ausgewählt wurde, wird es in der Produktionsliste des Sternensystems angezeigt. Direkt daneben siehst du die Anzahl der Züge, die zur Fertigstellung benötigt werden. Wenn du den Mauszeiger über das 'Dust'-Symbol bewegst, siehst du, wie teuer die Fertigstellung in einem Zug wäre. Klicke auf das Symbol, wenn du diese Option wählen möchtest. Die Reihenfolge der Projekte in der Liste kannst du per Drag-and-Drop ändern.
3. Wenn ein Raumschiff gebaut wird, wird es im Hangar des Sternensystems stationiert. Es bleibt so lange im Hangar, bis du es in eine Flotte aufnimmst.
4. Einige Sternensystem-Verbesserungen bringen laufende Kosten mit sich. Sollte dein Imperium knapp bei Kasse sein, kannst du diese Verbesserungen streichen.
5. Du kannst einen Helden zum Regieren eines Sternensystems einsetzen. Je nach Spezialisierung kann der Held Boni bringen, z. B. für die Produktion, Verteidigung usw.
6. Wenn auf deinem Planeten Luxus- oder strategische Ressourcen zu finden sind, stehen diese in deinem gesamten Imperium zur Verfügung. Diese Ressourcen ermöglichen erweiterte Bauprojekte und können mit freundlich gesinnten Imperien gehandelt werden. Wenn sich eine feindliche Flotte im Orbit befindet, steht das Sternensystem unter einer Blockade. In diesem Fall findet kein Ressourcenaustausch mit deinem oder einem anderen Imperium mehr statt.
7. Wenn du mit mindestens einem Imperium Frieden geschlossen hast, werden automatisch Handelsrouten erstellt. Diese bringen dir Dust- und Wissenschaftsboni. Ein unter Blockade stehendes Sternensystem (in dem sich also eine feindliche Flotte befindet) verliert alle seine Handelsrouten.

Planetenansicht



Klicke auf einen Planeten, um Details dazu aufzurufen. Über diese Ansicht kannst du erweiterte Planetenoptionen auswählen.

1. Die verschiedenen Planetentypen weisen unterschiedliche WIND-Produktionen auf.
2. Manche Planeten weisen eine Anomalie auf, die die WIND-Produktion und andere Werte (positiv oder negativ) beeinflussen kann.
3. Manche Planeten verfügen außerdem über Luxus- oder strategische Ressourcen. Um die damit einhergehenden Boni zu erhalten, ist in der Regel die Erforschung einer speziellen Technologie erforderlich.
4. Für die Planetenbevölkerung gibt es einen Höchstwert (weiß) und einen Wert für den aktuellen Stand (blau). Der aktuelle Wert steht für die aktive Bevölkerung, die mit der WIND-Basisproduktion des Planeten multipliziert wird, um dessen Beitrag zur WIND-Systemproduktion zu ermitteln.
5. Sobald du ein Sternensystem über ein Schiff kolonisiert hast, kannst du andere Planeten innerhalb dieses Systems über die Planetenansicht kolonisieren (vorausgesetzt, du hast die erforderliche Technologie für den jeweiligen Planetentypen).

Planetenansicht (Fortsetzung)



Sobald ein Planet kolonisiert wurde, stehen dir viele Entwicklungsoptionen zur Verfügung.

1. Für jeden Planeten kannst du eine Bewirtschaftungsvariante wählen. Damit wird die Produktion auf eine WIND-Komponenten spezialisiert. Du kannst die Bewirtschaftungsart nach Belieben umstellen, es ist aber immer nur eine zur selben Zeit möglich.
2. Einige negative Anomalien können mithilfe von Anomalie-Verringerungsoptionen ausgeglichen werden, wenn die dafür benötigte Technologie entdeckt wurde.
3. Terraforming-Optionen, die durch Forschung freigeschaltet werden können, ermöglichen es dir, den Planetentypen zu verändern.
4. Manche Planeten haben einen Mond. Führe eine Monduntersuchung durch, um vielleicht einen versteckten Tempel zu finden. Diese Tempel können deinem Sternensystem oder sogar deinem gesamten Imperium wichtige Vorteile bringen.
5. Kolonisierung, Bewirtschaftungsoptionen, Anomalie-Verringerungen, Terraforming und Monduntersuchungen werden in die Liste der Systemverbesserungen gelegt und nacheinander umgesetzt.

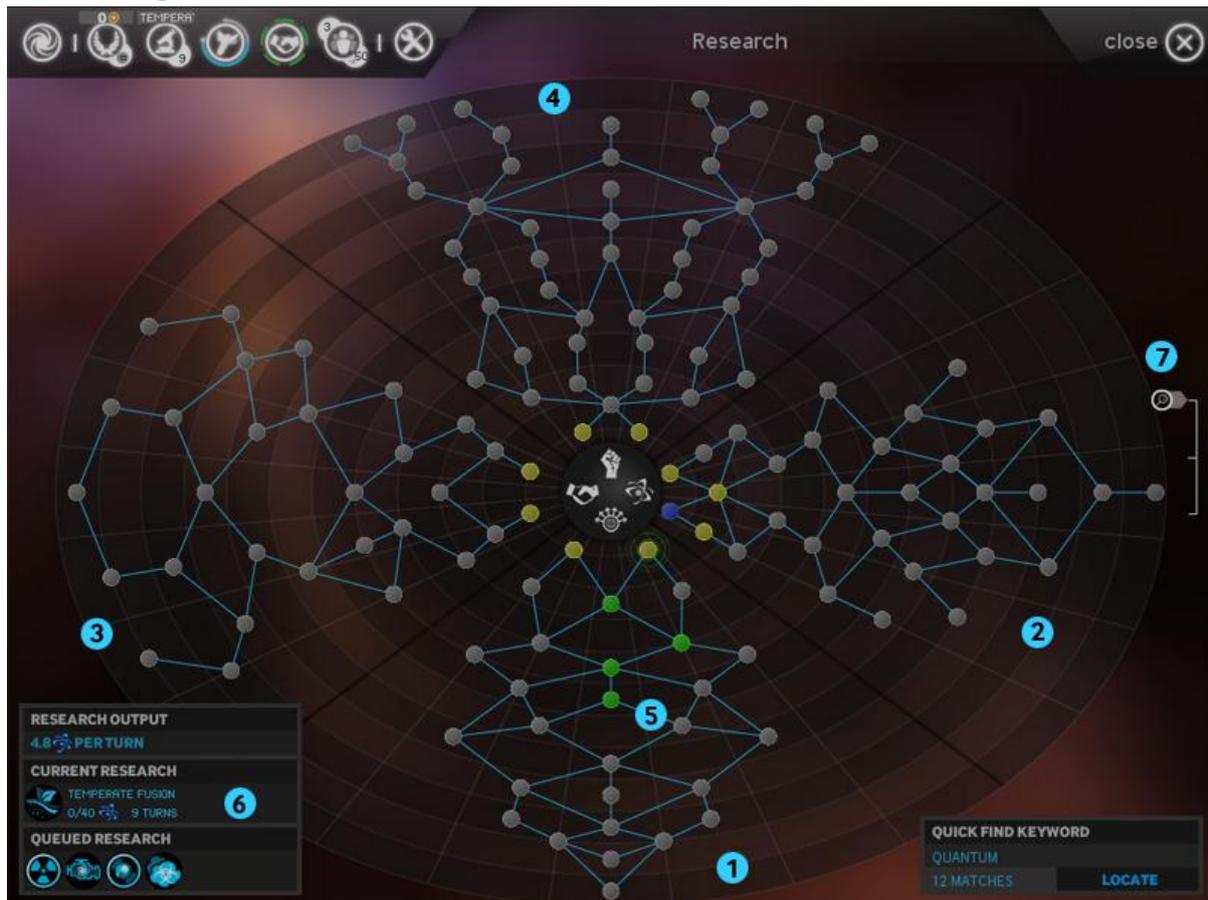
Imperium-Ansicht



In diesem Bildschirm findest du einen Überblick über dein Imperium. Hier kannst du auch Aktionen für deine Sternensysteme durchführen.

1. Hier siehst du das Dust-Guthaben deines Imperiums sowie die voraussichtlichen Einnahmen/Verluste für den nächsten Zug.
2. Dies ist die Akzeptanzrate für dein Imperium. Je zufriedener deine Bürger sind, desto höher ist ihre Produktivität in Produktion und Forschung und desto schneller das Bevölkerungswachstum. Die Akzeptanzrate des Imperiums ergibt sich aus dem Durchschnittswert der Akzeptanz in den einzelnen Sternensystemen, gewichtet nach Bevölkerung.
3. Durch eine Erhöhung deines Steuersatzes steigt auch deine Dust-Produktion, gleichzeitig sinkt aber die Akzeptanz in der Bevölkerung. Eine Senkung des Steuersatzes hat den gegenteiligen Effekt.
4. Klicke auf die Kopfzeilen der einzelnen Spalten, um die Liste der Sternensysteme nach anderen Kriterien zu sortieren.
5. Klicke auf die entsprechende Zelle, um die Bevölkerung eines Planeten zu verwalten, Helden einzusetzen, die Produktionsliste umzustellen und Schiffe im Hangar zu managen.
6. Du kannst die Systemverwaltung auch der KI übertragen. Wähle dazu aus der Dropdown-Liste den Bereich aus, der von der KI übernommen werden soll.
7. Dies ist ein Schnellüberblick über alle positiven und negativen Faktoren, von denen dein Imperium zurzeit betroffen ist.

Forschungsansicht



In diesem Bildschirm kannst du neue Technologien erforschen, mit denen du dein Imperium weiter voranbringst. Die Technologien sind in vier Hauptkategorien unterteilt. Je weiter entfernt von der Mitte eine Technologie angezeigt wird, desto fortschrittlicher ist sie.

1. Die Forschung in der Kategorie "Entdecken und expandieren" hilft dir, schneller und weiter zu reisen, neue Raumschiffhüllen zu entwickeln und neue Planetentypen zu kolonisieren oder zu verbessern.
2. Über die Kategorie "Angewandte Forschung" verbesserst du die Wirtschafts- und Wissenschaftsleistung deines Imperiums und kannst strategische Ressourcen erschließen.
3. Forschung im Bereich "Diplomatie und Handel" hilft dir bei der Landwirtschaft, Diplomatie und im Hinblick auf die Finanzen. Außerdem ermöglicht die Kategorie Fortschritte bei der Administration deiner Bürger.
4. Über die Kategorie "Galaktische Kriegsführung" werden neue Kampfmodule für deine Schiffe freigeschaltet, und deine Schiffe werden insgesamt effizienter im Kampf.
5. Durch Klicken auf eine Technologie wählst du diese und ihre zugehörigen Module zur Erforschung aus. Technologien werden nacheinander erforscht - sobald die Forschung an einer abgeschlossen wurde, wird die nächste in der Liste befindliche Technologie angegangen.
6. In diesem Fenster siehst du deine Forschungsrate und die Technologien, die sich in der Liste befinden.
7. Mit dem Musrad oder dem Maßstabsregler kannst du heran- oder herauszoomen.

Forschungsansicht (Fortsetzung)



Wenn du ganz heranzoomst, siehst du die Details zu jeder einzelnen Forschungsoption.

1. Die Erforschung neuer Technologien verursacht Kosten (in Wissenschaftspunkten), die direkt in die Anzahl der Züge, die für die Erforschung nötig sind, umgerechnet werden.
2. Nach Abschluss einer Technologieforschung (blau) werden diverse Verbesserungen freigeschaltet: Verbesserungen für Sternensysteme, neue Schiffshüllen, Bewirtschaftungsmethoden für Planeten usw. Also praktisch sämtliche Spielkomponenten.
3. Zwischen Technologien bestehen Abhängigkeitsverhältnisse. Um eine Technologie zu erforschen, musst du mindestens eine damit verbundene andere Technologie (die näher zur Mitte des Rads angesiedelt ist) erforscht haben.
4. Die aktuell erforschte Technologie wird durch ein grünes Wellenmuster gekennzeichnet. Weitere Technologien in der Forschungsliste sind ebenfalls grün hervorgehoben.
5. Einige Technologien stehen spezifisch für dein jeweiliges Imperium zur Verfügung; diese sind mit einem orangefarbenen Symbol gekennzeichnet.
6. Wenn du nach einer spezifischen Technologie oder einem Modul/einer Verbesserung suchst, gib einfach einen Suchbegriff im Schnellsuchfeld ein und drücke die Eingabetaste. Du kannst dann die erhaltenen Treffer durchgehen.

Militäransicht



In dieser Ansicht kannst du den Status deines Militärs überprüfen. Hier findest du Informationen zu aktiven Flotten und verfügbaren Schiffsdesigns.

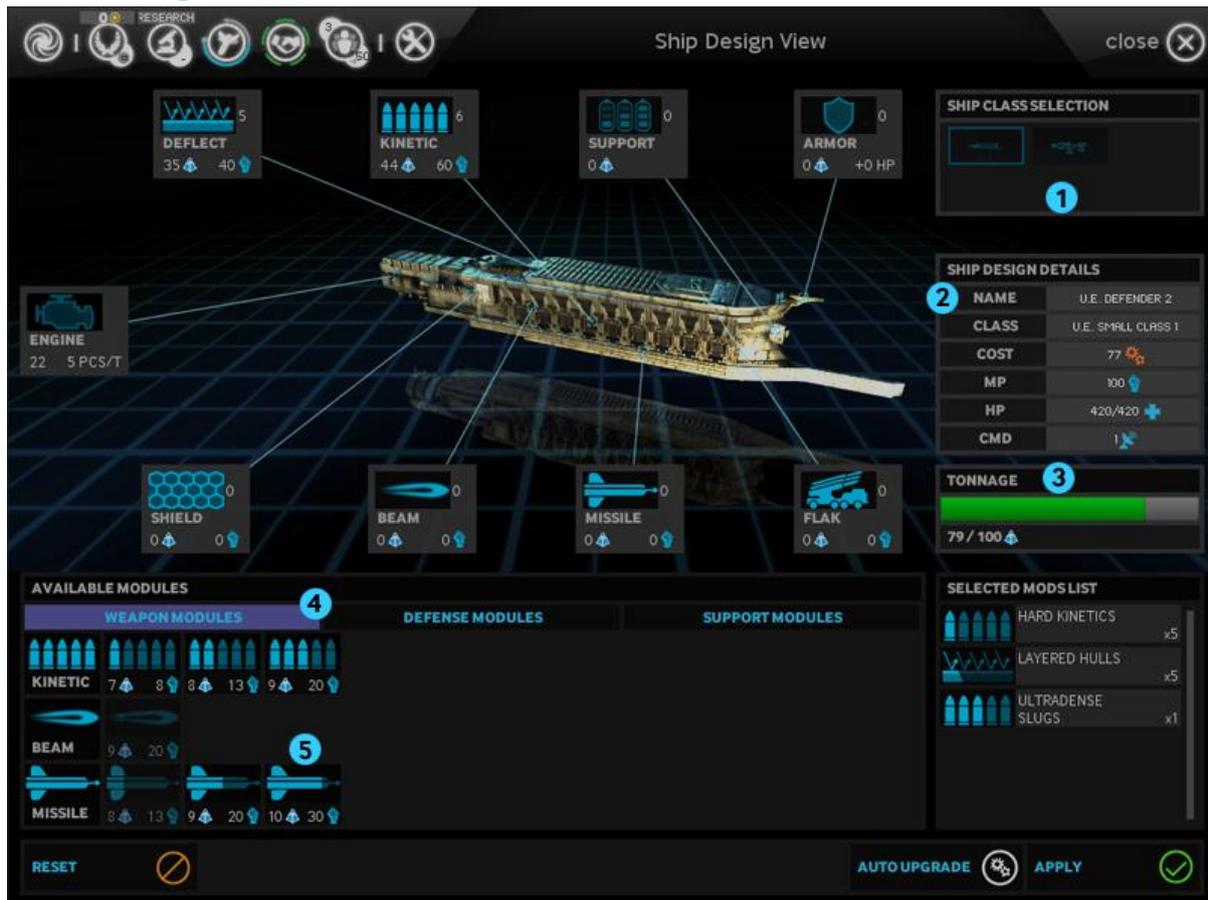
1. Flotten werden in Zeilen dargestellt, in denen detaillierte Informationen zu den Flottenstatistiken und dem jeweiligen Aufenthaltsort enthalten sind. Durch Doppelklicken auf eine Flotte wird die Galaxieansicht geöffnet und auf den Aufenthaltsort dieser Flotte zentriert.
2. Wenn du eine einzelne Flotte per Klick auswählst, werden die zugehörigen Schiffe im Bereich unten angezeigt. Du kannst Schiffe zwischen Flotten hin- und herschieben, wenn diese sich im selben Sternensystem aufhalten.
3. Mit der Auswahl von Flotten und Schiffen werden Verwaltungsoptionen geöffnet.
4. Halte bei der Flottenauswahl die Strg-Taste gedrückt, um mehrere Flotten auszuwählen. Flotten, die sich im selben Sternensystem aufhalten, können auch zusammengezogen werden.
5. Wenn du eine Flotte auflöst, um z. B. die laufenden Kosten für dein Imperium zu reduzieren, kehren die Schiffe in den Hangar zurück, vorausgesetzt, die Flotte befindet sich in einem deiner Sternensysteme. Andernfalls werden die Schiffe verschrottet.
6. Über die Nachrüsten-Schaltfläche kannst du Schiffe oder komplette Flotten aufrüsten, so dass sie dem neuesten Schiffsdesign-Stand entsprechen. Dies kostet natürlich etwas Dust.

Militäransicht (Fortsetzung)



1. Unter "Verfügbare Schiffsdesigns" sind die aktuell für dein Imperium entwickelten Schiffsdesigns zu sehen. Ein Schiffsdesign ist eine Vorlage für die Schiffsproduktion in deinen Sternensystemen. Schiffsdesigns mit der Erforschung neuer Schiffsmodule oder einer Änderung deiner Strategie "überarbeitet", d. h. modifiziert und weiterentwickelt werden.
2. Du kannst jederzeit neue Schiffsdesigns erstellen und solltest das auch tun, sobald eine neue Schiffsklasse verfügbar ist. Schiffsdesigns können auch wieder entfernt werden, allerdings entgeht dir damit die Möglichkeit, ältere Schiffe aus deiner Flotte, die das entfernte Design aufweisen, nachzurüsten.
3. Nach Auswahl eines Schiffsdesigns oder eines Schiffs innerhalb deiner Flotte werden dir detaillierte Informationen zu seinem Design angezeigt.
4. Im Fenster "Schiffsdesign-Details" findest du diverse Statistiken zu einem Schiffsdesign sowie Informationen zu den Typen und der Anzahl der Schiffsmodule, mit denen das Schiff ausgerüstet ist.
5. Die Militärstärke (MS) repräsentiert die Kampfkraft eines Schiffs, kombiniert aus Offensiv- und Defensivkraft.
6. Module werden in Kategorien organisiert, in denen das Gesamtgewicht und die Wirkung (in der Regel MS) zusammengefasst werden.
7. Klicke auf die Schaltfläche "Modifizieren", um ein Schiffsdesign zu bearbeiten.

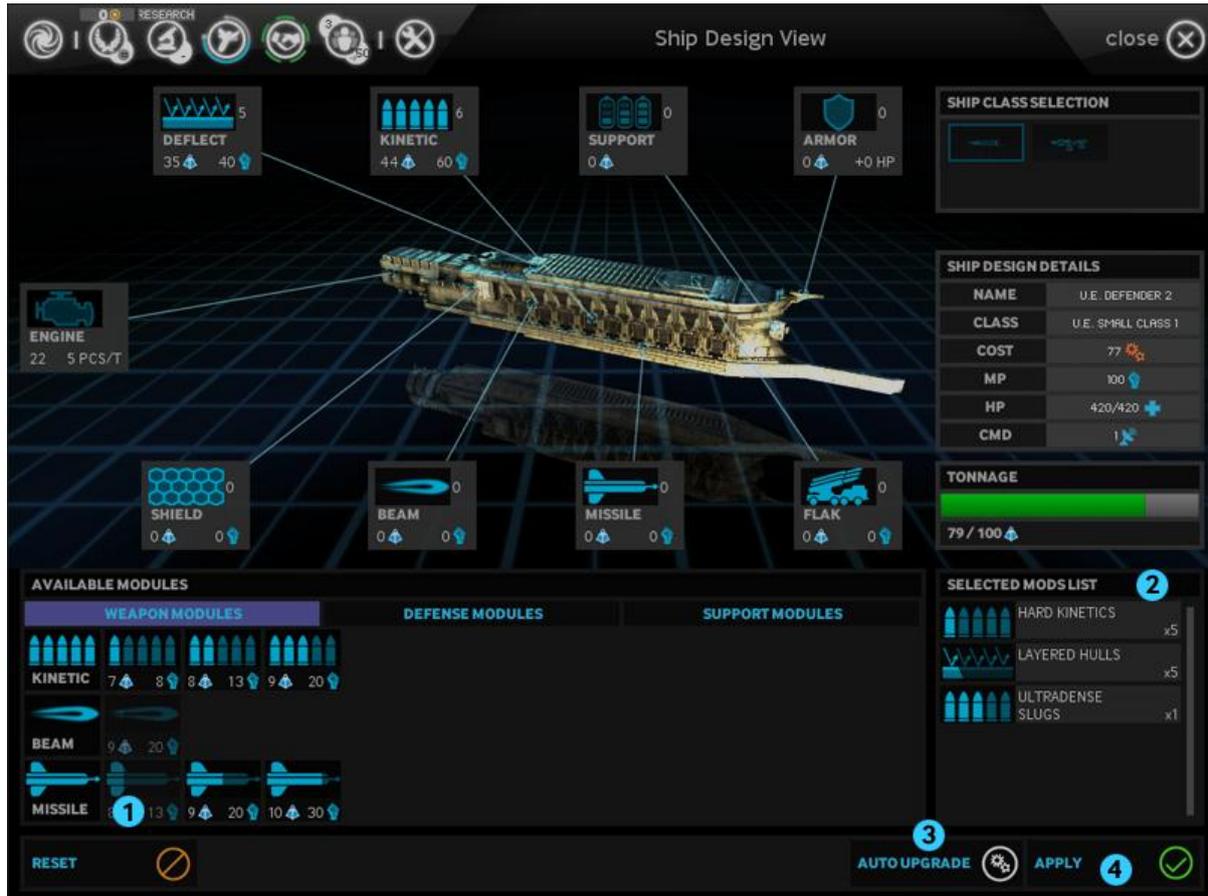
Schiffsdesign-Ansicht



Über die Schiffsdesign-Ansicht kannst du neue Schiffsdesigns erstellen oder bestehende Designs überarbeiten. Ein Schiffsdesign ist im Grunde die Kombination einer Schiffsklasse (oder "Hülle") und einer Liste von Schiffsmodulen.

1. Wenn du ein neues Schiffsdesign erstellst, wählst du hier eine Schiffsklasse aus. Die einzelnen Schiffsklassen unterscheiden sich in der Tonnage und bieten Sonderboni für bestimmte Modultypen. Je höher die Tonnage, desto mehr Industriepunkte werden zum Bau des Schiffs benötigt.
2. Wenn du ein neues Schiffsdesign erstellst, musst du ihm einen Namen geben.
3. Die Tonnage stellt die absolute Grenze dar, wie viele Schiffsmodule du an das Schiff anbauen kannst. Mit einigen Technologien kannst du die Tonnage des Schiffs durch Miniaturisierung erhöhen.
4. Im Laufe des Spiels wirst du neue Schiffsmodule erforschen, die du dann in deinen Schiffen installieren kannst. Über diese Registerkarten kannst du zwischen den einzelnen Modulkategorien "Waffen", "Verteidigung" und "Hilfsmodule" wechseln.
5. Um ein Modul in einem Schiff zu installieren, wähle es per Klick im Bereich "Verfügbare Module" aus.

Schiffsdesign-Ansicht (Fortsetzung)



1. Module, deren Gewicht die verbleibende Tonnage übersteigt oder für die zunächst Zugriff auf eine strategische Ressource gegeben sein muss, werden deaktiviert (grau). Du kannst das Schiffsdesign mit diesen Modulen erstellen, musst aber, um es umzusetzen, durch Kolonisierung oder Handel die strategische Ressource erschließen.
2. Im Bereich "Ausgewählte Module" werden die derzeit für das Schiffsdesign ausgewählten Module zusammengefasst. Klicke einfach auf ein Modul, um es aus dem Schiffsdesign zu entfernen und so etwas Platz zu schaffen.
3. Du kannst auf die Schaltfläche für automatische Upgrades klicken, um das Schiff automatisch mit Modulen zu füllen.
4. Wenn du fertig bist, klicke auf die Schaltfläche "Erstellen/Anwenden".

Diplomatie

Diplomatiestatus



In der Diplomatieansicht siehst du den Stand deiner diplomatischen Beziehungen zu anderen Imperien. Hier kannst du die Imperien außerdem kontaktieren, um Vereinbarungen zu treffen (oder zu brechen).

1. In dieser Ansicht steht dein holografisches Ebenbild in der Mitte. Um dich herum sind Podeste für die Anführer der anderen Imperien angeordnet. Diese bleiben leer, bis du Kontakt mit den jeweiligen Imperien hergestellt hast.
2. Der aktuelle Status der Beziehungen zu anderen Imperien wird durch die von deinem Bild ausgehenden Linien wiedergespiegelt. Die Farben und Symbole dieser Linien repräsentieren die aktuelle diplomatische Situation: Krieg, Kalter Krieg, Frieden oder Allianz.
3. Durch Klicken auf einen anderen Herrscher zentrierst du die Ansicht auf diesen und kannst seine Beziehungen zu anderen Imperien sehen.
4. Nach Auswahl eines Imperiums (auch deines eigenen) kannst du durch Klicken auf das "Untersuchen"-Symbol dessen Informationen abrufen.
5. Wenn du ein Imperium ausgewählt hast, kannst du auf das Kontaktsymbol (Telefon) klicken, um Verhandlungen aufzunehmen.

Diplomatische Verhandlungen



1. Sobald du ein Imperium kontaktierst, wird das Fenster für diplomatische Verhandlungen geöffnet, in dem du die Bedingungen des Abkommens festlegen kannst, das du anbieten möchtest. Dein Imperium siehst du im linken Bildschirmbereich, das andere rechts.
2. Ein Abkommen ist ein Austausch diplomatischer Bedingungen. Damit es in Kraft tritt, muss das andere Imperium ihm zustimmen, es sei denn, du erklärst den Krieg - hier hat das andere Imperium natürlich keine Wahl.
3. Unter diesen Registerkarten findest du die verschiedenen Kategorien für Bedingungen: Abkommen, mit denen du deinen Status ändern oder Dust, Technologien oder Sternensysteme austauschen kannst.
4. Wähle Elemente aus der angezeigten Liste, um dein Angebot zu erstellen.
5. Wähle Bedingungen oder Elemente des kontaktierten Imperiums aus, um diesem mitzuteilen, was du im Gegenzug für dein Angebot erwartest.
6. Wenn du bereit bist, kannst du dein Angebot an das kontaktierte Imperium senden, indem du auf die Schaltfläche "Angebot" klickst. Hinweis: Möglicherweise wird dein Angebot nicht angenommen.
7. Der Abkommen-Anzeiger informiert dich über die Wahrscheinlichkeit, dass du mit deinem Angebot Erfolg haben wirst. So ist sichergestellt, dass du nicht zu viel oder zu wenig bietest.
8. Verwende diese Schaltflächen, um deine früheren Abkommen mit diesem Imperium (oder allen Imperien) anzuzeigen.

Informationen zum Imperium

EMPIRE INFORMATION

[AI] #6
SOPHONS

STATUS
PEACE 1

ATTITUDE
NEUTRAL (+13)

SCORE
79.3625 2

TRAITS

Sophon Affinity

Isolation Shields +

PeV-scale Accelerators 3 ++

Neural Robotics ++

Scientists +++

Fast Traveler ++

YOUR ACTIVE DEALS WITH SOPHONS 4

YOUR TERMS	THEIR TERMS	PENALTY	ONGOING	EMPIRE
TRADE DUST (PER TURN) 3		-50 6	0	SOPHONS 5

CLOSE

In diesem Fenster findest du Informationen über ein Imperium sowie eine Auflistung eurer Abkommen. Wenn du dein eigenes Imperium auswählst, werden deine eigenen Informationen und alle mit anderen Imperien geschlossenen Abkommen angezeigt.

1. Hier wird der aktuelle Status sowie die Haltung dieses Imperiums dir gegenüber angezeigt. Wenn das Imperium dir gegenüber wohlwollend eingestellt ist, ist es einfacher, Abkommen zu schließen oder sogar eine langfristige Allianz zu schmieden.
2. Die Punktzahl ist ein guter Indikator dafür, wie gut sich dieses Imperium schlägt. Du kannst auch den Mauszeiger über das Galaxiesymbol in der Leiste der Galaxieansicht bewegen, um die Punktzahl zu überprüfen.
3. In diesem Bereich werden alle gesammelten Fraktionsmerkmale dieses Imperiums aufgelistet. Hieraus kannst du ablesen, wie gefährlich das Imperium möglicherweise ist, und welche Art von Sieg es anstrebt.
4. In diesem Bereich werden die derzeit laufenden Abkommen mit dem Imperium zusammengefasst.
5. Klicke auf diese Schaltfläche, um ein Abkommen zu beenden.
6. Wenn du dich dafür entscheidest, solltest du allerdings beachten, dass das negative Auswirkungen auf dein Ansehen bei dem Imperium hat. Die Beeinträchtigung nimmt mit dem weiteren Spielverlauf wieder ab.

Akademie

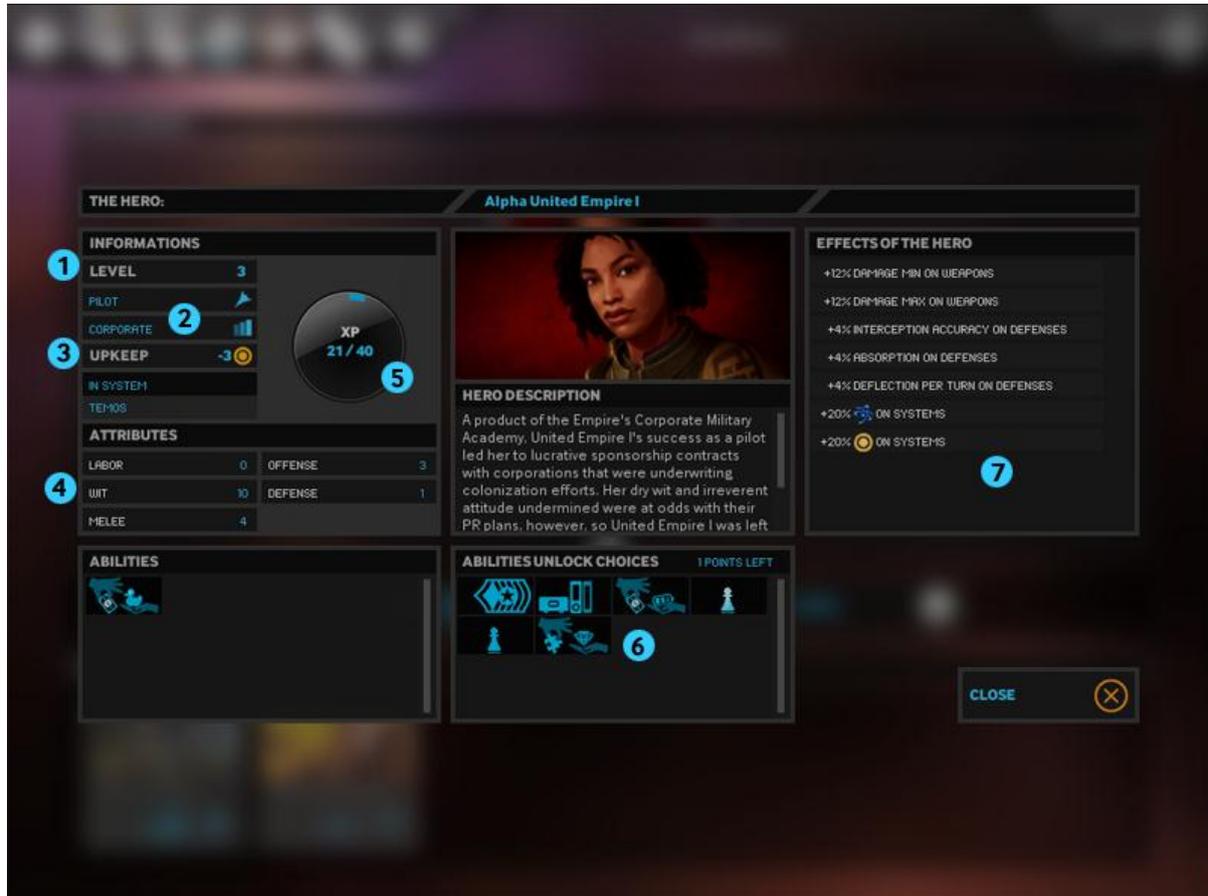


Die Akademie ist der Ort, an dem du Helden einstellst und verwaltest. Diese mächtigen Charaktere können die Effizienz deiner Sternensysteme und Flotten erheblich verbessern. Die Akademie ist in zwei Bereiche unterteilt: den Verwaltungsbereich für aktive und den Bereich zur Rekrutierung neuer Helden.

1. Klicke auf den unteren Bereich, um die obere und untere Hälfte der Ansicht zu tauschen. Wenn du den Bildschirm aufrufst, findest du die Heldenverwaltung oben (hier kannst du Helden Flotten und Systemen zuweisen oder neu zuordnen und dir ihre Fähigkeiten ansehen), und die Heldenrekrutierung unten (eine Liste der eventuell verfügbaren Helden).
2. Bei Auswahl einer der beiden Listen werden die verfügbaren Aktionen bei der Heldenauswahl angezeigt. Welche Aktionen zur Verfügung stehen, hängt von der Liste (Verwaltung oder Rekrutierung) und der Heldensituation (nicht eingestellt, inaktiv, verletzt, einer Flotte zugewiesen usw.) ab.
3. Beim Start des Spiels stehen einige Helden zur Rekrutierung zur Verfügung. Nach einigen Zügen kommen weitere Helden hinzu. Um einen Helden einzustellen, musst du die Rekrutierungsliste auswählen, dann den Helden wählen und auf die Schaltfläche "Einstellen" klicken. Die Kosten für die Rekrutierung werden von deinem Guthaben abgezogen.
4. Wenn du einen Helden eingestellt hast, werden die entsprechenden laufenden Kosten jeden Zug vom Guthaben deines Imperiums abgezogen. Wenn du in finanziellen Schwierigkeiten steckst, kannst du einen Helden entlassen, um Dust zu sparen. Allerdings verlässt er dein Imperium dann dauerhaft.

- Die Standardaufgabe eines aktiven Helden besteht in der Verwaltung einer Flotte oder eines Sternensystems. Klicke hierfür in der Verwaltungsliste auf die Schaltflächen zum Zuweisen. Im Spiel gibt es viele Kurzbefehle, um Helden direkt über die Sternensystem-Ansicht oder die Flottenansicht zuzuweisen.
- Um mehr über einen Helden zu erfahren, kannst du über die Untersuchen-Schaltfläche seine Daten und Fähigkeiten aufrufen.

Helden-Information



Im Helden-Informationsfenster findest du wichtige Daten zu einem Helden. Außerdem kannst du hier neue Fähigkeiten auswählen, wenn dein Held an Erfahrung gewinnt.

- Die allgemeine Macht eines Helden wird durch seine Stufe definiert, die für beide Klassen identisch ist.
- Jedem Helden sind zwei (von fünf möglichen) Klassen zugewiesen, die seine Eignung für bestimmte Aufgaben festlegen. Einige Helden eignen sich vielleicht besser zur Regierung von Sternensystemen, während andere besser als Flottenkommandanten eingesetzt werden.
- Dein Imperium muss die laufenden Kosten für einen Helden jeden Zug entrichten. Diese steigen mit zunehmender Erfahrung des Helden an.
- Die Heldenattribute bestimmen den Bonus, den ein Held für ein Sternensystem oder eine Flotte bringt. Erreicht ein Held eine neue Stufe, kannst du bestimmte Fähigkeiten auswählen, um diese Attribute zu erhöhen.

5. Wenn ein Held genügend Erfahrung im Regieren eines Sternensystems oder als Kommandant einer Flotte gesammelt hat, wird er hochgestuft, wodurch eine neue Fähigkeit freigeschaltet werden kann.
6. Wenn du über die nötigen Fähigkeitspunkte verfügst, kannst du eine Fähigkeit auswählen und für den Helden erwerben.
7. In diesem Bereich werden alle Boni zusammengefasst, die der Held bringt.

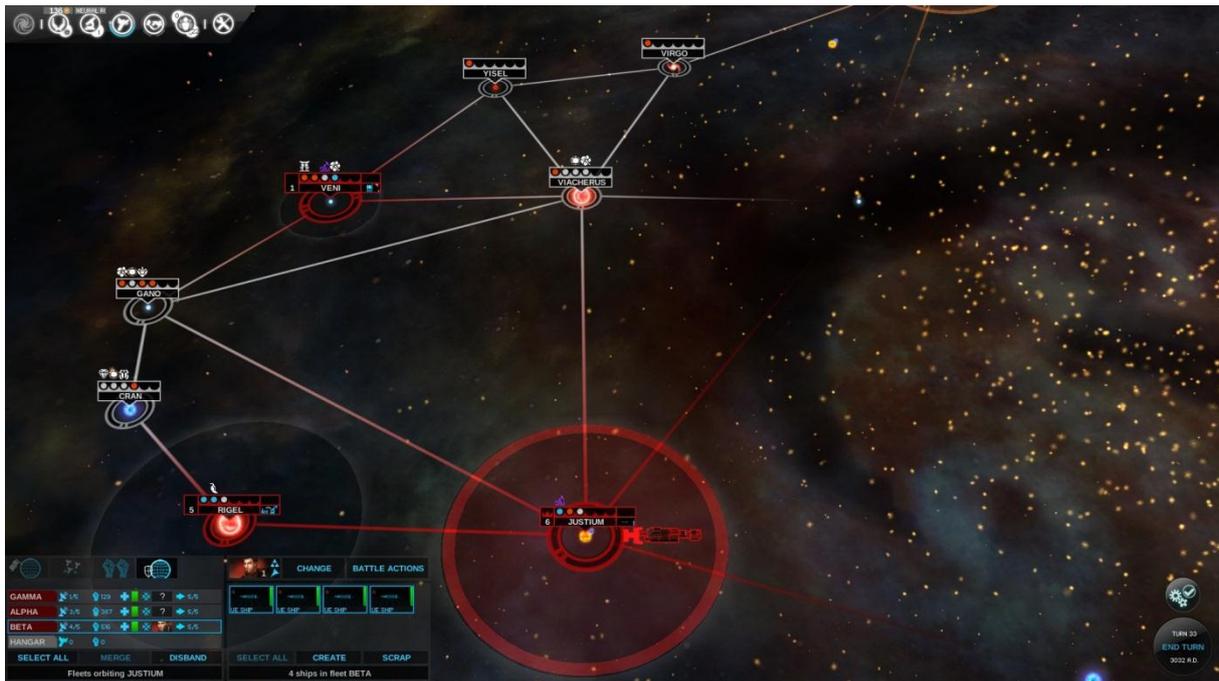
Erkunden

Das beste Mittel, um deine Umgebung zu erkunden, sind deine Flotten. Du kannst aber auch schon einen Blick auf die Sterne in deiner Nachbarschaft werfen, um zu sehen, welcher sich am Besten für eine Kolonisierung eignet, bevor du deine Flotte aussendest.

- Weiße Sterne sind perfekt, um dort erdähnliche Planeten zu finden.
- Bei gelben Sternen ist die Chance recht gut, einen erdähnlichen Planeten oder einen Planeten mit günstigen Lebensbedingungen zu finden.
- Blaue Sterne haben sehr heiße Sonnen und die Chancen stehen gut, dort warme Planeten zu finden.
- Rote Riesen sind kalte Sonnen, die oft von mit Eis überzogenen Planeten umkreist werden.
- Protosterne sind Sterne, die sich erst noch entwickeln. Daher findest du dort vor allem unbewohnbare Planeten.
- Doppelsterne sind oft umgeben von trockenen, felsigen Planeten.
- Weißer Zwerg: ein sterbender Stern. Hier ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, feindliche Planeten zu finden.
- Roter Zwerg: viele schwer kolonisierbare Planeten und viele Gasriesen.

Flotte verwalten

Flotten erstellen und zusammenführen



Wenn eine Flotte in einem System stationiert ist, kannst du sie teilen, indem du einige der Schiffe mit Strg + Linke Maustaste auswählst und dann auf die Schaltfläche „ERSTELLEN“ klickst.

Hast du mehr als eine Flotte in einem System stationiert, kannst du diese beiden Flotten zusammenführen, wenn die Summe der Befehlsunkte beider Flotten nicht größer ist, als die maximal erlaubte Menge an Befehlsunkten. (Hinweis: durch die Erforschung von Technologien

kannst du deine maximalen BP steigern.) Um die Flotten zusammenzuführen, wähle sie mit Strg + Linke Maustaste aus und klicke dann die Schaltfläche „ZUSAMMENFÜHREN“

Bewegung auf der Galaxienkarte

- Shift + rechte Maustaste: Bewegungsbefehle in die Warteschleife setzen
- Strg + rechte Maustaste: Freie Bewegung (Warp) erzwingen, wenn du die benötigte Technologie besitzt.

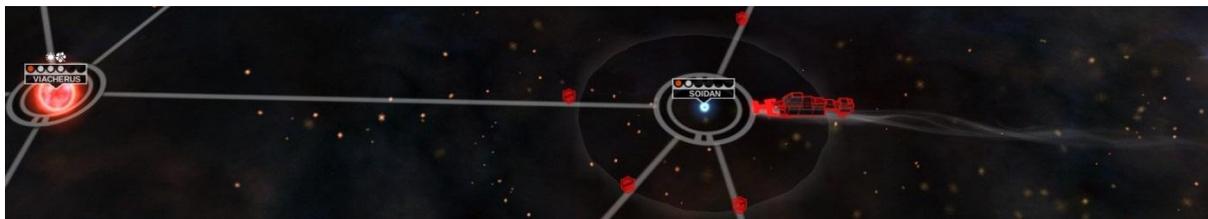
In einigen Situationen ist eine Flottenbewegung nicht möglich:

- Das Ziel befindet sich in oder hinter feindlichem Territorium: Du musst zuerst einen Grenzöffnungspakt unterzeichnen oder Krieg erklären, um durch dieses Gebiet zu reisen
- Das Ziel befindet sich auf der anderen Seite eines Wurmlochs und du verfügst nicht über die notwendige Technologie
- Eine feindliche Flotte verhindert, dass du das System verlassen kannst: Du musst zuerst diese Flotte vernichten, um weiterzureisen (oder ein Friedensabkommen unterzeichnen).

Es kann vorkommen, dass sich deine Erkundungsflotte inmitten eines feindlichen Gebiets wiederfindet. Wenn sie angreift, wird dies als Kriegserklärung gewertet. Wenn deine Flotte vor dem Ende des nächsten Zuges aus dem System abzieht, wird sie nicht als Bedrohung erachtet.

Flottenanweisungen

Bewachen



- Du kannst deiner Flotte die Anweisung geben, ein System zu bewachen, indem du auf die entsprechende Schaltfläche klickst.
- • Wenn ein System bewacht wird, erscheint ein Schloss an den mit dem System verbundenen Strings.

Wenn eine Flotte ein System bewacht, können ankommende feindliche Flotten sich erst wieder bewegen, nachdem sie die bewachende Flotte zerstört haben. Flotten von Verbündeten sind nicht betroffen.

Blockade



Eine Blockade wird durch einen gepunkteten Kreis kenntlich gemacht.

Eine Blockade geschieht automatisch, wenn eine Flotte in einem Sonnensystem stationiert wird, auch wenn sich feindliche Flotten in der Umgebung befinden. Dies geschieht in jedem System einer Fraktion, mit der du im Krieg bist. In einem kalten Krieg betrifft eine Blockade nur Außenposten außerhalb des Einflussbereichs des Imperiums.

Steht ein System unter Blockade, produziert es keine Wissenschaft und die Handelsrouten sind vorübergehend stillgelegt. Außerdem wird die Nahrungsproduktion um 25% gedrosselt. Durch eine Blockade wird die Ausfuhr aller im System vorhandenen Ressourcen verhindert.

Invasion

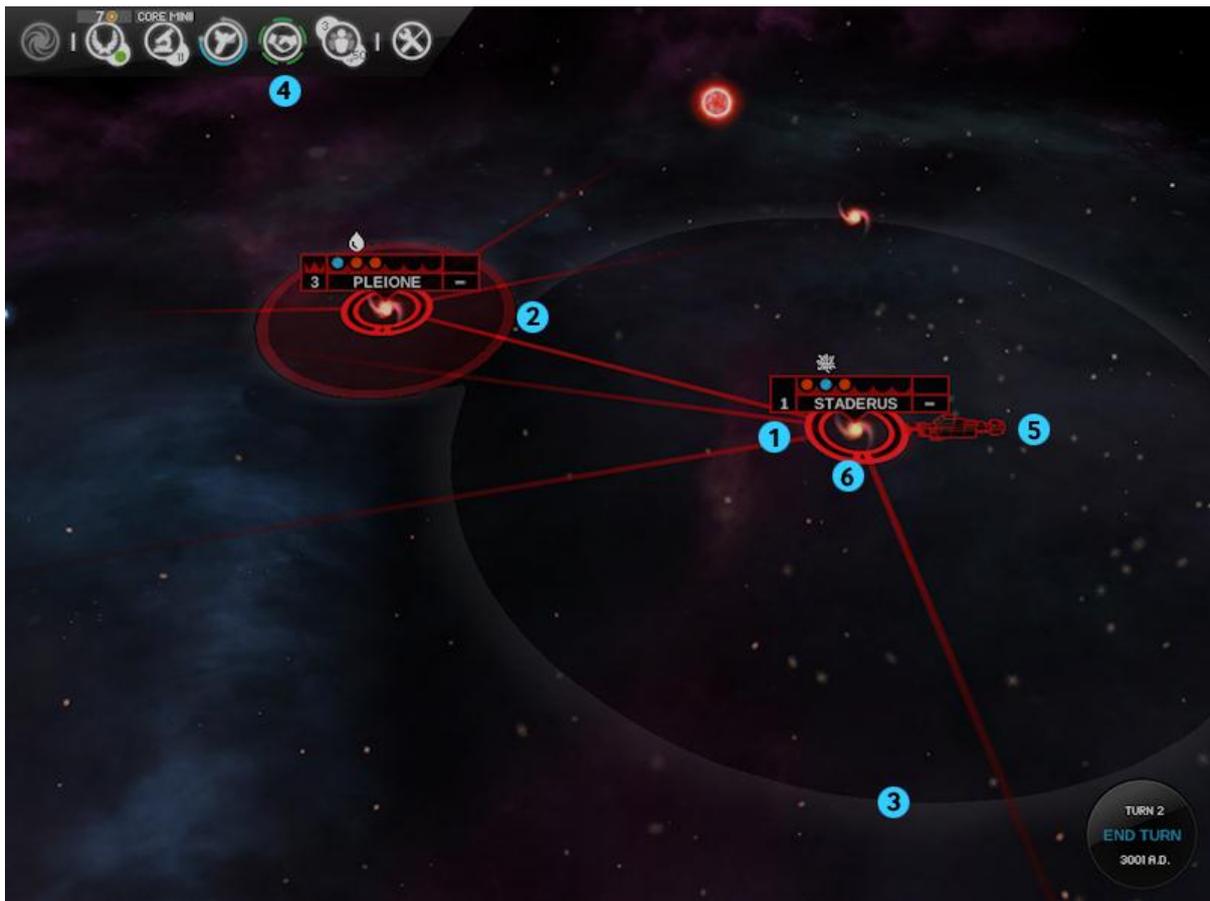


Du kannst eine Invasion in das System eines Gegners starten, indem du auf die Schaltfläche „Invasion“ klickst. Dies ist jedoch nur möglich, wenn dort keine Flotten zur Verteidigung abgestellt sind. Die Farben des Kreises, der um das System angezeigt wird, geben den Fortschritt der Invasion an: Zu Beginn ist er komplett in der Farbe des Verteidigers und ändert im Verlauf der Invasion die Farbe.

Du kannst eine Invasion in jedes System beginnen, wenn du mit der Fraktion im Krieg bist. In einem kalten Krieg ist eine Invasion allerdings nur bei Außenposten, die sich außerhalb des Einflussbereichs eines Imperiums befinden, möglich.

Der Fortschritt der Invasion hängt von dem Verhältnis der Militärstärke deiner Flotte (oder Flotten) zu der Verteidigung des Systems ab.

Expandieren



Schon kurze Zeit, nachdem du das Spiel begonnen hast, wirst du andere Sternensysteme kolonisieren können.

1. Am Anfang einer jeden Kolonisierung eines Sternensystems steht ein Außenposten, der sich mit der Zeit zu einer richtigen Kolonie entwickelt.
2. Kolonien sind von eigenen Grenzen umgeben, die letztlich die Grenzen deines Imperiums bestimmen. So, wie das kolonisierte Sternensystem wächst, expandiert auch dein Territorium.
3. Raumschiffe haben einen Aufklärungsradius, so dass in der Nähe befindliche, feindliche Schiffe erkannt werden.
4. Wenn du auf ein neues Imperium triffst, ist der diplomatische Status zunächst auf "Kalter Krieg" gesetzt. Dieser Status bleibt so lange erhalten, bis eine Partei den Krieg erklärt oder ihr einen Frieden aushandelt.
5. Während eines Kalten Kriegs können alle Schiffe, die sich außerhalb des Territoriums ihres Imperiums befinden, den Kampf aufnehmen.
6. Außenposten bringen keine Kontrolle über Territorien, dazu müssen sie erst den vollen Koloniestatus erreichen. Darüber hinaus können sie ohne Kriegserklärung von feindlichen Kräften eingenommen werden, da sie noch nicht Teil des Territoriums deines Imperiums sind.

Bewirtschaften



Akzeptanz

Es gibt zwei Parameter für die Akzeptanz: systemspezifische Akzeptanz und globale Akzeptanz in einem Imperium.

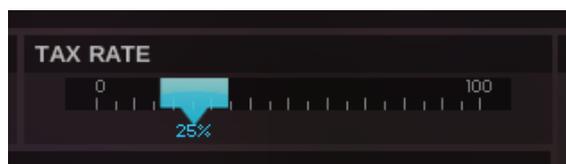
Die systemspezifische Akzeptanz hängt von den Systemverbesserungen, der Klasse des Planeten, der Steuer und den möglichen Anomalien ab. Die imperiale Akzeptanz berechnet sich aus der durchschnittlichen Akzeptanz aller Systeme.

Ist die Akzeptanz hoch (glücklich, ekstatisch und leidenschaftlich) erhältst du einen Bonus auf die Produktion von Nahrung, Wissenschaft und Industrie. Niedrige Akzeptanz hingegen (unglücklich, Streik und Rebellion) geben einen Malus auf die Produktionen.



Steuersatz

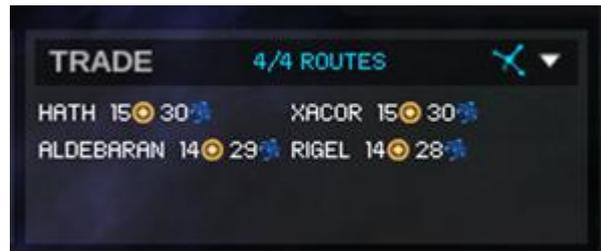
Über den Steuersatz kannst du deine Dust-Einnahmen und die Akzeptanz in jedem System direkt beeinflussen.



- Bei einem Steuersatz von 50% hast du weder einen Bonus noch einen Malus.
- Mit einem höheren Steuersatz (55 bis 100%) erwirtschaftest du Gewinn, mit einem niedrigeren Steuersatz (0 bis 45%) machst du Verlust.

Handelsrouten

Durch das Einrichten von Handelsrouten zwischen den Systemen produzierst du Dust und Wissenschaft. Eine Handelsroute kannst du nur mit einer freundlichen Fraktion einrichten. Sobald du eine Handelsroute eingerichtet hast, werden weitere mit jedem bekannten System dieser Fraktion eingerichtet.



Das Heimatsystem hat gleich zu Beginn zwei verfügbare Handelsrouten, andere Systeme haben keine. Du kannst weitere Handelsrouten hinzufügen, indem du die entsprechende Systemverbesserung baust.

Durch die Handelsroute erwirtschaftete Einnahmen hängen von der Bevölkerungszahl, den Systemverbesserungen und allen vorhandenen Luxus-Ressourcen ab. Es werden automatisch die Handelsrouten errichtet, die für den Spieler den größten Gewinn erwirtschaften.

Strategische Ressourcen

Auf einigen Planeten kannst du strategische Ressourcen finden. Diese benötigst du zum Bau von Verbesserungen und Schiffsmodulen.



Um eine strategische Ressource zu entdecken, musst du zuerst die dazugehörige Technologie erforschen. Sobald die Technologie bekannt ist, werden dir die strategischen Ressourcen in allen erforschten Systemen angezeigt. Um eine Ressource abzubauen, musst du den Planeten, auf dem sie sich befindet, kolonisieren.

Der Planet erhält einen Produktionsbonus (unabhängig von der Größe des Vorkommens). Es gibt außerdem einen globalen Bonus auf Export und Handel - dieser hängt von der Größe des Vorkommens ab (von 1 bis 3). Besitzt ein Spieler 4 Vorkommen einer Ressource, erhält er für diesen Reichtum einen zusätzlichen Bonus.

Luxus-Ressourcen

Einige Planeten können Luxus-Ressourcen liefern. Diese Planeten werden schon zu Beginn auf der Galaxieübersicht angezeigt, allerdings benötigst du für den Abbau dieser Ressourcen eine von vier speziellen Technologien.



Für jede Luxus-Ressource gibt es sowohl für den Planeten (unabhängig von der Größe des Vorkommens) als auch global (abhängig von der Menge der vom Spieler kontrollierten Vorkommen dieser Ressource) einen Bonus.

Es gibt in der Galaxie nur 7 Vorkommen von jeder

Ressource. Ein Spieler, der 4 Vorkommen einer Ressource besitzt, erhält einen Monopol-Bonus.

Kämpfen

Konfrontationsfenster



1. Wenn eine Schlacht möglich (oder auch unausweichlich) ist, fängt das Flottenangriffssymbol an zu blinken.
2. Durch Klicken auf dieses Symbol öffnest du das Konfrontationsfenster, in dem du wichtige Informationen vor der Schlacht findest. Dieses Fenster wird automatisch geöffnet, wenn der Feind dich angreift. Deine Streitkräfte sind links, die des Feindes rechts zu sehen.
3. Die Stärke jeder Flotte setzt sich aus der Energie und der Militärstärke zusammen, die die Summe aller Schiffe in der Flotte ist.
4. Du kannst die Kampfreihenfolge der an der Schlacht teilnehmenden Schiffe sehen und den Mauszeiger über diese bewegen, um dir ihre Statistik anzusehen.
5. Die Anzeige zu den Machtverhältnissen gibt Aufschluss über deine Siegchancen für diese Schlacht. Sie vergleicht das Produkt aus aktueller Energie und Militärstärke für dich und deinen Gegner.
6. Wenn du sicher genug bist, dass du die Schlacht gewinnen wirst, kannst du sie im automatischen Modus durchspielen. Anderenfalls solltest du die manuelle Option wählen, um die Konfrontation verfolgen und steuern zu können.

Schlachtansicht



Die Schlachtansicht wird geöffnet, wenn es in einem Sternensystem zu einer Konfrontation deiner Flotten mit dem Feind kommt. In dieser Ansicht stehen dir auch Kampfaktionen zur Auswahl, mit denen du deine Siegchancen verbessern kannst.

1. Die Schlacht ist in mehrere Phasen unterteilt: eine Prolog-, drei Kampfphasen und eine Epilogphase.
2. Die drei Kampfphasen sind auch in deiner Flottenkommando-Oberfläche zu sehen.
3. In der Langstrecken-Kampfphase sind Raketen besonders effektiv.
4. Für die Mittelstrecken-Kampfphase empfehlen sich Strahlenwaffen.
5. In der Nahkampfphase schließlich solltest du auf kinetische Waffen zurückgreifen.
6. Du kannst für jede Kampfphase eine Kampfaktion auswählen.
7. Die Schlacht kann in einem Sieg, einer Niederlage oder sogar einem Unentschieden enden, wenn beide Flotten überleben. Überlebende können den Kampf im nächsten Zug fortsetzen.

Kampfaktionsfenster



Wenn du in einer Kampfphase auf das Kampfaktionssymbol klickst, wird ein Auswahlfenster hierzu geöffnet. Klicke einfach auf eine Karte, um sie auszuwählen.

1. Die Kampfaktionen werden in Form von Karten dargestellt. Jede weist entsprechend der Kategorie, zu der sie gehört, eine bestimmte Farbe auf. Die Kategorie ist auch oben auf der Karte aufgeführt.
2. Jede Karte kann als Gegenmaßnahme zu einer anderen Kartenkategorie gewählt werden, was die Wirkung der Aktion weiter verbessert. Die Gegenkategorie ist unten auf der Karte aufgeführt.
3. Einige Kampfaktionskarten können kostenlos genutzt werden, um sie zu aktivieren benötigst du keinen Dust. Dabei handelt es sich um Technologieaktionen, die durch wissenschaftliche Forschung freigeschaltet werden.
4. Für andere Aktionskarten ist zur Aktivierung Dust erforderlich. Ihre Wirkung ist dann aber auch fast schon magisch, da Helden den Dust so manipulieren können, dass mächtige Effekte entstehen. Diese Aktionen werden von deinen Helden freigeschaltet, wenn sie höhere Stufen erreichen. Gleichzeitig muss der jeweilige Held ein Admiral der Flotte sein, die in die Schlacht zieht, damit seine Aktionen zur Verfügung stehen.
5. Wenn du nicht über genug Dust verfügst, um eine Aktion zu aktivieren, wird diese ausgegraut, und die Kosten werden in Rot angezeigt.
6. Auf den Kampfaktionskarten sind die Basis- und die verbesserten Effekte der Aktion aufgelistet. Du kannst die verfügbaren Kampfaktionen jederzeit über das Flottensteuerungsfenster überprüfen.

Konfrontationsfenster, Schlachtbericht



Nach dem Ende einer Schlacht kannst du den Schlachtbericht im Konfrontationsfenster aufrufen.

1. Die Angaben zur Energie und zur Militärstärke der verbleibenden Schiffe werden aktualisiert.
2. Für jede Seite werden die zerstörten und überlebenden Schiffe angezeigt.
3. Globale Statistiken bieten Aufschluss über deine Schiffsverluste und die Erfahrungspunkte, die ein Held hinzugewonnen hat.
4. Wenn ein Held verletzt wurde, kehrt er zu deiner Akademie zurück, um dort geheilt zu werden.
5. In der zweiten Spalte siehst du, wie hoch der Schaden ist, den du dem Feind zugefügt hast, und wie effizient deine aktiven Waffentypen waren (d. h., in welchem Maße sie die Verteidigung des Feindes durchdringen konnten).
6. Die letzte Spalte enthält genau die gegenteiligen Daten. Sie zeigt, wie viel Schaden dir vom Feind zugefügt wurde und wie effizient deine Verteidigung gegen seine Waffen war. Analysiere deine Offensiv- und Defensivstatistiken, um deine Schiffsdesigns zu optimieren und den Gegner leichter besser zu schlagen.

Wie man das Spiel gewinnt

Um das Spiel zu gewinnen, musst du eine der folgenden Bedingungen erfüllen:

Expansionsieg: mindestens 75% des kolonisierten Universums erobern

Sieg durch Überlegenheit: die Heimatwelten aller Fraktionen besitzen

Wissenschaftssieg: Erforschen der „Pangalaktischen Gesellschaft“ (letzte Technologie im Wissenschaftsbaum)

- Dieses spezielle Wunder der Technologie ist schwer zu erreichen. Wenn du in anderen Technologiebäumen bestimmte Technologien erforschst, verringert dies die Kosten für die Pangalaktische Gesellschaft.

Wirtschaftssieg: eine bestimmte Höhe an Einnahmen (Dust) erreichen

- Es zählen nur die Gesamteinnahmen, es ist also egal, ob der Dust ausgegeben wurde. Achte darauf, dass deine Einnahmen immer so hoch wie möglich sind.
- Die Menge an benötigtem Dust hängt von der Anzahl der Spieler, der Größe der Galaxie und der Spielgeschwindigkeit ab.

Diplomatiesieg: lange genug überleben und dabei die wenigste Zeit im Krieg mit anderen liegen

- Du erhältst jede Runde „Friedenspunkte“. Diese sind abhängig von der Anzahl an kalten Kriegen, Friedensverträgen und Verbündeten. Durch Verbündete erhältst du einen sehr hohen Bonus, aber du musst darauf achten, nicht zu viele Verträge mit Fraktionen außerhalb dieser neuen Allianz zu verlieren.
- Friedenspunkte werden ebenfalls durch die Größe deines Imperiums bestimmt. Du musst die richtige Balance zwischen Expansion und Diplomatie finden.
- Erforderliche Punkte hängen von der Anzahl der Spieler, der Größe der Galaxie und der Spielgeschwindigkeit ab.
- Hinweis: Diese Siegbedingung ist in manchen Fällen nicht für ein Spiel gegen andere menschliche Spieler geeignet, da sie sabotiert werden kann.

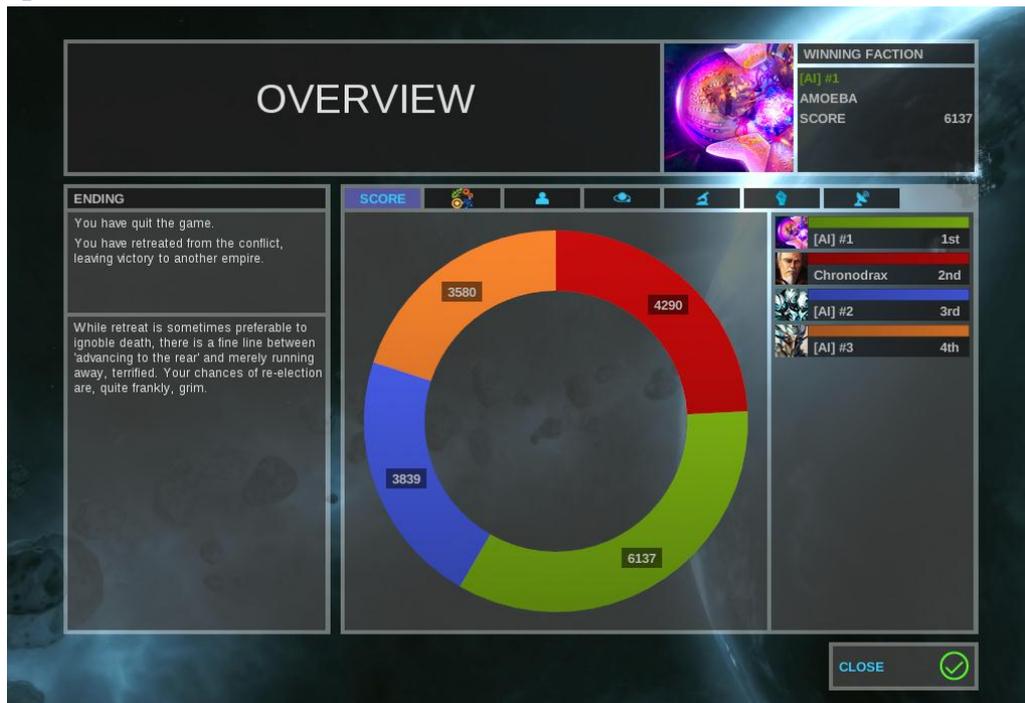
Errungenschaften-Sieg: Systeme mit 5 Systemverbesserungen „Unverwundbares Imperium“ erschaffen und besitzen

Punktsieg: Wenn keine der oben beschriebenen Siegbedingungen erfüllt werden, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktezahl, wenn alle Züge aufgebraucht sind.

- Die maximale Anzahl an Zügen hängt von der Spielgeschwindigkeit ab:
 - 150 Züge bei „Schnell“
 - 300 bei „Normal“
 - 450 bei „Langsam“

Standardsieg: Wenn keine der genannten Siegbedingungen im Spielmenü ausgewählt ist, gibt es den Standardsieg: Das Imperium, das alle anderen überlebt, gewinnt.

Spielende



Wenn du das Spiel beendest oder wenn eine der Siegbedingungen erfüllt ist (entweder durch dich, einen anderen menschlichen Spieler oder einen Computergegner), öffnet sich ein Übersichtsfenster.

1. Der Gewinner wird in der rechten oberen Ecke angezeigt.
2. Ein kurzer Text beschreibt die Bedingungen, durch die das Spiel endete.
3. In mehreren Tabs kannst du Grafiken zu den Spielparametern einsehen.

Mehrspieler

Erstellen (Hosting)



1. Wähle beim Erstellen eines neuen Spiels „Mehrspieler, privat“ oder „Mehrspieler, öffentlich“ aus.
2. Wenn du „Mehrspieler, öffentlich“ ausgewählt hast, fügt das Spiel einen Server zur Serverliste hinzu. Du musst nun warten, bis andere Spieler beitreten.
3. Wenn du „Mehrspieler, privat“ ausgewählt hast, musst du deine Freunde zu dem Spiel einladen.
4. Wenn du auf „Beginnen“ klickst, beginnt ein Countdown. Ist dieser heruntergezählt, beginnt das Spiel.

Beitreten



- Du kannst eine Liste von Mehrspieler-Spielen über die Schaltfläche „Spiel beitreten“ im Hauptmenü anzeigen lassen.
- Dir werden die Anzahl der Spieler, freie Plätze und die wichtigsten Parameter angezeigt.
- Handelt es sich um ein neues Spiel, befinden sich die Spieler noch in der Lobby; sind keine Spieler in der Lobby, hat das Spiel bereits begonnen.
- Es werden alle öffentlichen Spiele angezeigt. Du kannst ein Spiel durch einen Linksklick auswählen und dann zum Beitreten auf die Schaltfläche „Beitreten“ klicken. Um einem privaten Spiel beizutreten, musst du zuvor eingeladen werden.
- Wenn du einem Spiel beitretest, dessen Spieler noch in der Lobby sind, kannst du deine Fraktion und eine der noch freien Farben auswählen. Klicke danach auf „Bereit“, damit der Host weiß, dass du startklar bist.

„Zug beenden“-Optionen

Der Host kann verschiedene Optionen für das Beenden eines Zuges einstellen:

- Jeder Spieler hat eine von dem Host festgelegte Zeitvorgabe für seinen Zug.
- Ein Countdown startet, wenn nur noch ein Spieler seinen Zug nicht beendet hat. Die Dauer des Countdowns wird von dem Host festgelegt.
- Unendlich viel Zeit (die Spieler können sich so lange Zeit lassen wie sie wollen und niemand kann etwas dagegen tun!)

Speichern & Laden



- Wenn du ein Mehrspielerspiel speicherst, wird die ID jedes Spielers der von ihnen gespielten Fraktion zugewiesen. Lädt du das Spiel erneut, um es mit den gleichen Spielern fortzusetzen, werden sie automatisch ihrer Fraktion zugewiesen.
- Wenn du ein Multispielerspiel erneut lädst, hast du Zugang zur Lobby, wo du auf den Beitritt anderer Spieler warten kannst, bevor du das Spiel startest.
- Wenn das Spiel bereits begonnen hat, kannst du einen freien Platz entweder für einen abwesenden Spieler oder einen Computergegner auswählen. Hast du einen Platz ausgewählt, musst du bis zum Beginn des nächsten Zuges warten, bevor du spielen kannst.

Anhang

Spieleinstellungen vornehmen

Galaxie-Einstellungen

Form: Wenn du die Galaxieform änderst, ändert sich die Art und Weise, in der Sterne auf der Karte erstellt werden. Je nach Form und Spielerzahl kann es passieren, dass zwei Spieler sehr dicht beieinander beginnen. Spieler sind durch Wurmlöcher voneinander getrennt, es sei denn, diese erweiterte Einstellung wurde geändert.

Größe: Wenn du die Größe der Galaxie änderst, wirkt sich das vor allem auf die Anzahl der Sterne aus, nicht jedoch auf ihre Dichte. Die durchschnittliche Entfernung zwischen zwei Sternen bleibt in winzigen und riesigen Galaxien die gleiche.

Alter: Hiermit kannst du die Wahrscheinlichkeit für das Auftreten bestimmter Sonnentypen ändern. Eine jüngere Galaxie hat mehr normale Sonnen und somit bewohnbare Planeten, als eine alte Galaxie.

Galaxieerzeugung

Galaxiedichte: Durch das Erhöhen der Dichte wird die Anzahl der Sterne erhöht, ohne dabei die Größe der Galaxie zu verändern. Dadurch liegen Sterne etwas näher beieinander.

Sternenverbund: Durch mehr Verbindungen sind die meisten näher gelegenen Sterne miteinander verbunden. Durch weniger Verbindungen entstehen eher Sternketten mit wenigen Kreuzungen, was ein Vorteil für Technologien, die freie Bewegung erlauben (Warpantrieb), darstellt.

Anzahl der Konstellationen: Konstellationen sind durch Wurmlöcher verbunden und dienen dazu, die Spieler am Anfang des Spiels voneinander zu trennen. Dadurch wird ein früher Angriff auf gegnerische Systeme verhindert. Durch zusätzliche Konstellationen entstehen noch mehr Grenzen zwischen jeder Region.

Wurmlöcher: Je weniger Wurmlöcher eingestellt sind, desto schwerer kann es sein, andere Konstellationen ohne Technologien, die eine freie Bewegung ermöglichen, zu erreichen. Je mehr Wurmlöcher eingestellt sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass benachbarte Konstellationen miteinander verbunden sind.

Konstellationsdistanz: Hiermit kannst du die Entfernung zwischen den letzten Sternen an den Grenzen der Konstellation ändern. Durch eine größere Entfernung wird der Nutzen von Technologien, die eine freie Bewegung ermöglichen, zugunsten einer Reise durch Wurmlöcher eingeschränkt.

Planetenoptionen: Wenn du die Anzahl der Planeten und ihre Größe erhöhst, wird eine Expansion für alle Fraktionen leichter. Verringerst du Anzahl der Planeten, kann beim Spielstart ein Ungleichgewicht zwischen den Fraktionen entstehen.

Ressourcen: Durch „Mehr Ressourcen“ werden zusätzliche strategische Ressourcen in der Galaxie verfügbar, wodurch fast alle Fraktionen alle Ressourcen (und somit den entsprechenden Bonus) bekommen können. Je weniger Ressourcen vorhanden sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass Ressourcenkriege geführt werden.

Spieleinstellungen

Schwierigkeitsgrad

Auf höheren Schwierigkeitsgraden erhältst du aufgrund von Überkolonisierung und Überbevölkerung mehr Abzüge auf die Akzeptanz. Die Computergegner hingegen erhalten:

- Boni auf die Akzeptanz sowie auf Flottenangriffe und Verteidigungswerte;
- Ermäßigungen auf laufende Kosten und Sofortkauf.

Die Computergegner sind außerdem etwas aggressiver und es wird daher schwieriger, ein gutes Verhältnis mit anderen Fraktionen aufrecht zu erhalten.

Im Modus „Neuling“ erhalten die Computergegner weder Boni noch Mali. Diesen Modus solltest du spielen, wenn du noch nie ein 4X-Spiel gespielt hast oder du Endless Space zum ersten Mal spielst.

Im Modus „Normal“ sind die Boni für die Computergegner so angepasst, dass sie einen Ausgleich zum Fehlen menschlicher Entscheidungen darstellen. Computergegner sind in diesem Modus eine echte Herausforderung.

Im Modus „Unmöglich“ sind die Computergegner doppelt so stark wie eine Spielerfraktion. Einige Siegbedingungen können schnell unmöglich werden - es zählt jede Entscheidung und jeder Zug. Du solltest diesen Modus nur wählen, wenn dir die anderen zu leicht waren.

Spielgeschwindigkeit

Hier kannst du die Geschwindigkeit des Spiels einstellen, wodurch sich die WIND-Effekte und Kosten sowie die Siegbedingungen ändern. Zeitbasierte Elemente, wie zum Beispiel Zufallsereignisse oder Craver-Plagen, ändern sich ebenfalls.

- Bei „Schnell“ wird die Evolution des Imperiums für jede Fraktion um 50% beschleunigt;
- Bei „Langsam“ wird die Evolution des Imperiums für jede Fraktion um 50% verlangsamt.

Durch Änderungen an der Spielgeschwindigkeit in Kombination mit Änderungen an der Größe der Galaxie kannst du bestimmen, ob das Spiel länger oder kürzer sein soll.

Durch die Spielgeschwindigkeit ändern sich jedoch weder die Geschwindigkeit der Flotten noch die der Reparaturen.

Erweiterte Spieleinstellungen

Schwierigkeitsgrad Piraten

Je mehr Spieler, desto mehr Piraten. Um Übergriffe von Piraten in einem Spiel zu verhindern, kannst du hier „Keine Piraten“ einstellen. Dieser Modus empfiehlt sich, wenn du in einem frühen Spielstadium Probleme hast, den Piraten Herr zu werden.

Im Modus „Wahnsinn“ klopfen ganze Piratenflotten schon gleich zu Beginn an deine Pforten. In diesem Modus geht es mehr ums Überleben als um alles andere. Du solltest diesen Modus nicht wählen, wenn der Schwierigkeitsgrad niedriger als „Normal“ eingestellt ist, da sonst die Computergegner keine Chance gegen die Piraten haben.

Zufallsbasierte Galaxieerzeugung

Wenn du diese Option abschaltest, wird die Zahl, die unter dem Kästchen angezeigt ist, bei der Erstellung der Galaxiekarte verwendet. Dadurch kannst du zum Beispiel die gleiche Galaxie nehmen, aber mit einer anderen Fraktion spielen. Du kannst diese Nummer auch Freunden geben, wenn du möchtest, dass sie mit der gleichen Galaxieerzeugung spielen wie du.

Während eines Spiels findest du die Galaxieerzeugungsnummer unter Spieloptionen.

„Zug beenden“-Timer

Wenn du einen Timer auswählst, musst du deine Züge schneller beenden.

Im Mehrspielermodus kannst du den Countdown auch erst aktivieren, wenn nur noch 1 Spieler seinen Zug noch nicht beendet hat, indem du „Letzter Spieler“ auswählst.

Schiffe

Waffen und Verteidigung

Zu jedem der drei Waffentypen gibt es eine Verteidigung, die dagegen besonders effektiv ist:

- **Deflektoren** lenken eine bestimmte Anzahl kinetischer Projektile ab
- **Laser** reduziert den Schaden durch Laser
- **Raketenabwehr** versucht, jede Runde Raketen zu zerstören

Du hast also die Möglichkeit, durch verschiedene Strategien die Verteidigung deiner Gegner auszuhebeln. Manchmal reicht es zum Beispiel, einfach mehr Waffenmods zu haben, als der Gegner Verteidigung hat.

Wenn du neue Schiffe baust, solltest du dabei immer im Hinterkopf haben, welche Waffen und Verteidigungen deine Gegner bei eurem letzten Aufeinandertreffen genutzt haben, damit du eine Gegenstrategie planen kannst. Du kannst auch Späher aussenden, bevor du neue Schiffe baust, um nahe feindliche Flotten auszuspionieren und deine Produktion entsprechend anzupassen, denn - auch Zeit und Wissen sind nützliche Waffen im Krieg!

Hilfsmodule

Durch Hilfsmodule kannst du Schiffe bauen, die nicht rein auf Angriff oder Verteidigung ausgelegt sind.

Du kannst mehr als ein Kolonisierungsmodul in ein Schiff einbauen. Dadurch gründest du neue Kolonien mit mehr als 1 Bevölkerung.

Späher- und Antriebsmodule kannst du benutzen, um Informationen über feindliche Flottenbewegungen einzuholen oder die Geschwindigkeit großer Flotten zu erhöhen.

Invasionsmodule sind vor allem gegen große Kolonien sehr nützlich.

Reparaturmodule beschleunigen die Schiffsreparatur. Mit einigen Mods ist es möglich, dass ein einzelnes Schiff sich auf die Reparatur ganzer Flotten spezialisiert.

Energiemodule steigern die Wirkungen der Waffen und Verteidigungen deiner Schiffe. Sie sind besonders effektiv bei großen Schiffen. Einige Energiemodule wirken auf die gesamte Flotte.

Stufenaufstieg

Durch Schlachten, Systemverbesserungen und andere Maßnahmen lernt die Mannschaft ihr Schiff besser kennen, wodurch die Effektivität steigt. Beim Erreichen einer neuen Stufe erhält das Schiff einen Bonus auf TP, Waffenschaden und Verteidigung.

Es gibt insgesamt 9 Stufen. Auf der höchsten Stufe verdoppeln sich die Werte für Angriff und Verteidigung und der Schiffsrumpf wird noch darüber hinaus verstärkt.

Fortgeschrittene Kampftaktiken

Besonderheiten der Waffen

Im Kampf haben alle Waffentypen eine unterschiedliche Präzision:

PRÄZISION pro Waffe in jeder Phase	Langstrecke	Mittelstrecke	Kurzstrecke (Nahkampf)
Raketen	90%	70%	40%
Laser	50%	90%	70%
Kinetische Waffen	20%	40%	90%

- Raketen haben den Vorteil, dass du mit ihnen schon sehr früh im Kampf schweren Schaden verursachen kannst. Außerdem haben sie ein höheres Potenzial für kritischen Schaden als andere Waffentypen. Dafür sind sie aber auch langsamer und können leichter abgefangen werden.
- Laser haben einen kleinen Bonus auf Präzision und die Wahrscheinlichkeit, dass Schilde anstatt anderer Verteidigungsmodul erforscht wurden, ist etwas geringer. Allerdings ist die Schadensreduktion bei einem Kampf Laser gegen Schild größer als bei anderen Waffen-gegen Verteidigung-Kombinationen.
- Kinetische Waffen sind auf lange Distanz ohne eine Präzisionsverbesserung quasi nutzlos, aber sie verursachen pro Phase mehr Schaden als andere Waffen.
- Kinetische Waffen und Laser werden pro Phase 4 Mal abgefeuert, Raketen nur ein Mal, dafür können Raketen aber auch den vierfachen Schaden der anderen Waffentypen verursachen.

Kampfaktionen

Wenn du deine Kampfaktionen sorgsam wählst, kann das eine Schlacht zu deinen Gunsten wenden.

Es gibt 5 Hauptkategorien: Angriff, Verteidigung und Technik verstärken deine Flotte, Sabotage schwächt die Flotte deines Gegners und Taktik beinhaltet riskante Manöver, die zur rechten Zeit sehr effektiv sein können.

Jede Aktion blockiert eine spezifische Kategorie. Wenn der Gegner eine Karte aus dieser Kategorie spielt, schlägt seine Aktion fehl und deine hat eine größere Wirkung. Denke aber immer daran, dass dein Gegner das Gleiche auch mit dir machen kann!

Abhängig von deinen Schiffsmodulen und der Verteidigung deines Gegners können manche Aktionen sinnvoller sein als andere.

Dies gilt natürlich auch für den Gegner, daher solltest immer genau darüber nachdenken, welche Aktionen du blockieren möchtest und welche Aktionen des Gegners verstärkt werden könnten, wenn er deine Aktionen blockiert.

Diese Informationen sollten dir dabei helfen, deinem Gegner keine großen Vorteile zu verschaffen, während du deine eigene Flotte verstärkst.

Diplomatie

Diplomatische Beziehungen

Kalter Krieg: Diese Beziehung gibt es nur zum Beginn eines Spiels. Kalter Krieg bedeutet, dass du außerhalb der Grenzen ohne eine Kriegserklärung angreifen und angegriffen werden kannst.

Krieg: Du musst einer Fraktion den Krieg erklären, um sie innerhalb ihrer Grenzen angreifen oder in ihr System einfallen zu können.

Friedensvertrag: Um andere Verträge zu schließen oder ein Tauschangebot zu unterbreiten, musst du vorher einen Friedensvertrag unterzeichnet haben. Ein Friedensvertrag hindert deine Gegner aber nicht daran, dir den Krieg zu erklären! Wenn du gegen Computergegner spielst, musst du regelmäßig ihre Haltung überprüfen, um einschätzen zu können, wie sie sich gegenüber deinem Imperium verhalten werden.

Allianz: Alle Mitglieder einer Allianz haben die gleichen diplomatischen Beziehungen zu Fraktionen außerhalb dieser Allianz. Wenn eine Allianz gegründet oder ihr beigetreten wird, gilt immer die jeweils schlechtere diplomatische Beziehung: Wenn die Allianz mit einer Fraktion, mit der du einen Friedensvertrag hattest, im Krieg liegt, liegst du mit dieser Fraktion mit dem Eintritt in die Allianz ebenfalls im Krieg. Das funktioniert natürlich auch andersherum ...

Andere Abkommen

Grenzöffnung: Eine Grenzöffnung ist der einzige Weg, um durch das Gebiet einer anderen Fraktion zu reisen, ohne einen Krieg zu erklären.

Kooperationsvertrag: Durch einen Kooperationsvertrag erhalten sowohl du als auch die andere Fraktion einen Bonus auf die Handelsrouten. Es dauert jedoch einige Züge, bis dieser Bonus wirklich interessant wird, da der Kooperationsvertrag zuerst einen Malus generiert und erst nach 30 Runden Boni bringt. Da beide Seiten von einem solchen Vertrag profitieren, ist die Wahrscheinlichkeit einer Kriegserklärung geringer.

Tauschangebote

Jede Fraktion kann zu jeder Zeit einen dauerhaften Austausch beenden. Die Einstellung, die Computergegner zu dir haben, wird sich verschlechtern, wenn du einen Vertrag sehr schnell wieder aufkündigst. Spielt du gegen andere Spieler, solltest du sicherstellen, dass dein Freund Verträge und Tauschangebote nicht aufkündigt, wenn du sie am Dringendsten brauchst!

Computergegner werden einem Austausch von Sternensystemen nur zustimmen, wenn ein Waffenstillstand unterzeichnet wird.

Tastaturkürzel

- ESC / Rechte Maustaste: schließt das aktuelle Fenster und wechselt zum letzten Menü (Ausnahme: Galaxieansicht).
- Galaxieansicht
 - WASD / Pfeiltasten: Ansicht bewegen
 - Eingabetaste (Enter): Beendet einen Zug
 - Rücktaste: öffnet das Chatfenster (Mehrspieler)
- Flottenauswahl in der Galaxieansicht
 - Rechtsklick auf einen Zielstern, um die ausgewählte Flotte dort hinzuschicken
 - Shift + Rechtsklick: Bewegungsbefehle für die ausgewählte Flotte in die Warteschleife setzen
 - Strg + Rechtsklick: freie Bewegung erzwingen (sobald die entsprechende Technologie erforscht wurde)
- Kampfbildschirm
 - H: Benutzerinterface verbergen/anzeigen
- Kampfbildschirm / Freie Kameraansicht
 - Pfeiltasten: Ansicht bewegen
 - Mausrad: Kamerawinkel ändern
 - Rechtsklick + Mausbewegung: rotierende Kamera
 - Strg: Flotte folgen / nicht mehr folgen

Technischer Kundendienst

Wenn bei der Installation oder während des Spiels ein Problem auftritt und du es trotz Lektüre dieses Handbuchs und des Herunterladens der neuesten Audio- und Grafiktreiber für dein System nicht beheben konntest, empfehlen wir dir den Besuch unserer Webseite: <http://forums.amplitude-studios.com>.

Wenn Sie uns kontaktieren, geben Sie bitte an:

- eine kurze Beschreibung des Problems
- die Hardware-Konfiguration Ihres Computers
- Informationen zu den Umständen, unter denen der Fehler aufgetreten ist

Epilepsie-Warnhinweise

Bitte lesen Sie diese Warnung sorgfältig durch, bevor Sie oder Ihr Kind ein Videospiel spielen:

Bei einigen Menschen können bestimmte Lichtmuster oder blinkende Lichter in unserer täglichen Umgebung epileptische Anfälle oder Bewusstlosigkeit hervorrufen. Fernsehbilder oder Videospiele können bei diesen Menschen unter Umständen einen Anfall auslösen. Dieses Phänomen kann selbst bei Menschen auftreten, die vorher keine solchen Symptome hatten. Wenn bei Ihnen oder einem Mitglied Ihrer Familie jemals durch blinkende Lichter epilepsieähnliche Symptome aufgetreten sein sollten (Anfälle oder Bewusstlosigkeit), konsultieren Sie bitte einen Arzt, bevor Sie dieses Spiel spielen.

Sollten während der Benutzung eines Computer- oder Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, BRECHEN SIE DAS SPIEL SOFORT AB und wenden Sie sich an einen Arzt.

Allgemeine Vorsichtsmaßnahmen beim Spielen von Videospiele:

- Stellen bzw. setzen Sie sich nicht zu nah an den Bildschirm. Halten Sie so viel Abstand, wie die Kabellänge es zulässt.
- Spielen Sie Videospiele möglichst auf einem kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.
- Spielen Sie nur in ausreichend beleuchteten Räumen.
- Legen Sie eine Pause von 10 bis 15 Minuten pro Spielstunde ein.

ENDLESS SPACE END-USER LICENCE AGREEMENT

BY DOWNLOADING AND INSTALLING THIS SOFTWARE, YOU ARE CONSENTING TO BE BOUND BY AND ARE BECOMING A PARTY TO THIS END-USER LICENCE AGREEMENT. IF YOU DO NOT AGREE TO ALL OF THE TERMS OF THIS AGREEMENT, YOU MAY NOT INSTALL OR USE THE SOFTWARE OR ITS CONTENT INCLUDED IN THE SETUP PROGRAM AND ITS DOCUMENTATION.

IMPORTANT - READ CAREFULLY: Amplitude Studios ("the LICENSOR") publishes and markets this Endless Space video game. You, either an individual or a single entity ("You" or "the LICENSEE"), wish to purchase and use this Endless Space video game. To this end, the LICENSEE consents to be bound by and are becoming a party to the Endless Space End-User License Agreement ("EULA") which is a legal agreement between the LICENSEE and the LICENSOR for the downloading and use of Endless Space video game, including: computer software, programs, its code, objects including their API's, as well as any images, models, templates, animations, video, audio, music, text, and "plugins" incorporated into the software, and "online" or electronic documentation ("SOFTWARE PRODUCT").

By installing, downloading, creating a back-up, or otherwise using the SOFTWARE PRODUCT, the LICENSEE agrees to become a party to and to be bound by the terms of this EULA. If the LICENSEE does not agree to the terms of this EULA, the LICENSEE shall not install or use the SOFTWARE PRODUCT or must destroy the SOFTWARE PRODUCT and any copies thereof.

1. GRANT OF LICENSE.

In consideration for the payment by the LICENSEE of the purchase price of the SOFTWARE PRODUCT and subject to the terms and conditions of this EULA, the LICENSOR grants to the LICENSEE, as of the paying of the purchase price, a limited non-exclusive and non-transferable license to use the SOFTWARE PRODUCT.

If the LICENSOR releases and distributes Endless Space video game subsequent versions, the LICENSOR shall freely and at any time, alter prices, features, licensing terms, or other characteristics of the commercial release, what the LICENSEE expressly accepts.

2. RIGHTS AND LIMITATIONS.

The LICENSEE may download, install and use the SOFTWARE PRODUCT on any computer free of charge without restrictions. More generally, the LICENSEE shall use the SOFTWARE PRODUCT in accordance with its destination, the documentation and the terms and conditions of this EULA.

The LICENSEE shall not:

- Incorporate the SOFTWARE PRODUCT into any other "commercial" software product,
- Display, distribute, resell, rent, loan or make available the SOFTWARE PRODUCT to a third party, on any basis and for any reason,
- Make more copies of the SOFTWARE PRODUCT than allowed by applicable law,
- Use the SOFTWARE PRODUCT with any open source software or other software subject to the GNU General Public License or the Lesser General Public License,
- Grant sub-licenses, either directly or indirectly, in part or in whole to the SOFTWARE PRODUCT,

The LICENSEE understands that the source code underlying the SOFTWARE PRODUCT constitutes a trade secret. Nevertheless, the LICENSOR allows the LICENSEE, under its sole responsibility and at its own risks, to reverse engineer, decompile, disassemble, translate, adapt, arrange or modify the SOFTWARE PRODUCT to create or to perform a function not originally conceived or intended by the LICENSOR and/or to create new or altered content. The LICENSOR makes no express or implied representations or warranties whatsoever regarding (i) the SOFTWARE PRODUCT as modified by the LICENSEE and (ii) any consequences of any kind arising out of or relating to the SOFTWARE PRODUCT as modified by the LICENSEE.

3. PROPERTY RIGHTS.

This EULA does not operate any transfer, on whatever basis. Thus, all rights, titles and interests in and to the SOFTWARE PRODUCT and any copy of the SOFTWARE PRODUCT made by the LICENSEE are and remain exclusively owned by the LICENSOR. The SOFTWARE PRODUCT is protected by copyright laws, other laws, and international treaty provisions. Therefore, the LICENSEE must treat and protect the SOFTWARE PRODUCT like any other protected material. The LICENSEE may not remove any copyright, trademark, proprietary rights, disclaimer or warning notice included on or embedded in any part of the SOFTWARE PRODUCT or any copy of the SOFTWARE PRODUCT. Except as specifically provided for in this EULA, the LICENSOR reserves all of its other rights.

4. USE RESTRICTIONS.

The LICENSEE agrees that the SOFTWARE PRODUCT will not be used, sub-licensed, transferred or otherwise disposed of in violation of any national or international copyright laws.

5. DISCLAIMERS.

THE LICENSOR MAKES NO EXPRESS OR IMPLIED REPRESENTATIONS OR WARRANTIES WHATSOEVER REGARDING SOFTWARE PRODUCT'S USE, PERFORMANCE, OPERATION, APPLICATIONS PORTABILITY BETWEEN SUBSEQUENT VERSIONS, FINAL OR NOT, OR SUPPORT. BY WAY OF EXAMPLE, BUT NOT OF LIMITATION, THE LICENSOR MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES OF TITLE, NONINFRINGEMENT, MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

IT IS FURTHER UNDERSTOOD BY THE LICENSEE THAT NO COMMITMENT EXISTS ON THE PART OF THE LICENSOR TO PROVIDE THE SOFTWARE PRODUCT IN A CONDITION SUITABLE FOR A SPECIFIC USE BY THE LICENSEE. THE LICENSEE ACKNOWLEDGES THAT THE SOFTWARE PRODUCT IS DELIVERED ON AN "AS IS" BASIS AND THAT THE USE OF THE SOFTWARE PRODUCT IS AT THE LICENSEE SOLE RISK.

THE LICENSEE ALSO AGREES THAT, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT SHALL THE LICENSOR BE LIABLE FOR (i) ANY DIRECT, SPECIAL, INDIRECT, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, EITHER FORCEABLE OR NOT, ARISING OUT OF OR RELATING TO THIS SOFTWARE PRODUCT, SUCH AS, BUT NOT LIMITED TO, LOSS OF DATA, LOSS OF SALES, LOSS OF PROFITS, INCREASE IN THE COSTS AND CHARGES OR EXEMPLARY OR PUNITIVE DAMAGES, WHETHER OR NOT FORESEEABLE AND EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES, OR (ii) ANY OTHER CLAIM, DEMAND OR DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM OR ARISING OUT OF OR RELATING TO THIS EULA OR THE USE OR PERFORMANCE OF THE SOFTWARE PRODUCT, OR CONTENT DISTRIBUTED THROUGH THE SOFTWARE PRODUCT.

6. APPLICABLE LAW.

This EULA shall be governed by French law unless the LICENSEE acquired the SOFTWARE PRODUCT outside France and the mandatory provisions of the laws of the state where the LICENSEE lives are more favorable.