



# ANNO

## 2205

KÖNIGSEDITION



UBISOFT

## BEDIENUNGSANLEITUNG

BEVOR DU SPIELST.....	3
EINFÜHRUNG .....	5
ÜBER DAS GAMEPLAY .....	7
SPIELEINSTIEG .....	9
INTERFACE.....	11
SPIELMODI.....	17
ANGESTELLTE .....	19
GEBÄUDE .....	21
SEKTOREN .....	27
KATASTROPHEN .....	33
MILITÄR .....	34
AUFTRÄGE .....	39
HANDEL UND TRANSFER .....	40
WELTMARKT .....	41
BÖRSE.....	42
FIRMENPROFIL .....	45
DIE KONFERENZ.....	47
TUNDRA.....	48
ORBIT.....	49
STEUERUNG.....	51
KUNDENSERVICE .....	53
GARANTIE .....	54

## BEVOR DU SPIELST

### Installation

Starte Windows® und schließe alle laufenden Anwendungen, auch die Hintergrundprozesse, um Anno 2205 auf deinem PC zu installieren, lege die DVD in dein DVD-ROM-Laufwerk ein und warte, bis das Autostart-Menü erscheint.

**Hinweis:** Wenn das Autostart-Menü nicht automatisch erscheint, öffne den Windows® Explorer (Windows®-Taste + E), klicke auf *Dieser PC* und wähle dein DVD-ROM-Laufwerks an. doppelklicke *autorun.exe* im Hauptverzeichnis deines DVD-ROM-Laufwerks.

Wähle **INSTALLIEREN**, sobald die Option angeboten wird.

Um Anno 2205 zu spielen, musst du zunächst den Ubisoft Club installieren. Dies geschieht automatisch über den Installer von Anno 2205.

Befolge die Installationsanweisungen vom Ubisoft Club. Nach dem Abschluss der Installation kannst du dich mit deinem vorhandenen Uplay-Konto einloggen oder ein neues erstellen, indem du den Anweisungen im Ubisoft Club-Menü folgst.

Sobald du eingeloggt bist, kannst du deinen Lizenzschlüssel von Anno 2205 eingeben.

### Deinstallieren & neu installieren

Wenn du während des Spielens auf Probleme stößt oder wenn das Spiel nicht korrekt installiert worden ist, kannst du Anno 2205 über den Ubisoft Club deinstallieren. Neben dem *Spielen*-Knopf befindet sich ein Ausklappmenü, in dem du *Deinstallieren* auswählen kannst.

Auf Windows®7/Windows®8/Windows®10 kannst du auch folgende Schritte durchführen, aber bedenke dabei, dass der Ubisoft Club automatisch starten wird und du dich einloggen musst, bevor du die Deinstallation beginnst.

- Gehe zu *Systemsteuerung – Programme und Funktionen*
- Wähle „Anno 2205“ - Wähle *Deinstallieren* und folge den Anweisungen

Um das Spiel neu zu installieren, folge den weiter oben beschriebenen Schritten.



## Das Spiel starten

Um mit dem Spielen zu beginnen, öffne den Ubisoft Club und logge dich mit deinem Uplay-Konto ein. Nachdem du den Spiele-Reiter angewählt hast, klicke auf Anno 2205 und Spiele.

Du kannst das Spiel auch direkt von der DVD starten. Dazu solltest du alle laufenden Anwendungen schließen, auch die Hintergrundprozesse. Lege die DVD von Anno 2205 in dein DVD-ROM-Laufwerk und warte, bis das Autostart-Menü erscheint.

Hinweis: Wenn das Autostart-Menü nicht automatisch erscheint, öffne den Windows® Explorer (Windows®-Taste + E), klicke auf *Dieser PC* und wähle dein DVD-ROM-Laufwerk an. Doppelklicke *autorun.exe* im Hauptverzeichnis deines DVD-ROM-Laufwerks.

Wähle **SPIELEN**.

Alternativ kannst du diesen Weg durch die Ordnerstruktur gehen: C:\Program Files (x86)\Ubisoft\Ubisoft Game Launcher\games\Anno 2205\Bin\Win64 und Anno2205.exe starten.

## Warnung – bitte lesen vor dem Spielen

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, können an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden.

Falls du oder jemand aus deiner Familie an Epilepsie leidest, suche deinen Arzt auf, bevor du Videospiele nutzt. Sollte bei dir eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brich das Spiel **sofort** ab und suche einen Arzt auf, bevor du wieder spielst.

## EINFÜHRUNG

Willkommen im Jahr 2205.

Vor einhundert Jahren hat die Menschheit begonnen, den Mond zu besiedeln. Dies war die erste Welle der Mondkolonisierung. Die neue graue Welt lieferte den Menschen von der Erde viele neue Ressourcen und Technologien, aber die großen Firmen wurden gierig. Beim Wettrennen zu dieser neuen Quelle des Wohlstands brach Chaos aus und zwang die Weltregierung dazu, die Abbaugenehmigungen stark einzuschränken. Das staatliche Unternehmen Lunar Excavation Corporation wurde gegründet, um Privatfirmen zu ersetzen. Doch schon bald widmete sich die Weltregierung anderen Projekten und überließ die L.E.C. sich selbst. Die Mondbewohner fühlten sich von der Erde im Stich gelassen und wendeten sich ab. Ebenso verschwand die L.E.C. aus dem Bewusstsein der Erdbevölkerung. Doch als das 23. Jahrhundert anbrach, wurden Energie und Rohstoffe knapp, und das zwang die Menschheit dazu, einen zweiten Anlauf zum Mond zu unternehmen.



Dies ist deine einmalige Chance. Die Weltregierung, die **Global Union**, hat den Mond wieder für Privatunternehmen geöffnet, die ihre Geschäfte über die Grenzen der Erde hinaus erweitern wollen. Als Geschäftsführer eines unbekannten Start-ups bist du im entstehenden Mondlizenzierungsprogramm ein kleiner Fisch. Aber Samantha Beaumont, eine Generalsekretärin der Global Union und Vorsitzende des Mondlizenzierungsprogramms, hat deiner Teilnahme zugestimmt.

Aber du hast auch Konkurrenten. Die **Big Five** sind die größten und einflussreichsten Firmen der Welt. Im Auge der Öffentlichkeit geben sie sich ganz geschäftsmäßig, aber in Wirklichkeit haben alle ihre eigene ökonomische Agenda. Immer wieder gibt es Gerüchte über geheime Absprachen, durch die sie ihre jeweiligen Geschäftsgebiete monopolisieren.



**Ibarra-Foxcom** ist eine MegaCorp, die durch die Fusion zwei führender Technologiefirmen im Elektroniksektor entstanden ist, was oft zu internen Auseinandersetzungen führt. Sie besitzt viele Forschungseinrichtungen, in denen an den neuesten Gadgets der Zukunft gearbeitet wird.



**Cassian Industries** ist der Titan, der die Schwerindustrie kontrolliert. Viele bewundern, wie die Firma in der turbulenten Zeit nach der ersten Welle zum Mond überlebt hat, aber es gibt Gerüchte über skrupellosen Lobbyismus und Geheimgeschäfte.



**Usoyev Inc** ist die älteste Firma der Big Five und legt Wert auf Traditionen. Sie ist in der Chemieindustrie tätig, war aber aufgrund nachlassender Vorräte fossiler Brennstoffe gezwungen, sich als Biotech-Firma neu zu erfinden um am Rennen zum Mond teilzunehmen.



**Lei Sheng Electricity** ist angeblich angeschlagen. Bei der Erforschung erneuerbarer Energien hinkt das Unternehmen der Konkurrenz hinterher, aber sein Informationsnetzwerk ist nicht zu unterschätzen.



**Saayman Internationals** letzter Erfolg wirkt etwas zu gut, um wahr zu sein. Die junge Firma brüstet sich damit, in der Nahrungsindustrie Innovation und Fortschritt zu bieten.

Jetzt bist du dran, im Rennen zum Mond deinen Platz unter den MegaCorps einzunehmen.

## ÜBER DAS GAMEPLAY

Anno 2205 ist in erster Linie ein **Wirtschaftsaufbauspiel**.

Deine Aufgabe besteht darin, deiner wachsenden Bevölkerung Waren und Dienstleistungen zu stellen. Dies tust du, indem du Produktionsketten aufbaust, Logistikrouten einrichtest und dabei deinen Umsatz und deine Ausgaben im Auge behältst.



### Angestellte

Gewinne Angestellte, indem du vom Baumenü aus Wohngebäude errichtest. Angestellte sind deine Hauptquelle für **Einnahmen**. Sie liefern dir auch die Arbeitskraft, die benötigt wird, um Fabriken zu betreiben.

Baue immer neue Wohnungen und erhöhe die Anzahl deiner Bevölkerung, um neue **Gebäude-Baupläne** freizuschalten und deine **Unternehmensstufe** zu erhöhen.



### Firmen

Deine Angestellten verlangen nach einem stetigen Nachschub an **Waren**, damit sie glücklich bleiben. Stelle diese bereit, indem du Produktionsgebäude aus dem Baumenü errichtest. Einige Produktionsgebäude wie **Minen oder Farmen** stellen Waren direkt vor Ort her. Kompliziertere Güter benötigen oft verschiedene Rohstoffe in einer **Produktionskette**.



### Bilanzen

Produktionsgebäude haben Einfluss auf deinen **Umsatz**. Außerdem benötigen sie Nachschub an **Arbeitskraft, Energie** und **Logistik**, um reibungslos zu laufen. Dies alles erhältst du, wenn du **Kraftwerke** und **Transportzentren** errichtest, die aber auch Unterhaltskosten haben. Die Umsätze und Ausgaben deines wachsenden Betriebs zu verwalten ist die größte **Herausforderung** in Anno 2205.





## Expansion

Während du die Aufgaben des **Mondlizenzierungsprogramms** erfüllst, expandiert deine Firma in neue Regionen. Die lebensfeindlichen Landschaften der Sektoren in der Arktis und auf dem Mond stellen zusätzliche Herausforderungen an deine Infrastruktur. Gewinne weitere Sektoren hinzu, indem du konkurrierende Firmen der **Big Five** aufkaufst oder vergrößere dein schon beanspruchtes Baugebiet, indem du Inseln durch **Brücken** miteinander verbindest.



## Routen

Wenn deine Städte wachsen, steigen die Ansprüche deiner Angestellten. Einige können mit Waren aus anderen Gebieten erfüllt werden. Du solltest Transferrouten auf deiner **Strategiekarte** erstellen und so ein globales Logistiknetzwerk aufbauen. Routen haben **Unterhaltskosten**, also behalte deinen Umsatz im Auge. Oder verkaufe deine Überproduktion, indem du eine Handelsroute zum **Weltmarkt** eröffnest.



## Optimierung

Denke sorgfältig über die **Platzierung deiner Gebäude** nach, denn irgendwann geht dir das Baugebiet aus, und verbessere deine Fabriken mit **Modulen**. Sie sparen im Gegensatz zu neuen Fabriken einiges an Platz, aber für den Bau sind **seltene Rohstoffe** nötig. Gewinne diese, indem du **Aufträge** erfüllst oder in **Krisensektoren** kämpfst. Die **Konferenz** auf der Raumstation kann auch als Quelle für Module und Rohstoffe dienen.



## Letzte Ratschläge

- Benutze die **erweiterten Einstellungen** bei der Firmenerstellung, um den Schwierigkeitsgrad so einzustellen, wie du es magst.
- Denke immer daran, dass alle Gebäude einen **Straßenanschluss** zu einem Lagerhaus benötigen, um funktionieren zu können.
- Wenn du nicht weiter weißt, bitte **Sam Beaumont** in der Auftragszentrale der Global Union um Hilfe.
- Sei dir bewusst, dass deine Firma in neue Gebiete vorstoßen sollte, um ihre Wirtschaft am Laufen zu halten, aber dass dies davon beschränkt ist, wie viele seltene Rohstoffe du besitzt.
- Und vor allem: **Viel Spaß** beim Spielen von Anno 2205!

# SPIELEINSTIEG

In Anno 2205 musst du nicht zwischen einer Kampagne oder einem Endlosspiel wählen. Während du in deinen **Sektoren** deine Städte baust, kannst du Seeschlachten in **Krisensektoren** befehligen. Um diese Regionen und Vorgänge zu verwalten, verwendest du die **Strategiekarte**. Auf ihr kannst du verschiedene Menüs aufrufen, die übergeordnete Gameplay-Elemente enthalten.





Der wählbare Schwierigkeitsgrad legt viele finanzielle Aspekte des Spiels fest. Spielst du auf Experte, solltest du dir bewusst sein, dass das Spiel vorbei ist, sobald deine Bilanz und dein Kontostand ins Negative sinken. Veteran ist ein noch fordernder Schwierigkeitsgrad für erfahrene Anno-Spieler.

Du kannst die einzelnen Mechaniken in den erweiterten Einstellungen anpassen. Wenn du dir unsicher über die Details einer Aktion oder eines Objekts bist, bewege den Mauszeiger darauf, damit in den meisten Fällen ein Tooltip mit weiteren Informationen erscheint.



Das Spiel **speichert** automatisch in kurzen Intervallen und sobald du einen anderen Sektor betrittst. Manuelles Speichern ist nicht nötig.

**Hinweis:** Wenn du die originale Version von Anno 2205 gespielt hast, werden dir weitreichende Balancing-Änderungen auffallen. Das Spiel ist seit Erscheinen optimiert worden.

## INTERFACE

Dein Interface wird von **A.D.A.M.** verwaltet, deiner hilfreichen KI. Während des Spiels steht dir auch **Sam Beaumont** als Beraterin und Unterstützung zur Verfügung.



Du kommst über den Verlassen-Knopf oder durch Drücken von ESC zum **Hauptmenü**. Dort kannst du eine neue Firma gründen und erhältst Zugriff auf die Firmenauswahl und die Spieleinstellungen.





Die **Firmenauswahl** bietet dir eine Übersicht aller Spieldateien, mit denen du spielen kannst. Bankrotte Firmen werden aufgeführt, können aber nicht mehr ausgewählt werden. Es ist ratsam, verschiedene Firmenlogos und Namen zu verwenden, um die Speicherdateien besser unterscheiden zu können.



Du kannst die Grafik und den Sound im **Einstellungsmenü** anpassen. Dort kannst du auch Gameplay-Einstellungen vornehmen, beispielsweise die Sprache, Kameramodi oder Tastaturkurzbefehle ändern.



Die **Strategiekarte** ist dein wichtigstes Organisationswerkzeug. Hier hast du Zugriff auf deine Sektoren und die Möglichkeit, neue einzunehmen, um deine Städte zu vergrößern.



In die **Auftragszentrale** gelangst du über die Strategiekarte. Hier kannst du die Schritte des Mondlizenzierungsprogramms nachlesen und hast eine Übersicht über abgeschlossene Aufträge. Wenn du Probleme mit Aufträgen hast, erfährst du wichtige Informationen, die dir weiterhelfen können.





## Sektormenüs



Während des Spiels baust du deine Städte in verschiedenen Sektoren. Die **Minikarte** hilft dir, dich in all diesen Sektoren zurechtzufinden und einen Überblick zu erhalten, was darin vorgeht.



**Infoleisten** oben und unten am Bildschirm halten dich über deine Finanzen, Credit-Bilanz, Energiebilanz, Bevölkerung und Ressourcen auf dem Laufenden.

Die obere Leiste zeigt globale Informationen, während die untere Leiste die für den Sektor relevanten Informationen bietet.

**VITAMINDRINKS-MANGEL**

Angestellte benötigen mehr Waren.

Optimieren Sie Ihre Produktion oder errichten Sie folgendes Gebäude: Saftkelterei.

	Vitamin drinks	-14
	Biokost	-10
	Wasser	-7
	Verjüngungskuren	-6

**Aufträge** beinhalten die nächsten Schritte für den Spielfortschritt und andere Möglichkeiten, mit der Welt und ihren Bewohnern zu interagieren. Sie sind an der linken Seite des Bildschirms aufgelistet.

**Warnungen** in der oberen rechten Ecke informieren dich über mangelnde Waren für deine Angestellte oder gestörte Produktionsketten.



Das **Baumenü** zeigt eine Auswahl von Fabriken, Wohnungen und anderen Gebäuden, die du in deinem Sektor bauen kannst.



Die **Warenübersicht** zeigt alle Waren und ihre individuellen Bilanzen im aktuellen Sektor an. Verwende sie als Werkzeug, um Defizite in deinem Sektor schnell zu finden und auszumerzen.



Ein Klick auf ein Gebäude öffnet das **Objektmenü**. Hier erfährst du Details darüber, was es produziert oder welche Angestellten darin wohnen.



## Gebäude-Schnellansicht

Bevölkerung	Industrie
Sonnenblumenfarm	1
Biopolymerfabrik	1
Reisfarm	1
Entsalzungsanlage	2
Infozentrum	1

Die **Gebäude-Schnellansicht** befindet sich in Sektoren in der unteren rechten Ecke. Hier hast du eine Übersicht, was du alles gebaut hast und kannst einzelne Gebäude gezielt auswählen.

**Erfolge** symbolisieren alles, was du im Laufe des Spiels erreicht hast. Außerdem stellen sie dir neue Herausforderungen oder regen dich an, das Spiel auf eine andere Weise anzugehen.



## SPIELMODI

Anno 2205 ist eine nahtlose Spielerfahrung, und der Übergang zwischen Kampagne und Endlosspiel ist fließend. Sei ein Teil des Mondlizenzierungsprogramms und spiele danach weiter, so lange du magst.

## Meta Game



Während des Spiels wirst du dich oft auf der Strategiekarte wiederfinden. Das ist der Ort, an dem alle Teile des Spiels zusammenkommen. Du kannst hier deine Ressourcen, den Handel und Online-Funktionen koordinieren. Außerdem ist dies der Knotenpunkt, um zwischen den Sektoren zu reisen.

Um dich zwischen den Sektoren zu bewegen, musst du zu dieser Übersicht wechseln und einen anderen Sektor auswählen.

Willst du einen neuen Sektor einnehmen, musst du ihn erst von der Firma der Big Five, die sie gerade besitzt, erwerben. Wann das möglich ist, hängt von deinen Fortschritten im Mondlizenzierungsprogramm ab und von deinen Firmenanteilen, wenn du der Börse beigetreten bist.

Du kannst alle Ressourcen, sortiert nach Regionen, in der Infoleiste am unteren Bildschirmrand sehen. Hier kannst du auch die Statistiken über Sektorsprojekte, Credits, Angestellte, Energie und Raumhäfen aufrufen.



## Sektoren

Sobald du einen Sektor gewählt hast, kannst du sofort mit dem Bau deiner Stadt beginnen. Du kannst deine Siedlung vergrößern, indem du dein Kommandoschiff zu neuen Bauplätzen bewegst und mit dem Bau von Lagerhäusern beginnst. Sektoren erstrecken sich über drei verschiedenen Regionen. Jede ermöglicht dir die Produktion unterschiedlicher Waren, je nach Klimazone und Atmosphäre.



## Krisensektoren

An bestimmten Stellen im Spiel ist eine bewaffnete Auseinandersetzung unausweichlich. Für diesen Zweck kannst du in den Docks eine Flotte vorbereiten. Manche Kämpfe geschehen in Krisensektoren, die du über die Strategiekarte aufrufen kannst. Du kannst diese Schlachten wiederholen so oft du magst.

**Tipp** für pazifistische Spieler: Viele dieser bewaffneten Auseinandersetzungen können vermieden werden, und die Ressourcen, die in Krisensektoren vorkommen, kannst du auch auf friedliche Weise erwerben.

## ANGESTELLTE

### Gesamtzahl der Angestellten

Dass viele Einwohner in deinen Städten leben, ist wichtig, denn sie bilden deine **Arbeitskraft** und daher deine Hauptquelle für **Einnahmen**. Um mehr Leute in deine Städte zu locken, musst du Wohnungen bauen. Es gibt viele Arten von Wohnungen, und die Anzahl der Personen, die darin untergebracht sind, werden jeweils im Tooltip angezeigt.

### Bedürfnisse

Verschiedene Regionen locken unterschiedliche Menschen an. Jede Bevölkerungsgruppe hat eigene Bedürfnisse, die erfüllt werden müssen, damit alle glücklich sind und sich wohlfühlen. Um zu erfahren, wie es um die Bedürfnisse deiner Angestellten steht, wähle eine Wohnung an, woraufhin die unterschiedlichen Erwartungen und die Zufriedenheit der Bewohner aufgelistet werden.

Deine Angestellten haben eine Reihe besonderer Bedürfnisse. Einige betreffen Waren, die in ausreichenden Mengen produziert werden müssen, beispielsweise Nahrung, während andere Bedürfnisse durch öffentliche Gebäude in der Nähe gestillt werden, beispielsweise Sicherheit. Angestellte, die in einer gefährlichen Umgebung leben, haben weitere Erwartungen, wie z.B. Wärmeversorgung.

Angestellte in der **Arktis** benötigen Wärme. Damit sie diese bekommen, müssen sich ihre Wohngebäude in der Nähe der Einrichtungen befinden, die Hitze abstrahlen.

Angestellte auf dem **Mond** müssen vor Meteoriteneinschlägen mit Schildgeneratoren geschützt werden.

### Beförderung und Angestelltenstufen

Glückliche Angestellte können befördert werden, aber ihre Wünsche und Erwartungen entwickeln sich dann auch weiter und stellen neue Herausforderungen an dich. Daher wird jede weitere Beförderung schwieriger. Sei dir immer bewusst, wie es um die Zufriedenheit deiner Angestellten steht. Während die Zufriedenen befördert werden



können, verlassen die Unglücklichen deine Stadt, wenn es ihnen nicht bald besser geht. Bedenke auch, dass Angestellte nicht degradiert werden können.

Es gibt viele verschiedene Angestelltenstufen für jede Region.

Du kannst die automatische Beförderung aktivieren, wodurch die Angestellten je nach der Erfüllung ihrer Bedürfnisse und der Verfügbarkeit der nötigen Ressourcen befördert werden. Wenn du diesen Modus einstellen willst, klicke auf das Beförderungsmenü in der unteren rechten Ecke.



Später im Laufe des Spiels hast du die Chance, eine besondere Art von Angestellten anzusiedeln. **Synths** benötigen deutlich weniger Waren und Dienstleistungen als ihre menschlichen Gegenstücke, gleichzeitig liefern sie mehr Arbeitskraft. Doch sie erwirtschaften keinen Umsatz, also solltest du genau hinschauen, wo du diese anstellst. Synths können erst entwickelt werden, wenn du die Jahrhunderte alten Pläne entdeckt hast.

## GEBÄUDE

### Bau

Wie viele unterschiedliche Gebäude du bauen kannst, hängt von deinem Fortschritt und der Region ab, in der deine Stadt steht.

**Erste Schritte:** Nachdem du in der Übersicht einen Sektor gewählt hast, siehst du dort schon ein erstes Lagerhaus, von dem ausgehend du deine Stadt aufbauen kannst. Um auf anderen Inseln zu siedeln, bewege dein Kommandoschiff zu einer passenden Stelle für dein Lagerhaus und klicke darauf.

Um ein Gebäude zu bauen, wähle es im Baumenü unten auf dem Bildschirm aus und setze es in der Spielwelt dorthin, wo du es haben willst. Wohnungen, Straßen und Parks kannst du gleich mehrfach errichten, indem du die linke Maustaste gedrückt hältst und den Cursor bewegst. Eine Vorschau hilft dir zu sehen, wie viele Gebäude du in Auftrag geben willst.



Ein Rechtsklick in der Spielwelt lässt ein kleines Menü neben dem Cursor erscheinen, über das du eine Schnellauswahl vornehmen kannst. Es bietet die vier Mausmodi **Bewegen**, **Löschen**, **Kopieren** und **Upgraden**, außerdem Wohnungen, Straßen und Gebäude für diese Region.

**Tipp:** Hast du ein Gebäude zum Bau ausgewählt, brichst du den Vorgang mit einem Rechtsklick ab.



Stelle sicher, dass du alle Gebäude mit **Straßen** an dein Lagerhaus angebunden hast. Ansonsten können sie nicht funktionieren.

Einige Gebäude werden für die Bedürfnisse der Angestellten oder Logistik von Einrichtungen benötigt. Ihre Effektivität wird kleiner, je weiter sie entfernt stehen. Der Farbton auf den Straßen zeigt an, wie wirkungsvoll sie sind. Andere Gebäude wie Windparks oder Schildgeneratoren haben einen absoluten Radius. Versuche, Windparks so wenig wie möglich mit sich überlagernden Wirkungsradien zu platzieren, da sonst ihre Effizienz beeinträchtigt wird. Schildgeneratoren sollten ein zusammenhängendes Gebiet abdecken, um die Stadt zu schützen. Das Gleiche gilt für Wärmequellen.

### **Bauplätze**

Es gibt auf deinem Land viele Küsten- und Bergbauplätze, die für Fischerei, Erntearbeiten oder Bergarbeiten verwendet werden können. Kann ein Gebäude nur an bestimmten Stellen gebaut werden, zeigt das ein Tooltipp an, wenn du es platzieren willst. Beachte dabei, dass die Plätze begrenzt sind und dass diese Einrichtungen nur dort platziert werden können.

### **Baukosten**

Die verschiedenen Gebäude zu errichten, kostet Credits und Rohstoffe. Die nötige Bilanz wird im Tooltipp angezeigt, der über dem ausgewählten Gebäude erscheint. Wenn du die Kosten, den Rohstoff oder den nötigen Preis nicht aufbringen kannst, wird es rot eingefärbt.

### **Unterhaltskosten**

Alle Produktionsgebäude kosten laufend Unterhalt. Die gesamten Kosten bestehen aus Unterhalt, Arbeitskraft, Energie und Logistik. Du kannst die Kosten im Objektmenü einsehen, indem du auf eine vorhandene Einrichtung klickst. Der gesamte Unterhalt all deiner Produktionen wird angezeigt, wenn du den Mauszeiger auf den Firmenumsatz oben links in der Leiste bewegst. Eine Möglichkeit, die Unterhaltskosten zu senken, besteht darin, die Produktion **zu pausieren**.

## **Aktionen beim Bauen**

### **Freischalten**

Während du im Spiel vorankommst und deine Bevölkerung hinsichtlich der Angestelltenstufe und -anzahl wächst, wirst du laufend neue Einrichtungen freischalten. Um zu sehen, welche Bedingungen du erfüllen musst, um ein neues Gebäude zu aktivieren, fahre mit der Maus auf das ausgegraute Symbol in deinem Baumenü.

### **Ausrichten**

Um den verfügbaren Platz besser auszunutzen, kannst du Gebäude drehen, bevor du sie platzierst, indem du die mittlere Maustaste oder die voreingestellten Tastaturkurzbefehle drückst: ( , ) und ( . ).

### **Fabriken erweitern**

Eine Alternative zum Bau neuer Einrichtungen ist, die vorhandenen zu erweitern. Nachdem du eine Einrichtung angewählt hast, kannst du über die Knöpfe unten im Objektmenü ein Modul neben der Einrichtung platzieren. Es gibt verschiedene Arten von Modulen mit unterschiedlichen Effekten. Produktivitätsmodule wie zusätzliche Reisfelder erhöhen die Produktivität des Gebäudes, sorgen aber für neue Unterhaltskosten. Drohnen, Lager und Energieakkumulatoren senken andererseits den individuellen Unterhalt.

**Tipp:** Wenn du eine neue Einrichtung baust, solltest du langfristig planen, wie viel Platz du direkt neben ihr brauchen wirst.

### **Beförderung**

Während Wohngebäude nicht ausgebaut werden können, so können ihre Angestellten befördert werden. Ein Beförderungs-Werkzeug befindet sich unten links auf dem Bildschirm, um bequem Wohnungen auf die nächste Stufe zu heben. Wie beim Abreißen-Werkzeug werden Wohnungen, die aufgestuft werden können, grün eingefärbt, wenn du den Mauszeiger darauf bewegst.

### **Abreißen**

Indem du das Zerstörungs-Werkzeug aktivierst, das durch einen Presslufthammer symbolisiert wird, kannst du Gebäude und Straßen abreißen. Bewegst du den Mauszeiger in der Spielwelt, verändert er sich zu einem Presslufthammer und die anwählbaren Gebäude werden in Dunkelrot hervorgehoben. Wie hoch die Summe der Baukosten ist, die du zurückerhältst, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab, auf dem du spielst, und welche Optionen du in den Einstellungen gewählt hast.

### **Versetzen**

Während der Abriss ein guter Weg ist, Platz zu schaffen, gibt es noch eine weitere Methode, wenn du einfach nur ein Gebäude an einer anderen Stelle haben willst. Wähle das Versetzen-Werkzeug, das durch eine Hand symbolisiert wird, um Gebäude zu versetzen. Klicke einmal auf ein Gebäude, um es aufzunehmen, und dann auf den neuen Ort, um es dort zu platzieren. Dabei musst du nicht die Maustaste gedrückt halten.

Wenn dir das zu aufwändig erscheint, kannst du auch das betreffende Gebäude anwählen und dann an eine andere Stelle in der Spielt ziehen. Denke dabei nur daran, erst das Gebäude anzuwählen.

### **Produktion anhalten**

Um Unterhaltskosten zu sparen, kannst du die Produktion einer Einrichtung anhalten, indem du sie anwählst und auf das Pause-Symbol klickst.



## Gebäudearten

### Straßen

Sie sind lebenswichtig für deine Stadt. Ohne sie können die Wohnungen nicht bezogen und die Produktion nicht gestartet werden. Je weiter entfernt ein Gebäude von einem Logistikgebäude liegt, desto mehr Transporter werden benötigt, um Waren zu der Fabrik oder von ihr weg zu bewegen. Um dein Logistik-Netzwerk zu optimieren, kannst du Transportzentren errichten.

**Wichtig!** Wenn für die angeschlossenen Fabriken nicht ausreichend Transporter zur Verfügung stehen, wird die Fabrik, die am weitesten vom Transportzentrum entfernt ist, nicht mehr versorgt!



### Wohnungen

Damit Angestellte in deine Stadt ziehen, musst du genügend Wohnraum zur Verfügung stellen. Es gibt einzelne Wohngebäude und größere Wohnanlagen. Sie unterscheiden sich in der Anzahl der Angestellten, die sie beherbergen können und bei den Baukosten.



**Tipp:** Wohnanlagen sind leichter mit dem Straßennetz zu verbinden und verringern dadurch die in der Stadt nötige Anzahl der Straßen, wodurch sie platzsparender als ihr kleines Gegenstück sind.

### Öffentliche Gebäude

Diese Gebäude sind nötig, um deine Angestellten zufriedenzustellen. Sie müssen sich in der Nähe von Wohngebäuden befinden, um die bestmögliche Wirkung zu entfalten.



### Fabriken

Waren werden in vielen Einrichtungen hergestellt, die genug Arbeitskraft, Credits, Logistik und Energie brauchen, um zu funktionieren. Die meisten benötigen auch einen konstanten Nachschub an Ressourcen, die von anderen Einrichtungen hergestellt werden, um die eigene Produktion aufrechtzuerhalten. Um die Produktivität der Fabriken einzusehen, wähle einfach eine an, um die Prozentangabe anzuzeigen.





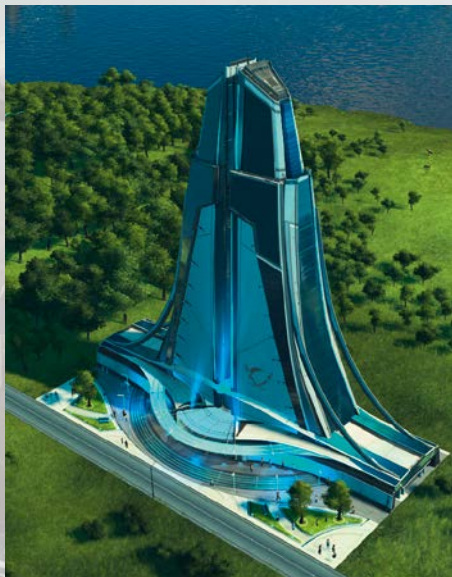
### Ornamentale Gebäude

Parks, Feuerwerke und andere Dinge liefern die nötigen Details, um deine Stadt zum Leben zu erwecken.



### Firmenhauptquartier

Das Hauptquartier deiner Firma ist das ultimative Zeichen von Erfolg und Prestige. Es bietet deinen Angestellten auch öffentliche Dienste.



## SEKTOREN

### Gemäßigte Region

#### Kap Ambar



Kap Ambar ist ein Archipel, das Zugriff auf die Reichtümer des Meeres ermöglicht.

#### Walbruck-Becken



Mit einer abgelegenen und vielen großen Inseln bietet das Walbruck-Becken zahlreiche Mineralienvorkommen und viel Platz für Siedlungen.

#### Viridische Bucht



Eine kleine, kaum erschließbare Insel ist das Tor zu den riesigen Ebenen der Viridischen Bucht.



### Wildwasserbucht



Dieses fruchtbare Tal am Rande einer gewaltigen Bergkette geht in einen breiten Küstenstreifen über.

### Madrigalinseln



Dieses Archipel besteht aus unzähligen Inseln, die klein bis mittelgroß sind.

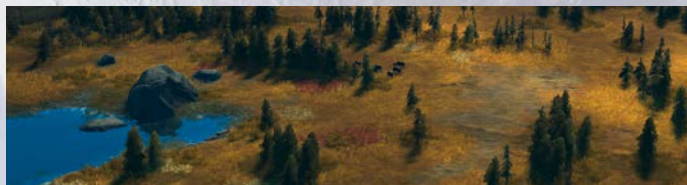
### Grünflutarchipel



Auf den vielen kleinen Inselchen in diesem Sektor befinden sich weitläufige, Jahrhunderte alte Gebäude.

### Arktis-Region

#### Vanha-Ebenen



Kalte Winde streichen über die Vanha-Tiefebene, wo das Eis der Arktis verschwindet und sich Nadelwälder und mückenverseuchte Sümpfe erstrecken.

#### Akia-Schollen



Vier Inseln von etwa gleicher Größe bilden die Akia-Schollen mit viel Bauland.

#### Ikkuma-Gletscher



Ein riesiger Vulkan erhebt sich beim Ikkuma-Gletscher und lässt kaum Platz für anderes.



## Kinngait-Protektorat



Das Kinngait-Protektorat besteht aus zwei großen Inseln, auf denen einer der Klimastabilisatoren der Arctic Custodians steht.

## Savik-Provinz



Durch tektonische Aktivität unter dieser zersplitterten Küste sind viele heiße Quellen entstanden.

## Mond-Region

### Novikov-Krater



Der Novikov-Krater ist von Mondhügeln umgeben und hat einen kleinen Schwesterkrater in unmittelbarer Nähe.

### Iwamoto-Krater



Meteoritenabstürze haben diese drei verformten Krater gebildet, die zusammen als Iwamoto-Krater bezeichnet werden.

### Mare Relictum



Diese atemberaubende natürliche Ausbildung ist ein fast perfekter Kreis mit einem einsamen Berg.



## Sektorkauf

Dein Anfangssektor wird dir von der Global Union gestellt, aber weitere Sektoren musst du von deinen Konkurrenten kaufen. Die Preise variieren: je höher deine Firmenstufe ist, desto höher fällt der Preis aus. Außerdem muss deine Firmenstufe höher als die des Verkäufers sein.

Sobald du der Börse beigetreten bist, musst du außerdem Anteile der Firma des Verkäufers besitzen.

## Sektoreigenheiten

Jeder Sektor besitzt eigene geografische Details. Diese Sektoreigenheiten verbessern deine Produktion, aber beachte dabei auch die Nachteile. Besonders vorteilhafte Eigenheiten besitzen oft auch negative Nebenwirkungen.



### Geo-Engineering

Du kannst mittels Geo-Engineering die Eigenheiten deines Sektors ändern. Allerdings kannst du nicht beeinflussen, welche neue Eigenheit ein Sektor besitzt, und es können nicht zwei gleichzeitig vorhanden sein. Je öfter du diese Option verwendest, desto teurer wird sie.

## KATASTROPHEN

Katastrophen sind zufällige Ereignisse, die deine Sektoren betreffen. Sie sind zerstörerisch und sind eine zusätzliche Herausforderung, wenn du deine Konjunktur in Schuss halten willst.

Sobald eine Katastrophe einen deiner Sektoren heimsucht, wirst du über die Auswirkungen informiert und bekommst Gegenmaßnahmen angeboten. Die Intensität und wie oft sie im Spiel vorkommen, können zum Spielbeginn bei der Erstellung deiner Firma festgelegt werden.

Hier ist eine Liste, was dich erwarten kann, wenn du Katastrophen als Teil deiner Spielerfahrung aktivierst.

### Hackerangriff

Eine Firma der Big Five setzt zweifelhafte Methoden ein, um ihren eigenen Reichtum zu vergrößern. Deine Sektoreinnahmen werden verringert, während dieser Effekt wirkt.

### Klimakrieg

Die Orbital Watch hat die Kontrolle über einen Klimastabilisator in der Arktis übernommen. Durch Starkregen in einem deiner Sektoren sinkt die Produktivität von Minen und Geothermale Turbinen auf null.

### Polarnacht

Durch dieses natürliche Auftreten werden einige Sektoren in der Arktis wortwörtlich dunkel. Zusätzliche Sicherungsmaßnahmen müssen getroffen werden, bevor irgendeine Bautätigkeit wiederaufgenommen werden kann.

### Sonnensturm

Die Sonne entfacht einen Sonnensturm nach dem anderen. Manchmal treffen diese deine Mondsektoren und stören die Energierouten.

### Smog

Wegen eines Mangels an Grünpflanzen im betroffenen Sektor herrscht niedrige Sichtweite in den Ebenen und die Angestellten leiden unter der Luftqualität. Wenn ihre Zufriedenheit sinkt, geht es auch mit deinem Umsatz bergab.



## Kommandoschiff, Flugzeug und Rover

Dein Kommandofahrzeug bestimmt stark, wie du mit der Spielwelt interagierst. Es wird gesteuert, indem du es mit einem Linksklick anwählst und dann dorthin rechtsklickst, wohin es sich bewegen soll oder wo es mit einem Objekt interagieren soll. So kannst du neue Lagerhausbauplätze sichern und viele verschiedene Aufträge erfüllen.



## Flotte

Wenn du in einem Sektor bist, kannst du deine Flotte beordern, indem du das Flottenübersicht-Menü in der linken unteren Ecke anklickst.

Ist deine Flotte in einem Sektor stationiert, ist diese im Fall eines Angriffs der Orbital Watch bereits vor Ort. Deine Flotte kann bei Aufträgen eingesetzt werden, wenn militärische Kraft nötig ist.

Bis zu acht Schiffe können deine Flotte bilden und diese Arten beinhalten:

### Titan

Ein großes Kommandoschiff, das eine starke Verteidigungs- und Angriffskraft hat. Es ist mit Raketen ausgestattet.

### Turtle

Gepanzertes Schiff für den Nahkampf, das viel Feindfeuer aushält. Mit langsamen Torpedos ausgestattet, bewirkt jedoch Bonusschaden bei Schiffen.

### Spark

Dieser schnelle, aber fragile Katamaran greift mit sich aufteilenden Funkenketten als Projektilen an.

### Flare

Anfällige Artillerie, die die Angriffskraft einer Flotte mit Mörserangriffen mit hoher Reichweite verstärkt. Besonders wirksam gegen Gebäude.

## Steuerung

Wähle ein Schiff an, indem du es linksklickst, oder wähle mehrere Schiffe an, indem du bei gedrückter linker Maustaste den Zeiger darüber bewegst, oder drücke TAB. Der Knopf im unteren Bildschirmteil lässt dich auch die ganze Flotte anwählen.

Rechtsklicke auf das Meer, damit die Flotte sich dorthin begibt. Ein Rechtsklick auf ein Gebäude oder ein Feindschiff ist der Angriffsbefehl. Energiezellen oder Objekte werden automatisch aufgenommen, wenn du in ihre Nähe navigierst.

## Besondere Fähigkeiten

Damit du die Oberhand über deine Feinde gewinnst, kannst du besondere Fähigkeiten einsetzen. Diese Fähigkeiten, die sich neben dem 'Fahrzeuge wählen'-Knopf befinden, verringern die Energiezellen der Angabe im Tooltip entsprechend; die Fähigkeiten links müssen erst aufgenommen werden. Setze sie ein, indem du sie in der Leiste unten anwählst oder indem du die Tastaturkürzel drückst, die in den Tooltips angezeigt werden, und dann eine Stelle im Spiel anwählst. Diese Angriffe projizieren einen Radius im Gebiet, der die Trefferzone anzeigt.



### Raketensperreffuer

Ein Sperrfeuer von Nuklearraketen. Ein guter Weg, den Feind aus der Ferne zu treffen.

### Unterstützungsflotte

Es werden Kampfschiffe gerufen, die dich verteidigen, aber nicht zu deiner Flotte gehören.



## E.M.-Impuls

Dieser Impuls lähmt deine Feinde und du kannst sie ohne Gegenwehr angreifen.

## Reparatordrohne

Deine Drohne an Bord kümmert sich um die Schäden, die deine Flotte erlitten hat.

## Kinetische Schilde

Zum Schutz deiner eigenen Flotte sind diese Schilde unerlässlich.

## Wellenminen

Dieser Angriff treibt deinen Feind mit einem mächtigen Schlag zurück.

Einige dieser Spezialfähigkeiten können im Technologie-Nexus verbessert werden.

## Docks

Du verwaltest die Flotte im Docks-Menü, das du über die Strategiekarte erreichst. Rufe es auf, um einen Überblick über deine Schiffe und deren Details zu erhalten und um sie zu verbessern. Die maximale Kapazität deiner Flotte wird sich erhöhen, sobald du bestimmte Unternehmensstufen erreichst. Upgrades werden von deiner Militärstufe beeinflusst. Das Upgraden deiner Flotte hilft dir, die anspruchsvollen Krisensektoren zu meistern.



## Invasionen

Die Orbital Watch weiß, dass du eine Bedrohung bist und wird regelmäßig dein Gebiet angreifen. Du kannst dieses Vorgehen entweder aussitzen oder zurückschlagen, indem du deine Flotte in den betroffenen Sektor schickst.

## Blockade

Dein Raumhafen wird besetzt und eingehende und ausgehende Routen werden gestört.

## Besetzung

Deine Angestellten werden als Geiseln gehalten und können keinen Umsatz mehr generieren. Ihre Zufriedenheit sinkt.

## Plündern

Die Orbital Watch stiehlt Waren, um ihre eigenen Siedlungen damit zu versorgen.

Du kannst Invasionen deaktivieren, wenn du eine neue Firma erstellst.

## Krisensektoren

Im Laufe der Geschichte wird es zu bewaffneten Konflikten kommen.

Diese Ereignisse haben nichts mit Invasionen zu tun und geschehen in speziellen Gebieten.



Eine Person wird dich in einem deiner Sektoren um Hilfe bitten. Sobald du zusagst, kommst du zu einer Einsatzbesprechung, auf die du auch über die Strategiekarte zugreifen kannst. Hier siehst du die Zielvorgabe, die du erfüllen sollst, um diesen Sektor zu gewinnen und dessen Belohnungen zu erhalten. Den Schwierigkeitsgrad kannst du hier unabhängig von der allgemeinen Spielschwierigkeit einstellen. Das betrifft Missionsziele und Belohnungen.





Schließe die Hauptmission im Krisensektor ab und du gelangst zum Ergebnisbildschirm. Um die Mission noch im Krisensektor abzubrechen, klicke auf den Mission-beenden-Knopf in der Auftragsleiste. Die Mission wird als gescheitert gezählt. Wenn deine ganze Flotte zerstört wird, gilt eine Mission automatisch als gescheitert.

### Menüs

Im oberen Teil des Bildschirms gibt es die gleichen Leisten und Knöpfe wie im Rest des Spiels, und du kannst zur Strategiekarte wechseln, indem du auf den Globus oben links klickst. Bedenke, dass das Laden einer anderen Sitzung automatisch die Mission in einem Krisensektor beendet.

Die Auftragsleiste links zeigt jetzt die Aufträge an, die du in dem Krisensektor angenommen hast, in dem du dich befindest. Unten links zeigt die Minikarte den Sektor und alle Feindschiffe, mögliche Kunden und deine Ziele.

Im unteren Teil des Bildschirms siehst du besondere Fähigkeiten, die Energieanzeige und deine Flotte. Um detaillierte Informationen über diese Elemente aufzurufen, bewege den Mauszeiger auf das jeweilige Symbol.

### Aufträge in Krisensektoren

Neben dem Hauptziel gibt es in Krisensektoren noch viel mehr zu tun. Verschiedene Personen warten darauf, bei Aufträgen unterstützt zu werden. Es gibt auch eine Menge wertvolles Treibgut und feindliche Lager, von denen du profitieren kannst.

## AUFTRÄGE



Alle laufenden Aufträge kannst du in der Auftragsleiste links am Bildschirm sehen. Einige Aufträge sind nur in einem Sektor gültig und erscheinen nur dort. Klicke auf die Symbole, um Details über einen Auftrag zu erfahren, oder klicke noch einmal, um das Fenster zu schließen.

Die **Aufträge**, die das **Mondlizenzierungsprogramm** betreffen, starten automatisch einer nach dem anderen, aber kein Auftrag muss direkt abgeschlossen werden. Es gibt dabei kein Zeitlimit. Andere Aufträge müssen angenommen werden, bevor sie als aktive Aufträge in der Auftragsleiste erscheinen. Um diese Aufträge abzuschließen, musst du erst die Belohnungen dort annehmen. Viele, aber nicht alle dieser Aufträge setzen das Kommandofahrzeug ein.

Wenn du eine neue Firma erstellst, kannst du den Schwierigkeitsgrad und die Häufigkeit von Aufträgen ändern. Ebenso kannst du ein Zeitlimit setzen, wenn du eine Herausforderung möchtest.

Zusätzlich bietet jeder Sektor ein individuelles **Sektorprojekt** an, das sich im Laufe des Spiels entwickelt. Jedes dieser Projekte verschafft dir nützliche Ressourcen, beispielsweise Energie, die aus einem Staudamm gewonnen wird, und es werden Ornamentgebäude freigeschaltet, mit denen du deine Stadt schöner gestalten kannst.

**Tipp:** Aufträge werden auf der Minikarte mit einem speziellen Symbol angezeigt. Du solltest sie dir anschauen!





## HANDEL UND TRANSFER

Waren werden nicht nur für die Weiterverarbeitung oder als Versorgung deiner Angestellten verwendet, sondern auch gehandelt.

### Händler

In jeder Region gibt es einen Händler mit einem Handelsposten in den meisten Sektoren. Wenn du diesen anwählst, kannst du dort Waren kaufen oder verkaufen. Die Menge der Güter ist dabei begrenzt, und die Vorräte werden aufgefüllt, wenn der Timer, der im Fenster angezeigt wird, abgelaufen ist. Natürlich hängt die Auswahl der Produkte von der Region ab. Gerade zu Beginn deiner Kampagne kann es nützlich sein, Baumaterial von einheimischen Händlern zu erwerben.

### Routen

Routen sind eine stabile Verbindung, auf der laufend Waren transportiert werden. Es gibt sie nicht innerhalb der Sektoren, weil diese einen gemeinsamen Wirtschaftskreislauf besitzen, nur von einem Sektor zum anderen. Einige Angestellte verlangen Waren, die nicht in ihrem eigenen Sektor produziert werden können, und in diesen Fällen werden Routen wichtig.

Baue eine Route auf, indem du Neue Transfer-Route in der unteren linken Ecke der Strategiekarte anwählst.

Wähle zuerst eine Ware (oder Energie), die transferiert werden soll. Sektorbilanzen werden neben den individuellen Sektorknöpfen angezeigt. Stelle die Menge ein, die transportiert werden soll. Denke daran, dass Transfer Routen Credits kosten, je nach der Menge, die bewegt wird. Energierouten sind davon ausgenommen. Dann entscheide dich für einen Sektor, aus dem du exportieren willst, danach für den Sektor, der importieren soll. Eventuell muss die Menge später angepasst werden. In diesem Fall kannst du die Routen wieder auswählen und bearbeiten.

## WELTMARKT



Auf dem Weltmarkt verkaufst du Waren, um Profit einzustreichen oder einen anderen Weg zu finden, deine Angestellten zu versorgen. Er befindet sich auf der Raumstation auf der Strategiekarte. In großen Mengen zu kaufen und zu verkaufen ist der wirkungsvollste Weg, sein Geschäft zu führen, beeinflusst jedoch auch am stärksten die Preise. Den Markt mit einer Ware zu überfluten wird dazu führen, dass der Preis sinkt, während der Ankauf großer Mengen diese Ware seltener und damit teurer werden lässt. Andere Spieler beeinflussen durch ihre Geschäfte den Markt auch nachhaltig, daher ist der Weltmarkt nur zu erreichen wenn du **online spielst**. Es ist ratsam, die Preise immer im Auge zu behalten.

Gelegentlich führen unvorhersehbare Weltereignisse dazu, dass Preise steigen oder abstürzen. Diese Nachrichten werden im **Newsticker** berichtet, wo auch immer du dich gerade aufhältst.

### Weltmarktrouten

Es ist auch möglich, Routen direkt von oder zum Weltmarkt zu erstellen, wo die transportierten Waren dann automatisch gekauft oder verkauft werden. Du kannst nur eine bestimmte Anzahl dieser Routen zur gleichen Zeit laufen lassen, aber es ist möglich, im Laufe der Kampagne weitere zu erhalten. Weltmarktrouten besitzen ein Zeitlimit und müssen regelmäßig erneuert werden, wodurch du die Chance hast, die Preisentwicklung im Auge zu behalten.



## BÖRSE

Wenn deine Firma zu den wichtigsten Firmen in der Welt gehört, kannst du in die Börse eintreten. Dadurch verkaufst du automatisch einige deiner Anteile an andere, wodurch diese etwas von deinem Umsatz erhalten und der Markteintritt eine taktische Entscheidung wird.

Die Börse ist ein gnadenloser Ort für mutige Spieler. Dort kannst du sogar Konkurrenten komplett aufkaufen, aber sie werden es auch mit dir versuchen.

**Einfluss** ist die Währung, um die es sich an der Börse dreht. Du gewinnst ihn regelmäßig dazu oder durch Aufstieg deiner Firmenstufe oder das Erfüllen von Aufträgen.

### Aktienmarkt

Hier kannst du Firmenanteile kaufen und verkaufen. Deine Konkurrenten haben dich im Visier, also behalte deine eigenen Anteile im Auge, wie auch die Marktbewegungen bei deinen Rivalen. Wenn du Anteile einer anderen Firma kaufst, bekommst du einen Teil von deren Umsatz, und der Preis eines Anteils hängt davon ab, wie sich eine Firma schlägt. Anteile billig zu kaufen und daraus Gewinn zu schlagen, sobald sich eine Firma erholt, ist die klügste Taktik.

Sobald du alle Anteile einer Firma gekauft hast, existiert sie nicht mehr eigenständig und du erhältst einen weiteren Bonus.



Um einen Anteil zu erhalten, musst du eine Auktion beginnen und gewinnen. Mit deinem Einfluss kannst du einen Kartellverstoß melden, die Auktion abwerten oder eine Transaktionssteuer verlangen.

### Spionage

Du kannst versuchen, mit deinen Rivalen mitzuhalten und alle Regeln zu beachten, aber du kannst auch Industriespionage zu deinem Vorteil einsetzen. Durch das **Anwerben von Insidern** schickst du diese auf verdeckte Operationen in andere Firmen. Hackerangriffe, Produktrückrufe und Schmutzkampagnen schädigen deine Konkurrenten auf unterschiedliche Weisen, während Patentübertragungen ihnen einen Schub verpassen. Dies kann taktisch klug sein, falls du gemeinsame Anteile besitzt. Doch fliegen diese Aktionen auf, werden deine Konkurrenten die Sicherheitsmaßnahmen verstärken und der Kontakt zu deinem Insider geht verloren. Sei vorsichtig und achte auf die Erfolgsraten.





## Monopol

Deine Konkurrenten sind alle in einem Industriezweig herausragend. Indem du Anteile in einer Industrie besitzt und eigene Fabriken baust, wächst dein Einfluss auf diesem Gebiet, bis du sogar den Experten überflügelst. Hältst du deine Monopolstellung über der Grenze von 75%, erreichst du vielleicht ein dauerhaftes Monopol und ziehst daraus alle Vorteile. Diese kannst du auch auf eine neue Firma übertragen. Doch deine Rivalen werden auch versuchen, das zu erreichen, und sie werden verhindern wollen, dass du mit einer Firma ein Monopol aufbaust.

## FIRMENPROFIL

In diesem Menü erhältst du eine Übersicht der Statistiken und Erfolge deiner Firma.





Um die Wirtschaftskraft der Firmen objektiv zu beurteilen, werden sie genau beobachtet und eingestuft. Der Anstieg deiner Unternehmensstufe hängt davon ab, wie viele Angestellte insgesamt in deinen Städten leben. Die nächste Stufe zu erreichen, bringt dauerhafte Belohnungen, die du unter deiner Punktzahl sehen kannst. Außerdem ist deine Stufe ein entscheidender Faktor in Bezug auf deine Fortschritte innerhalb des Mondlizenzierungsprogramms.

Um deine persönliche Unternehmensstufe zu sehen, klicke auf dein Firmenlogo oben rechts und du öffnest das Firmenprofil. Du wirst mit deinen Konkurrenten, den Big Five, aufgelistet. Klickst du auf sie, erhältst du weitere Informationen. Mit deinem Einstieg als neuer Konkurrent ist die Rangliste nicht mehr in Stein gemeißelt.

Deine Unternehmensstufe öffnet Türen. Der Börse kann nur beigetreten werden, wenn du eine bestimmte Stufe erreicht hast, was auch für andere Einrichtungen gilt. Nachdem du der Börse beigetreten bist, entscheidet deine Unternehmensstufe darüber, wenn es darum geht, von einem Konkurrenten **einen neuen Sektor zu erwerben**: deine Stufe muss höher als die des Rivalen sein, damit du dessen Sektor übernehmen kannst.

## DIE KONFERENZ



Bei der Konferenz kommen die Big Five zusammen, um im Orbitalhauptquartier der Global Union auf der Raumstation übers Geschäft zu reden. Du wirst regelmäßig eingeladen, an diesen Sitzungen teilzunehmen, was ein exklusives Privileg ist, das deiner Firma zugestanden wird, sobald sie einen entsprechenden Ruf erworben hat.

Das Menü rufst du über die Raumstation auf der Strategiekarte auf. Sobald deine Firma eine bestimmte Stufe erreicht hat, wirst du zur Teilnahme eingeladen. Solange du mit dem Internet verbunden bist, wirst du benachrichtigt, sobald eine Sitzung stattfindet.

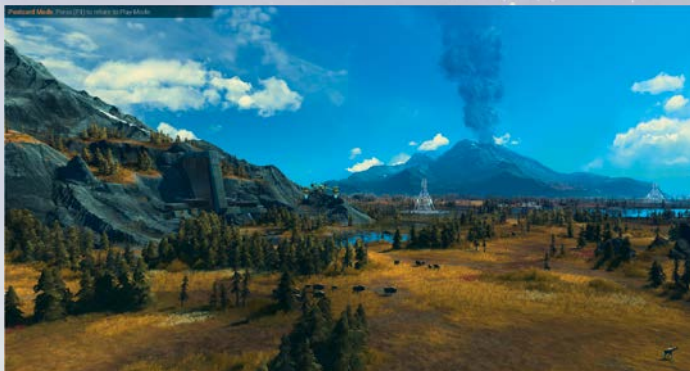
Bei der Konferenz siehst du die Repräsentanten der Big Five. Jede Firma dominiert einen Marktsektor, und das ist deine Möglichkeit, einen Vorteil herauszuschlagen. Bewege den Mauszeiger auf einzelne Firmen, um Informationen über sie einzusehen. Für eine Firma abzustimmen bedeutet, in sie zu investieren, und sie weiß diesen Vertrauensbeweis zu schätzen. Die Vorteile, die du gewinnen kannst, werden neben den Informationen angezeigt. Sie können aus firmenspezifischen Modulen bestehen sowie anderen Boni, mit denen du deine Einrichtungen erweitern kannst.

Nimm dir Zeit, eine weise Wahl zu treffen, aber gegen Ende der Konferenz gibt es einen Countdown. Bis dahin kannst du eine Firma aus den Big Five wählen, und deine Stimme wird automatisch gezählt, sobald die Konferenz geschlossen wird.

Da eine bestimmte geheimnisvolle Person der Grund für deine Einladung ist, will sie davon auch profitieren. Stimmst du für die Firma der Big Five, die dich unterstützt, bringt dir das eine weitere Belohnung ein (Bestechungsgeld). Es ist unklar, warum sie das tut. Letztlich bleibt es aber nur dir überlassen, für welchen Kandidaten du stimmst.



## TUNDRA



Die Tundra ist ein neuer Sektor im Geltungsbereich der Arctic Custodians. Um das wirtschaftliche Interesse von ihren stark geschützten Arktisregionen abzulenken, haben sie dir die Vanha-Ebenen geöffnet. **Dr. Esther Nylund** ist in diesem Gebiet deine Partnerin.

### Sümpfe

Sümpfe sind unzugängliche Landstriche, die nicht mit Straßen oder Gebäuden versehen werden können. Damit sie nutzbares Land werden, musst du zuerst Trockenlegungspumpen bauen und warten.

### Saatgutbunker

Die Vanha-Ebenen beherbergen ein ehrgeiziges Projekt, das vor zwei Jahrhunderten begonnen wurde: den Saatgutbunker. Dr. Esther Nylund bittet um deine Hilfe, den Bunker wiederherzustellen und Saatgut zu sichern, das seit einiger Zeit ausgestorben ist. Doch in dem Bunker befindet sich neben den Reichtümern auch noch eine Gefahr.

## ORBIT



### Ausbildungszentrum

Deine Ausbildungszentren rekrutieren Experten aus den umliegenden Wohnungen, um sie auf ihre Mission auf deiner Orbitalstation vorzubereiten. Ihre Tätigkeitsfelder unterscheiden sich je nach Region: in der gemäßigten Region werden Biologen ausgebildet, in der Arktis sind es Physiker und in der Mondregion sind es Ingenieure.

Astronauten brechen mit jedem Shuttle-Start zur Station auf. Diese **Versorgungsflüge** finden regelmäßig statt oder wenn du einen **Sonderflug** anordnest, der sofort startet.

### Orbitalstation

Auf deiner Orbitalstation steht der A.D.A.M.-Zentralrechner. Du kannst die Station mit Modulen und Anschlüssen auf einem Raster vergrößern.

Die wichtigsten Module sind die **Werkstätten**, denn darin gewinnen die Astronauten ihre **Expertise**, die sie später brauchen. Werkstätten sind in fünf Industriezweige aufgeteilt und benötigen zum Funktionieren verschiedene Astronauten. Zusätzlich werden sie von anderen Orbitalmodulen unterstützt. Stelle immerzu sicher, dass die Werkstätten ideale **Betriebstemperatur** haben.

Die Stationserweiterung ist durch den Radius ihres Schildes beschränkt und wie viele Modulbausätze du noch hast. Beides kann im Technologie-Nexus freigeschalten werden.



## Technologie-Nexus

Expertise kannst du durch Technologien anwenden. Diese haben verschiedene Wirkungen, je nach Industriezweig und solange sie aktiv sind. Das ermöglicht dir, flexibel zu bleiben: wenn eine andere Industrie oder Wirkung höhere Priorität bekommt, kannst du deine Expertise umlenken, um ganz andere Technologien anzuwenden.



## STEUERUNG

Ein **Linksklick** kann alles anwählen, sei es Gebäude, Schiffe oder Objekte auf der Karte.

Ein **Rechtsklick** auf den Boden in einem Sektor öffnet die Schnellauswahl von Werkzeugen und Gebäuden, wenn dies in den Einstellungen aktiviert ist.

**Den Mauszeiger** auf Objekte zu bewegen, lässt hilfreiche Tooltips erscheinen.

Um in der Spielwelt herein- und herauszuzoomen, benutzt du das **Scrollrad**.

**Tipp:** Du kannst die Tastaturkürzel im Einstellungsmenü anpassen.

Taste	Funktion
<b>Alt + F4</b>	Spiel verlassen (nach Bestätigung)
<b>ESC</b>	Hauptmenü öffnen / aktuell offenes Menü schließen
<b>S</b>	Straße zum Bauen auswählen
<b>H</b>	Wohnung zum Bauen auswählen
<b>Umschalttaste + H</b>	Wohnanlage zum Bauen auswählen
<b>Entf</b>	Ausgewähltes Gebäude zerstören
<b>+ (Nummernblock)</b>	Spiel beschleunigen
<b>,</b>	Gebäude im Baumodus gegen den Uhrzeigersinn drehen
<b>.</b>	Gebäude im Baumodus im Uhrzeigersinn drehen
<b>V</b>	Warenlager öffnen
<b>Umschalttaste + V</b>	Gebäudetyp ändern (nur für Wohnungen)
<b>U</b>	Ausgewähltes Gebäude aufsteigen lassen / Beförderungsmodus umschalten (wenn kein Gebäude ausgewählt ist)
<b>Umschalttaste + U</b>	Alle aufstiegsfähigen Wohnungen des ausgewählten Typs verbessern
<b>M</b>	Bewegungsmodus umschalten
<b>C</b>	Kopiermodus umschalten
<b>D</b>	Abrissmodus umschalten
<b>L</b>	Sichtbarkeit der Infoleiste umschalten



<b>Leertaste</b>	Sektor- und Strategiekarte umschalten
<b>T</b>	Zu Raumhafen springen
<b>Rücktaste</b>	Minikarte umschalten
<b>F1</b>	Postkartenansicht umschalten
<b>B</b>	Baumenü öffnen
<b>Q</b>	Spezialaktion Raketensalve / Orbitallaser
<b>W</b>	Spezialaktion Unterstützungsflotte / Rettungssystem
<b>E</b>	Spezialaktion E.M.-Impuls
<b>R</b>	Spezialaktion Reparaturdrohne
<b>T</b>	Spezialaktion Kinetische Schilde
<b>Y</b>	Spezialaktion Wellenmine
<b>Nummern 1 - 8</b>	Wähle ein einzelnes Schiff mit den Nummern, die sich auf die Positionen von links nach rechts beziehen – Kameranprung zu einem Schiff, das schon ausgewählt ist  <b>Wichtig:</b> Funktioniert nicht mit dem Nummernblock.
<b>TAB</b>	Wähle alle Schiffe aus – Kameranprung zu Schiffen, die schon ausgewählt wurden (während Missionen oder wenn Flotte in normalem Sektor verfügbar ist)
<b>TAB</b>	Kommandoschiff auswählen – Kameranprung zum Schiff, wenn es schon ausgewählt ist (in normalem Sektor, wenn Flotte nicht verfügbar ist)
<b>Pos 1</b>	Kameraausrichtung zurücksetzen
<b>P</b>	Spiel pausieren/fortfahren
<b>J</b>	Gebäudeliste durchschalten in der Gebäude-Schnellansicht
<b>Umschalttaste + J</b>	Gebäudeliste rückwärts durchschalten in der Gebäude-Schnellansicht
<b>N</b>	Flotte in einem Sektor rufen
<b>-</b>	Spiel verlangsamen

## KUNDENSERVICE

Sollten Sie ein Problem mit Ihrem Ubisoft Spiel haben, kontaktieren Sie gerne unser freundliches und kompetentes Team von Support-Mitarbeitern, die sich freuen, Ihnen zu helfen.

Sie können uns per E-Mail über die Support website unter <https://support.ubi.com> kontaktieren. Hier veröffentlichen wir alle bekannten Probleme und die entsprechenden Lösungsvorschläge sowie viele nützliche Informationen (z.B. Systemvoraussetzungen, Patches) zu unseren Spielen.

Alternativ können Sie den Ubisoft Kundenservice telefonisch unter folgenden Nummern erreichen:

Deutschland: **069 999915592\***

Österreich: **012 06091819\***

Schweiz: **0445111222\***

Wir sind von Montag bis Freitag zwischen 10:30 und 23:00 Uhr und am Wochenende zwischen 10:30 und 19:00 Uhr für Sie erreichbar.

\*Die Kosten aus dem Festnetz oder dem Mobilfunknetz richten sich nach dem Tarif Ihres Telefonanbieters.

Wir freuen uns darauf, von Ihnen zu hören.

Ihr Ubisoft-Team

## GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie in der Bedienungsanleitung unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

## Eigentumsrecht

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

**Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.**

Powered by  
**Wwise®**

Powered by Wwise © 2006 – 2015 Audiokinetic Inc. All rights reserved.