

A futuristic cityscape with a large moon in the background. A bright beam of light connects a rocket launching from the moon to a floating space station in the foreground. The city features tall, modern buildings and a body of water with a small boat.

ANNO

2205



UBISOFT®

BEDIENUNGSANLEITUNG

BEVOR DU SPIELST.....	3
EINFÜHRUNG.....	5
ÜBER DAS GAMEPLAY.....	7
INTERFACE.....	9
SPIELMODI.....	14
ANGESTELLTE.....	16
GEBÄUDE.....	18
FLOTTE.....	24
KRISENSEKTOR.....	26
AUFTRÄGE.....	29
HANDEL UND TRANSFER.....	30
DIE KONFERENZ.....	31
UNTERNEHMENSSTUFE.....	32
STEUERUNG.....	33
KUNDENSERVICE.....	35
GARANTIE.....	36

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-Laufwerk 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 den 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 Ausklappenmenü, 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 *Spiele*.

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

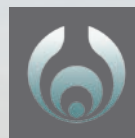
Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware 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 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 neu zu erfinden und 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 deine Einnahmen und 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 Einnahmen 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 Transfer Routen 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

- Denke immer daran, dass alle Gebäude einen **Straßenanschluss** zu einem Lagerhaus benötigen, um funktionieren zu können.
- Wenn du nicht weiter weißt, bitte **Sam Beaumont** im Hauptquartier der Global Union um Hilfe.
- Benutze die **erweiterten Einstellungen** bei der Firmenerstellung, um den Schwierigkeitsgrad so einzustellen, wie du es magst.
- Und vor allem: **Viel Spaß** beim Spielen von Anno 2205!

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.



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 **schwer**, solltest du dir bewusst sein, dass das Spiel vorbei ist, sobald deine Bilanz ins Negative sinkt. 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 **Tooltipp** mit weiteren Informationen erscheint.

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

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.

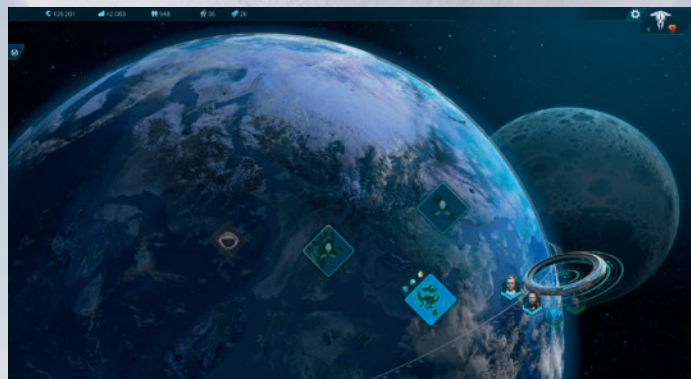


Die **Firmenauswahl** bietet dir eine Übersicht aller Spieldateien, mit denen du spielen kannst. Bankrotte Firmen werden aufgeführt, können aber nicht mehr ausgewählt werden. Es ist ratsam, verschiedene Firmenlogos und Namen zu verwenden, um die Speicherdateien besser unterscheiden zu können.

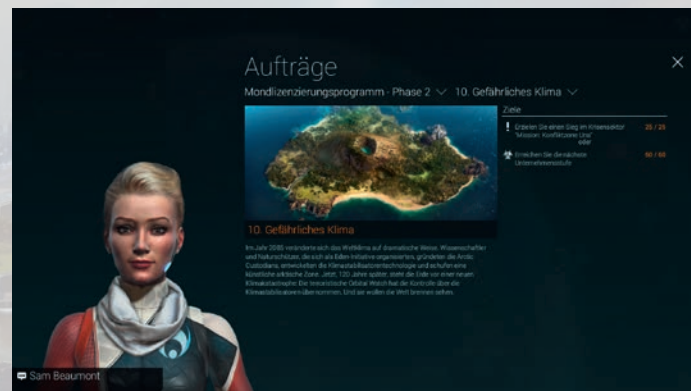


Du kannst die Grafik und den Sound im **Einstellungsmenü** anpassen. Dort kannst du auch Gameplay-Einstellungen vornehmen, beispielsweise die Sprache oder Kameramodi ändern.

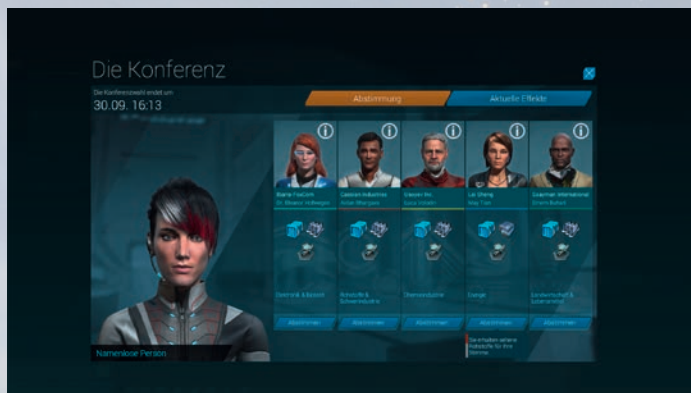
Die **Strategiekarte** ist dein wichtigstes Organisationswerkzeug. Hier hast du Zugriff auf deine Sektoren und die Möglichkeit, neue einzunehmen, um deine Städte zu vergrößern.



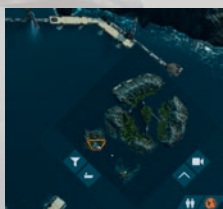
In die **Auftragszentrale** gelangst du über die Strategiekarte. Hier kannst du die Schritte des Mondlizenzierungsprogramms nachlesen und hast eine Übersicht über abgeschlossene Aufträge. Wenn du Probleme mit Aufträgen hast, erfährst du wichtige Informationen, die dir weiterhelfen können.



Die **Konferenz** und der **Weltmarkt** werden von allen Spielern beeinflusst, die online mit dir spielen. Gemeinsam ändert ihr den Ruf der Big Five und die Preise der Waren, die ihr kauft oder verkauft.

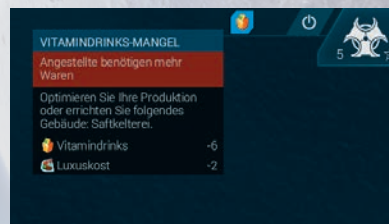
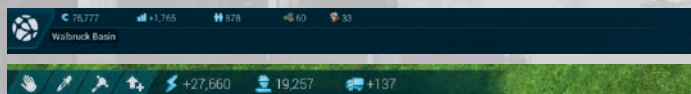


Sektormenüs



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.



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



Warnungen in der oberen rechten Ecke informieren dich über Probleme mit der Versorgung und ähnliche Dinge.

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.



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

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 neue Sektoren einnehmen, musst du sie erst von der Firma der Big Five, die sie gerade besitzt, erwerben. Wann das möglich ist, hängt von deinen Fortschritten im Mondlizenzierungsprogramm ab.

Du kannst alle Ressourcen, sortiert nach Regionen, in der Infoleiste am unteren Bildschirmrand sehen. Hier kannst du auch die Statistiken über Aufträge, Credits, Bevölkerung, 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. Diese 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 im Tooltipp 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 in der Nähe der Wohnungen vorhanden sein müssen, beispielsweise Sicherheit. Angestellte, die in einer gefährlichen Umgebung leben, haben weitere Erwartungen.

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. In der gemäßigten Region gibt es vier, in der Arktis- und Mondregion jeweils zwei.



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.

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 Menü unten auf dem Bildschirm aus und setze es mit einem Linksklick in die Spielwelt. 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 oder Logistik von Angestellten und Einrichtungen benötigt. Ihr Einflussbereich wird kleiner, je weiter sie voneinander 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 wiederum sollten ein zusammenhängendes Gebiet abdecken, um die Stadt zu schützen.

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 Tooltip an, wenn du es platzieren willst. Beachte dabei, dass die Plätze begrenzt sind und dass diese Einrichtungen nur dort platziert werden können, sonst geht dir der Platz aus.

Baukosten

Die verschiedenen Gebäude zu errichten, kostet Credits und Rohstoffe. Die nötige Bilanz wird im Tooltip 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 und Ressourcen. 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 **anzuhalten**.

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. Dies wird detailliert im Kapitel 6 über die *Bevölkerung* beschrieben.

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.

Bewegen

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 Bewegen-Werkzeug, das durch eine Hand symbolisiert wird, um Gebäude zu versetzen. Klicke ein Mal 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.

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 liegt, desto besser muss die Logistik sein. Um deine Logistik zu optimieren, kannst du Transportzentren errichten.



Wohnungen

Damit Angestellte in deine Stadt ziehen, musst du genügend Wohnraum zur Verfügung stellen. Es gibt einzelne Wohngebäude und größere Wohnanlagen.



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 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.



FLOTTE

Kommandoschiff 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

In Krisensektoren musst du mit einer bewaffneten Flotte militärische Präsenz zeigen. Die einzelnen Schiffe können nicht in normalen Sektoren eingesetzt werden. Deine Flotte kann aus bis zu acht Schiffen bestehen, darunter:

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.

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. 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.



KRISENSEKTOREN

Im Laufe der Geschichte wird es zu bewaffneten Konflikten kommen. In einigen Fällen ist ein militärisches Eingreifen unumgänglich.



Eine Person wird dich in einer 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.



Schließe die Hauptmission im Krisensektor ab und ein Mission-beenden-Knopf erscheint in der oberen Bildschirmhälfte. Um die Mission noch im Krisensektor abubrechen, 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.

Steuerung

Wähle die Schiffe, indem du sie linksklickst und die Maus über sie ziehst, oder drücke TAB. Der Knopf in der Mitte des unteren Bildschirmteils 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 rechts aufgeführt sind, 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. Diese Angriffe projizieren einen Radius im Gebiet, der die Trefferzone anzeigt.



Raketensperreffuer

Ein Sperrfeuer von Nuklearraketen. Ein guter Weg, den Feind im Kreuzfeuer 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.

Aufträge

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.

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. Wenn du die Preise beobachtest und beeinflusst, kannst du davon profitieren.

Händler

In jeder Region gibt es einen Händler mit einem Handelsposten in allen 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.

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 Route erstellen in der unteren linken Ecke der Strategiekarte anwählst. Dann entscheide dich für einen Sektor, aus dem du exportieren willst, dann für den Sektor, der importieren soll. Nachdem du die Ware gewählt hast, passt du die Menge an, und die Verfügbarkeit in jedem Sektor wird angezeigt und entsprechend auf den Symbolen aktualisiert. Eventuell muss die Menge später angepasst werden. In diesem Fall kannst du die Routen wieder auswählen und bearbeiten.

Es ist auch möglich, Routen direkt von oder zum Weltmarkt zu erstellen, wo die transportierten Waren dann automatisch gekauft oder verkauft werden.

Weltmarkt

Auf dem Weltmarkt verkaufst du Waren, um Profit einzustreichen. 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. Wenn du online spielst, beeinflussen auch andere Spieler durch ihre Geschäfte den Markt nachhaltig. Es ist ratsam, die Preise immer im Auge zu behalten.

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.

UNTERNEHMENSSTUFE

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.

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
Universale Spielsteuerung	
Pfeiltasten	Kamera bewegen
Leertaste	Sektoransicht umschalten
+ (Nummernblock)	Spiel beschleunigen
- (Nummernblock)	Spiel verlangsamen
P	Spiel pausieren
L	Sichtbarkeit der Infoleiste umschalten
Rücktaste	Minikarte umschalten
Pos 1	Kameraausrichtung zurücksetzen
Esc	Menü schließen/Modus verlassen Hauptmenü öffnen (wenn im Leerlauf)
Druck	Screenshot machen
Alt + F4	Spiel verlassen
In den Sektoren	
S	Straßenbaumodus starten
H	Baumodus für kleine Wohnung starten
Umschalttaste + H	Baumodus für große Wohnung starten
.	Gebäude im Uhrzeigersinn drehen (während Bau oder Bewegen)
,	Gebäude gegen Uhrzeigersinn drehen (während Bau oder Bewegen)

Umschalttaste + V	Gebäudetyp für Wohnung ändern
F	Fabrik-Produktionskreislauf umschalten
Entf	Ausgewähltes Gebäude zerstören
Tab	Kommandoschiff auswählen Zu Kommandoschiff springen (wenn bereits ausgewählt)
T	Zu Raumhafen springen
B	Baumenü öffnen
V	Warenlager öffnen
M	Bewegungsmodus umschalten
C	Kopiermodus umschalten
D	Abrissmodus umschalten
U	Beförderungsmodus umschalten (wenn nichts ausgewählt ist) Ausgewählte Wohnung aufsteigen lassen (wenn auswählbar)
Umschalttaste + U	Alle aufstiegsfähigen Wohnungen des ausgewählten Typs verbessern
F1	Postkartenansicht umschalten
Maus bewegen	Umsehen (nur in Postkartenansicht)
F2	Kamera in derzeitiger Position drehen
F3 & F4	Kameraflüge starten
STRG + F5-F10	Kameraposition auf Taste speichern
F5-F10	Zu gespeicherter Kameraposition springen
F11	Tag-/Nachtzyklus umschalten
Während Missionen	
Q	Spezialaktion Raketensalve
W	Spezialaktion Unterstützungsflotte
E	Spezialaktion EMP
R	Spezialaktion Reparaturdrohne
T	Spezialaktion Kinetische Schilde
	Spezialaktion Wellenmine
Tab	Alle Schiffe auswählen
Nummern 1-8	Einzelne Schiffe auswählen

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.