

⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. **BITTE BEACHTEN** Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



ORDINÄRE
SPRACHE



ANGST



SEXUELLE
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und pegionline.eu

EINFÜHRUNG	4
Die Trader Emergency Coalition (TEC)	4
Die Advent	5
Das Vasari Imperium	6
VORBEREITUNG	8
Das Spiel installieren	8
Spieldateien aktualisieren	9
EIN NEUES SPIEL STARTEN	9
Einzelspieler	10
Mehrspieler	12
IronClad Online (ICO)	12
LAN-Spiel (Netzwerk)	14
Spielarten	15
Szenarien	15
Zufallskarten	15
Karteneditor	15
GAMEPLAY	18
Ihre Galaxie und Sie	18
Das Hauptinterface	19
Der Imperiumsbaum	20
Kamerakontrolle	21
Berichterstattung	22
Schnellübersicht	23
Evakuierung / Selbstzerstörung	23
Automatische Platzierung	24
Anpingen und Forderungen an Verbündete stellen	24
Das Befehlsfenster	25
Infokarten	28
Flottenlogistik	28
Ressourcen & Ökonomie	29
Steuereinkommen	29

Handel	30
Der Schwarzmarkt	30
Planeten	30
Planetenverwaltung	31
Ein Imperium errichten	32
Diplomatie	33
Fraktionsbeziehung	34
Aufträge	34
Geschenke	34
Verträge	35
Forschung	36
Der kriminelle Untergrund	41
Orbitale Strukturen	44
Schiffe	49
Grundlegende Attribute	50
TEC – Fregatten	51
TEC – Kreuzer	54
TEC – Großkampfschiffe	56
Advent – Fregatten	59
Advent – Kreuzer	62
Advent – Großkampfschiffe	64
Vasari Imperium – Fregatten	67
Vasari Imperium – Kreuzer	70
Vasari Imperium – Großkampfschiffe	72
SPIELSTATISTIKEN	76
OPTIONEN	76
MITWIRKENDE	78
TECHNISCHER SUPPORT	80
LIZENZ	81

EINFÜHRUNG

Willkommen zu „Sins of a Solar Empire“, einem RT4X Spiel, das die besten strategischen Elemente vom runden-basierten Genre mit seinem Cousin, aus dem Echtzeit-Genre, verbindet. Sie werden der Anführer von einer aus drei jeweils einzigartigen Rassen sein, und Ihr Volk zum Sieg über Ihre Gegner führen. Mit allen Mitteln, die dafür nötig sind. Mit der Ausbreitung Ihres Imperiums auf neue Welten werden Sie Zugang zu unerlässlichen Ressourcen und einzigartigen Artefakten bekommen, Schiffswerften bauen um damit mächtige Flotten zu erstellen, Handel mit anderen Völkern treiben und rivalisierende Kulturen assimilieren. Jede der Rassen in „Sins of a Solar Empire“ hat ihre eigenen Stärken und Schwächen. Haben Sie sich erst für eine Seite entschieden, bleiben Ihnen nur noch die Ressourcen ihrer Heimatwelt und Köpfchen, um Ihr neues Imperium aufzubauen. Seien Sie vorsichtig, denn Gefahr lauert an jedem Ende einer Phasenlinie und es sind nicht nur Ihre Feinde, die Sie vernichten wollen.

DIE TRADER EMERGENCY COALITION (TEC)

Die Geschichte der TEC begann vor mehreren 1.000 Jahren, während der Gründung des Handelsordens durch Siedler, die von ökonomischen Interessen getrieben wurden. Erbaut auf strikten Regeln der Wirtschaft und Verhaltenskodexe, expandierten die Handelswelten sehr schnell. Der Handelsorden wurde zu einem industriellen und kommerziellen Ungetüm. Außerhalb des Kerns der obersten Generaldirektoren jedoch, verfolgte jede angehörige Welt ihre eigenen Interessen, Regierungs- und Wirtschaftsformen und eine eigene Kultur.

Es geschah in dieser frühen Periode des Handelsordens, als etwas einzigartiges passierte, das später die Galaxie neu ordnen sollte. Während einer routinemäßigen Forschungsexpedition, um neue Handelspartner gewinnen zu können, landeten Abgesandte des Ordens auf einem trockenen Wüstenplaneten, der einen roten Riesen umkreiste. Sie stießen auf ein Volk, das die abscheulichsten Formen der Wissenschaft praktizierte und ein soziales Fehlverhalten in bisher unbekanntem Maße aufwies, was in allen Punkten der Direktive des Handelsordens widersprach. Als die Abgesandten zurückkehrten rasten ihre Neuigkeiten wie eine Schockwelle durch die Welten des Ordens und die Reaktionen darauf kamen schnell – Verbannung ins Exil. Zum ersten Mal in der Geschichte des Handelsordens, konzentrierte er seine ganze

Aufmerksamkeit auf eine einzelne Welt, um deren Volk zusammen zu treiben und gewaltsam aus dem bekannten Raum des Ordens zu entfernen ... und schließlich zu vergessen.

Die nächsten tausend Jahre verbrachte der Handelsorden in Frieden und Wohlstand – ein goldenes Zeitalter für die Menschheit. Krieg wurde zu etwas, was man nur aus Geschichtsbüchern und holographischen Videos kannte. Ganze Flotten von Handelsschiffen versorgten die Welten mit Waren, und über alledem wachte der Handelsorden mit seinen strengen Richtlinien.

Das goldene Zeitalter fand ein abruptes Ende, als vor einem Jahrzehnt plötzlich das Vasari Imperium auftauchte. Da die Vasari auf keinerlei Verteidigung stießen, war es ein leichtes für sie, die Schiffe des Handelsordens hinwegzufegen und innerhalb weniger Monate sah es so aus, als wäre das Ende des Ordens gekommen. In einem letzten verzweifelten Entschluss das Blatt doch noch zu wenden, segnete der Handelsorden die Gründung der „Trader Emergency Coalition“ (Händler-Notfall-Koalition) kurz TEC ab, um die heranstürmenden Alien-Horden abzuwehren. Die TEC lernte schnell sich die wenigen industriellen Ressourcen der Handelswelten für ihre militärischen Interessen zu Nutzen zu machen. Unglücklicherweise ist vor kurzem auch ein alter Feind zurückgekehrt, um die TEC in einen Zwei-Fronten-Krieg zu stürzen...

DIE ADVENT

Die Wurzeln der Advent reichen weit zurück, lange bevor die Geschichtsschreibung des Handelsordens begann. Legenden besagen, dass ihre Zivilisation aus einer Splittergruppe entstand, die auf einem abgelegenen Planeten nach spiritueller Erkenntnis strebte, die man aus lange vergangenen Kriegen kannte.

Die Advent, deren Gesellschaft allgemein als „Die Einheit“ bekannt ist, sind ein hoch entwickeltes und weit fortgeschrittenes Volk, das sich in jeder Lebenssituation auf spirituelle, psychische und kybernetische Technologien verlässt. Ein elitäres Gefühl durchzieht die Einheit und drückt sich am stärksten durch den hohen Wert, den sie auf psionische Fähigkeiten setzen, aus. „Die Stillen“, jene denen es verwehrt bleibt am Kollektiv der Einheit teilzuhaben, sind äußerst selten und werden für

gewöhnlich gemieden.

Schon in einem sehr frühen Alter wird Kindern der Advent gelehrt, nach der Erleuchtung zu suchen. Es spielt dabei keine Rolle auf welche Art und Weise sie das tun, sondern es bleibt ihnen schließlich selbst überlassen, sich den für sich am natürlichsten und besten Weg auszuschauen. So ist es ganz natürlich schon die ganz kleinen Kinder mit neurochemischen und künstlichen Implantaten auszustatten, um ihre mentalen Fähigkeiten zu verstärken. Diese fortgeschrittene Stufe der Integration – weithin bekannt als „PsiTech“ - ist im Großen und Ganzen für ihre seltsame Auffassung eines Kollektivs verantwortlich und erlaubt es ihnen, ihre Gedanken und Emotionen auf einer beinahe immanenten Stufe zu teilen. Durchforstung, Interpretation und Modellierung des Meeres aus Ideen formt die Grundlage für die soziale Hierarchie der Einheit. Weibliche Advent stellen gewissermaßen einen natürlichen Heldenmut dar und dominieren die höheren Kasten, genannt „Koaleszenzen“.

Als der Handelsorden die Vorfahren der Advent von ihrer Heimatwelt vertrieb, hinterließ dies gleichzeitig eine unauslöschliche Narbe in deren Psyche. Über die nächsten Jahrhunderte wurde jedem Bürger der Advent der Ruf nach Vergeltung und der Sieg über den Feind in seinen Geist eingepflanzt, um ihren rechtmäßigen Platz in der Galaxie zurück zu erlangen. Dieser starke Trieb nach Rache, bestärkte die Advent darin, ihre Technologien über alle Maße die sich der Handelsorden je vorstellen hätte können hinaus, zu verbessern. Über die nächsten 1000 Jahre hinweg würden die Advent all ihre Ressourcen dazu nutzen beängstigende neue Waffen und Fähigkeiten, die durch ihre „PsiTech“ angetrieben werden, zu entwickeln. Als sie all ihre Ressourcen aufgebraucht und bereits ein großes Arsenal an Waffen aufgebaut hatten, synthetisierte die höchste Koaleszenz den Willen in der Einheit, dass nun die Zeit gekommen wäre zu ihrer ursprünglichen Heimatwelt zurückzukehren und die Prophezeiung der Herrschaft über die Galaxis zu erfüllen.

DAS VASARI IMPERIUM

Das altertümliche Vasari Imperium regierte einst über zahllose Welten. Beginnend beim galaktischen Kern, expandierte das Imperium unaufhaltsam und brachte hunderte von Alien-Rassen unter seine Kontrolle. Während die meisten der Spezies, die die Vasari eroberten primitiv waren und friedlich annektiert wurden, wurden weiter fortgeschrittene Zivilisationen gnadenlos versklavt. Einmal erobert wurden diese Spezies in die Vasari-Gesellschaft als „geschätzte Bürger“ integriert. Diese Bezeichnung sprach ihnen eine minimale Bedeutung innerhalb des Vasari Imperiums zu. Jede

einzelne Welt wurde dann auf eine niedere Zivilisationsstufe gebracht, und von gewaltigen orbitalen Strukturen aus regiert, um die Chancen auf mögliche Rebellionen auf ein Minimum zu reduzieren.

Wie bei allen Imperien, begann der Fall der Vasari Zivilisation von innen heraus. Vor Zehntausend Jahren wurden die inneren Welten des Imperiums plötzlich still. Als man sich schließlich nichts anderes vorstellen konnte, als eine Rebellion der beheimateten Spezies, wurde ein Teil der „Dunklen Flotte“ ausgesandt, um die Ordnung wieder herzustellen. Es wurden jedoch niemals Berichte über den Ausgang der Operation empfangen. Bald verstummten weitere drei Planeten aus dem Kommunikationsnetz und während der interne Geheimdienst noch argumentierte, dass es sich hierbei nur um das Werk von Verrätern handeln könnte, wurde es um einige weitere Welten dunkel — inklusive der Vasari Heimatwelt.

Die Geschwindigkeit, mit der sich der unbekannte Feind ausbreitete war erschreckend, selbst vor der dunklen Flotte macht er keinen Halt. Voller Verzweiflung brachte die dunkle Flotte einen Großteil ihrer Streitkräfte zurück von der sich weiter ausdehnenden Front, um sich für einen blinden Angriff auf was-auch-immer sich aus den Kernwelten des Imperiums heraus fraß vorzubereiten. Als ein einzelnes, schwer beschädigtes Kriegsschiff der dunklen Flotte in der Nähe eines Planeten aus dem Phasenraum auftauchte, beschlossen die Bewohner des Planeten an Bord zu gehen. Was sie dort fanden waren die Überreste einer im Kampf gestählten Besatzung, die durch Angst in den Wahnsinn getrieben wurde. In einem noch nie dagewesenen Akt der Eigenständigkeit, beschloss die Kolonie ihren Planeten zu evakuieren und in ein System zu reisen, das weit vom Imperium entfernt ist. Es sollte sich herausstellen, dass dies das letzte mal sein würde, dass sie das Vasari Territorium sehen würden. Die nächsten 10.000 Jahre reiste die Flüchtlings-Flotte der Vasari — Warnbojen aussetzend - von System zu System. Es blieb jedes Mal gerade genug Zeit ihre Vorräte aufzustocken, bevor sie weiter ziehen mussten. Egal wie weit die Vasari reisten, ihre Warnbojen wurden still. Ihre Reise ins Unbekannte setzt sich fort, der Ausrottung immer näher kommender.



VORBEREITUNG

Um „Sins of a Solar Empire“ spielen zu können, benötigen Sie mindestens die folgenden Hardware-Spezifikationen:

- Windows® XP SP2 / Windows Vista™
- 1,8 GHz Single-Core-Prozessor
- 512 MB RAM (1 GB für Windows Vista™)
- 128 MB 3D Grafikkarte (Radeon 9600 / GeForce FX 6600 oder höher)
- DirectX 9.0c compatible Soundkarte
- DVD-ROM Laufwerk (für die Verkaufsversion)
- 3 GB freier Festplattenspeicher
- Tastatur und Maus (mit Mausrad)
- DirectX 9.0c Bemerkung: GeForce 4 MX Grafikkarten werden nicht unterstützt

Um das beste aus dem Spiel heraus zu holen, empfehlen wir folgende Hardware:

- 2,2 GHz Dual oder Quad-Core-Prozessor
- 1 GB RAM (2 GB für Windows Vista™)
- 256 MB 3D Grafikkarte (Radeon X1600 / GeForce 7600 oder höher)

Jugendschutz

Der Jugendschutz von Games for Windows — LIVE ergänzt die Jugendschutzmaßnahmen von Windows Vista®. Einfache, flexible Werkzeuge erlauben Ihnen, zu bestimmen, worauf Ihr Kind Zugriff hat. Weitere Informationen finden Sie auf www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

DAS SPIEL INSTALLIEREN

Wenn Sie die Verkaufsversion besitzen, legen Sie die DVD in ihr DVD-ROM Laufwerk und warten Sie bis das „Sins of a Solar Empire“-Startmenü erscheint. Klicken Sie auf „Spiel

installieren“ und folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm, bis Sie gefragt werden, wohin Sie das Spiel installieren wollen. Die Dateien werden dann auf Ihre Festplatte kopiert. Die DVD wird später nicht zum Spielen von „Sins of a Solar Empire“ im DVD-Laufwerk benötigt.

SPIELDATEIEN AKTUALISIEREN

In der Installation von „Sins of a Solar Empire“ ist Stardocks neues Programm namens „Impulse“ enthalten. Ein aufregendes neues Programm, dass von den neuesten Entwicklungstechnologien Gebrauch macht. Durch die Registrierung ihrer eindeutigen Seriennummer des Spiels mit „Impulse“, erhalten Sie die Möglichkeit immer die neuesten Updates für „Sins of a Solar Empire“ zu bekommen. Zusätzlich erhalten Sie die Möglichkeit die Vollversion des Spiels zu jeder Zeit ohne zusätzliche Kosten herunterladen zu können. Bitte beachten Sie, dass eine Seriennummer, die registriert wurde, nicht auf eine andere Person übertragen werden kann.

EIN NEUES SPIEL STARTEN

Obwohl Ihnen dieses Handbuch eine Menge Informationen über die dringend benötigten Details des Spiel geben wird, ist der beste Weg das Spiel zu beginnen, die Tutorials zu spielen. Vier interaktive Missionen sind enthalten, um neuen Spielern dabei zu helfen, sich schnell in das Spiel einzufinden. Wir raten Ihnen dringend dazu diese Tutorials zu spielen, bevor Sie Ihr erstes richtiges Spiel starten.

- **Grundwissen: Spielablauf** – wird Sie in die Grundlagen der Kamerakontrolle, Einheitenanwahl, Schiffsbewegung, Spezialfähigkeiten, Kampfflieger, des Kampfes und die Eroberung von Planeten einführen.
- **Grundwissen: Logistik** – wird Sie in den Rohstoffabbau und die Planetenverteidigung einführen.
- **Fortgeschr.: Bedienung** – wird Sie in alle Elemente des Benutzerinterfaces und wie man damit umgeht einführen.

- **Fortgeschr.: Logistik** — wird Sie auf Handels- und Kommunikationsnetzwerke vorbereiten.

Um die Tutorials zu spielen, starten Sie „Sins of a Solar Empire“ und klicken Sie auf „Einzelspieler“ im Hauptmenü. Auf der linken Seite Ihres Bildschirms klicken Sie dann auf „Tutorials“ und wählen anschließend das gewünschte Tutorial aus.

EINZELSPIELER

Wenn Sie bereit sind zu spielen, dann starten Sie das Spiel und klicken Sie auf „Einzelspieler“ im Hauptmenü.



Auf der linken Seite des Bildschirms sehen sie einige Optionen:

- **Neues Spiel** — Hier können Sie ein Szenario oder eine zufällig erstellte Karte spielen

- **Lade Spiel** — Hier können Sie ein bereits gespeichertes Spiel laden
- **Aufzeichnungen** — Replays Ihrer Spiele werden automatisch aufgezeichnet. Sie können diese Replays sogar mit Freunden austauschen, und deren Spiele ansehen.
- **Spielereinstellung** — Hier können Sie ihrem Alter-Ego einen Namen geben, das Wappen, sowie die Farbe für Ihre Fraktion wählen und einen bevorzugten Bildersatz der Rassen wählen.
- **Karte erstellen** — Dies ist ein mächtiges Werkzeug, mit dem Sie selbst Karten erstellen können.
- **Auszeichnungen** — Wenn Sie „Sins of a Solar Empire“ spielen, werden Sie bestimmte Ziele erreichen, die hier alle zusammen in einem Fenster aufgelistet sind. Es wird viele Stunden dauern, bis Sie alle freigeschaltet haben!

Es gibt verschiedene Einstellungen die neue Spiele beeinflussen können. Diese wären der Kartentyp (Szenario oder Zufallskarte), Geschwindigkeit und ob die Gruppen geschlossen oder offen sein sollen.

Der Geschwindigkeits-Button bestimmt wie schnell Ihr Spiel läuft, indem verschiedene Faktoren erhöht oder vermindert werden. Wie z.B. Schiffsbewegungen, Rohstoffrate, Forschungsgeschwindigkeit und mehr. Die Normale Geschwindigkeit bietet eine gute Balance für die meisten Spieler. Wenn Sie ein schnelles Spiel mögen, dann ist „Schnell“ genau das richtige für Sie, wohingegen „Langsam“ für die wirklich epischen Spiele genau richtig ist. Die Größe der Karte kann ebenso ein entscheidender Faktor für die Dauer eines Spiels sein. Geschlossene Gruppen erlauben es Ihnen zu kontrollieren, welche Fraktionen ihre Verbündeten während eines Spiels wechseln können. Wenn die Gruppen geschlossen sind, kann niemand seinen Verbündeten wechseln. Offene Gruppen hingegen erlauben es auch während des Spiels mit anderen Spielern Allianzen einzugehen, oder zu lösen. Je nachdem, wie die Beziehungen stehen, oder welche Missionen man erfüllen muss.

Nachdem Sie auf „Spielen“ geklickt haben, sehen Sie eine Übersicht über die Einstellungen Ihres Spiels und können letzte Änderungen durchführen.



Normal A.I.



Random



Team-2



Die erste Schaltfläche lässt Sie zusätzliche Spieler ausschließen, was sehr nützlich sein kann, wenn Sie eine größere Karte mit weniger als den empfohlenen Spielern spielen möchten. Standardmäßig ist jedem Spieler eine zufällige Rasse zugeteilt, aber Sie können das ändern, indem Sie auf den „Zufällig“-Button klicken. Gruppen können zugewiesen werden, indem Sie auf den „Gruppe“-Button klicken. Alle Spieler in der selben Gruppe werden als Alliierte starten. Wenn Sie „Geschlossene Gruppen“ gewählt haben, dann wird diese Allianz das ganze Spiel andauern. Der „?“-Button wählt eine Verhaltensweise für die KI. Folgende stehen zur Verfügung: Aggressiv, Defensiv, Forschend, Ökonomisch oder Zufällig. Der letzte Button teilt der KI die gewünschte Schwierigkeit zu. Standard ist „Normal“.

MEHRSPIELER

In „Sins of a Solar Empire“ können bis zu 10 Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Entweder via LAN (Local Area Network) oder über das Internet.

IRONCLAD ONLINE (SPIEL ÜBER DAS INTERNET)

Spiele über das Internet werden in „Sins of a Solar Empire“ über „Ironclad Online“ gespielt. Ein Service, der von Ironclad kostenlos bereitgestellt wird, um mit anderen Spielern zu chatten und Internet-Spiele zu eröffnen, oder ihnen beizutreten.

Diesen Service können nur registrierte Spieler mit einer gültigen Seriennummer nutzen. Klicken Sie auf „Ironclad Online“ im Hauptmenü. Anschließend klicken Sie auf „Erstelle Benutzerkonto“. Geben Sie hier einen Namen, ein Passwort und ihren CD-Schlüssel (CD-Key) ein. Sie sollten eine Rückmeldung erhalten, dass Ihr Konto erfolgreich erstellt wurde. Falls nicht, folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Fehler zu beheben.

Nachdem Sie ein Konto erstellt haben, geben Sie Ihren Namen und Ihr Passwort ein und klicken anschließend auf „Anmelden“. Nach der erfolgreichen Anmeldung können Sie ein

neues Profil erstellen oder löschen. Klicken Sie auf „Spieler hinzufügen“, um ein neues Profil zu erstellen. Um das Profil zu benutzen, wählen Sie es an und klicken anschließend auf „Spieler benutzen“. Sie werden dann zur Chat-Lobby weitergeleitet.



Die wichtigsten Optionen kurz erklärt:

- **Eingangshalle** — In ihr befinden Sie sich kurz nach der Anmeldung. Hier können Sie mit anderen Spielern chatten und Spiele arrangieren.
- **Freunde** — Hier sehen Sie alle Spieler, die Sie auf Ihre Freundesliste gesetzt haben. Die verschiedenen Listen in Ironclad Online können Sie übrigens so einstellen, dass nur Ihre Freunde gezeigt werden.
- **Spiel erstellen** — In diesem Menüpunkt eröffnen Sie ein neues Internet-Spiel. Dies unterscheidet sich kaum von der Art und Weise, wie dies auch im Einzelspielermodus

gemacht wird, bis auf ein paar zusätzliche Optionen. Sie können z.B. Ihrem Spiel einen Namen und ein Passwort geben, damit nur Leute beitreten können, die sich im Besitz dieses Passwortes befinden. Sie können Ihr Spiel auch so einstellen, dass nur Personen auf Ihrer Freundesliste beitreten können.

- **Spiel öffnen** — „Sins of a Solar Empire“ erlaubt es Ihnen Mehrspieler-Partien zu speichern und zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen. Dies können Sie hier erledigen.
- **Spiel beitreten** — Dieser Menüpunkt listet alle offenen Internet-Spiele auf. Um beizutreten wählen Sie eines der verfügbaren Spiele aus der Liste und klicken Sie auf „Spiel beitreten“.

LAN-SPIEL (NETZWERK)


Wenn Sie sich in einem Netzwerk befinden, können Sie „Sins of a Solar Empire“ auf zwei Rechnern mit der gleichen Seriennummer spielen. Klicken Sie auf „Mehrspieler“ im Hauptmenü. Um ein Netzwerkspiel zu erstellen, wählen Sie eine Karte aus und geben Sie einen Namen für Ihr Spiel ein. Sie können es auch mit einem Passwort versehen, wenn Sie bestimmte Personen im Netzwerk ausschließen wollen. Wenn alle Spieler beigetreten sind, und jeder den „Bereit“-Status gewählt hat, können Sie auf „Start“ klicken und es geht los.

Sollten Sie einem bereits erstellten Spiel in einem Netzwerk beitreten wollen, klicken Sie auf „Spiel beitreten“. In den meisten Fällen erscheinen offene Spiele automatisch. Manchmal kann es jedoch vorkommen, dass diese nicht angezeigt werden. Für diesen Fall können Sie die IP-Adresse des Spielers eingeben, der das Spiel eröffnet hat.

SPIELARTEN

SZENARIEN

„Sins of a Solar Empire“ liegen über 25 bereits vorgefertigte Karten bei, die von einem kleinen System mit nur einem Stern bis zu einem sehr großen System mit vielen Sternen reichen. Aus der Liste können Sie die Karte auswählen, die Sie spielen wollen. Auf der rechten Seite werden nähere Informationen dazu angezeigt, wie zum Beispiel die maximale Anzahl der Spieler, die auf dieser Karte gegeneinander antreten können, wie viele Sterne und Planeten sich darin befinden und die empfohlene Art die Karte zu spielen.

 **Tipp:** In „Sins of a Solar Empire“ wird jedes Objekt, dass ein Gravitationsfeld erzeugt als „Planet“ interpretiert. Dazu können auch Asteroidengürtel, Plasmastürme, Wurm Löcher und andere Phänomene gehören.

ZUFALLSKARTEN

Zufallskarten werden direkt vor Spielbeginn generiert. „Sins of a Solar Empire“ beinhaltet verschiedene Einstellungen für Zufallskarten, die von kleinen für bis zu höchstens vier Spieler, bis zu riesigen, mit mehreren Sternen ausgestatteten, für bis zu zehn Spieler geeigneten Karten reichen. Sie finden die Zufallskarten ebenfalls in der Liste mit den Szenarien.

KARTENEDITOR

Der Karteneditor ist ein mächtiges Werkzeug, mit dem Sie Ihre eigenen Karten erstellen können. Die von Ihnen erstellten Karten finden Sie in der Liste der vorgefertigten Karten, indem Sie auf die Schaltfläche „Wechsle Karten“ am Fuße der Liste klicken. Hier eine kleine Übersicht über die Möglichkeiten die der Karteneditor bietet:

- **Erstellen** — Dies gibt Ihnen die Möglichkeit eine neue Karte zu erstellen. Mit „Umbenennen“ können Sie den Namen der gewählten Karte ändern.





- **Löschen** – Wie der Name schon sagt, löschen Sie hiermit die gewählte Karte.
- **Speichern** – Wenn Sie mit Ihrer neu erstellten Karte zufrieden sind, dann klicken Sie hier, um sie zu speichern. Ihre abgespeicherten Karten werden in der „Benutzerkarten“-Liste angezeigt, wenn Sie ein neues Spiel starten.
- **Vorschau** – Nachdem Sie alle Optionen eingestellt haben, können Sie Ihre Karte im Spiel betrachten. Sie wird hiermit geladen und Sie können sie begutachten. Wenn Sie „Menü / Beende Spiel“ anwählen, kehren Sie wieder zurück zum Karteneditor.
- **Kartengröße** – Dieser Schieber regelt die Entfernung zwischen den Objekten in Ihren Karten. Von den Planeten bis hin zu den Sternen.

In der Mitte des Karteneditors finden Sie drei Listen, die Ihnen nahezu die totale Kontrolle über Ihre Galaxie geben. Die erste ist für die Sterne zuständig. Sie können Sterne hinzufügen oder löschen. Ein Stern muss sich jedoch mindestens in der Karte befinden. Nach oben hin

ist die einzige Beschränkung die Leistung ihres Rechners. Standardmäßig werden zufällige Sterne ausgewählt. Sie können jedoch zwischen den verfügbaren Farben wählen. Die zweite Liste ist für die Planetengruppen zuständig. Mit ihr legen Sie die Anzahl der Planeten in ihrer Galaxie fest. Beachten Sie bitte, dass die Inhalte der ausgewählten Planetengruppe mit der dritten Liste geändert werden. Jede Planetengruppe muss mindestens ein Objekt beinhalten. Standardmäßig wird ein zufälliges Objekt hinzugefügt. Indem Sie auf „Wechsle Planetenart“ klicken, können Sie das gewählte Objekt jedoch verändern und aus einer langen Liste von Möglichkeiten auswählen. Sie können mehrere Objekte in eine Planetengruppe stecken, jedoch auch mehrere Planetengruppen erstellen. Dies gewährt ein hohes Maß an Anpassung für Ihre eigene Karte.

Zusätzliche Einstellungen, um Ihre Karte zu vervollständigen sind:

- **Spieler** — Hier legen Sie fest wie viele Spieler in jedem der Sternensysteme starten, Sie eingeschlossen. Standardmäßig steht dieser Wert auf zwei, so dass sie sofort mit einer Herausforderung beginnen.
- **Orbitradius** — Legt die Größe des Radius fest, in dem Planeten um einen Stern vorkommen können.
- **Phasenlinienlänge** — Hiermit legen Sie die Entfernung zwischen den einzelnen Planeten fest. Größere Entfernungen bedeuten längere Reisen durch den Phasenraum.
- **Phasenlinienchance** — Je höher Sie diesen Regler stellen, desto größer ist die Chance, dass viele Ihrer Planeten durch Phasenlinien verbunden werden, und desto „offener“ lässt sich Ihre Karte spielen.
- **Min./Max. Distanz** — Hiermit bestimmen Sie die minimale und maximale Distanz zwischen einem Stern und seinen Planeten.
- **Neutrale Kolonien** — Je höher Sie diesen Regler setzen, desto schwieriger wird es Planeten zu kolonisieren, da die Chance höher wird, dass Abtrünnige sie bevölkern.
- **Min./Max. Anzahl** — Diese Einstellung legt fest wie viele Planeten in jeder Ihrer Planetengruppen vorkommen. Jede Gruppe muss mindestens einen Planeten beinhalten.

GAMEPLAY

IHRE GALAXIE UND SIE


Ein Spiel in „Sins of a Solar Empire“ beinhaltet viele Planeten in einem Sonnensystem und umfasst meist mehrere Millionen Kilometer. In größeren Spielen werden Sie mehr als 100 Planeten in sechs oder mehr Sonnensystemen begegnen und Distanzen von vielen Lichtjahren zurücklegen.

Sonnensysteme bestehen aus einem einzelnen Stern der von meist mehreren Planeten, Planetoiden oder Anomalien umgeben wird. Jedes dieser Objekte generiert ein Gravitationsfeld um sich selbst. Die Größe dieses Gravitationsfeldes hängt von der Masse und der Dichte des Objektes ab. Schiffe werden durch dieses Feld auf verschiedenste Art und Weise beeinflusst. Bewegt sich ein Schiff nahe an das Zentrum des Gravitationsfeldes, wird es sich schneller bewegen, während ein Schiff, das am Rande des Feldes fliegt, sich langsamer bewegt. Das Gravitationsfeld hat ebenso Einfluss auf die Fähigkeit der Schiffe einen Phasensprung durchzuführen..

Bei solch großen Distanzen würde es Stunden dauern bis die Schiffe mit Unter-Lichtgeschwindigkeit von einer Welt zur anderen gelangen würden. Dieses Problem umgehen die Rassen in „Sins of a Solar Empire“ durch die Nutzung des Phasenraumes, um mit Über-Lichtgeschwindigkeit reisen zu können. Sobald ein Schiff den Rand des Gravitationsfeldes erreicht hat, ist es ihm möglich seinen Sprungantrieb zu aktivieren, der ein temporäres Loch in den Phasenraum reißt. Durch diese Technologie dauert eine Reise die normalerweise Stunden an Spielzeit benötigen würde, nur einige Sekunden.

Es gibt jedoch auch einige Haken in Sachen Phasensprünge. Nicht alle Welten sind auf direktem Wege von einer anderen Welt erreichbar. Nur diese, die durch so genannte Phasenlinien verbunden sind, können durch Phasensprünge angeflogen werden. Und auch nur an den Stellen des Gravitationsfeldes, an denen die Phasenlinien die Planeten verbinden. Dies ist sehr wichtig! Das bedeutet nämlich auch, dass Sie eine besonders starke Verteidigung vor den Phasenlinien aufbauen können, um Ihre Planeten vor Invasoren zu schützen. Ein weiterer Haken ist die Tatsache, dass sobald ein Schiff sich

im Phasenraum befindet, es keine Befehle mehr entgegen nehmen kann, bis es nicht an seinem Zielort angekommen ist. Und zu guter Letzt sind Schiffe, die Ihren Sprungantrieb aufladen verwundbarer für Attacken des Feindes.

 **Tipp:** Schiffe können in einem 45 Grad Winkel um die Phasenlinie in den Phasenraum eintreten. Sie können also durch die Position des Eintritts, im Gravitationsfeld, auch die Position des Austritts bestimmen.

DAS HAUPTINTERFACE

Ein Imperium im Überblick zu haben, dass Millionen von Kilometern oder sogar Lichtjahre umfassen kann, kann zu einer schwierigen Aufgabe werden. Glücklicherweise wurde das Interface von „Sins of a Solar Empire“ mit diesem Gedanken im Hinterkopf entwickelt und somit ist jedes Schiff bzw. jede Welt mit einem Mausklick erreichbar.



Punkt	Beschreibung	Punkt	Beschreibung
1	Imperiumsbaum	10	Spielbereich
2	Menü	11	Berichte
3	Kamerakontrolle & Kinomodus	12	Mini-Statistiken
4	Diplomatiefenster	13	Planet / Schiff umbenennen
5	Forschungsfenster	14	Selbstzerstörung / Evakuierung
6	Krimineller Untergrund	15	Auto-Platzierung
7	Verfügbare Kommandopunkte	16	Anpingen
8	Verfügbare Flottenkapazität	17	Befehlsfenster
9	Verfügbare Ressourcen	18	Infokarte

DER IMPERIUMSBAUM

Eines der mächtigsten Werkzeuge im Spiel ist der Imperiumsbaum. Ein ausklappbarer Baum, der auf der linken Seite des Bildschirms angelegt ist. Der Imperiumsbaum listet alle Schiffe, Strukturen und Planeten in der Galaxie auf, die Sie entweder ausgewählt oder angepinnt haben.

Er gibt Ihnen durch sein intelligentes Auswahl- und Anzeigeverfahren direkte Kontrolle über Ihr ganzes Spielfeld. Oben befinden sich drei Schaltflächen: Pin-Markierung, Suche und Stapelung.

Wenn Sie ein Objekt auswählen, erscheint seine Hierarchie im Imperiumsbaum, bis Sie etwas anderes auswählen, oder es abwählen. Wenn Sie ein Objekt dauerhaft im Imperiumsbaum einfügen wollen, dann wählen Sie es aus und klicken den „Pin-Markierung“-Button.


Die Suche erlaubt es Ihnen sehr schnell nach Planeten, Schiffen und Gruppen zu suchen und diese anzuzeigen. Klicken Sie einfach auf die entsprechende Schaltfläche oder die Nummer der Gruppe. Indem Sie den Mauszeiger über eine Schaltfläche bewegen, erscheint eine

Infokarte, die nähere Details dazu enthält.

Die Stapelung erlaubt es Ihnen alle Schiffe und Strukturen eines Typs auf ein Symbol zu reduzieren, anstatt jedes einzeln anzuzeigen. Die Anzahl der Schiffe wird dann durch eine Zahl auf diesem Symbol angezeigt.

Nachdem Sie Einheiten mit dem Imperiumsbaum ausgewählt haben, können Sie einzelne Objekte markieren, ohne die Gesamtauswahl zu verlieren, indem Sie [TABULATOR] oder [UMSCHALT] + [TABULATOR] drücken. Dies kann sehr nützlich in Kampfsituationen sein.

Mit jedem Objekt, dass im Imperiumsbaum auftaucht, können Sie interagieren, wie Sie es auch im Spielfenster tun würden. Sie können z.B. feindliche Schiffe, die in ihm auftauchen, angreifen, indem Sie einfach auf das Symbol im Imperiumsbaum klicken.

 *Tipp: Sie können jede beliebige Anzahl an Objekten gleichzeitig anspinnen. So ist es einfacher all Ihre Planeten und Schiffe im Auge zu behalten. Um die Pin-Markierung aller Objekte auf einmal aufzuheben drücken Sie [STRG] + [^].*

KAMERAKONTROLLE

Wenn man eine ganze Galaxie zu Füßen liegen hat, ist es wichtig sehr schnell und einfach zu sehen, was in ihr vor sich geht. „Sins of a Solar Empire“ bietet Kamera- und Zoom-Einstellungen, die Ihnen dabei helfen dies möglich zu machen. Mit dem Mausrad können Sie rauszoomen und die gesamte Galaxie überblicken oder bis zum kleinsten Jagdflieger heranzoomen.

Es gibt zwei primäre Kameramodi:

- **Zoom zum Mauszeiger (Standard)** — Dies ist ein intelligenter Zoom-Modus, der die Kamera dorthin zommen lässt, an dem sich Ihr Mauszeiger befindet. Liegt er über einem bestimmten Objekt, wird sich die Kamera auf dieses Objekt fokussieren, während Sie rein oder raus zoomen.

- **Standard** — In diesem Modus zoomt die Kamera zur Mitte des Bildschirms. Sie können sie jedoch auf ein bestimmtes Objekt zentrieren, indem Sie doppelt darauf klicken.

Beide Kameramodi sind nützlich und manche Spieler wollen wahrscheinlich sehr schnell zwischen den beiden wechseln. Dies können Sie durch drücken von [M] bewerkstelligen.

Wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus hin und her bewegen, rotieren Sie die Kamera um 360°. Ist die Kamera gerade auf ein Objekt fokussiert, dann wird Sie sich um dieses Objekt drehen. Mehr Arten, um die Kamera zu beeinflussen, finden Sie in der „Tastenkürzel“-Sektion im Menü „Optionen“ im Hauptmenü.

 *Tipp: Halten Sie [UMSCHALT] gedrückt, während Sie zoomen, um die Zoomgeschwindigkeit zu verlangsamen.*

BERICHTERSTATTUNG

In der linken unteren Sektion des Spielbildschirms finden Sie die Berichte. Hier werden Sie in Textform über die neuesten Ereignisse, die Ihr Imperium betreffen, informiert. Dies umfasst Aufträge und Angebote von anderen Spielern, Berichte über die Fertigstellung von Schiffen oder Strukturen oder auch Angriffe gegen Ihr Imperium.

Sobald ein neuer Bericht eintrifft, erscheint ein Bild, in dem dazugehörigen Button, um Ihnen einen allgemeineren Überblick darüber zu geben, welche Art von Informationen der Bericht beinhaltet. Wenn Sie darauf klicken, erscheint eine Dialogbox, die Ihnen eine Übersicht über die letzten Ereignisse in dieser Kategorie zeigt. Sie können sich durch die Berichte vorwärts bewegen, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Button klicken. Die rechte Maustaste bewirkt das Gegenteil. Durch das anschließende Drücken der Leertaste springt die Kamera zu dem Ort des Geschehens.

Die vier Berichtstypen, von links nach rechts sortiert:

- **Planetenberichte:** Diese werden Ihnen angezeigt, wenn eines Ihrer Schiffe einen Planeten entdeckt hat oder auf einem Ihrer Welten ein wichtiges Projekt abgeschlossen wurde, sowie vieles mehr.
- **Produktionsberichte:** Diese erstatten Ihnen Bericht, wenn ein neues Schiff in einer Ihrer Schiffswerften fertiggestellt wurde oder wenn eine Struktur oder ein Forschungsprojekt beendet wurde.
- **Diplomatieberichte:** Sollte ein anderer Spieler den Wunsch haben eine Vereinbarung mit Ihnen zu schließen (oder zu brechen), Ihnen eine Mission oder einige andere diplomatische Hinweise geben, dann wird das Angebot in diesem Bericht aufgezeichnet.
- **Gefahrenberichte:** Seien Sie gewarnt, wenn hier eine neue Meldung erscheint! Dies ist eine Anzeige dafür, dass eines Ihrer Schiffe oder einer Ihrer Planeten angegriffen wird - oder schlimmeres.

SCHNELLÜBERSICHT

Rechts neben den Berichtsboxen befindet sich die Schnellübersicht. Dort können Sie, anhand von drei Fenstern, wichtige Informationen über das derzeitig ausgewählte Objekt einholen. Bei Schiffen oder Strukturen werden Hüllenpunkte, Schildpunkte (wenn vorhanden) und der Antimaterievorrat (wenn vorhanden) aufgelistet. Bei Planeten werden Lebenspunkte, Steuereinkommen und die Kulturrate angezeigt. In der Standardeinstellung der Schnellübersicht wird die Gesamtzahl Ihrer Planeten, Großkampfschiffe und Ihrer Fregatten / Kreuzer angezeigt.

EVAKUIERUNG / SELBSTZERSTÖRUNG

Unterhalb des zentralen Auswahlfensters befindet sich das „Selbstzerstörungs“-Feld. Dieses ermöglicht Ihnen nach einem 30 Sekunden Countdown jedes Schiff oder jede Struktur unter Ihrer Kontrolle zu zerstören. Fall Sie wünschen den Countdown abubrechen müssen Sie lediglich nochmals das „Selbstzerstörungs“-Feld anklicken. Zerstörte Objekt geben Ihnen einige Ressourcen zurück.

AUTOMATISCHE PLATZIERUNG


Wenn Sie nicht selber Ihre Strukturen, um ihren Planeten herum, platzieren wollen, dann kann der Computer dies für Sie übernehmen, indem Sie die automatische Platzierung aktivieren. Sobald diese aktiviert ist wird der Computer, die von Ihnen in Auftrag gegebenen Strukturen, nach bestmöglichem Ermessen, platzieren.

ANPINGEN UND FORDERUNGEN AN VERBÜNDETE STELLEN

In Sins of a Solar Empire gibt es zwei Arten von Pings und beide funktionieren in Einzel- und Mehrspielerpartien. Ein Standardping, ausgelöst mit Hilfe des Pingfeldes, erstellt eine temporäre, optische Markierung um das von ihnen selektierte Objekt herum, welches im Sichtbereich Ihres Verbündeten liegt. In Einzelspielerpartien werden Ihre computergesteuerten Verbündeten nach bestmöglichem Ermessen den Zweck ihrer Anfrage zu erfassen und danach zu handeln.

Intelligente Pings geben Ihnen eine viel größere Kontrolle und können als Methode fungieren ihren computergesteuerten Alliierten Anfragen zu schicken, um spezielle Aufgaben zu übernehmen. Um einen intelligenten Ping zu verwenden müssen Sie zunächst das Objekt, mit dem Sie zu interagieren wünschen, auswählen und sehen dann folgende drei Felder im Befehlsfenster:

- **Ziel für Angriff durch Alliierten festlegen** — fordert ihren Alliierten dazu auf, dass Ziel ihres Pings anzugreifen.
- **Anfrage an Alliierten aufheben** — ordnet Ihrem Alliierten an die letzte Anfrage zu ignorieren.
- **Ziel für Verteidigung durch Alliierten festlegen** — fordert Ihren Alliierten dazu auf, das Ziel ihres Pings zu verteidigen.

 *Tipp: Andere Parteien werden sich nicht immer an Ihre Anweisungen halten. Wenn diese nicht glücklich mit Ihnen sind oder eigene geheime Pläne haben, dann ignorieren diese vielleicht Ihre Anfragen oder Sie arbeiten möglicherweise mit jemandem Anderem gegen Sie zusammen!*

DAS BEFEHLSFENSTER

Das Befehlsfenster befindet sich in der unteren rechten Ecke innerhalb ihrer Spielansicht und ist der Bereich, in dem die meisten genutzten Kontrollen erscheinen. Die Felder im Befehlsfenster werden sich unterscheiden, je nachdem, ob sie einen Planeten oder ein Schiff ausgewählt haben.

Für Planeten wird Ihnen das Fenster folgendes anzeigen (von Links nach Rechts):

- **Planetare Infrastruktur** — Gibt Ihnen die Werkzeuge in die Hände, um aus Ihrer einfachen Kolonie ein Leuchtfeuer der Macht zu erschaffen.
- **Logistische Strukturen** — Von hier aus können Sie neue Werfen, Extraktoren, Forschungslabore und alles Weitere im Orbit Ihres Planeten bauen.
- **Taktische Strukturen** — Ein kluger Herrscher weiß seine Planeten zu beschützen und dieser Bereich gibt Ihnen die Möglichkeit, mit Waffenplattformen, Reparaturwerften und mehr, genau dies zu tun.
- **Schiffskonstruktion** — In der unteren Zeile des Befehlsmenüs befinden sich die verschiedenen Optionen zur Schiffskonstruktion. Einige Schiffe benötigen spezielle Werften und Forschungsprojekte, bevor diese hergestellt werden können.
- **Sammelpunkt** — Mit diesem Button können Sie einen Sammelpunkt für alle Schiffe setzen, die an diesem Planeten gebaut werden.

Planetenentwicklung, logistische und taktische Strukturen werden im späteren Verlauf des Handbuchs genauer behandelt.

Sobald ein Schiff oder eine Struktur ausgewählt wird, zeigt das Befehlsfenster Ihnen neue Optionen an, die Ihnen eine direkt Kontrolle über folgende Fähigkeiten ermöglicht:



- **Angriffsstatus** — Mit einem Linksklick dieses Buttons können sie Ihren Schiffen befehlen ein bestimmtes Ziel oder Areal anzugreifen. Per Rechtsklick können Sie den automatischen Angriff ein- oder ausschalten.
- **Stopp** — Bricht alle bis dahin gegebenen Befehle ab, die dem ausgewählten Schiff oder der Struktur erteilt wurden.
- **Bewegen** — Mit einem Linksklick auf diesen Button können Sie das ausgewählte Schiffe zu einer gewünschten Position bewegen, indem sie nochmals mit einem Linksklick das Ziel angeben. Der Rechtsklick auf diesen Button ermöglicht Ihnen die Gruppensprungfunktion zu aktivieren bzw. deaktivieren. Wenn dieser aktiviert ist, werde Ihre Schiffe Phasensprünge zusammen durchführen und nicht einzeln.
- **Kampffliegerverwaltung** — Bei Schiffen oder Strukturen, auf denen Kampfflieger stationierbar sind, können Sie diesen Button anklicken, um Jäger- oder Bomberstaffeln herzustellen.

Tipp: Wenn sie ein Gravitationsfeld schnell verlassen wollen, dann befehlen Sie Ihren Schiffen den Gruppensprung nicht zu benutzen. Diese Taktik verbessert die Geschwindigkeit, aber erhöht das Risiko, dass ihre Schiffe einzelne angegriffen werden, falls sich Feinde bei Ihrem Ziel befinden.

Der letzte Button, die Taktikverwaltung, eröffnet Ihnen einige Spezialoptionen für Ihre Schiffe:



- **Flotte erstellen** — Hiermit erstellen Sie eine Flotte mit den derzeit ausgewählten Schiffen. Das Schiff, welches in der Unterauswahl, innerhalb Ihrer Gruppe ausgewählt ist, wird zum Flaggschiff. Die anderen Schiffe werden sich um ihr Flaggschiff herum sammeln und auf ihren Befehlen basierend versuchen, als eine einzelne und zusammenhängende Einheit, zu agieren. Mit einem Rechtsklick, auf den „Flotte erstellen“-Button, aktivieren sie den automatischen Anschluss. Dadurch werden sich Schiffe, die keiner Flotte zugeteilt sind, automatisch der bestgeeigneten Flotte, innerhalb des augenblicklichen Gravitationsfeldes, anschließen.
- **Aktionsradius** — Dieser stellt den Bereich dar, den Schiffe nutzen, um zu bestimmen, ob sie einen Angriff oder eine Spezialfähigkeit gegen ein Ziel einsetzen können.
- **Flottenbindung** — Diese bestimmt wie weit sich Schiffe von der Flotte entfernen dürfen. „Eng“ ist eine sehr kurze Distanz (so nahe wie möglich zu stehen), „Standard“ ist eine moderate Distanz und „Weit“ erlaubt eine sehr große Distanz.
- **Rückzug** — Wenn dieser Button angeklickt wird, dann ziehen sich die ausgewählten Schiffe zum nächstbefindlichen und sicheren Planeten zurück und meiden, wenn möglich, feindliches Territorium. Beachten Sie, dass es für Ihre Schiffe nicht immer möglich sein wird sich zurückziehen oder sich zu einem sicheren Planeten zurückzuziehen. Schiffe die sich auf dem Rückzug befinden ignorieren die Gruppensprungbefehle.

INFOKARTEN

Infokarten erscheinen wann immer Sie ihre Maus über ein Objekt halten und geben Ihnen zusätzliche Informationen über ihre Auswahl. Bei Planeten sind dies Typ, Loyalität, strukturelle Integrität, Bevölkerung, Steuereinkommen, verfügbare Plätze, Ressourcen und vieles mehr. Bei Schiffen wird Ihnen die Infokarte Namen, Hüllen- und Schildpunkte, Panzerungslevel, aktuelle Schadensminderung, durchschnittlicher Schaden pro Sekunde und jede weitere Information, die während des Spielverlaufs vorkommen könnte.

FLOTTENLOGISTIK

Ein Limit bestimmt wie viele Schiffe ein Imperium zur gleichen Zeit unterhalten kann. Dieses Limit wird durch die Flottenkapazität repräsentiert. Jede Fraktion beginnt mit einer Flottenkapazität von 100 Punkten, welches der Basiswert ist den jede Rasse verwalten kann, ohne zusätzliche Forschung. Jedes Schiff verbraucht einige Ihrer verfügbaren Punkt, wobei Fregatten die Wenigsten und Großkampfschiffe die Meisten benötigen. Sobald sie ihre maximale Anzahl an Flottenpunkte erreicht haben, können sie keine weiteren Schiffe bauen.

Die Zahl Ihrer aktuell verfügbaren Flottenpunkte wird im oberen Teil ihres Spielbereichs angezeigt. Wenn Sie die Maus über die Anzeige halten, wird eine Infokarte erscheinen, die ihnen ihre Gesamtzahl an gebrauchten Flottenpunkten auflistet und Ihnen zeigt, wie die Punkte auf ihre Schiffe verteilt sind.

Zusätzlich zur Flottenkapazität brauchen Großkampfschiffe spezielle Kommandeure, bevor diese hergestellt werden können. Jeder Spieler startet zu Beginn mit der Möglichkeit ein Großkampfschiff kostenlos einsetzen und herstellen zu lassen. Um weitere Großkampfschiffe ins Feld führen zu können, müssen Sie erst verbesserte Trainingstechnologien erforschen. Die Zahl der zur Verfügung stehenden Großkampfschiffe wird neben der Flottenkapazität im oberen Teil des Spielbereichs angezeigt. Sie können sich anzeigen lassen, wo ihre Kommandeure stationiert sind, indem Sie die Maus über diesen Wert halten.

RESSOURCEN & ÖKONOMIE

Kriege werden typischerweise um Ressourcen geführt und die Rassen in „Sins of a Solar Empire“ bilden hierbei keine Ausnahme. Es gibt drei grundlegende Ressourcen, die Ihre Wirtschaft versorgen werden:

- **Credits:** Dies ist die Währung der Galaxie und in etwa alles das Sie machen wollen wird Einiges davon benötigen. Verdient werden Credits durch die Steuern Ihrer Bevölkerung, Handel und das Sammeln von Kopfgeldern, die auf andere Imperien angesetzt sind, sowie durch einige spezielle rassenspezifische Möglichkeiten.
- **Metall:** Die Schiffe und Strukturen, die Sie herstellen sind nicht lediglich aus Plastik gemacht, sondern bestehen aus Metalllegierungen. Metall ist eine häufig vorkommende Ressource in der Galaxie und kann im Umkreis der meisten Planeten gefunden werden, speziell auf vulkanischen Planeten.
- **Kristall:** Kristalle sind die seltenste Ressource in „Sins of a Solar Empire“ und werden meist im Umkreis von arktischen Planeten gefunden. Kristalle werden benötigt, um Forschung durchzuführen, stärkere Schiffe zu bauen und für vieles mehr.


Metall und Kristalle werden in mineralreichen Asteroiden gefunden und können dort mit dem Bau eines Extraktors gefördert werden. Jeder Asteroid enthält eine unbegrenzte Menge der jeweiligen Ressource. Die Rate des Abbaus kann entweder durch Forschung oder mit Hilfe spezieller orbitaler Raffinerien gesteigert werden.

STEUEREINKOMMEN

Der größte Teil Ihrer Credits, die Sie während eines Spiels ausgeben, wird durch die Steuereinnahmen aus Ihrer Planetenbevölkerung stammen. Zwar können Sie den Steuersatz nicht verändern, aber Sie können Ihr Einkommen auf einer höheren Ebene beeinflussen, indem Sie in die planetare Infrastruktur investieren. Schließlich bedeutet eine größere Bevölkerung auch mehr Steuerzahler!

HANDEL

Falls die Steuereinnahmen als unzureichend erscheinen, um ihren Plänen Leben zu verleihen, dann sollten Sie damit beginnen ein Handelsnetzwerk aufzubauen. Mit Handelsposten können Sie Handelsrouten zwischen heimischen, aber auch fremden Welten etablieren. Wenn Sie längere und ununterbrochene Handelsrouten erstellen erhalten sie zusätzliche Einnahmen.

 *Tipp: Unkolonisierte Welten zählen nicht als Unterbrechung in ihrer Handelsroute. Zudem werden Sie sogar noch mehr Handelseinnahmen generieren, wenn sie Handelsrouten zu fremden Welten etablieren.*

DER SCHWARZMARKT

Es wird Zeiten geben in denen Sie sich mit einem Überschuss an Metall oder Kristallen konfrontiert sehen, jedoch dringend Credits benötigen. Während solchen Situationen ist es der schnellste Weg überschüssige Ressourcen auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen, um an Geld zu gelangen. Der Preis den Sie für Ihre Güter bekommen fluktuiert basierend auf Angebot und Nachfrage. Daher werden sie vielleicht nicht immer das beste Geschäft machen. Dennoch kann dies auch zu Ihren Gunsten sein, wenn sie viele Credits haben, aber nur einen kleinen Vorrat an Metall oder Kristallen besitzen, aus dem Sie schöpfen können. Mehr Informationen, zum Kaufen und Verkaufen von Ressourcen, können im späteren Verlauf unter dem Abschnitt Krimineller Untergrund gefunden werden.

PLANETEN

Jedes Sternensystem ist die Heimat vieler einzelner Welten, auf denen sich Menschen angesiedelt haben, die versuchen für sich eine Existenz zu erkämpfen. Es gibt mehrere Planetentypen in „Sins of a Solar Empire“, jeder davon mit bestimmten Vor- und Nachteilen. Die Welten die Sie erschließen können enthalten:

- **Erdähnliche Planeten:** Diese Planeten besitzen eine üppige Vegetation und sind voller Leben. Wasser in Überfluss ermöglicht es diesen Planeten eine große Bevölkerungszahl zu unterstützen und sind daher, sobald sie erschlossen sind, eine großartige Quelle für Steuereinnahmen.

- **Wüstenplaneten:** Dies sind trockene, öde und sandige Planeten mit einer rauen Umgebung und kaum Wasser. Dennoch hat sich, mit der Hilfe von unterirdischen Wasservorkommen und Windfallen, um Feuchtigkeit aus der Atmosphäre zu sammeln, auf diesen Leben entwickelt. Wüstenplaneten unterstützen zwar keine große Bevölkerung, aber eignen sich gut als Bollwerke gegen Invasoren.
- **Arktische Planeten:** Diese bestehen aus einer gefrorenen Ödnis, die nur wenig Wasser und eine noch geringere Bevölkerung bietet. Was diese Planeten so wertvoll macht sind Ihre reichen Kristallvorkommen.
- **Vulkanische Planeten:** Was den arktischen Planeten an Wärme fehlt gleichen vulkanische Planeten mehr als aus. Planeten dieses Typs sind instabil und werden von heftiger geologischer Aktivität geplagt. Sie tendieren dazu metallreich zu sein und können mit der richtigen Ausstattung Bevölkerungszentren unterstützen.
- **Gasgiganten:** Stellare Körper wie diese können gefährlich sein und haben keine Oberfläche, auf denen eine Kolonie errichtet werden kann. Gasgiganten können Wolken aus extrem instabilem Gas entfesseln, durch eine Explosion entzündet, viele nahestehende Schiffe schwer beschädigen kann. Von einigen Gasgiganten weiß man, dass sie über Planetoiden in ihrem Gravitationsfeld verfügen, welche mit speziellen Basen eingenommen werden können.
- **Asteroidenfelder:** Diese sind reich an Ressourcen, aber können nur eine kleine Kolonie unterstützen. Dagegen sind einige Asteroiden leer und daher von geringem Wert.

PLANETENVERWALTUNG

Imperien werden nicht über Nacht erschaffen und der Schlüssel zum Erfolg ist es in Ihre wertvollsten Güter zu investieren — Ihre Planeten. Ohne die Kontrolle über einen Planeten werden Sie nicht in der Lage sein neue Strukturen zu errichten oder Steuern von ihrer Bevölkerung einzunehmen. Es gibt verschiedene Bereiche der Planetenentwicklung:

- **Bevölkerungsinfrastruktur:** Durch eine weiterentwickelte Stadtplanung und Terraforming, ermöglicht eine Investition in die Infrastruktur die Unterstützung einer höheren Bevölkerungszahl.

- **Notfalleinrichtungen:** Es ist ein gefährliches Universum und der Aufwand Bombenschutzkeller und andere Notfallinfrastruktur zu bauen wird ihrem Planeten helfen zu überleben, wenn es zum Schlimmsten kommt.
- **Planet erkunden:** Manche Planeten bergen Geheimnisse — Artefakte. Natürliche Ressourcen oder Phänomene, die in Vergessenheit geraten sind. Mit dem Entsenden von Erkundungstrupps sind sie vielleicht in der Lage eines dieser Geheimnisse zu lüften und einen hilfreichen Vorteil zu erhalten.
- **Heimatplaneten bestimmen:** Jedes Imperium braucht einen Regierungssitz. Warum sollte Ihres da eine Ausnahme bilden? Sie können jeden Ihrer Planeten als Ihren Heimatplaneten bestimmen (vorausgesetzt Sie haben das Geld für diesen Wechsel). Heimatplaneten beeinflussen die Loyalität, anhand der Distanz zwischen sich und anderen Planeten Ihres Imperiums und generieren ein höheres Steuereinkommen. Ihr erster Heimatplanet ist Ihr Anfangsplanet.
- **Logistische Kapazität:** Genauso wie Sie keine unbegrenzte Zahl an Schiffen bauen können, ist auch die Zahl der Strukturen begrenzt, die um einen Planeten herum errichtet werden können. Durch Investitionen in die Logistik Ihrer Welt werden Sie in die Lage versetzt mehr Forschungslabore, Handelsposten etc. zu bauen.
- **Taktische Kapazität:** Diese verhalten sich ähnlich zur logistischen Kapazität, allerdings erlaubt diese mehr militärische Strukturen, wie Defensivplattformen und Reparaturstationen zu errichten.

EIN IMPERIUM ERRICHTEN

Mit Feinden zu allen Seiten, wird es ein starkes Fundament brauchen, um ein Imperium zu errichten, welches nicht nur überleben, sondern die Zeiten überdauern wird. Dies zu schaffen benötigt diplomatisches Geschick, eine gewinnbringende Wirtschaft, ein mächtiges Militär, Forschung und Entwicklung und manchmal den Umgang mit zwielichtigen Elementen.

DIPLOMATIE

Dieses Fenster gibt Ihnen die Möglichkeit sich mit den anderen Imperien in ihrem Teil der Galaxie auseinanderzusetzen. Von hier aus können Sie sehen was die anderen Imperien über Sie denken, Allianzen schmieden, Geschenke geben, um Frieden bitten und Aufträge annehmen, die Ihnen vielleicht andere Imperien zur Durchführung anbieten.



Punkt	BESCHREIBUNG	Punkt	BESCHREIBUNG
1	Fraktionsliste	5	Auftragsrestdauer
2	Fraktionsportrait	6	Fraktionsbeziehung
3	Fraktionsname	7	Geschenke
4	Auftragsreich	8	Verträge

FRAKTIONSBEZIEHUNG


Der Schieberegler der Fraktionsbeziehung zeigt Ihnen wie glücklich ein Imperium mit Ihnen ist. Imperien mit denen Sie eine gute Beziehung haben werden mit größerer Wahrscheinlichkeit Angebote zu Verträgen oder zu gemeinsamen Angriffen annehmen. Die Kehrseite davon ist, dass Diejenigen, mit denen Sie schlechte Beziehungen haben, mit nahezu sicherer Garantie Sie ignorieren und Ihren Untergang anstreben werden.

AUFTRÄGE

Manchmal werden andere Imperien, in irgendeiner Angelegenheit, Ihre Unterstützung suchen (oder fordern), z.B. Anfragen nach Ressourcen oder Angriffe gegen Feinde. Wenn Sie einen Auftrag erhalten können Sie innerhalb des gezeigten Zeitlimits wählen, ob Sie diesen durchführen oder ihn ignorieren. Das Scheitern bei einem Auftrag wird die Beziehung mit dem Imperium, welches Ihnen den Auftrag erteilt hat, verschlechtern. Dagegen wird ein erfolgreich abgeschlossener Auftrag Ihre Beziehung verbessern und vielleicht sogar mit einer weiteren Belohnung honoriert.

GESCHENKE

Von Zeit zu Zeit möchten Sie vielleicht einen Gegner von Ihren guten Absichten überzeugen (ob legitim oder nicht!) oder einem Verbündeten Hilfe zukommen lassen. Beides kann durch Geschenke in Form der drei Hauptressourcen (Credits, Metall und Kristalle) erreicht werden. Mit der Übergabe von Geschenken machen Sie sich beim Empfänger beliebt und verbessern so ihre Beziehung zu diesem.

 **Tipp:** Wenn sie die [SHIFT]-Taste festhalten können Sie größere Mengen übergeben. Dies funktioniert in allen Bereichen von „Sins of a Solar Empire“, sobald sie einen Button drücken, um Mengen zu bestimmen, wie z.B. das Kaufen von Schiffen oder Ressourcen.

VERTRÄGE

Verträge sind die wichtigsten Werkzeuge der Politik in Sins of a Solar Empire. Mit ihrer Hilfe können Sie die Zukunft Ihrer Leute formen, in positiver, wie in negativer Hinsicht.

Die verschiedenartigen Verträge beinhalten:

- **Krieg erklären** — Wie der Name schon sagt kündigen Sie, mit der Kriegserklärung gegen eine andere Fraktion, alle bestehenden Abkommen und geben Ihren militärischen Einheiten die Erlaubnis Schiffe und Strukturen dieser Fraktion zu attackieren. Falls sie sich später dazu entschließen sollten, um Frieden zu bitten, wird es vielleicht nicht möglich sein das Vertrauen der Fraktion zurückzugewinnen, der sie den Krieg erklärt haben und in jedem Fall wird es einige Zeit dauern.
- **Waffenstillstand** — Ein Waffenstillstand ist im Wesentlichen der Zustand einer nicht aggressiven Neutralität, mit einem anderen Imperium. Keine Seite wird die Andere angreifen, aber beide können beschließen es zu machen, ohne explizite Konsequenzen fürchten zu müssen.
- **Friedensvertrag** — Friedensverträge sind formelle Vereinbarungen zum Frieden und einer möglichen Allianz. Um solch eine zu bilden müssen Sie mit der jeweiligen Fraktion über ein Waffenstillstandsabkommen verfügen. Wie beim Waffenstillstand darf keine der Seiten die Andere angreifen. Dazu muss vorher erst offiziell der Friedensvertrag gekündigt werden, eine Handlung, die von Ihrem Partner nicht gut aufgefasst wird. Wenn Sie und ihr Vertragspartner über eine gute Beziehung verfügen, dann können Sie Angriffe auf Feinde koordinieren (nutzen Sie dazu den „Ping“). Nach der Kündigung eines Friedensvertrags kann keine der beiden Seiten die Andere, für einige Zeit, angreifen.
- **Handelsallianz** — Es gibt die alte Redensart, dass Credits die Galaxie in Gang halten und Handelsallianzen sind der Schlüssel zu diesem Zweck. Imperien, in einer Handelsallianz, werden die Planeten des Anderen für die bestmöglichen Handelsrouten ihrer jeweiligen Handelsschiffe miteinbeziehen. Handelsschiffe sind immun gegen feindliches Feuer, wenn eine Handelsallianz existiert.

- **Gemeinsame Aufklärung** — Dies ist ein Informationsabkommen, in dem die Vertragspartner Ihre Sensorinformationen der Schiffe dem jeweils Anderen zugänglich machen.
- **Gemeinsame Territorialsicht** — Ein weiteres Informationsabkommen, aber statt dem Austausch der Schiffssensordaten sind hier die Sensordaten der Planeten betroffen. Mit diesem Abkommen werden beide Fraktionen über eine komplette Sicht des jeweiligen Territoriums haben.

FORSCHUNG

Forschung, die eine Verbesserung existierender Systeme und den Zugang zu neuen Technologien bietet, ist während Kriegszeiten ein Schlüsselaspekt für jedes Imperium. Jede Rasse in „Sins of a Solar Empire“ hat seine eigenen einzigartigen militärischen und zivilen Forschungszweige. Zusätzlich gibt es zwei gemeinsame Zweige, zu denen alle Rassen Zugang haben. Um neue Technologien erforschen zu können müssen sie zuerst die vorausgesetzte Zahl an militärischen und zivilen Forschungslaboren haben, sowie die Ressourcen, um für diese neue Technologie zu bezahlen. Die InfoKarte zeigt für jeden Forschungsgegenstand die Kosten in Credits, Metall und Kristallen an, die Sie bezahlen müssen, sowie die Zahl der benötigten Labore, um die Technologie fertigzustellen. Weiter fortgeschrittene Forschungsthemen sind erheblich teurer in der Erforschung, als die Davorliegenden.



GEFECHTSFORSCHUNG

Dieser Technologiezweig beinhaltet alle Militärtechnologien der einzelnen Rassen und unterteilt diese in drei Unterkategorien pro Rasse.

■ - TEC - Militärzweig

- **Strukturelle Subsysteme:** Stellt verbesserte Komponenten zur Verfügung, davon betroffen sind Subsysteme, wie Panzerung, Hüllenstabilität, Schilde, Energiesysteme und Antriebe.
- **Ballistik und Raketentechnik:** Bietet Verbesserungen im Bereich Defensivstrukturen, Schiff-zu-Schiff Waffen und Planetenbombardement.
- **Experimentelles Design:** Ermöglicht den Zugriff auf die aktuellste Kriegszeittechnologien, darunter neue planetare Defensivseinrichtungen, Schiffdesigns, Waffentechnologien und Spezialfähigkeiten.

■ - Advent – Feindseligkeitszweig

- **Energie:** Erlaubt den Zugang zu verfeinerten Waffen, Antimaterieregeneration und Schildtechnologien.
- **Aufstieg:** Beinhaltet neue und verbesserte Defensivseinrichtungen, Schiffdesigns und spezielle psionische Angriffe.
- **Substanz:** Enthält Forschung mit dem Zweck zur Verstärkung der Hüllenintegrität, der Panzerung und der Stärke der kinetischen Waffen der Advent.

■ - Vasari Imperium – Kriegskunstzweig

- **Prototypen:** Gibt den Weg zu neuen Schiffdesigns, Defensivseinrichtungen und Antimaterie- und Phasenraummanipulation frei.
- **Sturmangriff:** Umfasst Verbesserungen der Vasari Impulswaffen, der Phasenraketen, der Plasmawellentechnologie und der Waffen zum planetaren Bombardement..
- **Unterstützung:** Liefert neue Einsichten in den Gebieten der Skelettstruktur von Schiffen, der automatisiert heilenden Naniten, der Schildverbesserung und der Energiesystemen der neuen Generation.

ZIVILE FORSCHUNG

Der zivile Technologiezweig bietet neue Technologien dafür entworfen ihre Welten und Ressourcengewinnung zu verbessern. Genau wie bei der Gefechtsforschung ist der zivile Bereich pro Rasse in drei Unterkategorien aufgeteilt.

■ TEC – Zivilzweig

- **Industrie:** Versorgt Sie mit verbesserten Extraktionsmethoden für Metall- und Kristallminen, Handelsposten, orbitalen Raffinerien, sowie allgemeine Fortschritte bei den Baugeschwindigkeiten.
- **Ingenieurwesen:** Ermöglicht den Zugriff auf orbitale Sensordrohnen, die planetaren Abbau- und Kolonisationstechnologien, PSIDAR zum Erkennen einkommender Schiffe,

planetare Schilde und verbesserte Phasensprungantriebe.

- **Politik:** In diesem Zweig befinden sich die Technologien zur Propagandasendung zu fernen Welten, Steigerung der Zufriedenheit der Bürger und allgemeine Fortschritte bei Schiffen und Planeten.

■ - Advent – Harmoniezweig

- **Psi Technik:** Gewährt Fortschritte, die das Vertrauen in die Einheit vergrößert, sowie Neuerungen in der Erforschung und bei den planetaren Phasentechnologien.
- **Erkenntnis:** Erlaubt Technologien, die die mentale Verbindung und das Bewusstsein der Einheit erweitern.
- **Materialismus:** Beinhaltet Technologien zur planetaren Kolonisation, zu Fortschritten bei der Ressourcengewinnung und zu Handelsnetzwerken.

■ Vasari Imperium – Imperiumszweig

- **Nanotechnologie:** Führt weiterentwickelte Nanomaschinenteknologie ein, reichend von Medizin hin zu Ressourcengewinnung, Handel, Konstruktion und mehr.
- **Phasenmeisterung:** Gibt Forschungszugang zur Phasenraumüberwachung, zu Phasenbarrieren, Übertragungen mit Überlichtgeschwindigkeit, Phasenstabilisation und ermöglicht den Einsatz der dunklen Flotte.
- **Unterdrückung:** Gewährt den Zugriff auf Methoden zur planetaren Inbesitznahme, Propaganda, Handel und Fähigkeiten zur Versklavung.

Die letzten beiden Technologiezweige — Flottenlogistik und Artefakte — sind für alle Rassen in „Sins of a Solar Empire“ identisch.



FLOTTENLOGISTIK

Die Flottenlogistik erlaubt Ihnen erweiterte Trainingsregimenter, um so mehr Militärschiffe, sowie Großkampfschiffe, unterhalten zu können. Während zu Anfang keine Unterhaltskosten existieren, um ihre Flotten instandzuhalten, werden die Unterhaltskosten, mit der voranschreitenden Forschung in diesem Zweig, steigen. Dieser Unterhalt wird Ihnen in Form einer Gebühr für Credits, Metall und Kristallen von Ihrer Ressourcenproduktion abgezogen. Daher ist es äußerst wichtig Ihr Imperium nicht zu früh zu überdehnen, damit Sie nicht am Ende herausfinden müssen, dass Ihre Wirtschaft zusammengebrochen ist!

ARTEFAKTE

Artefakte sind seltene, spezielle Technologien und Gegenstände die Sie während Erkundungen auf neuen Welten finden können. Die Boni die diese bringen wirken sofort und können ein Spiel in hohem Maße beeinflussen. Sollten Sie einen Planeten verlieren auf dem ein Artefakt gefunden wurde, dann werden Sie ebenso alle Vorteile verlieren, die es mit sich trug. Wenn ein Artefakt entdeckt wird, dann kann seine Energiesignatur von allen Spielern

geortet werden und gibt somit die Position des Artefakts für Jedermann frei, aber nicht dessen Funktion.

DER KRIMINELLE UNTERGRUND

Es wird Zeiten geben in denen Ihr Imperium dringend Ressourcen benötigt oder das Sie sich mit schäbigeren Elementen der galaktischen Gesellschaft beschäftigen müssen. Das kriminelle Untergrundfenster ist der Ort, an dem dies mit großer Effizienz geschehen kann.

DER SCHWARZMARKT

Wenn Sie anonym Ressourcen kaufen oder verkaufen wollen, dann ist der Schwarzmarkt der Platz, um dies zu machen. Für einen Aufpreis können Sie benötigte Ressourcen erwerben oder überschüssige für Credits verkaufen.



In der obigen Darstellung können Sie ein Beispiel der Metall- und Kristallpreisangabe auf dem Schwarzmarkt sehen. Die Nummer auf der linken Seite ist der momentane Verkaufspreis für diese Ressource — dies bedeutet, dass wenn Sie 100 Einheiten von dieser verkaufen Sie das Hundertfache des Verkaufspreises, in Credits, erhalten würden. Die Nummer auf der rechten Seite ist der momentane Kaufpreis für die Ressource. Das Kaufen von 100 Einheiten würde Ihr Imperium das Hundertfache des Einkaufspreises kosten.

Sie können ebenso den Betrag pro Einheit verändern für den Ihr Imperium überschüssige Ressourcen auf dem Markt anbietet. Dies wird mit einem Prozentsatz des momentanen

Marktpreises getan, mit dem Preis pro Einheit, dargestellt auf dem „Preis anbieten“ Button. Durch die Beeinflussung dieser Werte können sie andere Spieler unterbieten und so einiges Chaos bei den Preisen verursachen zu dem andere Spieler Ressourcen kaufen oder verkaufen können.

Marktpreise und Transaktionen geschehen in Echtzeit und fluktuieren basierend auf Nachfrage und Angebot. Es ist wichtig den Trends Aufmerksamkeit zu widmen, welche in diesem Fenster erscheinen (dargestellt durch ein Diagramm in der Mitte des Fensters), so dass sie nicht überrascht werden, wenn eine andere Fraktion den Markt gegen sie nutzt.

PIRATEN & KOPFGELD

Piraten sind in der Galaxie ein ständiges Problem, da diese skrupellosen Geschöpfe regelmäßig Überfälle durchführen. Diejenigen, die an Piraterie teilnehmen, scheren sich nicht darum wen sie angreifen, da sie keinerlei politische Ansichten vertreten. Sie gehen dorthin, wo sich das Geld befindet, welches zu Teilen durch das Kopfgeld bestimmt wird.



Kopfgeld ist im Wesentlichen ein anonymer Weg für Imperien sich gegenseitig anzugreifen. Durch das Platzieren eines Kopfgeldes auf ein anderes Imperium, wird eine Belohnung gezahlt für jedes Schiff oder jede Struktur, die entweder durch Piraten oder ein anderes Imperium zerstört wird. Kopfgeld wird solange auf diese Weise einkassiert, bis dieses erschöpft ist. Dies ist ein Schlüsselement, um andere dazu zu bewegen die Drecksarbeit für Sie zu erledigen oder einen Verbündeten im Geheimen zu vernichten.

Das Piratenfenster zeigt die folgenden Informationen:

- **Gefahrenindikator** — Zeigt die momentan geschätzte Größe des nächsten Piratenangriffs in der Galaxie, basierend auf dem Gesamtkopfgeld, der Zahl lukrativer Überfallziele und anderen Faktoren. Allgemein gesagt, je mehr Profit zu erlangen ist, desto mehr Piraten werden es sein.
- **Kopfgeldliste** — Dies ist der Ort an dem sie Kopfgelder auf andere Imperien platzieren können und die momentan, auf die jeweiligen Fraktionen, gesetzten Kopfgelder sehen. Spieler, die gegenwärtig überfallen, werden sind durch ein Piratenschwert neben ihrem Kopfgeld gekennzeichnet.
- **Gesucht** — Dieses Fenster zeigt das momentane Ziel für den nächsten Piratenüberfall und das Kopfgeld gegen dieses. Sollte das Kopfgeld bei jeder Fraktion Null betragen (wie es zu Beginn des Spiels üblich ist), dann werden die Piraten ein zufälliges Ziel angreifen.
- **Überfalltimer** — Im untersten Teil des Fensters befindet sich der Überfalltimer, welcher die Zeit bis zum nächsten Piratenüberfall runterzählt. Wenn der Timer ausläuft, wird der rote Totenkopf anfangen zu blinken, um zu signalisieren, dass in kurzer Zeit ein Piratenangriff bevorsteht. Dies gibt jedem Imperium eine letzte Möglichkeit seine Nachbarn zu überbieten, um das Piratenziel zu bestimmen.

ORBITALE STRUKTUREN

Jeder Planet in Ihrem Imperium hat die Kapazität zwei grundlegende Strukturtypen zu bauen: Logistische und taktische Strukturen. Logistische Strukturen beinhalten die Ressourcengewinnung, Schiffswerften, Forschungslabore, Raffinerien und Übertragungsstationen. Taktische Strukturen bestehen aus Defensiv Einrichtungen, Reparaturstationen und mehr.

LOGISTISCHE STRUKTUREN

Logistische Strukturen werden Ihnen helfen ihre Wirtschaft aufzubauen und neue Technologien zu erforschen, sowie andere Welten zu beeinflussen. Die Errichtung jeder Struktur kostet einen gewissen Betrag an Ressourcen und benötigt eine bestimmte Zahl an logistischen Plätzen.



Strukturen beinhalten:

- **Metallextraktoren** – Extrahieren unverarbeitete Ressourcen aus Asteroiden, die reich an Metall sind, welche genutzt wird, um Schiffe, Strukturen usw. herzustellen.
- **Kristallextraktoren** – Extrahieren unverarbeitete Ressourcen aus Asteroiden, die reich an diesem Element sind und welches für eine Vielzahl an Anwendungen genutzt wird.
- **Kleine Werft** – Ermöglicht die Konstruktion von Fregatten und Kreuzer für ihre Flotten. Jedes Schiff, das sie konstruieren benötigt Flottenunterstützungspunkte, um eingesetzt zu werden.
- **Große Werft** – Erlaubt die Konstruktion der kampfstarken Großkampfschiffe, die den Kern Ihrer Flotte bilden. Großkampfschiffe benötigen, zusätzlich zu Ressourcen,

Flottenunterstützungspunkte und spezielle Kommandeure.

- **Militärlabore** — Diese Strukturen geben Ihnen die Fähigkeit neue Technologien, im Militärssektor ihres Forschungsbaums, zu erforschen.
- **Zivillabore** — Gewährt Ihnen die Fähigkeit neue Technologien, im zivilen Sektor, Ihres Forschungsbaums zu erforschen.
- **Handelsposten** — Sobald diese erforscht sind, erlauben Ihnen Handelsstationen lukrative Handelsrouten zwischen Welten zu etablieren. Routen und Handelsschiffe werden automatisch erstellt, um Ihr mögliches Einkommen zu maximieren. Sie müssen mindestens zwei Handelsposten (auf getrennten Welten) haben, damit eine Handelsroute eröffnet werden kann.
- **Orbitale Raffinerien** — Mit orbitalen Raffinerien können Sie, in hohem Maße, die Menge an generierten Ressourcen auf Ihren Welten steigern. Raffinerien senden Schiffe aus, die Ressourcen aus den Asteroiden in nahegelegenen Gravitationsfeldern, für die Veredelung, zurückbringen. Die Handelsposten der Advent können, sobald erforscht, ihre Funktion wechseln und entweder als Handelsposten oder Raffinerie fungieren. Im Modus der Raffinerie, wird diese Struktur nur Ressourcen im lokalen Gravitationsfeld nutzen und sendet keine Raffinerieschiffe aus.
- **Übertragungszentrum** — Ihr Imperium kann seine Kultur durch die Übertragungszentren in benachbarte Welten verbreiten, dieses kann man an den Strunglinien und der Imperiums-farbe sehen. Die Ausbreitung Ihrer Kultur und Eindämmung der Feindlichen, erfolgt je nach Stärke derselben. Jeder Planet der in Ihren Einflussbereich gerät, steigert Ihnen gegenüber seine Treue. Wenn eine feindliche Kultur stark genug ist, kann ein Planet revoltieren und wechselt in einen neutralen Status. Man kann keinen neutralen Planeten kolonisieren, der den Status neutral aufgrund feindlicher Kultur hat, bis man diese nicht reduziert hat. Zusätzlich zu den Planeteneffekten ist es jeder Rasse möglich in alliierten Systemen, kulturellen Bonus durch stationierte Schiffe für diese zu generieren.

TAKTISCHE STRUKTUREN

Taktische Strukturen helfen Ihnen Ihre Planeten und Ihr Imperium als Ganzes zu verteidigen. Jede Rassenstruktur kann unterschiedlich ausfallen:



TEC Strukturen

- **Gauss-Defensivplattformen:** Ausgestattet mit Doppel-Gaußkannonen, verteidigen diese Plattformen alle umliegenden Strukturen vor feindlichen Schiffen. Sie sind schwer gepanzert und machen eklatanten Schaden beim Gegner.
- **Hangarverteidigungen:** Die orbitalen Hangarverteidigungen beherbergen zwei Kampffliegerstaffeln, um ein Planetensystem zu verteidigen. Die Hangarverteidigung muss erst erforscht werden, bevor sie erbaut werden kann.
- **Reparaturwerft:** Diese Strukturen haben eine große Reichweite und reparieren automatisch Ihre beschädigten Schiffe und andere Strukturen, solange die Antimateriereserven nicht verbraucht sind. Genau wie bei der Hangarverteidigung muss diese Struktur erst erforscht werden.
- **Phasensprunginhibitor:** TEC Ingenieure sind stets bemüht Vasari Technologie zu rekonstruieren, so konnten sie Schwachstellen finden und eigene Prototypen herstellen. Nachdem der erste Phasensprunginhibitor rekonstruiert wurde, war klar, dass diese Technik nicht ursprünglich von den Vasari stammen konnte, sie war zu unterschiedlich zu allen Anderen. Bis zum heutigen Tag war noch keine Idee vorhanden, mit dem diese Phasensprunginhibitoren nachgebaut werden konnten. Somit sind alle aufgestellten Strukturen dieser Art, von den Vasari gestohlene Einheiten. Einmal umgepolt verzögern diese leistungsfähigen Strukturen umliegenden feindlichen Schiffen den Zugang zu Ihren

dahinterliegenden Welten, wenn Phasensprunginhibitoren im Einsatz sind.

- **Schildgenerator:** Planetarer Beschuss Ihrer Siedlungen kann eine weitreichende Beeinträchtigung Ihres Imperiums bedeuten und der Schildgenerator bewahrt Sie davor. Einmal erforscht, umschließt diese Struktur unter Aufwendung von Antimaterieeinsatz Ihren Planeten und mindert damit planetare Bombardierungsauswirkungen.
- **Novalith Kanone:** Sie ist die ultimative Waffe der TEC und kann erst nach langer Forschungszeit und unter erheblichem Kostenaufwand gebaut werden. Die Novalith Kanone ist in der Lage einen verheerenden Schuss durchs All, auf einen feindlichen Planeten abzugeben und dort verheerenden Schaden anzurichten.

Advent Strukturen

- **Strahlenbatterie:** Vier starke Strahlenemitter verteidigen Ihren Planeten und alle umliegenden Strukturen vor feindlichen Schiffen. Was den Strahlenbatterien an Panzerung fehlt, machen sie durch Feuerkraft wieder gut.
- **Hangarverteidigung:** Die orbitalen Hangars beherbergen zwei Kampffliegerstaffeln zur Verteidigung eines Planetensystems. Die Hangarverteidigung muss erst erforscht werden, bevor sie erbaut werden kann.
- **Reparaturwerft:** Diese Strukturen haben eine große Reichweite und reparieren automatisch Ihre beschädigten Schiffe und andere Strukturen solange sie über Antimaterie verfügen. Diese Struktur muss erst erforscht werden.
- **Phasensprunginhibitor:** Als die Advent näher an die zentralen TEC Welten kamen, wurden sie drastisch von diesen unbekannten Gebilden ausgebremst. Nachdem Ihr Nutzen verstanden war, wurden von den TEC Welten so viele Strukturen wie möglich erbeutet und umgepolt, um ebenfalls feindliche Schiffe an Zugängen zu hindern und System Sprünge zu verlangsamen.
- **Antimaterie Ladegerät:** Es kann lebenswichtig werden Antimateriereserven schnellstmöglich bei Großkampfschiffen oder Strukturen zu laden. Zu diesem Zweck transferiert das Ladegerät Antimaterie zum Ziel aus seinen eigenen Reserven.

- **Erlösungsmaschine:** Das gefährlichste Gerät im Arsenal der Advent, die Erlösungsmaschine, kann nur nach intensiver Forschung gebaut werden. Diese Waffe fokussiert und verstärkt die psychische Präsenz der Einheit über den Phasenraum hinweg. So steigert sie enorm die Kultur auf fern entlegenen Planeten.

Vasari Strukturen

- **Raketenplattform:** Mit Ihren multiplen Raketenwerfern kann die Vasari Raketenplattform schnell die Feinde dezimieren, welche Ihrem Planeten zu nahe kommen.
- **Hangarverteidigung:** In diesem orbitalen Hanger sind jederzeit zwei Kampffliegerstaffeln stationiert, die im Notfall, innerhalb des gesamten Gravitationsbrunnens, eingreifen können.
- **Reparaturbucht:** Sobald man sie erforscht hat, kann die Regeneration Bay die Hülle von beschädigten Schiffen in einem großen Umkreis reparieren.
- **Phasensprunginhibitor:** Während der ersten Expansionswelle fand das Vasari Imperium diese Strukturen in mehreren verschiedenen Systemen, welche keinerlei Zeichen von Besiedelung zeigten. Während es den Wissenschaftlern der Vasari niemals gelang zu entschlüsseln, wie die Phasensprunginhibitoren funktionieren, war es dennoch möglich sie mit Hilfe von Nanotechnologie zu replizieren und als Unterdrückungsmittel gegen ihre Vasallen einzusetzen. Nach einigen tausend Jahren begann das Mysterium zu verblassen und zum Gewöhnlichen zu werden. Sobald erforscht und errichtet, kann diese machtvoll Struktur Phasensprünge von Schiffen in ihrem Einflussbereich radikal verzögern
- **Nano Waffenunterdrücker:** Durch sorgfältige Manipulation von speziellen Naniten kann diese defensive Struktur die Waffensysteme naher Schiffe infizieren und deren Feuergeschwindigkeit verlangsamen.
- **Phasenstabilisator:** Dank ihrer unvergleichbaren Kontrolle über den Phasenraum gelingt es den Vasari mit diesen Strukturen, unabhängig von den Phasenlinien, zu reisen. Zudem können Schiffe direkt zwischen zwei Stabilisatoren reisen, ohne einen Umweg durch andere Systeme machen zu müssen. Dies erlaubt es den Vasari Flotten schnell

zwischen Schlüsselsystemen zu verschieben.

- **Kostura Kanone:** Die Kostura Kanone ist den Advent und den TEC ein komplettes Mysterium. Es wird gesagt, dass noch niemand die Wirkung einer Kostura aus der Nähe gesehen hätte und später darüber reden konnte.

SCHIFFE

Um Ihre Planeten zu beschützen und Ihre Grenzen zu erweitern, müssen Sie Schiffe bauen, die in Ihrem Auftrag erkunden, verteidigen und Krieg führen. Während jedes Schiff einzigartige Waffensysteme, spezielle Fähigkeiten und Aufgaben hat, können alle in drei grundlegende Kategorien eingeteilt werden:

- **Fregatten:** Schiffe der Fregatten-Klasse stellen den Hauptanteil jeder Flotte dar und sind die Arbeiterklasse unter den Schiffstypen, die die meiste Arbeit erledigen. Fregatten reichen von kleinen Erkundungsschiffen, die ferne Sterne erforschen, bis hin zu massiven Kampfschiffen, die ebenso gut einstecken, wie austeilen können.
- **Kreuzer:** Kreuzer sind zwar nur wenig größer als große Fregatten, aber dafür sind sie hochspezialisierte Schiffe, die im allgemeinen eher unterstützende Rollen einnehmen. Die größten Kreuzer sind mächtige Kriegsschiffe, die es gleichzeitig mit mehreren Fregattenverbänden aufnehmen können..
- **Großkampfschiffe:** Die mächtigsten Schiffe der bekannten Galaxie sind Großkampfschiffe, die ihre kleineren Verwandten - Fregatten und Kreuzer - wie kleine Zwerge aussehen lassen. Schwer gepanzert und schwerer bewaffnet haben Großkampfschiffe multiple Batterien an Geschützen, schwerste Panzerung und starke Schilde. Selbst die Besatzungen dieser Schiffe sind die Elite der gesamten Flotte und lernen über die Zeit ihre Schiffe noch weiter zu stärken. Im Weiteren haben Großkampfschiffe einzigartige Systeme, die es Ihnen erlauben ebenso einzigartig wie mächtige Spezialfähigkeiten einzusetzen. Die schiere Macht dieser Schiffe ermöglicht es ihnen sogar feindliche Kultur zu dämpfen (immerhin, wem würden Sie eher glauben. Nächtlichen Mediensendungen oder dem viel zu großen Schiff, das im Orbit über Ihnen ankert, bereit Feuer und Zerstörung herabregnen zu lassen?).

GRUNDLEGENDE ATTRIBUTE

Jedes Schiff hat einige Schlüsselattribute, die sich entscheidend auf Sieg oder Niederlage in einem Gefecht auswirken:

- **Schilde** — Schilde sind die erste Linie der Verteidigung eines Schiffes gegen gegnerisches Feuer. Kraftvolle Generatoren tief in den Eingeweiden eines Schiffes, erzeugen eine Energiebarriere, die Beschuss absorbiert. Diese Schilde regenerieren sich über die Zeit, solange man ihnen Zeit zum wieder Aufladen gibt. Wenn die Schilde verbraucht sind, versagt der Mechanismus und jeder weitere Schaden betrifft direkt die Hülle.
- **Schadensminderung** — Dies ist ein universelles Attribut, das alle Schilde durch die Art und Weise wie sie errichtet werden, teilen. Wenn ein Schild angegriffen wird, analysieren Computersysteme das feindliche Feuer und justieren automatisch die Schildfrequenz um eine Harmonie zwischen Schild und Beschuss zu erzeugen. Dadurch wird der Schaden, der auf das Schild trifft, noch vor der Absorption reduziert. Selbst wenn der Primärschild ausgezehrt ist, gibt es Notfallgeneratoren, die aktiviert werden, um diese letzte Verteidigung selbst bei Hüllenschaden aufrecht zu erhalten.
- **Hüllenspunkte** — Hüllenspunkte geben die strukturelle Integrität eines Schiffes an und wenn die Hüllenspunkte jemals null erreichen ist das Schiff zerstört. Die Besatzung eines Schiffes kann die Hülle mit etwas Zeit reparieren, wobei dieser Prozess durch spezialisierte Technologie oder Reparaturwerften deutlich beschleunigt werden kann.
- **Panzerung** — Panzerung bezieht sich auf spezielle, ablenkende Hüllenplatten, die Feindfeuer absorbieren, nachdem die Schilde versagt haben. Sie kann jedoch den Schaden, den das Schiff erleidet, nicht komplett reduzieren, wenn auch in Kampfsituationen schon jedes bisschen Schadensminderung heißt, dass das Schiff noch ein paar Minuten länger überlebt. Es gibt unterschiedliche Arten von Panzerung, die alle mehr oder weniger effektiv gegen unterschiedliche Schadenstypen sind. Je höher der Grad der Panzerung, desto mehr Schaden wird absorbiert.
- **Antimaterie** — Antimaterie ist eine sekundäre Energiequelle für alle Schiffe im bekannten Weltraum und wird in einem spezialisierten Reaktor an Bord produziert. Nicht-passive Spezialfähigkeiten verbrauchen einen gewissen Teil der Antimateriereserven eines

Schiffes und ein weiterer Anteil der Antimaterie geht im Phasenraum verloren, wenn ein Schiff einen Phasensprung ausführt. Schiffe regenerieren Antimaterie mit der Zeit und am schnellsten in der Nähe von Sonnen.

- **Spezialfähigkeiten** — Viele Schiffe in Sins of a Solar Empire besitzen Spezialfähigkeiten, die es ihnen ermöglicht extrem starke Angriffe oder einzigartige Manöver auszuführen. Standardmäßig versuchen Ihre Kapitäne diese Spezialfähigkeiten automatisch einzusetzen, wenn es die Umstände erlauben und erfordern, allerdings können Sie dies verbieten, indem sie auf das Fähigkeiten-Symbol rechtsklicken.

TEC FREGATTEN

Arcova Aufklärerfregatte

Primäre Verwendung: Erkundung / Aufklärung

Schildstärke: Sehr niedrig

Hüllenstärke: Sehr niedrig

Panzerung: Sehr niedrig (Typ: Leicht)

Primäre Bewaffnung: Frontpulsaser

Spezialfähigkeiten: Erkunden / Sensordrohnen / Zeitbomben / Sprungstörungsimmunität

Antimaterie: Keine

Besatzung: 75



Gewöhnt an die langanhaltenden Perioden der Isolation, welche auf Ihren weiten Erkundungsmisionen benötigt werden, geben Arcovabesatzungen hervorragende Fernaufklärer für die Flotte ab. Die Rolle als Späher verdankt sie ihren starken Antrieben, der Fähigkeit feindliche Phasensprung-inhibitoren zu umgehen und der Fernaufklärungsausrüstung.

Cobalt Leichte Fregatte

Primäre Verwendung: Kampfhandlungen

Schildstärke: Niedrig

Hüllenstärke: Sehr niedrig

Panzerung: Niedrig (Typ: Mittel)

Primäre Bewaffnung: Vorwärts gerichtete gekoppelte Frontpulsaser

Spezialfähigkeiten: Reaktorsabotage

Antimaterie: Niedrig



Besatzung: 150

Das Arbeitstier der TEC Flotte, der Cobalt, vereinigt Geschwindigkeit und durchschnittliche Feuerkraft. Cobalts sollten Sie immer in Gruppen einsetzen, denn Gruppen der aufgewerteten Cobalts sind extrem effizient darin antimateriebasierte Hilfsfregatten auszuschalten. Sie sind üblicherweise mit dem frischesten Flottennachwuchs besetzt und daher von Flottenkommandeuren an der kurzen Leine zu halten, damit diese nicht voreilig in dem Kampf stürzen.

Javelis LRM Raketenfregatte

Primäre Verwendung: Fernkampfangriffe

Schildstärke: Sehr niedrig

Hüllenstärke: Sehr niedrig

Panzerung: Sehr niedrig (Typ: Leicht)

Primäre Bewaffnung: 2 x Langstreckenraketenwerfer

Spezialfähigkeiten: Schwarmsprengköpfe

Antimaterie: Keine

Besatzung: 200



Die Javelis sind die Antwort der TEC auf feindliche Stellungen, die der Flotte erhebliche Schäden zufügen können. Mit ihrer extremen Reichweite und ihrem Schadenspotential können Javelis Feinde innerhalb kürzester Zeit auslöschen. Mit den Schwarmsprengköpfen ausgestattet, haben Gruppen von kleinen Fregatten erst recht keine Chance dem tödlichen Bereichsschaden zu entkommen. Jedoch sollte man die leicht gepanzerten und beschildeten Einheiten vor feindlichen Kampffliegern schützen, da sie ein einfaches Ziel darstellen.

Krosov Bomberfregatte

Primäre Verwendung: Planetare Bombardierung

Schildstärke: Niedrig

Hüllenstärke: Niedrig

Panzerung: Niedrig (Typ: Leicht)

Primäre Bewaffnung: Vorwärts gerichteter schwerer Frontpuls laser, 2 x nukleare Planetenoberflächenraketenwerfer

Spezialfähigkeiten: Nuklearbombe

Antimaterie: Keine

Besatzung: 175



Wenn es an der Zeit ist Planeten zu entvölkern, ruft die TEC ihre Krosov Fregatten auf den Plan. Diese können innerhalb kürzester Zeit einen Planeten in Schutt und Asche legen. Der starke Rumpf, sowie die starken Schilde, schützen die Fregatten vor Verteidigern. Wenn es die Situation erfordert, werfen die Krosov Fregatten auf Befehl des TEC Kommandostabes, auch Atomsprengeköpfe, um die Bevölkerungsentwicklung auf dem Planeten nachhaltig zu schwächen.

Garda Flak Fregatte

Primäre Verwendung: Jägerabwehr / Bombergeleitschutz

Schildstärke: Niedrig

Hüllenstärke: Niedrig

Panzerung: Hoch (Typ: Schwere)

Primäre Bewaffnung: 4 x leichte Autokanonen mit 360° Abdeckung

Antimaterie: Keine

Spezialfähigkeiten: Keine

Besatzung: 300



Da stark gegen Beschuß gepanzert, ist die Hauptaufgabe der Gardas die Bekämpfung feindlicher Kampfflieger. Durch Ihre Autokanonen kann die Garda schnell die kaum gepanzerten Kampfflieger zerfetzen. Gegen größere Schiffe ist der Erfolg deutlich geringer.

Protev Kolonialschiff

Primäre Verwendung: Kolonisierung

Schildstärke: Sehr niedrig

Hüllenstärke: Mittel

Panzerung: Sehr niedrig (Typ: Leicht)

Primäre Bewaffnung: Frontautokanone

Antimaterie: Niedrig

Spezialfähigkeiten: Kolonisierung / Extraktoren erobern

Besatzung: 500



Wenn ein Planet gesichert oder eine Basis errichtet werden muss, dann ist das die Aufgabe der Protev Kolonialschiffe. Ebenfalls verfügen diese Schiffe über Sondereinsatztruppen und Gerätschaften, um einzelne Extraktoren zu sichern. Die Protev benötigt zwingend Begleitschutz, da sie in Feuergefechten nicht lange bestehen kann.

TEC KREUZER

Percheron Leichter Träger

Primäre Verwendung: Kampffliegerunterstützung

Schildstärke: Niedrig

Hüllenstärke: Niedrig

Panzerung: Niedrig (Typ: Mittel)

Primäre Bewaffnung: Keine

Kampffliegerstaffeln: 1

Antimaterie: Niedrig

Spezialfähigkeiten: Keine

Besatzung: 450



Wenn die TEC Streitkräfte Kampffliegerunterstützung benötigen, sind die leichten Träger gefordert. Jeder Träger besitzt eine Staffel Kampfflieger. In Kriegsgebieten bleiben die Trägerschiffe weit außer Reichweite feindlicher Streitkräfte und entlassen ihre tödliche Fracht in das Planetensystem. Die Kampfflieger sorgen zudem für die eigene Absicherung der Percheron Träger.

Hoshiko Robot-Kreuzer

Primäre Verwendung: Reparatur / Unterstützung

Schildstärke: Niedrig

Hüllenstärke: Niedrig

Panzerung: Mittel (Typ: Schwer)

Antimaterie: Sehr hoch

Primäre Bewaffnung: Vorwärtsgerichteter schwerer Puls laser

Spezialfähigkeiten: Reparaturdrohnen / Angriffsroboter

Besatzung: 500



Wie ein Großteil der TEC Flotte wurde der Hoshiko Kreuzer nicht primär für den Kampfeinsatz konzipiert, findet aber in Gefechten einen Nischenplatz, durch seine originelle Form, die einen 360° Einsatz seiner Drohnen erlaubt. Durch diese unbemannten Reparaturdrohnen kann ein Hoshiko beschädigte Schiffe relativ flott wieder auf Vordermann bringen, damit diese wieder an den Kämpfen teilnehmen können. Ebenso befördert dieser Kreuzer eine Reihe von Angriffsrobotern, die Chaos in den Antrieben und Waffensystemen, selbst der bestgepanzerten Schiffe, anrichten können. Die Besatzung eines Hoshiko zählt vermutlich zu den exzentrischesten in der gesamten Armada der TEC.

Cielo Kommandokreuzer

Primäre Verwendung: Unterstützung

Schildstärke: Sehr niedrig

Hüllenstärke: Niedrig

Panzerung: Sehr niedrig (Typ: Schwer)

Antimaterie: Sehr hoch

Primäre Bewaffnung: Vorwärtsgerichteter schwerer Puls laser

Special Abilities: Ermutigung / Zielmarkierung

Besatzung: 900



Cielos sind die mobilen Kommando- und Kontrollzentralen der TEC Flotte. Bemannt mit hunderten von erfahrenen Koordinatoren, dem Kommandostab und ausgerüstet mit neu entwickelten taktischen Computern und Feuerleitsystemen, ist ein Cielo in der Lage die Angriffsstärke und Effizienz der begleitenden Flotte drastisch zu erhöhen. Sollten alliierte Schiffe trotz allem kurz vor einer Niederlage stehen, sind die Offiziere des Cielo in der Lage einen Sammelruf auszuschicken, der erschöpften Schiffsbesatzungen neuen Mut schenkt.

Kodiak Schwerer Kreuzer

Primary Role: Schwere Kampfhandlungen

Schildstärke: Mittel

Hüllenstärke: Mittel

Panzerung: Sehr hoch (Typ: Sehr schwer)

Antimaterie: Keine

Primäre Bewaffnung: 3 x vorwärtsgerichtete schwere Autokanonen

Spezialfertigkeiten: Abfang

Besatzung: 475



Durch seine schwere Bewaffnung und Panzerung stellt der schwere Kreuzer, mit Ausnahme der Großkampfschiffe, das mächtigste Kriegsschiff der TEC Flotte dar und wurde ursprünglich konzipiert einen Weg durch metallreiche, dichte Asteroidenfelder zu pflügen. In der Lage massivem Schaden zu widerstehen kann der Kodiak außerordentlich schnell zu einem gegnerischen Schiff aufschließen und mächtige Autokanonensalven auf sein Ziel abfeuern. Im Allgemeinen sind die Besatzungen von Kodiaks die kampferfahrensten der gesamten Flotte.

TEC – GROSSKAMPFSCHIFFE

Kol Schlachtschiff

Primäre Verwendung: Schwere Kampfhandlungen

Schildstärke: Hoch

Hüllenstärke: Sehr hoch

Panzerung: Sehr hoch (Typ: Großkampfschiff)

Antimaterie: Niedrig

Bewaffnung (Vorne): 4 x gekoppelte Strahlenkanonen /
Railkanone / 3 x Autokanonen / 2 x Pulsaser Batterien /
Schiff-zu-Oberfläche Atombomben

Bewaffnung (Seiten): 3 x Autokanonen Batterien (Steuerbord) / 2 x Autokanonen Batterien (Backbord)

Bewaffnung (Hinten): 2 x Autokanonen Batterien

Kampffliegerstaffeln: Keine (maximale Aufrüstung: 2)

Spezialfähigkeiten: Gauss-Rail-Kanone / Flakfeuer / Adaptiver Schutzschild /
Märtyrer

Besatzung: 2.500



Anders als die meisten anderen Schiffe in der TEC Flotte ist der Kol nicht eine hastige Modifikation eines zivilen Schiffes, sondern das erste neue Kriegsschiff seit 700 Jahren. Das Schiff kombiniert Geschwindigkeit, Panzerung und Feuerkraft auf eine beeindruckende Art und Weise. Ein Kol Großkampfschiff, mit seinen vielen Waffensystemen, stellt in jedem Gefecht einen maßgebenden Faktor dar, wodurch der Anblick eines Kol Schlachtschiffs einen moralisierenden Effekt auf umgebende, befreundete Schiffe hat. Mehr als jedes andere Schiff hat sich das Kol Schlachtschiff als instrumental erwiesen, als es darum ging die anrückenden Vasari Flotten aufzuhalten.

Sova Träger

Primäre Verwendung: Kampffliegerunterstützung

Schildstärke: Hoch

Hüllenstärke: Sehr hoch

Panzerung: Hoch (Typ: Großkampfschiff)

Bewaffnung (Vorne): 2 x Pulsaser
/ Schiff-zu-Oberfläche Nuklearraketen

Bewaffnung (Seiten): 4 x Pulsaser Batterien (Steuerbord) / 4 x Pulsaser Batterien (Backbord)



Kampffliegerstaffeln: 2 (maximale Aufrüstung: 7)

Spezialfähigkeiten: Raketenbatterie / Embargo / Schwere Kampfflieger / Schnellbauverfahren

Besatzung: 2.000

Seit sich bereits vor hunderten von Jahren erwiesen hat, dass sie eine extrem effektive Gegenmaßnahme gegen Piratenüberfälle sind, wurden Kampfflieger zum Grundbaustein der planetaren Verteidigung. Das Erscheinen einer Invasionsflotte vor der sprichwörtlichen Haustür der TEC, machte eine mobile Plattform für Kampfflieger notwendig und der Sova Träger erfüllt diese Rolle. Die aktuellsten und fortgeschrittensten Fabrikations- und Reparaturinstallationen halten seine Hangarbuchten durchgehend in Einsatzbereitschaft.

Akkan Kolonialkreuzer

Primäre Verwendung: Unterstützung / Kolonisierung

Schildstärke: Hoch

Hüllenstärke: Sehr hoch

Panzerung: Mittel (Typ: Großkampfschiff)

Bewaffnung (Vorne): 2 x Puls laser /

1 x Schwere Autokanone / Schiff-zu-Oberfläche Nuklearraketen

Bewaffnung (Seiten): 4 x Schwere Puls laser (Steuerbord) /

2 x Schwere Puls laser (Backbord) / 3 x Schwere Autokanonen (Backbord)

Kampffliegerstaffeln: 1 (maximale Aufrüstung: 3)

Spezialfähigkeiten: Ionengeschoss / Kolonisierung / Zielführungssystem / Waffenruhe

Besatzung: 4.000



Selbst wenn man schneller als das Licht reisen kann, dauert ein Flug zwischen Sternensystemen immer noch mehrere Wochen. Während militärisches Personal enge Quartiere relativ Beschwerdefrei hinnimmt, scheinen die Zivilisten, die in den Biosphären eines Akkan Kolonialkreuzers leben weniger Anpassungsfähig zu sein. Durch die inzwischen alltägliche Gefahr eines Gefechts im Weltraum wurden die Akkan Kolonialkreuzer mit zusätzlichen Waffensystemen und einer mittleren Hangarbuchst ausgestattet.

Dunov Schlachtkreuzer

Primäre Verwendung: Unterstützung

Schildstärke: Hoch

Hüllenstärke: Sehr hoch

Panzerung: Hoch (Typ: Großkampfschiff)

Bewaffnung (Vorne): 4 x Autokanonen /

2 x Schiff-zu-Schiff Raketenwerfer / Schiff-zu-Oberfläche Nuklearraketen

Bewaffnung (Seiten): 4 x Schwere Puls laser (Steuerbord / Backbord)

Kampffliegerstaffeln: 1 (maximale Aufrüstung: 3)

Spezialfähigkeiten: Schilderneuerung / EMP Ladung / Magnetisieren / Fluxfeld

Besatzung: 2.700



Das kürzliche und unerwartete Erscheinen von feindlichen Schiffen im vom TEC dominierten Raum bedeutete, dass die Industrie der TEC nicht genug Zeit hatte, eine ausreichend große Flotte aufzubauen. Verzweifelte Zeiten verlangen nach verzweifelten Maßnahmen und so begannen die Ingenieure der TEC einen Großteil der zivilen Handelsflotte zu kannibalisieren, um schnell einsatzbereite Schiffe zu erzeugen. Entgegen seiner Ursprünge als Frachtschiff stellt ein Dunov Schlachtkreuzer eine respektable und willkommene Erweiterung zur TEC Flotte dar.

Marza Panzerkreuzer

Primäre Verwendung: Langstreckenangriff /

Planetares Bombardement

Schildstärke: Hoch

Hüllenpunkte: Sehr Hoch

Panzerung: Hoch (Typ: Großkampfschiff)

Bewaffnung (Vorne): 6 x Autokanonen / 3 x Schwere Puls laser /

8 x Schiff-zu-Schiff Raketenbänke / Schiff-zu-Oberfläche Nuklearraketen

Bewaffnung (Seiten): 3 x Puls laser (Backbord) / 2 x Autokanonen (Steuerbord)

Kampffliegerstaffeln: Keine (maximale Aufrüstung: 1)

Spezialfähigkeiten: Nuklearbombe / Planetenausrottung / Brandgranaten / Raketenhagel

Besatzung: 2.500



Ursprünglich zur Zerstörung von Planetoiden und als Arbeitspferd im Dekonstruktionsgewerbe eingesetzt, ist der Marza Panzerkreuzer der Gipfel - und die neueste Erweiterung - der TEC Flotte. Unverwechselbar durch den Ring an Belagerungskanonen, der sich längs über das Schiff zieht, kann ein Marza Panzerkreuzer enorme Feuerkraft auf feindliche Siedlungen lenken.

ADVENT – FREGATTEN

Sucher

Primäre Verwendung: Erkundung / Ausspähung

Schildstärke: Sehr niedrig

Hüllenpunkte: Sehr niedrig

Panzerung: Niedrig (Typ: Leicht)

Primäre Bewaffnung: 2 x Vorwärtsgerichtete Puls laser

Antimaterie: Keine

Spezialfähigkeiten: Erkunden / Martyrium / Perfektionssprung / Nachhaltige Präsenz

Besatzung: 100



Der Sucher ist ein schnelles Angriffsschiff, entworfen um feindliche Flotten schnell auszukundschaften und wieder zu verschwinden, bevor es entdeckt wird. Seine Zwillingspuls laser machen es außerdem in kleineren Gefechten relativ nützlich, solange es leicht gepanzerte Ziele gibt. Dem Willen der Einheit unterworfen zögern Sucher nicht einen Teil ihrer Präsenz zu opfern, um dem Feind zu folgen oder sich komplett an den Hüllen der Nichterleuchteten zu Opfern.

Avantgardist

Primäre Verwendung: Kampfhandlungen

Schildstärke: Niedrig

Hüllenpunkte: Sehr niedrig

Panzerung: Niedrig (Typ: Mittel)

Primäre Bewaffnung: Vorwärtsgerichtete schwere Puls laser

Antimaterie: Sehr niedrig

Spezialfähigkeiten: Antimaterieraub / Antimaterietransfer

Besatzung: 75



Bewaffnet mit einem einzelnen Puls laser scheint der Avantgardist auf den ersten Blick relativ schwach zu sein, aber der Schein trügt. Durch die vollständige Integration der Besatzung in die Systeme des Schiffes und den entstehenden Platzgewinn, ist der Avantgardist wendig und tödlich. Durch zusätzliche Ausrüstung und erweitertes Training kann ein Avantgardist als Antimaterie-Zwischenlager für größere und mächtigeren Schiffe der Advent fungieren und dem Feind gleichzeitig Antimaterie entziehen und ihn so schwächen. Die Besatzung eines Avantgardisten besteht aus extrem loyalen, aber psionisch unfähigen Akolyten, deren Verlust verschmerzbar ist.

Erleuchter

Primäre Verwendung: Langstreckenkampf

Schildstärke: Niedrig

Hüllenstärke: Sehr niedrig

Panzerung: Niedrig (Typ: Leicht)

Primäre Bewaffnung: 3 x Strahlenkanonen (Vorne / Backbord / Steuerbord)

Antimaterie: Keine

Spezialfertigkeiten: Trügerische Illusion

Besatzung: 250



Der Erleuchter bietet auf dem Schlachtfeld einen erschreckenden Anblick und bezeugt die überragende Meisterschaft der Advent auf dem Gebiet der Lasertechnologie. Mit nicht nur einem, sondern drei Strahlenkanonen kann ein Illuminator schnell durch Schilde und Hülle eines feindlichen Schiffes schneiden, bis nur noch eine langsam expandierende Trümmerwolke von seinem Ziel übrig bleibt. Trotz seiner relativ schwachen Panzerung kann ein Erleuchter einen Kampf lange durchstehen, indem er falsche Bilder von sich selbst in die Gedanken naher Feinde schickt und diese dadurch irritiert und verstört. Wer einer Kampfgruppe Erleuchter gegenübersteht kann sich nie ganz sicher sein wieviele Schiffe der Feind nun tatsächlich hat.

Erlöser

Primäre Verwendung: Planetares Bombardement

Schildstärke: Niedrig

Hüllenpunkte: Sehr Niedrig

Panzerung: Mittel (Typ: Leicht)

Primäre Bewaffnung: Vorwärtsgerichtete schwere

Zwillingsplasmakanonen / kinetische Schiff-zu-Planeten Bolzen

Antimaterie: Keine

Spezialfähigkeiten: Keine

Besatzung: 300



Den Menschen der TEC-Welten erscheint die Form des Erlösers ähnlich wie ein großer Vogel, allerdings ist dies ein Vogel den niemand an seinem Himmel sehen will. Leichte Schilde und bloß mittelmäßige Panzerung erlauben es dem Erlöser kraftvolle kinetische Bolzen auf unverteidigte Welten regnen zu lassen. Vernichter Besatzungsmitglieder zählen zu den fanatischsten der Einheit und sehen sich selbst als Inkarnation des Wunsches nach Rache, den die gesamte Einheit teilt. Obwohl das Schiff weder

stark gepanzert, noch mit starken Schilden ausgerüstet ist, eilen Vernichter oft durch umkämpfte Gebiete und feindliche Linien um den Ungläubigen Gerechtigkeit zu bringen.

Verteidiger

Primäre Verwendung: Anti-Kampfflieger Eskorte

Schildstärke: Mittel

Hüllenstärke: Sehr niedrig

Panzerung: Mittel (Typ: Schwer)

Primärbewaffnung: 6 x PulsLasergeschütze

Antimaterie: Keine

Spezialfähigkeiten: Keine

Besatzung: 375



Obwohl der Verteidiger primär gegen feindliche Jäger und Bomber eingesetzt wird, ist dieser auch in der Lage Konfrontationen mit feindlichen Fregatten und Kreuzern zu suchen und zu bestehen. Mit seinen PulsLasergeschützen ist der Verteidiger in der Lage Gegner in jeder Richtung zu beschießen. Während einzelne Verteidiger eher schwach sind stellen größere Verbände durchaus eine ernstzunehmende Gefahr dar. Ebenfalls nicht ignorieren sollte man sie, wenn sie als Begleitschutz für andere Schiffe dienen, speziell wenn sie Großkampfschiffe eskortieren. Advent Besatzungsmitglieder fühlen sich relativ sicher, wenn sie die Nähe einer Verteidiger Kampfgruppe spüren, die die Flanken einer Flotte bewachen.

Missionar

Primäre Verwendung: Kolonisierung

Schildstärke: Sehr niedrig

Hüllenstärke: Niedrig

Panzerung: Sehr niedrig (Typ: Leicht)

Primärbewaffnung: Vorwärtsgerichteter leichter PulsLaser

Antimaterie: Niedrig

Spezialfähigkeiten: Kolonisierung / Extraktor erobern

Besatzung: 1,100



Der Missionar verbreitet den Willen der Einheit in der Galaxie, indem es neue Kolonien der Advent auf frisch eroberten Welten gründet. Missionare werden einem speziellen psionischen Training unterzogen, das ihnen erlaubt die Eingeborenen dem Willen der Einheit zu unterwerfen oder den Geist derjenigen

zu zerbrechen, die Widerstand leisten. Zusätzlich sind einige spezialisierte Mitglieder der Einheit an Bord eines Missionars, die bereit sind sich für längere Zeiträume zu separieren, um isolierte Extraktoren zu errichten. Wie die meisten anderen Kolonisierungsschiffe ist es nur leicht bewaffnet und ist im Kampf nur dadurch erfolgreich schnell die Flucht anzutreten oder gar nicht erst in eine Kampfsituation zu geraten.

ADVENT - KREUZER

Aeria Drohnenführer

Primäre Verwendung: Kampffliegerunterstützung

Schildstärke: Sehr niedrig

Hüllenstärke: Mittel

Panzerung: Sehr niedrig (Typ: Mittel)

Antimaterie: Niedrig

Primärbewaffnung: Keine

Kampfflieger: 1

Spezialfähigkeiten: Keine

Besatzung: 200



Der Aeria Drohnenführer ist die Antwort der Advent auf den TEC leichten Träger. Hauptsächlicher Unterschied zwischen den beiden Schiffen ist, dass die Kampfflieger des Aeria Drohnenführer unbemannt sind und nur von der multiplen psionischen Seele gesteuert werden, die in die Systeme des Aeria Drohnenführer integriert ist und durch einen fortschrittlichen telepathischen Link ferngesteuert werden. Seelen zählen zu den talentiertesten in der gesamten Einheit und ihre telekinetischen Fähigkeiten werden selbst von den Angehörigen der höheren Kasten verehrt und gefürchtet.

Iconus Wächter

Primäre Verwendung: Unterstützung

Schildstärke: Sehr hoch

Hüllenstärke: Sehr niedrig

Panzerung: Niedrig (Typ: Schwer)

Antimaterie: Sehr Hoch

Primärbewaffnung: Vorwärts gerichteter schwerer Puls laser

Spezialfähigkeiten: Schutzschilderweiterung / Abstoßung

Besatzung: 185



Der Iconus Wächter ist eine relativ neue Ergänzung der Advent Flotte und reflektiert den neuen Fokus auf die Schildtechnologie. Die Hülle des Schiffes ist schwach, allerdings hat der Iconus Wächter einen extrem starken Schildgenerator, welcher auch nach außen gerichtet werden kann, um nahe Schiffe zu beschützen. Diese Schilde bewahren das Ziel nicht vollständig vor Schaden, jedoch können sie anderen Schiffen dabei helfen Kämpfe zu überstehen, in denen sie sonst vernichtet würden. Iconus Wächter stellen exzellente Unterstützungsschiffe dar und können Teil einer übermächtigen Flotte sein, wenn sie zum Beispiel mit Schiffen, wie dem Destra Paladin kombiniert werden.

Domina Bezwinger

Primäre Verwendung: Unterstützung

Schildstärke: Niedrig

Hüllenstärke: Sehr niedrig

Panzerung: Mittel (Typ: Schwer)

Antimaterie: Sehr hoch

Primärbewaffnung: Vorwärtsgerichteter schwerer Pulsaser

Spezialfähigkeiten: Unterwerfung / Beharrlichkeit

Besatzung: 200



Die spezielle Hülle des Domina Bezwingers kann, in Verbindung mit den einzigartigen telepathischen Fähigkeiten der Advent, ein feindliches Schiff psionisch unterdrücken. Die Besatzung des Zieles ist so nicht mehr in der Lage sich zu bewegen und stellt damit eine leichte Beute für stärkere Schiffe der Advent dar. Dies erhebt den Domina Bezwinger zu einer fantastischen Ergänzung für offensiv orientierte Schiffe der Advent oder für jedes Großkampfschiff. Die Besatzung des Domina Bezwinger besteht aus erfahrenen Psionikern, die zusätzlich noch in der Lage sind die Besatzungsmitglieder naher Schiffe telepathisch dazu zu animieren noch jenseits von Erschöpfung Dienst zu tun.

Destra Paladin

Primäre Verwendung: Schweres Kriegsschiff

Schildstärke: Mittel

Hüllenstärke: Niedrig

Panzerung: Hoch (Typ: Sehr Schwer)

Antimaterie: Keine

Primärbewaffnung: 4 x Plasmakanonen

Spezialfähigkeiten: Erbarmungslosigkeit

Besatzung: 900



Destra Paladine bringen die Erkenntnis zu den Massen, üblicherweise allerdings nicht auf eine freundliche Art und Weise. Das Design des Destra Paladine wird von vier enormen Plasmakanonen dominiert, die dem Kreuzer beinahe jedem feindlichen Schiff ebenbürtig machen. Das Erscheinen eines Destra Paladins in den ersten militärischen Auseinandersetzungen dieses Krieges bedeutete den Anfang vom Ende für die TEC Streitmächte. Daraus entstehende Geschichten von Überlebenden erzeugte im TEC Militär den weitverbreiteten Aberglauben, dass das Auftauchen eines Destra Paladins auf dem Schlachtfeld den Untergang für die TEC bedeutet.

ADVENT – GROSSKAMPFSCHIFFE

Radiance Schlachtschiff

Primäre Verwendung: Angriff

Schildstärker: Sehr hoch

Hüllenstärke: Hoch

Panzerung: Hoch (Typ: Großkampfschiff)

Antimaterie: Niedrig

Bewaffnung (Vorne): 2 x Schwere Strahlenkanonen / 2 x Plasmageschütze / Kinetische Schiff-zu-Schiff Bolzen

Bewaffnung (Seiten): 3 x Puls laser Batterien (Steuerbord / Backbord)

Kampfflieger: Keine (maximale Aufrüstung: 2)

Spezialfähigkeiten: Antimateriedegeneration / Animosität / Absorptionspanzerung / Reinigende Klarheit

Besatzung: 2.750



Kein Schiff personifiziert die rächende Natur der Advent mehr, als das Radiance Schlachtschiff. Bestückt mit unzähligen Plasma- und Laserkanonen, kann es ein Lichtgewitter entfachen, das Seinesgleichen sucht. Jene Schiffe, die diesen ersten Ansturm überstehen, finden sich den Strahlenkanonen des Radiance Schlachtschiff gegenübergestellt, die einen Pfad der Zerstörung durch feindliche Flotten ziehen.

Revelation Schlachtkreuzer

Primäre Verwendung: Planetares Bombardement / Unterstützung

Schildstärke: Sehr hoch

Hüllenstärke: Hoch

Panzerung: Hoch (Typ: Großkampfschiff)

Antimaterie: Niedrig

Bewaffnung (Vorne): 2 x Überschwere Plasmageschütze und Kinetische Schiff-zu-Schiff Bolzen

Bewaffnung (Seiten): 2 x Schwere Pulsaser Geschütztürme an Steuerbord und Backbord

Kampfflieger: 1 (maximale Aufrüstung: 2)

Spezialfähigkeiten: Ohnmacht / Führung / Hellsehen / Hysterie

Besatzung: 3.300



Immense PsiTech-Anlagen projizieren und amplifizieren die natürlichen Fähigkeiten der Psiintegraten durch die Hülle des Revelation Schlachtkreuzer, bis hin zu planetarem Ausmaß. Während Macht solchen Ausmaßes hier und da für gute Zwecke verwendet wird, zeigen die Advent nur wenig Skrupel ihren Zorn auf die Planetenoberfläche zu lenken, um unter der hilflosen Zivilbevölkerung Chaos zu erzeugen.

Progenitor Mutterschiff

Primäre Verwendung: Kolonisierung / Unterstützung

Schildstärke: Hoch

Hüllenstärke: Hoch

Panzerung: Mittel (Typ — Großkampfschiff)

Antimaterie: Mittel

Bewaffnung (Vorne): 2 x Pulsaser Geschütztürme

Bewaffnung (Seiten): 2 x Schwere Plasma Geschütztürme an Backbord und Steuerbord / 3x Pulsaser Geschütztürme (Steuerbord / Backbord) / Kinetische Schiff-zu-Schiff Bolzen

Kampfflieger: 1 (maximale Aufrüstung: 3)

Spezialfähigkeiten: Kolonisierung / Böswilligkeit / Schildregeneration / Auferstehung

Besatzung: 3.800



Während sich die Advent für ihr Exil rächen wollen, ist es auch ihr Ziel den Einfluss der Einheit zu mehren. Wenige Schiffe fördern dieses Vorhaben so sehr wie ein Progenitor Mutterschiff und ihre Fähigkeit das kollektive Bewusstsein der Einheit anzupapfen ist unvergleichbar. Die fähigsten

Progenitor Besatzungen sind in der Lage die spirituellen Überbleibsel, der toten Besatzung eines zerstörten Schiffes, auf ein Anderes zu übertragen, um so sicher zustellen, dass die besten und intelligentesten Mitglieder der Einheit niemals wirklich verloren gehen.

Halcyon Träger

Primäre Verwendung Kampffliegerunterstützung

Schildstärke: Sehr hoch

Hüllenstärke Hoch

Panzerung: Mittel (Typ: Großkampfschiff)

Antimaterie: Mittel

Bewaffnung (Seiten): 2 x Schwere Strahlenkanonen (Steuerbord / Backbord) / 2 x Pulsaser Batterien (Steuerbord / Backbord) / Kinetische Schiff-zu-Schiff Bolzen

Kampfflieger: 2 (maximale Aufrüstung: 6)

Spezialfähigkeiten: Telekinetischer Stoß / Drohnenmeister / Starke Energieaura / Seelensturm

Besatzung: 2.270



Verantwortlich für die Fernsteuerung von unbemannten Kampffliegern sind die Drohnenseelen wertvolle und geachtete Besatzungsmitglieder auf allen Schiffen der Advent. Die Veteranen dieser Kaste dienen an Bord von Halcyon Trägern und die außerordentlichen Fähigkeiten dieser Psintegrierten erlaubt es dem Schiff eine eindrucksvolle Flotte an Kampffliegern mit sich zu führen. Außerdem beherbergt ein Halcyon Träger eine Vielzahl an Systemen, die die Einsatzbereitschaft und Wirksamkeit der Kampfflieger noch weiter erhöhen.

Rapture Schlachtkreuzer

Primäre Verwendung: Kampfhandlungen / Unterstützung

Schildstärke: Sehr hoch

Hüllenstärke: Hoch

Panzerung: Hoch (Typ: Großkampfschiff)

Antimaterie: Mittel

Bewaffnung (Vorne): 2 x Schwere Strahlenkanonen / 4 x Pulsaser / Kinetische Schiff-zu-Oberfläche Bolzen

Bewaffnung (Seiten): 2 x Dual-Plasmageschütze (Steuerbord / Backbord)

Bewaffnung (Hinten): 2 x Pulsasergeschütze

Kampfflieger: 1 (maximale Aufrüstung: 3)

Spezialfähigkeiten: Schwindel / Vergeltung / Konzentrationsaura / Dominanz

Besatzung: 4.000



Rapture Schlachtkreuzer tragen relativ wenige und oftmals leichtere Waffensysteme, als ähnlich große Großkampfschiffe. Dies führte in früheren Kriegsjahren dazu, dass Kapitäne der TEC annahmen einfachen und schwachen Zielen gegenüberzustehen. Diese Überheblichkeit wandelte sich oft in Schrecken um, als die Besatzungen der TEC Schiffe der wahren Stärke der Rapture Schlachtkreuzer unterlagen: Fortgeschrittener PsiTech und die kampfgestählten Psiintegranten der Advent.

VASARI IMPERIUM - FREGATTEN

Jikara Lotse

Primäre Verwendung: Erforschung / Erkundung

Schildstärke: 225

Hüllenstärke: 425

Panzerung: 1 (Typ: Leicht)

Primärbewaffnung: 2 x vorwärtsgerichtete Plasma-Pulsgeschütze

Antimaterie: 300

Spezialfähigkeiten: Erkunden / Extraktor erobern / Perfektionssprung / Phasentarnung

Besatzung: 90



Während die Vasari ihre lange Reise durch den Weltraum durchführen, sind es die Jikara Lotsen, die den Weg auskundschaften. Nebenbei werden die Lotsen auch für schnelle Angriffe gegen unbewachte Extraktoren eingesetzt und beherbergen Angriffstruppen die gegnerische Güter und Installationen kapern. Sollte ein Jikara Lotse in unbekanntem Raum auf feindliche Streitkräfte stoßen, bietet ihm seine Phasentarnungen einzigartige Möglichkeiten. Er kann sich entweder verstecken und feindliche Manöver studieren oder gegnerisches Feuer vermeiden. Dadurch besitzen sie eine hohe Überlebenschance, ohne jegliche Unterstützung seitens der Exodus-Flotte.

Ravastra Plänkler

Primäre Verwendung: Kampfhandlungen

Schildstärke: Niedrig

Hüllenstärke: Niedrig

Panzerung: Mittel (Typ: Mittel)

Primärbewaffnung: Vorwärtsgerichtetes Schweres Plasma-Pulsgeschütz

Antimaterie: Keine

Spezialfähigkeiten: Interferenz / Reintegration

Besatzung: 120



Ravastra Plänkler stellen aufgrund der Kombination aus Geschwindigkeit und Schlagkraft ein tödliches Nahkampfschiff dar. Seine schwere Panzerung ermöglicht es ihm eine große Menge an Schaden einzustecken, während er dennoch so beweglich ist, wie ein Jikara Lotse. Diese Fähigkeit wird durch die Reintegrationstechnologie noch weiter verstärkt. In der Dauer eines Reintegrationszyklus werden sowohl Antrieb, als auch Waffensysteme heruntergefahren, um die Hülle des Schiffes in beeindruckender Schnelligkeit zu reparieren. In Anbetracht der hohen Geschwindigkeit, Überlebenschance und geringen Materialkosten sind die Ravastra Plänkler ideal um tief in feindliche Flottenverbände vorzudringen. Dort können sie zudem ihre Interferenzsysteme aktivieren, um die Benutzung von Antimaterie zu behindern.

Kanrak Aggressor

Primäre Verwendung: Langstreckenangriff

Schildstärke: Niedrig

Hüllenstärke: Sehr niedrig

Panzerung: Niedrig (Typ: Leicht)

Primärbewaffnung: Vorwärtsgerichtete Phasentorpedowerfer

Antimaterie: Keine

Spezialfähigkeiten: Schwere Raketen

Besatzung: 165



Ausgerüstet mit Langstrecken-Torpedowerfern wurde der Kanrak Aggressor entworfen um sowohl stationäre als auch mobile Ziele aus sicherer Entfernung zu eliminieren. Abhängig von der Wichtigkeit des Ziels und der allgemeinen taktischen Situation kann der Kapitän eines Kanrak Aggressors entscheiden, Energie von den Triebwerken zu den Torpedosprengköpfen umzuleiten. Dadurch erhöht sich die Feuerreichweite und der Radius des Flächenschaden. Jedoch wird die Mobilität des Schiffes stark eingeschränkt.

Karrastra Zerstörer

Primäre Verwendung: Planetares Bombardement

Schildstärke: Niedrig

Hüllenstärke: Niedrig

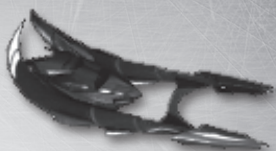
Panzerung: Sehr niedrig (Typ: Leicht)

Primärbewaffnung: 2 x Plasmawellenkanonen (Backbord / Steuerbord) / Kinetische Schiff-zu-Planeten Bolzen

Antimaterie: Keine

Spezialfähigkeiten: Keine

Besatzung: 160



Die wahre Aufgabe des Karrastra Zerstörers liegt im planetaren Bombardement. Dies führt dazu, dass er im Duell Schiff gegen Schiff nahezu chancenlos ist. Daher wurden in der ursprünglichen Exodus Flotte nur wenige Karrastra Zerstörer verwendet. Kaum ein einziger wurde produziert, bis vor einem Jahr der Krieg mit der TEC ausbrach. Vorherige Kämpfe erforderten kaum bis keine Belagerungsausrüstung, während seitdem die Produktionsraten dramatisch erhöht wurden.

Junsurak Protektor

Primäre Verwendung: Anti Kampfflieger Eskorte

Schildstärke: Mittel

Hüllenstärke: Niedrig

Panzerung: Mittel (Typ: Schwer)

Primärbewaffnung: 4 x Anti-Strikecraft Phasenraketenwerfer (Bug / Achtern / Backbord / Steuerbord)

Antimaterie: Keine

Spezialfähigkeiten: Schwere Raketen

Besatzung: 265



Ausgerüstet mit multiplen Phasenraketenwerfern ist der Junsurak Protektor fähig sowohl feindliche Kampfflieger, als auch Schiffe zu bekämpfen. Der Vorteil, dass es unmöglich ist seinen Raketen auszuweichen, wird noch durch die Fähigkeit verstärkt, diese mit geladenen Raketen aufzurüsten. Dies erlaubt dem Junsurak Protektor dichte Kampffliegergruppierungen auszuschalten. Allerdings hat auch seine Mobilität darunter zu leiden.

Jarun Besetzer

Primäre Verwendung: Kolonisierung

Schildstärke: Sehr niedrig

Hüllenstärke: Mittel

Panzerung: Sehr niedrig (Typ: Leicht)

Primärbewaffnung: 2 x Vorwärtsgerichtete Pulsgeschütze

Antimaterie: Niedrig

Spezialfähigkeiten: Kolonisierung

Besatzung: 1,600



Der Jarun Besetzer ist eine der größten Fregatten im bekannten Weltraum und transportiert jene für das Überleben der Vasari kritischen Zivilisten und Xeno-Administratoren zwischen den Sternen. Trotz seiner Größe ist der Jarun Besetzer gegenüber feindlichem Feuer extrem verwundbar und muss stets gut bewacht werden.

VASARI IMPERIUM – KREUZER

Lasurak Transportkreuzer

Primäre Verwendung: Kampffliegerunterstützung

Schildstärke: Niedrig

Hüllenstärke: Niedrig

Panzerung: Niedrig (Typ: Mittel)

Antimaterie: Niedrig

Primärbewaffnung: Keine

Kampfflieger: 1

Spezialfähigkeiten: Keine

Besatzung: 430



Leichte Unterstützung wird in den Vasari-Flotten durch die Lasurak Transportkreuzer, in Form von Kampffliegern, bereitgestellt. Dieser Kreuzer ist, dank seiner relativ starken Schilde und der Hülle, in der Lage Kampfflieger tiefer in feindliche Gravitationsfelder zu schicken, als manch ein Feind denken mag.

Stilakus Degenerator

Primäre Verwendung: Unterstützung

Schildstärke: Niedrig

Hüllenstärke: Sehr niedrig

Panzerung: Mittel (Typ: Schwer)

Antimaterie: Sehr hoch

Primärbewaffnung: Plasmapulsgeschütz

Spezialfähigkeiten: Feldverzerrung / Schildzersetzung

Besatzung: 500



Stilakus Degeneratoren werden am sinnvollsten in Begleitung von Schiffen eingesetzt, die Phasenraketen verwenden. Das Schiff selbst, ist relativ schwach bewaffnet. Jedoch ist der Stilakus Degenerator mit starken Feldverzerrern ausgerüstet, die zweierlei Effekte haben: Feindliche Schiffe werden geschwächt, in dem die Senkung der Schildschadensminderung dafür sorgt, dass die Schilde von Phasenraketen leichter umgangen werden. Als zweite Fähigkeit besitzt der Degenrator die Schutzschildstörung. Diese erlaubt es dem Stilakus Degenerator einen lokalen Phasensprung in Richtung eines Feindschiffes durchzuführen, um es dann mit einem destabilisierenden Energiefeld zu treffen.

Serevun Aufseher

Primäre Verwendung: Unterstützung

Schildstärke: Niedrig

Hüllenstärke: Niedrig

Panzerung: Niedrig (Typ: Schwer)

Antimaterie: Sehr Hoch

Primärbewaffnung: Schweres Plasmapulsgeschütz

Spezialfähigkeiten: Nanitenpanzerung / Sprungdegeneration / Mobile Phasenortung

Besatzung: 375



Der Aufseher ist ein fortgeschrittenes Schiff der Vasari, dass seinen Namen aus zwei Gründen verdient: Durch die Fähigkeit Phasensprünge von Schiffen zu entdecken und durch die Möglichkeit eskortierte Schiffe zu schützen. Sobald der Serevun Aufseher ein gegnerisches Schiff im Phasensprung entdeckt, kann er die Sprungdegeneration aktivieren, um die Ankunft des Feindes zu verzögern. Um Schiffe im Kampf zu schützen, kann der Serevun die Reaktivnanitenpanzerung erzeugen. Dies erhöht die Hüllenintegrität durch einen harten Schutzmantel. Viele Serevun Aufseher wurden als Frühwarnsystem hinter der Exodus Flotte zurückgelassen. Sie sollen den unbekannten Feind entdecken und im Notfall

gegebenenfalls aufhalten. Bislang gibt es keine Nachrichten von zurückgelassenen Aufsehern, außer von jenen, die jüngst im nun TEC-dominierten Raum platziert wurden. außer von jenen die kurz vor dem Erreichen von TEC-dominierten Raum platziert wurden.

Skarovas Exekutor

Primäre Verwendung: Schweres Kriegsschiff

Schildstärke: Mittel

Hüllenstärke: Mittel

Panzerung: Hoch (Typ: Schwer)

Antimaterie: Keine

Primärbewaffnung: 2 x Plasmawellenkanonen

Spezialfähigkeiten: Trägheitsfeld / Nachhaltige Präsenz

Besatzung: 600



Das stärkste Kampfschiff im Vasari Imperium! Nur Großkampfschiffe sind stärker. Skarovas Exekutoren sind schwer gepanzert und bewaffnet. Durch die Zwillingssplasmawellenkanonen ist der Schwere Kreuzer in der Lage mehrere feindliche Schiffe zu zerstören, bevor er den Rückzug antreten muss. Wie sein kleiner Bruder, der Ravastra Plänkler, benutzt der Skarovas Exekutor die nachhaltige Präsenz zur Selbstreparatur und das Trägheitsfeld. Diese Technologie ermöglicht es ihm, in der Nähe befindliche Feindschiffe zu verlangsamen um sie in der Reichweite der Plasmawellenkanonen zu halten.

VASARI IMPERIUM – GROSSKAMPFSCHIFFE

Kartul Vernichter

Primäre Verwendung: Schwere Kampfhandlungen

Schildstärke: Hoch

Hüllenstärke: Sehr hoch

Panzerung: Sehr hoch (Typ: Großkampfschiff)

Antimaterie: Niedrig

Bewaffnung (Vorne): 2 x Plasmawellenkanonen / 2 x Pulsstrahlenprojektoren / 4 x

Phasenraketenwerfer

Bewaffnung (Seiten) 2 x Pulsstrahlenprojektoren (Steuerbord / Backbord)

Kampfflieger: 1 (maximale Aufrüstung: 2)

Spezialfähigkeiten: Energieanstoss / Waffenblockade/ Störsalve / Explosivnaniten

Besatzung: 9.000



So wie viele Schiffe in der Vasari Flotte, ist der Kortul Vernichter sowohl ein Schlachtschiff, als auch Heimat für die Überbleibsel des Vasari Imperium. Der Kortul Vernichter besitzt eine Reihe von Defensivsystemen, die dem Schiff beeindruckende Überlebenschancen im Kampf bieten. Kombiniert mit einer Vielzahl von schweren Waffensystemen, macht dies den Kortul Vernichter zu einem äußerst gefährlichen Schiff. In den Zeiten des Vasari Imperiums formten Kortul Vernichter das Rückgrat jedes Kampfverbands der dunklen Flotte und während der Exodus im Vergleich verblasst. Während der Exodus im Vergleich verblasst, führen die Devastatoren nach wie vor dieselbe Funktion aus, mit einer Ausnahme: Sie führen keine Schocktruppen mehr mit.

Skirantra Träger

Primäre Verwendung: Kampffliegerunterstützung

Schildstärke: Hoch

Hüllenstärke: Hoch

Panzerung: Hoch (Typ: Grosskampfschiff)

Antimaterie: Mittel

Bewaffnung (Vorne): 4 x Phasenraketenwerfer

Bewaffnung (Seiten): 4 x Phasenraketenwerfer (Steuerbord / Backbord)

Kampfflieger: 2 (maximale Aufrüstung: 6)

Spezialfähigkeiten: Reparaturwolke / Bomberunterstützung / Mikrophasenaura / Replikation

Besatzung: 12.000



Jedes Schiffsdesign der Vasari verwendet Nanotechnologie zu einem größeren oder kleineren Anteil. Allerdings gibt es nur wenige Schiffe die Nanotechnologie derart oft verwenden wie die Skirantra Träger. Obwohl manche Subsysteme nach Vasari Standards veraltet sind, sind Skirantra jedoch bei jüngeren Zivilisationen nicht weniger gefürchtet. Enorme Batterien von Materiegeneratoren erlauben es einem Skirantra viele Variationen von Naniten in atemberaubender Geschwindigkeit zu produzieren. Dies führt dazu, dass das Schiff große Flexibilität besitzt, wenn es darum geht, alliierte Flotten zu unterstützen.

Jarrasul Evakuierer

Primäre Verwendung: Kolonisierung und Unterstützung

Schildstärke: Hoch

Hüllenstärke: Sehr hoch

Panzerung: Mittel (Typ: Großkampfschiff)

Antimaterie: Mittel

Bewaffnung (Vorne): 2 x Plasmawellenkanonen / 2 x Schwere Plasmawellenkanonen

Bewaffnung (Seiten): 2 x Pulsstrahlenprojektoren (Steuerbord / Backbord)

Kampflieger: 1 (maximale Aufrüstung: 3)

Spezialfähigkeiten: Kolonisierung / Adhäsionssprengkopf / Nano-Zersetzung / Aufzehrung

Besatzung: 1.000



Der Jarrasul Evakuierer ist das größte bekannte Großkampfschiff in der Galaxis und wahrlich eine Stadt im Weltraum. Nur selten errichteten die Vasari Kolonien an der Oberfläche von besetzten Planeten. Sie bevorzugten eher, in diesen schwebenden Städten aus dem Orbit heraus zu herrschen. Während des Exodus wurden der Jarrasul Evakuierer stark modifiziert, um den Anforderungen der Flotte gerecht zu werden. Der Frontalbereich, auch „Maul“ genannt, ist sprichwörtlich in der Lage, Teile eines Planeten aus dem Orbit heraus zu verschlingen. Dies schürt gleichzeitig Furcht in den Herzen ihrer Feinde und richtet extreme Verwüstungen auf der Oberfläche an.

Antorak Plünderer

Primäre Verwendung: Kampfhandlugen / Unterstützung

Schildstärke: Hoch

Hüllenstärke: Hoch

Panzerung: Hoch (Typ: Großkampfschiff)

Antimaterie: Mittel

Bewaffnung (Vorne): Schwerer Pulsstrahlenprojektor und 2 x Phasenraketenwerfer

Bewaffnung (Seiten): 2 x Plasmawellenkanonen (Steuerbord / Backbord)

Kampflieger: 1 (maximale Aufrüstung: 3)

Spezialfähigkeiten: Phasenverschiebung / Schwerkraftverzerrung / Umsturz / Phasenfestigung

Besatzung: 4.000



Trotz technologischen Vorteils bevorzugt die Exodus Flotte Guerillataktiken um den besten Nutzen aus ihren relativ geringen Zahlen zu ziehen. Sie sollen Ziele, die bereits durch Sabotage geschwächt

wurden, schnell und hart treffen. Das Fundament dieser Strategie ist der Antorak Plünderer, welcher für diese Aufgabe perfekt geeignet ist. Er kann den Gegner gleichermaßen ausschalten, als auch schnell Verstärkung herbeirufen.

Vulkoras Verwüster

Primäre Verwendung: Planetares Bombardement und Kampfhandlungen

Schildstärke: Hoch

Hüllenstärke: Sehr Hoch

Panzerung: Hoch (Typ: Großkampfschiff)

Antimaterie: Niedrig

Bewaffnung (Vorne): 2 x Schwere Phasenraketenbatterien /
2 x Pulsstrahlenprojektoren

Bewaffnung (Seiten): 2 x Plasmawellenkanonen (Steuerbord / Backbord)

Kampfflieger: Keine (maximale Aufrüstung: 1)

Spezialfähigkeiten: Phasenraketen Schwarm / Belagerungsplattform / Taktische Raketen /
Hüllendesintegration

Besatzung: 10.000



Nur wenige Schiffe in der Galaxie können dem zerstörerischen Potential des Vulkoras Verwüsters gleichkommen. Sowohl feindliche Flotten, als auch Planeten, fallen den Geschütz-batterien und den stationär platzierten Belagerungsgeschützen des Vulkoras Verwüsters gleichermaßen schnell zum Opfer. Derartige Kampfkraft fordert allerdings einen recht hohen Preis bei der Verteidigung gegen spezifische Gefahren, wie zum Beispiel gegen Kampfflieger. Hierbei muss sich der Vulkoras Verwüster auf unterstützende Schiffe der restlichen Flotte verlassen.



SPIELSTATISTIKEN

Jedes mal, wenn Sie ein Match beenden, haben Sie die Möglichkeit sich detaillierte Statistiken über Ihr Spiel anzusehen. Die Anzahl der individuellen Statistiken ist bei weitem zu groß, um hier mehr als die grundsätzlichen Kategorien aufzulisten:

1	Credits	6	Module
2	Metall	7	Planeten
3	Kristall	8	Kampf
4	Flotte	9	Imperium
5	Großkampfschiffe		

Wenn man den Maus-Cursor über eine beliebige Stelle des Graphen hält, wird der exakte Wert für diese Statistik zu diesem Zeitpunkt angegeben.

OPTIONEN

Wenn Sie während einer Partie den „Menü“-Knopf drücken oder Optionen im Hauptmenü auswählen, wird Ihnen die Möglichkeit geboten diverse Einstellungen vorzunehmen. Manche können Sie nur sehen während Sie spielen, Andere sind immer vorhanden.

- **Speichern:** Wenn es an der Zeit ist, eine Pause einzulegen oder man eine Versicherung gegen zufällige Unglücke abschließen möchte, ist der „Speichern“-Knopf Ihr bester Freund.
- **Laden:** Wenn es an der Zeit ist die Versicherung einzuholen, ist der „Laden“-Knopf Ihr nächster bester Freund. Jedes gespeicherte Spiel zeigt folgende Daten: Welches Szenario Sie zu diesem Zeitpunkt gespielt haben, den Namen, unter dem Sie gespeichert haben, die Anzahl von Spielern, die teil nahmen, wie lange Sie an dieser Partie spielten und wann dieser Speicherstand angelegt wurde.

- **Aufnahme:** Drücken Sie hier, wenn Sie eine nicht-interaktive Aufnahme einer Partie erzeugen möchten. Notiz: Jedesmal, wenn Sie eine Partie beenden, wird automatisch eine Aufnahme erstellt.
- **Betrachten:** Hier können Sie Ihre, nach Spieltyp sortierten, Aufnahmen betrachten.
- **Benutzeroberfläche:** Hier gibt es einige nützliche Optionen, die es Ihnen erlauben Ihr Spiel weiter zu modifizieren, inklusive dem speziellen Kino Modus, der alle nicht szenischen Elemente des Spiels ausblendet.
- **Video:** Hier können Sie Bildschirmauflösung, Wiederholungsrate, Anti-aliasing, Texturenqualität und Gamma (Helligkeit) einstellen.
- **Sound:** Stellen Sie hier Ihre gewünschten Lautstärkepegel ein.
- **Effekte:** Hier können Sie diverse kleinere graphische Details deaktivieren, sollten Sie Rechnerleistung sparen wollen (oder diese Details einfach nicht mögen).
- **Tastenbelegung:** „Sins of a Solar Empire“ verwendet dutzende Tastenbelegungen, die alle hier eingestellt und geändert werden können.

MITWIRKENDE

IRONCLAD GAMES

Allan Corrigan	Blair Fraser	Craig Fraser
Stephan Mackay	Eduardo Sarabia	Paul Schuegraf
Jamie Seward	Josie Stephens	Hatem Zayed

KEY CONTRIBUTORS

Francois Cannels	Dream Catchers	Tristan Goodes
Alexis Sabatovich	Rustin Zantolas	

CONTRIBUTORS

Anthony Atkinson	Michael Dogan	Paul Dowd
Trent Payton		

VOCAL TALENT

Alexandra Carter	Brian Dobson	Krista Dobson
Michael Richard Dobson	Rondel Reynoldson	
Voice Talent Recorded by: Makena Cove Entertainment Group Ltd.		

EXTRA VOICE TALENT

Matt Slevinsky	Shinobu Yasuoka
----------------	-----------------

STARDOCK ENTERTAINMENT

Brad Wardell	Brian Clair	Michael Crassweller
Aaron Rister	Scott Tykoski	Keith Jeter
Jillian Santos	Chris Williams	Kris Kwilas
Laurence Parry	Kim Kolaz	Angela Marshall
Pat Ford	George Marsack	Jeff Sanders
Paul Boyer		

EVOLVE PR

Tom Ohle

KALYPSO MEDIA

Stefan Marcinek
Anika Thun

Simon Hellwig
Chris Weber

Joachim Wegmann
Ruth Fraser

Jonathan Hales
Rebecca Sands

DEUTSCHE SPRECHER

Eva Michaelis
Lennardt Krüger
Marc Seidenberg
Valerie Hamer
Stephanie Kukielka

Celine Fontanges
Fabian Farloff
Marion von Stengel
Tobias Schmidt
Stephan Schwarz

Katja Brügger
Jannik Endemann
Tim Knauer
Andreas Otto
Jacob Weigert

Martin May
Jürgen Holdorf
Jennifer Böttcher
Nick Seidensticker
Dieter Klebsch

SPECIAL THANKS

Brendan Byers
Robert 'lordkosc' Kosc
Ryan 'Gauntlet03' Rabideau
Nathan 'Paradoxnt' Taylor
Ingo 'Shadowhal' Hanke
Paul 'pkaski' Kaski
Alex 'Annatar' Veltchev
Friends and family, especially Lynda Hutchinson

Chris Mair
Daniel 'P5yy' Wong

Kim 'Multianna' Jensen
Jim 'Major Stress' Morgan
Ron Lugge
Daniel 'Novaburst' Joergensen
Sebastian 'Vandenburg' Uehle
Mike 'eetmorsqrls' Rodenbaugh
Robert 'The Wicked Flea' Kosec

LICENSED TECHNOLOGY

Bink © 1991-2008 by RAD Game Tools, Inc.
FMOD Sound System by Firelight Technologies.

TECHNISCHER SUPPORT

Email: support@kalypsomedia.com

Forums: <http://forum.kalypsomedia.com>

Website: <http://www.kalypsomedia.com> <http://sins.kalypsomedia.com>

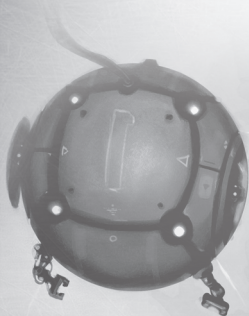
Deutsche SoaSE Fanwebsite: <http://www.sinsofasolarempire.de>

BEKANNTE PROBLEME:

Stabilität, Performance & Graphik

BITTE VERGEWISSEN SIE SICH, DASS SIE DIE NEUESTEN TREIBER FÜR IHRE GRAFIKKARTE
INSTALLIERT HABEN.

Sollte es zu Performanceproblemen kommen, so deaktivieren Sie bitte das "Ani-Aliasing"
und/oder wählen Sie eine geringere Bildschirmauflösung. Auch können Sie die Qualität der
Textures herunterstellen.



ENDNUTZER-LIZENZBESTIMMUNGEN

Dieses Produkt, einschließlich der Verpackung, Handbücher u. ä. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschützt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Die Vermietung, gleich ob privat, oder kommerziell ist ausdrücklich verboten.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erklären Sie sich mit der Geltung der Regelungen einverstanden.

Gewährleistung

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Kalypso Media GmbH nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. Kalypso Media GmbH übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigelegten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung zum Tag des Verkaufes nicht möglich ist, so wird Kalypso Media GmbH Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei Kalypso Media GmbH bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter Technische Information genannten Informationen an Kalypso Media GmbH senden. Darüber hinaus übernimmt Kalypso Media GmbH keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Kalypso Media GmbH haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberührt.

Kalypso Media GmbH übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von Kalypso Media GmbH zu vertreten sind.

Nutzungsrecht

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung von Kalypso Media GmbH ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, räumt Kalypso Media GmbH Ihnen ein sechsmonatiges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhängig von den Gewährleistungsregeln und nur für direkt bei Kalypso Media GmbH gekaufte Produkte. Der Original Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM inkl. Originalverpackung sind dafür zwingend erforderlich und beizufügen, die Versandkosten werden NICHT von Kalypso Media GmbH erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder Öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte CD-ROMs können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Kalypso Media GmbH behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.

Kalypso Media GmbH
Prinz-Carl-Anlage 36
67547 Worms

Tel. 06241 / 50 22 40
Fax. 06241 / 50 22 41

<http://www.kalypsomedia.com>



