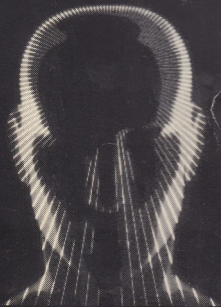


IMPERIUM<sup>TM</sup>



Handbuch



Nick Wilson links, Matthew Stibbe rechts

## Künstlerbiografien

Nachdem er 20 (oder genauer: fast 21) Jahre auf der Schulbank, vor dem Computer und beim Kaffeetrinken verbracht hat, studiert **Matthew Stibbe** jetzt Moderne Geschichte am Pembroke College in Oxford. Drei Monate seines Jahres machte er frei, und seit zwölf Monaten sitzt er an Imperium. Davor entwarf er mehrere Konfliktspiele und politische Simulationen und betätigte sich als freischaffender Programmierer.

In seiner (minimalen) Freizeit gestaltete er ein Jahr lang Oxfords preisgekröntes Isis Magazin und war in der Studentenpolitik tätig. Seine Hobbies sind Fotografieren, Skifahren und Wandern. Jetzt freut er sich darauf, ein ganz normales Studentenleben zu fristen.

**Nick Wilson** begann sich für Computer und Computerspiele zu interessieren, als er sich vor zehn Jahren in einem kleinen Café in Highbury mit Fish und Chips den Bauch vollschlug und in der Ecke einen Spielhallenautomaten stehen sah. In kurzer Zeit ergriff in das Spielfieber und er machte sich auf die Suche nach immer neuen, spannenderen Münzautomaten-Games. Gerade um die Zeit kam der Sinclair ZX80 auf den Markt, und Nick fing an, kleine Spiele für diesen Computer zu schreiben. Zum Glück kamen bald mächtigere Maschinen heraus, gerade noch rechtzeitig, sonst wäre er verrückt geworden bei dem Versuch, immer bessere und anspruchsvollere Spiele in das bescheidene RAM des ZX80 zu stopfen. Seither hat er sich bei verschiedenen Softwarehäusern verdingt und viele beliebte Titel umgesetzt. 1988 fing er an, für Electronic Arts zu programmieren, und nach etwa einem Jahr nahm er Imperium in Angriff. Er meint dazu: "Nur ganz wenige Spiele haben eine benutzerfreundliche Bedienungsfläche. Mit Imperium wollten wir genau das ändern und eine komfortable und attraktive Schnittstelle schaffen. Natürlich mit einem packenden Gameplay, damit die seriösen Spiele-Enthusiasten voll auf ihre Rechnung kommen..." OK, Nick, das reicht, wir wollen ja hier keine Schleichwerbung betreiben.

## CONTENTS

|                                 |          |
|---------------------------------|----------|
| <b>EINFÜHRUNG</b> .....         | <b>4</b> |
| Die Benutzerschnittstelle ..... | 6        |
| Anatomie eines Fensters .....   | 6        |
| Schnellstart .....              | 10       |
| Ein Beispiel-Zug .....          | 11       |
| Was Jetzt? .....                | 16       |

## INTELLIGENCE REPORT

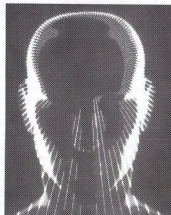
|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| Planeten, Sonnensysteme und die Galaxis ..... | 18 |
| Imperien .....                                | 18 |
| Staatskassen .....                            | 18 |
| Der Spielzug .....                            | 19 |
| Handel und Wirtschaft .....                   | 20 |
| Produktion, die Prinzipien .....              | 20 |
| Verzerrung .....                              | 22 |
| Kampf .....                                   | 22 |
| Tiefstes All oder Gelegenheitsfeuer .....     | 23 |
| Sonnensystem - Kampf .....                    | 23 |
| Planetarische Bombardierung .....             | 24 |
| Bodenangriff .....                            | 24 |
| Effizienz (Wirksamkeit) .....                 | 25 |
| Kampf Strategie und Wirkung .....             | 26 |
| Verlauf von Bodenkämpfen .....                | 26 |
| Auswirkungen von Bodenkämpfen .....           | 26 |
| Bodenangriff: Kampfergebnisse .....           | 26 |
| Schaden an Schiffen .....                     | 27 |
| Taktik .....                                  | 27 |
| Blockaden .....                               | 28 |

## IMPERIAL REFERENCE SECTION

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| Imperium Configuration (Konfiguration) ..... | 30 |
| Game - Spiel .....                           | 31 |
| About Game .....                             | 31 |
| Rename .....                                 | 31 |
| Load/Save .....                              | 32 |
| Quit Game .....                              | 32 |

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Game Control Panel .....                                           | 32 |
| Game Sound (Musik) .....                                           | 32 |
| Subordinate (Untergebene) .....                                    | 32 |
| Alliance Construction (Bündnisse) .....                            | 34 |
| Types of Alliance (Die möglichen Bündnisse) .....                  | 36 |
| Embargo .....                                                      | 38 |
| Set Taxation Levels (Steuerraten festsetzen) .....                 | 39 |
| Treasury Menu .....                                                | 41 |
| Transfer Wealth (Reichtum verschieben) .....                       | 41 |
| Historical Wealth (Historischer Reichtum) .....                    | 41 |
| Historical Price Index (Historischer Preis-Index) .....            | 42 |
| Imperial Commodity Levels (Warenmengen) .....                      | 42 |
| Imperial Production (Produktion) .....                             | 43 |
| Imperial Subsidy (Subventionen) .....                              | 44 |
| Imperial Volume of Trade<br>(Ausmass der Handelsbeziehungen) ..... | 45 |
| Politics (Politik) .....                                           | 46 |
| Election (Wahlen) .....                                            | 46 |
| Population Control (Bevölkerungskontrolle) .....                   | 48 |
| Subordinate Display .....                                          | 49 |
| Military Menu .....                                                | 51 |
| Select Deployment Planet (Einsatzplanet wählen) .....              | 52 |
| Create Spaceship Class (Raumschiffsklasse) .....                   | 52 |
| Create Fleet (Flottenbildung) .....                                | 54 |
| Create Troops (Truppenbildung) .....                               | 55 |
| Build Ships (Schiffsbau) .....                                     | 56 |
| Shipbuild Status (Schiffsbau Status) .....                         | 57 |
| Fleet Report (Flottenrapport) .....                                | 58 |
| Give Fleet Orders (Flotte befehle erteilen) .....                  | 60 |
| Create Ark Ship (Arche bauen) .....                                | 61 |
| Create Antenna (Antennenbau) .....                                 | 62 |
| Reports (Berichte) .....                                           | 63 |
| Empire Report (Rapport über die Imperien) .....                    | 63 |
| Planet Report (Planeterapport) .....                               | 64 |
| Nostrum Report (Nostrumrapport) .....                              | 67 |
| Popularity Report (Popularitätsrapport) .....                      | 67 |
| Clipboard (Notizbrett) .....                                       | 68 |
| News (Nachrichten) .....                                           | 69 |
| News Control (Nachrichtenkontrolle) .....                          | 69 |
| News Report (Nachrichten-Rapport) .....                            | 70 |
| Game Turn .....                                                    | 71 |
| Map (Karte) .....                                                  | 72 |

# TUTORIALS



## Einführung

Soeben sind Sie zum Führer des Imperiums Erde gewählt worden. Ihre Aufgabe ist es, Ihrem Imperium mit ökonomischen, diplomatischen und militärischen Mitteln zur Vorherrschaft über die Galaxis zu verhelfen. Unterstützt werden Sie dabei von einer Gruppe von Untergebenen, die Sie zu Ihren Botschaftern, Flottenadmiralen und Planetenführern machen. Aber seien Sie vorsichtig: diese Leute sind gleichzeitig Ihre politischen Feinde. Sämtliche Elemente im Spiel sind miteinander verknüpft, so daß ein Erfolg oder ein Mißerfolg im wirtschaftlichen Bereich auch den allgemeinen Status Ihres Imperiums beeinflußt. Zusätzliche Hilfe erhalten Sie in Form von elektronisch gesteuerten intelligenten Beratern, die Sie auf Wunsch heranziehen können, um Teile des Spiels selbständig zu kontrollieren. Wenn Sie dies für angezeigt halten, können Sie dem Computer den militärischen und/oder den diplomatischen Bereich überlassen, oder auch die Wirtschaft, je nachdem, wo Ihre Stärken liegen oder auf welche Bereiche Sie sich selbst konzentrieren möchten.

Wenn Sie das Spiel mit Erfolg abschließen wollen, müssen Sie:

- Ihre Popularität wahren, um die Wahlen zu gewinnen und nicht entmachtet zu werden;
- die richtigen militärischen Strategien und Taktiken lernen, um sich gegen aggressive feindliche Imperien zur Wehr setzen zu können;
- für die Zufriedenheit Ihres Volkes sorgen, indem Sie die Inflation niedrig halten und einen regelmäßigen Nachschub an den notwendigen Gütern sicherstellen;
- den Handel fördern, um den Reichtum des Imperiums zu vergrößern;
- schnelle Freundschaften mit anderen Imperien schließen, ... und langsame Feindschaften. Halten Sie sich dabei immer die Maxime von Palmerson vor Augen: "Wir haben keine dauerhaften Freunde und keine dauerhaften Feinde."
- Genügend Planeten kolonialisieren, um die Ausdehnung Ihres Imperiums zu gewährleisten;

- für eine ununterbrochene ausreichende Bereitstellung von Nostrum (lebenserhaltende Droge) sorgen, damit Sie und Ihre Leute nicht zu schnell altern, während Sie die obigen Ziele in die Wirklichkeit umsetzen.

Sieger können Sie werden, indem Sie eintausend Jahre lang überleben oder indem Sie sämtliche anderen Imperien unter Ihre Herrschaft bringen. Das erstere ist vermutlich schwieriger als das letztere; deshalb empfehlen wir Ihnen, zunächst eine aggressive Strategie zu wählen.

IMPERIUM wurde so ausgelegt, daß der Benutzer mühe- und schnell auf die zahlreichen Daten zugreifen und seine Entscheidungen ohne viel Aufwand treffen kann. Zu diesem Zweck wurde eigens ein spezielles Fenster-Design implementiert. Wenn Sie einmal die grundlegenden Fertigkeiten zur Steuerung des Spiels begriffen haben, wird es Ihnen nicht schwer fallen, alles übrige selbst zu erkunden und eigene Entscheidungen zu fällen.

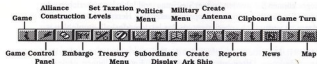
Der besseren Übersicht halber ist die Dokumentation in drei Teile auf gegliedert:

1. Ein "Tutorial" für Leute, die schnell in das Spiel einsteigen möchten, ohne vorher die ganze Anleitung zu lesen. Das Tutorial enthält eine Beschreibung zur Bediener-Schnittstelle und eine Anleitung zum Schnellstart.
2. Eine Aktennotiz mit Hintergrund-Informationen, die jedem Kadetten bei Eintritt in die Imperiale Akademie ausgehändigt wird.
3. Das Referenz-Handbuch, das eine Beschreibung sämtlicher Menü-Optionen und ihrer Anwendung enthält. Schlagen Sie hier nach, wenn Sie in irgendeiner Situation nicht mehr weiter wissen.

## Erste Schritte

Nehmen Sie als erstes die Referenzkarte zur Hand. Sie enthält die Anleitung zum Laden von Imperium auf Ihrem Computer. Zunächst erscheint auf dem Bildschirm das Fenster für die Konfiguration. Wählen Sie hier für den Moment ganz einfach den OK Knopf. Der Konfigurationsbildschirm dient zum Einstellen des Schwierigkeitsgrades und zum Umbenennen der Spielcharaktere. Die Funktionen dieses Fensters werden ausführlicher im Referenz-Handbuch beschrieben.

Im oberen Teil des Bildschirms erkennen Sie eine Leiste mit 16 Icons (Abbildern). Dasjenige ganz rechts bringt Sie auf den Kartenbildschirm, während die anderen Menüs oder Rapporte einblenden, die zur Steuerung und Verwaltung des Reiches dienen. Diese Icons sind:



Game-Spiel, Game Control Panel-Kontrolltafel, Alliance Construction-Bündnisbildung, Embargo, Set Taxation Levels-Steuerraten, Treasury Menu, Politics Menu, Subordinate Display, Military Menu, Create Ark Ship, Create Antenna, Reports, Clipboard, News, Game Turn, Map-Karte

Wir empfehlen Ihnen, zunächst die folgenden Abschnitte zu lesen, um die Funktionsweise der Benutzerschnittstelle kennenzulernen, und dann die Beschreibung zum Schnellstart.

## DIE BENUTZERSCHNITTSTELLE

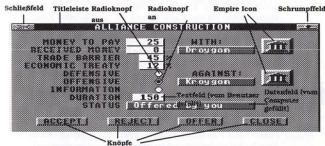
Dieser Abschnitt beschreibt die Benutzerschnittstelle. Wenn Sie die prinzipielle Funktionsweise einmal kennen, ist es ein Leichtes, dieselben Techniken und Methoden auf die verschiedenen Bereiche des Spiels anzuwenden. So funktioniert z.B. ein Knopf in einem Alliance Construction Fenster in der gleichen Weise wie ein Knopf im Embargo-Fenster.

### "Anatomie" eines Fensters

Ein *Fenster* ist eine in sich abgeschlossene Fläche auf dem Bildschirm, die eine *Titelleiste* und eine Reihe von Objekten enthält, und umherbewegt, geschrumpft und geschlossen werden kann. Ein *Menü* ist eine spezielle Art von *kleinem Fenster*, das nur eine Liste von Objekten enthält, aus der eines ausgewählt werden kann. Auf Wunsch kann man mehrere Fenster gleichzeitig geöffnet halten und sie so nebeneinander aufreihen, daß sie alle sichtbar sind.

Dabei kann es gelegentlich vorkommen, daß zuviele Fenster geöffnet sind. Das Programm fordert Sie dann auf, die nicht benötigten zu schließen.

- **Öffnen eines Fensters:** Zum Öffnen des Alliance Construction Fensters das gleichnamige Icon (**Alliance Construction**) anklicken.
- **Bewegen des Fensters:** Den Zeiger auf die schwarze Titelleiste bewegen, die linke Maustaste drücken und festhalten. Das Fenster ist dann nur noch als Umriß (Rahmen) sichtbar, und dieser kann durch entsprechende Bewegung der Maus an die gewünschte Position gefahren werden. Das Fenster wird dann dort neu aufgebaut.



- **Schrumpfen des Fensters:** Durch Anklicken des Schrumpffeldes kann das ganze Fenster auf die Größe der Titelleiste geschrumpft werden. Erneutes Drücken des Schrumpffeldes hat die umgekehrte Wirkung.
- **Schließen des Fensters:** Zum Schließen eines Fensters klickt man entweder auf das Schließfeld oder auf den **CLOSE**-Knopf, wenn ein solcher verfügbar ist. (Hinweis: Das Schließen eines Fensters bestätigt die vorgenommenen Einstellungen oder die erteilten Befehle nicht. Dies muß mit dem **OK**-Knopf getan werden.) Alle mit einem bestimmten Icon verknüpften Fenster können auf einen Schlag geschlossen werden, indem man dasselbe Icon erneut anklickt.



- **Fenster nach vorn holen:** Um ein im Hintergrund befindliches Fenster nach vorn zu holen, klickt man irgendwo in das betreffende Fenster.

#### Fenster enthalten die folgenden Elemente:

**Knöpfe:** Diese verhalten sich genau wie die Icons am oberen Bildschirmrand. Wenn man darauf klickt, wird entweder eine Liste eingeblendet, aus der Sie etwas auswählen können, es wird eine unmittelbare Aktion ausgeführt (z.B. beim **CLOSE**-Button, der einfach das Fenster schließt) oder es wird eine Ein/Aus-Funktion betätigt. Bei den Ein-/Aus-Schaltern werden zwei Typen unterschieden: die sog. Radio-Knöpfe, die im aktivierten Zustand schwarz angezeigt sind, und die Auswahlkästchen, die "abgehakt" werden. Einige Icons kommen im Spiel an mehreren Stellen vor und symbolisieren dann immer die gleiche Funktion. Das **Empires** Icon zum Beispiel blendet stets eine Liste aller Imperien ein, unabhängig, wo im Spiel man sich befindet. Die häufigsten Knöpfe sind:

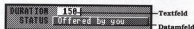


Empire Planet Fleet Subordinate Commodities Awards Appointments

Fleet (Flotte), Subordinate (Untergebener), Commodities (Waren), Awards (Auszeichnungen), Appointments (Stellenbesetzungen).

**Datenfelder:** Dies sind dunkelgraue Felder, die vom Computer automatisch aktualisiert werden.

**Textfelder:** Diese sind blanke Felder für Benutzereingaben. Einfach in das weiße Feld klicken, wenn nötig eine bereits dort befindliche Eintragung mit **DEL** löschen, dann die gewünschte Eingabe vornehmen. Dann durch Drücken von **Return**, **Enter** oder der rechten Maustaste wieder den Pfeilcursor einblenden.



Textfeld

Datenfeld

**Roll-Listen:** Die Liste der Planeten, die mit dem **Planets** Icon aufgerufen wird, ist ein Beispiel einer Roll-Liste. Wenn die Liste zu lang ist, als daß sie auf einmal angezeigt werden könnte, enthält sie Auf- und Abwärtspfeile, mit deren Hilfe man die Liste hoch- oder runterrollen kann. Eine andere Möglichkeit zum Auffinden eines bestimmten Eintrags ist durch Eingabe der ersten Buchstaben des Namens, worauf die Liste automatisch an die gesuchte Stelle rollt und den Namen auf der obersten Zeile anzeigt. Angenommen, Sie wollen den Planeten **SMOYAS** anzeigen, dann schreiben Sie einfach die ersten drei Buchstaben, **SMO**. Zum Annullieren der Suche dient **ESC**.



Planets Icon

**Schieber:** Klicken Sie auf das **Set Taxation Levels** Icon für ein Beispiel eines Schiebers. Im eingeblendeten Fenster klicken Sie auf das **Empires** Icon, um das Imperium zu wählen, dessen Steuern festgesetzt werden sollen. Wählen Sie das Imperium aus der angezeigten Liste. Die Schieber können nun auf zwei Arten verändert werden: entweder durch Klicken auf den "Daumen" (das kleine Quadrat mit dem Punkt in der Mitte) und durch Verschieben nach rechts oder nach links, oder durch Anklicken einer bestimmten Stelle auf dem Maßbalken. Der Wert rechts neben der Schieberskala ändert sich dann entsprechend.



Set Taxation Level Icon



Empires Icon

In dieser Gegend klicken um den Schieber in diese Position springen zu lassen

"Daumen": zum Versetzen des Schiebers hier klicken und schieben

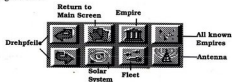


## SNHELLSTART

Dieser Abschnitt demonstriert, wie man einige wichtige Entscheidungen trifft, und wie man einen Spielzug vornimmt.

### Verwendung der Karte

Auf das **Map-Icon** klicken, um den Kartenbildschirm einzublenden. Die Karte zeigt sämtliche Sonnensysteme in Ihrer Galaxis. Sie können Sie benutzen, um Informationen über Ihr Imperium zu beziehen, aber auch für Spionagezwecke.



Der Bildschirm ist in vier Bereiche unterteilt. Links oben sind acht Icons zur Handhabung der Karte und zum Extrahieren von Informationen. In der Mitte befindet sich eine Liste mit Rollfunktion, die zunächst leer ist, jedoch dazu dient, verschiedene Objekte auf der Karte zu wählen, z.B. verschiedene Imperien oder Flotten. In der rechten oberen Ecke sind drei Textfelder: Sonnensystem (solar system), Planet und Objekt (item). Die dunkleren Bereiche rechts neben diesen Titeln zeigen das aktuell gewählte Sonnensystem, den Planeten und das Objekt (wenn ein solches gewählt wurde). Ein Objekt ist ein Planet oder eine Flotte, das mit der Funktion **SEND ITEM TO CLIPBOARD** auf das Clipboard übertragen werden kann.

Bei Spielstart ist die Karte ruhig. Der blinkende Stern ist das Sonnensystem Phresys, welches das aktuell gewählte Sonnensystem ist (es wird im oberen rechten Textfeld gezeigt). Es ist auch das Sonnensystem, zu dem die Erde gehört, der Heimatplanet Ihres Imperiums.

- Sie können die Icons benutzen, um die Galaktische Karte zu kontrollieren. Zum Drehen der Karte sind die **Drehpfel**-Icons zu verwenden. Nach Anklicken eines Icons dreht sich die Karte

solange in der betreffenden Richtung, bis Sie es erneut anklicken bzw. bis eine andere Richtung angeklickt wird. Das Anklicken des Solar System Icons schaltet eine Zoomfunktion ein, so daß die Planeten im aktuell gewählten Sonnensystem sichtbar werden.

- Um Planeten um ihren Stern zu drehen, gibt es zwei **Drehpfel**-Icons, genau wie für die ganze Galaxis.
- Klicken Sie direkt auf die Planeten, um ihre Namen im Textfeld anzuzeigen. Beachten Sie, daß der gelbe Planet der Stern ist und daher nicht im Objekt (Item) Datenfeld erscheint. Vor dem Verlassen des Sonnensystems klicken Sie im 3-D-Display auf den Planeten Erde (den blau/weißen Planeten), und wenn Sie im Item-Datenfeld die Anzeige **EARTH** sehen, dann drücken Sie den **SEND ITEM TO CLIPBOARD** Knopf, damit Sie das Objekt später besichtigen können. Um auf die galaktische Karte zurückzugelangen, drücken Sie erneut das Solar System Icon.
- Zum Verlassen des Kartenbildschirms und für die Rückkehr auf den Hauptbildschirm klicken Sie auf das **Return to Main Screen** Icon oder drücken die rechte Maustaste.

## EIN BEISPIEL-ZUG

Sie befinden sich jetzt auf dem Hauptbildschirm. In diesem Beispiel-Zug werden Sie einen Rapport von einem Botschafter und einen anderen über den Planeten Erde erhalten. Sie werden Ihrer eigenen Flotte ein paar Befehle erteilen und einen computergesteuerten Berater für wirtschaftliche und diplomatische Belange einsetzen.

### Rapport eines Botschafters anfordern

Zum Abrufen eines Rapports:

- Das **News** Icon drücken.

Dadurch wird das News Control Menü eingeblendet, welches zwei Optionen enthält: **NEWS CONTROL** und **NEWS REPORT**

- Auf den **NEWS REPORT** Knopf klicken, um den News Report einzublenden.

Anhand dieses Rapports finden Sie heraus, was im Spiel passiert, und was Ihre Untergebenen Ihnen zu berichten haben. Wenn nicht alle Rapporte auf den Bildschirm passen, rollen Sie die Liste mit den Auf- und Abwärts Pfeilen hoch oder runter.

- Wählen Sie **2020 AMBASSADOR**, das dadurch schwarz wird.
- Den **GET REPORT** Knopf wählen, um die Meldung zu sehen, die Sie gerade gewählt haben. Im unteren Teil des Bildschirms erscheint ein detaillierter News Rapport, während eine Melodie ertönt (die Musik kann durch Drücken der Maustaste abgeschaltet werden). Sobald Sie den Rapport gelesen haben, wählen Sie den **CLOSE**-Knopf.
- Dadurch wird das Fenster ausgeblendet und darunter wird das News Report Fenster sichtbar. Sobald ein Rapport gelesen ist, kann er mit dem **DELETE** Knopf gelöscht werden. Tun Sie dies jetzt, während der gelesene Rapport noch aktiviert ist. Mit der Funktion **DELETE ALL** können alle Posten in der Liste gelöscht werden, egal ob Sie sie gelesen haben oder nicht. *Benutzen Sie die **DELETE ALL** Funktion mit Vorsicht, da sie nicht rückgängig zu machen ist.* Schließen Sie das News Report Window durch Anklicken des **CLOSE** Knopfes und das News Control Menü durch Anklicken des Schließfeldes.

### Einen Rapport über die Erde einblenden

Auf das **Clipboard** Icon am oberen Bildschirmrand klicken, um das Clipboard Fenster zu öffnen, welches ähnlich wie das News Fenster aussieht. Die Knöpfe **REPORT**, **CLOSE**, **DELETE** und **DELETE ALL** funktionieren genau gleich, und dies gilt auch für das Schließfeld. Den **ORDERS** Knopf werden wir später benutzen, um einer Flotte einen Befehl zu erteilen.

- Aus der Liste **EARTH** wählen, dann den **REPORT** Knopf rechts drücken. Dies blendet einen ausführlichen Bericht über die Erde ein, der verschiedenste statistische Angaben enthält.

Wealth (Reichtum), Population (Bevölkerung) und Stability sind die wichtigsten Faktoren, doch fast ebenso wichtig sind der technologische Stand und die materielle Infrastruktur. Die übrigen Informationen dienen

zur Abrundung des Bildes helfen bei der Entscheidungsfindung, z.B. darüber, ob eine Planet kolonialisiert oder entkolonialisiert werden soll. Hinweis: Der Führer der Erde ist Amarillus. Er ist der Höchste des Imperiums, oder anders ausgedrückt: Sie selbst. (Im Referenzteil gibt es eine Beschreibung dazu, wie man den eigenen und die Namen der Untergebenen ändern kann.)

- Klicken Sie auf das **Clipboard** Icon, um es aufzuklappen, und schließen Sie damit alle Clipboard Fenster aufs Mal.

### Befehle an die Flotte

Jetzt sind Sie in der Lage, mit Hilfe des Clipboards Befehle an die Flotte zu erteilen, doch zunächst müssen Sie einen Flottenrapport einblenden.

- Drücken Sie das **Military** Icon, um das Military Menü einzublenden. Wählen Sie den **FLEET REPORT** Knopf. Der eingblendete Rapport ist zunächst leer, weil noch keine Flotte gewählt wurde. Dies geschieht über das **Fleet** Icon. Nun erscheint ein Menü mit allen vorhandenen Flotten — im Moment gibt es lediglich die **HOME FLEET** — wählen Sie also diese. Der Rapport wird jetzt mit Details über die **HOME FLEET** ausgefüllt, u.a. mit dem Namen des Führers, der Anzahl der Schiffe usw.

Sie sollten Ihrer Flotte Schiffe hinzufügen, was mit den Ship Transfer Icons geschieht. Der Pool ("Vorrat", "Bestand") enthält sämtliche Schiffe, die an der aktuellen Position (in diesem Fall auf der Erde) darauf warten, in Dienst gestellt zu werden. Am Anfang des Spiels haben Sie zwei Scout-Schiffe in der Umlaufbahn der Erde (im Pool).

- Wählen Sie das **Pool to Fleet** Icon. Es blendet ein Menü mit den Schiffen im Pool ein. Klicken Sie auf **SCOUT0** und auf **SCOUT1**, worauf beide schwarz angezeigt werden, zum Zeichen, daß sie aktiviert sind. Klicken Sie dann auf den **OK** Knopf im Flotten-Rapport, um die Änderungen zu bestätigen. (Wenn die Änderungen nicht bestätigt, sondern annulliert werden sollen, muß das Fenster einfach geschlossen werden, ohne **OK** zu klicken). Der Fleet Report zeigt, daß diese beiden Schiffe transferiert wurden (in den **Strength**, **Defence** und **Number of Ships** Textfeldern). Klicken Sie erneut auf das **Pool to Fleet**



Clipboard  
Icon



Military  
Icon



Fleet  
Icon



Pool to  
Fleet Icon

Icon, um das Select Ship Menü auszublenden. Für den Moment können Sie die Truppentransfer-Übersicht im Rapport vernachlässigen und das Flottenrapport-Fenster schließen.

- Klicken Sie auf **GIVE FLEET ORDERS** im Military Menü. (Unter Umständen müssen Sie die Fenster etwas umherschieben, damit alle sichtbar bleiben.) Bei Anzeige des Fleet Orders Fensters klicken Sie auf das **Fleet** Icon und wählen **HOME FLEET** aus dem Menü, das nun erscheint.

Die Befehlsliste auf der linken Seite enthält fünf blanke Felder für eine Sequenz von Befehlen. Mit Hilfe dieser Liste können Sie z.B. Ihre Flotte veranlassen, irgendwohin zu fliegen, dann dort 5 Jahre zu warten und anschließend eine Invasion eines Planeten zu unternehmen. Für unser Beispiel wollen wir die Flotte nach dem Mars beordern.

- Zur Eingabe des ersten Befehls wählen Sie die erste Zelle der Befehlsliste. Drücken Sie den Befehlssknopf **MOVE TO**, worauf **MOVE TO** in die Liste eingetragen wird. Wählen Sie dann das **Planets** Icon, um eine Liste von Zielplaneten einzublenden. Wählen Sie **MARS**. Bestätigen Sie diese Einstellungen mit **OK**, bevor Sie das Fenster mit **CLOSE** schließen.

Zum Schluß blenden Sie noch das Military Menü aus, indem Sie auf das **Military** Icon am oberen Bildschirmrand klicken.

## Besteuerung und Diplomatie auf Automatik setzen

Vor Abschluß dieses Spielzugs müssen Sie noch Ihren Botschaftern noch Befehle für die Bereiche Wirtschaft und Diplomatie erteilen, denn dies sind wichtige Faktoren, die das Schicksal Ihres Imperiums entscheidend beeinflussen. Um Ihnen die Sache zu erleichtern, stellt Ihnen das Spiel computergesteuerte Berater zur Seite, die bestimmte Aufgabenbereiche übernehmen und in bestimmten Situationen aufgerufen werden können.

- Klicken Sie auf das **Game Control Panel** Icon. Im eingblendeten Fenster wählen Sie die Kästchen **DIPLOMACY** und **ECONOMICS**. Dadurch werden diese beiden Bereiche mit einem Häkchen versehen. Zur Bestätigung der Änderungen klicken Sie auf **OK**, bevor Sie das Fenster mit close wieder schließen.



Planets  
icon



Game  
Control  
Panel icon

## Nächster Zug

Jetzt, da alles für Ihren ersten Zug vorbereitet ist:

- Das Icon **Next Turn** anklicken. Dadurch wird das Game Turn Fenster eingeblendet, das ein Feld zur Eingabe der Dauer (length of turn) und ein Datumsfeld enthält. Klicken Sie auf den mit **NEXTTURN** beschrifteten Knopf, um ein Jahr weiterzuschalten. Damit werden alle Befehle, die Sie für die gewählte Zeit erteilt haben, ausgeführt.



Next Turn  
icon

Bei Ihrem allerersten Spielzug müssen Sie bestimmte vertrauliche Informationen eingeben, um Ihre Zugriffsberechtigung zu beweisen. Genauer hierzu erfahren Sie in der Referenzkarte, im Abschnitt zum Software-Schutz.

Der Computer braucht ein bißchen Zeit, um alle Daten auf den neuesten Stand zu bringen, und alle Änderungen aufzuzeichnen, die vorgenommen wurden (kein Klacks, bei über 100 Planeten und einer Reihe weiterer Imperien).

Nach Beendigung des Spielzugs erscheint automatisch der News Report mit den wichtigsten Ereignissen. Um diese einzusehen, klicken Sie auf den betreffenden Rapport und wählen dann den **GET REPORT** Knopf. Wenn Sie ihn fertig studiert haben, schließen Sie das News Details Fenster und wiederholen den Vorgang für die übrigen Berichte in der Liste. Beim ersten Spielzug sind dies im wesentlichen die Berichte aller Botschafter, die Ihnen Informationen über andere Imperien zukommen lassen.

An dieser Stelle haben Sie vielleicht Lust, die anderen Fenster zu besichtigen, um zu sehen, welche Auswirkungen die vorgenommenen Änderungen auf die Finanzen, auf die Flottenstandorte und die Warenbestände hatten.

## SECURITY PASS



SERGEANT  
STOVIVUS

Age .....29  
Height .....182  
Weight .....123  
Heart rate .....39  
IQ .....79  
Quasar grade .....569  
Travel code .....7  
Security code .....131661

## WAS JETZT?

Damit haben Sie Ihren ersten Spielzug in Imperium abgeschlossen Was jetzt? Sie sollten den nächsten Abschnitt lesen, die Hintergrund-Informationen von Kaiser Colinus, gest. 2019. Dies ist eine Zusammenstellung der wichtigsten Konzepte und Prinzipien des Spiels.

Die grundlegenden Strategien zur Fortführung des Spiels:

- Sie müssen Ihren Kapitalfluß verbessern. Dies beeinflusst in entscheidender Weise alle Bereiche des Spiels. Zu diesem Zweck muß die ökonomische Strategie überdacht werden. Experimentieren Sie mit Bündnissen und mit Steuern. Einen guten Überblick über die finanzielle Lage und Entwicklung können Sie sich mit der Tablle "Historical Wealth" (im Treasury Menü) verschaffen.
- Unterstützen Sie Ihre Planeten mit Subventionen aus der Imperialen Staatskasse, damit die Produktivität gesteigert werden kann. Die Produktivität wird gemessen am technologischen Niveau, der materiellen Infrastruktur und der planetarischen Verteidigung. Alle diese Faktoren müssen langfristig erhöht werden. Eine Übersicht gibt der Planetary Report.
- Verhängen Sie Embargos, um Ihre eigene Warenproduktion zu schützen. Mangel an wichtigen Gütern schadet Ihrem Ansehen und der Produktionskapazität. Prüfen Sie die Imperialen Warenbestände (Imperial Commodity Levels) im Treasury Menü, um zu verfolgen, wie die Dinge stehen.
- Der Ausbau Ihrer Truppen stärkt Ihre militärische Macht und gewährleistet einen besseren Schutz der Planeten unter Ihrer Kontrolle. Bei der Invasion feindlicher Imperien sind die Truppen der wichtigste Faktor. Die Größe der Garnison können Sie dem Planetary Report entnehmen.
- Bauen Sie Schiffe und Flotten, um Planeten unter Ihre Herrschaft zu bringen. Übernehmen Sie die Kontrolle über andere Planeten, um Ihre Warenproduktion zu fördern. Besonders wichtig sind Planeten, die Nostrum produzieren, die lebenserhaltende Droge. Um einen Planeten zu kolonialisieren und ihn produktiv zu machen, müssen Sie eine Arche dorthin schicken, um die Bevölkerungszahlen zu erhöhen.

Ausführlichere Beschreibungen zu den obigen Punkten finden Sie im Referenz-Teil. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg bei der Kolonialisierung des Alls!

## INTELLIGENCE REPORT

### HINTERGRUND-INFORMATIONEN

ZUSAMMENGESTELLT VON KAISER COLINUS, UNMITTELBAR  
VOR SEINEM ABLEBEN IM JAHR 2019

## PLANETEN, SONNENSYSTEME UND DIE GALAXIS

Die Galaxis enthält eine Reihe von Sternen, von denen jeder das Zentrum eines Sonnensystems bildet. Jedes Sonnensystem wiederum umfaßt bis zu fünf Planeten, von denen jeder Leben unterhalten kann. Der Grad an Bewohnbarkeit jedes Planeten wird durch den Sternentyp bestimmt, von der Entfernung zum Stern, vom Planetentyp und von der Atmosphäre.

## IMPERIEN

Ein Imperium ist eine übergeordnete politische, militärische und ökonomische Macht, die beliebig viele Planeten unter sich vereinen kann.

Im Spiel werden zwei Arten öko-politischer Einheiten unterschieden: Planet und Imperium. Das Imperium ist eine Einheit, die separat von ihren Planeten behandelt wird. So gibt es beispielsweise sowohl eine planetarische wie auch eine Imperiale Staatskasse.

## STAATSKASSEN - TREASURIES

Das Konzept der Imperialen Staatskasse und der planetarischen Staatskasse ist der Schlüssel, um zu verstehen, wie die Wirtschaft in IMPERIUM funktioniert. Die Staatskasse eines Planeten ist das gesamte Kapital, das der Planet in seiner "Bank" hat; eine Überziehung dieses Kontos ist nicht möglich! Die Imperiale Staatskasse hingegen ermöglicht ein Überziehen. Dabei fallen natürlich Zinsen an, was sich in immer höheren negativen Werten niederschlägt. Gewisse Bereiche beeinflussen den Kontostand der Imperialen Staatskasse mehr als andere. So erfordern zum Beispiel der Bau von Schiffen und die Imperialen Subventionen sehr hohe Kapitalaufwendungen.

## SECURITY PASS



CADET  
LORETIUS

Age ..... 78  
Height ..... 178  
Weight ..... 81  
Heart rate ..... 71  
IQ ..... 132  
Quasar grade ..... 771  
Travel code ..... 9  
Security code ..... 766432

## DER SPIELZUG - GAME TURN

Ein Spielzug betrifft sechs verschiedene Bereiche, die in der folgenden Reihenfolge erledigt werden sollten:

- |                    |                                                                                                     |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 Imperial Finance | z.B. Bezahlung von Zinsen auf überzogenen Konten                                                    |
| 2 Main Economics   | z.B. Handelsbeziehungen zwischen Planeten und Imperien                                              |
| 3 Main Diplomacy   | z.B. Bündnisse anbieten und auf Offerten reagieren                                                  |
| 4 Main Military    | z.B. die Behebung von Konflikten                                                                    |
| 5 Population       | Bevölkerung: z.B. Verringerung des Stabilitätsfaktors und Anpassen des Bevölkerungswachstums.       |
| 6 Effects          | z.B. Subventionieren von Planeten, Bau von Schiffen, Aussenden von Archon und Antennenkonstruktion. |

Die Reihenfolge, in der bestimmte Problematiken gelöst werden, ist in vielen Fällen kritisch. So sollten beispielsweise ökonomische Probleme vor militärischen behoben werden. Das bedeutet, daß der "Verteidigungswert" durch Handel erhöht wird, bevor man eine Invasion mit der Flotte vornimmt.

## DEFINITION DER VERWENDETEN EINHEITEN

Geld 1 Einheit = 100,000 Imperial Zongs (Credits)

Bevölkerung 1 Einheit = 100,000 Einwohner

Tonnage 1 Einheit = 100 Tonnen

## SECURITY PASS



CADET  
ENDO THE  
THIRD

Age ..... 48  
Height ..... 166  
Weight ..... 68  
Heart rate ..... 54  
IQ ..... 123  
Quasar grade ..... 622  
Travel code ..... 8  
Security code ..... 762333

## HANDEL UND WIRTSCHAFT

Ein Planet produziert, treibt Handel und hat Bedarf für 20 verschiedene Güter. Die Planeten innerhalb eines Imperiums pflegen untereinander Handelsbeziehungen, aber auch mit Planeten anderer Imperien. Überschüssige Vorräte werden an die Handelsmarine verkauft, eine mysteriöse, unorganisierte Bande interstellarer Händler, die alle Waren dort aufkaufen, wo sie im Überfluß vorhanden sind. Ein Überschuß wird definiert als jede Menge zwischen 200 und 250, je nach Planetentyp.

Ein Planet, der Waren von außerhalb seines eigenen Imperiums einkaufen muß, wird zunächst eine Reihe von Faktoren berücksichtigen, bevor er eine Entscheidung trifft. Wesentliche Faktoren sind die Entfernung, der Preis, die Steuerrate und die diplomatischen Beziehungen zwischen den betreffenden Imperien. So ist es z.B. unmöglich, mit einem Planeten Handelsbeziehungen aufzunehmen, gegen den eine Sperre verhängt wurde oder der gerade in einen Krieg verwickelt ist.

Planeten exportieren nur soviel, daß ihnen noch mindestens 10 Einheiten des betreffenden Gutes über ihren eigenen Bedarf hinaus verbleiben. Es kommt nicht vor, daß einem Planeten "die Vorräte ausgehen". Mit anderen Worten: ein negativer Warenbestand ist von vornherein ausgeschlossen.

## PRODUKTION: DIE PRINZIPIEN

Von jedem Planeten wird erwartet, daß er die richtige Menge Waren produziert, um den Bedarf seiner eigenen Bevölkerung zu decken.

Ein Planet produziert Güter zum Unterhalt einer maximalen Bevölkerung von 25.000 Einheiten. Wenn die Bevölkerungszahl darüber hinaus ansteigt, wird die Nachfrage nach Gütern größer als die Menge, die der Planet unter normalen Bedingungen produzieren kann.

Verschiedene Faktoren können die Produktivität eines Planeten beeinflussen. Es sind dies: die Art der Atmosphäre, der Typ des Planeten, der Stern, in dessen Umlaufbahn der Planet sich befindet, und die Entfernung des Planeten von diesem Stern. Die nachstehende Tabelle veranschaulicht, welches die besten und die schlechtesten Typen in all diesen Kategorien sind:

|                       | Atmosphäre                       | Planetentyp               | Sternentyp | Umlaufbahn |
|-----------------------|----------------------------------|---------------------------|------------|------------|
| Am Besten<br>↑        | Oxygen/Nitrogen-Sauer/Stickstoff | Agricultural-Landwirtsch. | G7<br>G5   | 5.         |
|                       | Oxygen-Sauerstoff                | Water - Wasser            | G2<br>F2   |            |
|                       | Nitrogen-Stickstoff              | Mineral - Mineralisch     | K7<br>A4   |            |
|                       | CO2                              | Barren - Unfruchtbar      | K8<br>B2   |            |
| ↓<br>Am schlechtesten | Helium                           | Ice - Eis                 | F1<br>M6   | 1.         |
|                       | Acidic-Sauer                     |                           |            |            |

Daneben beeinflussen noch zwei weitere Faktoren die Produktivität

### Die materielle Infrastruktur

Ein hoher Grad an materieller Infrastruktur steigert die Produktivität des Planeten, indem bessere Straßen- und Eisenbahnnetze, ein besser ausgebautes Erziehungs- und Gesundheitswesen sichergestellt sind, eine wichtige Grundlage für eine blühende Wirtschaft und soziale Ordnung.

### Stabilität

Ein geringer Stabilitätsfaktor erhöht die Produktivität des Planeten. Stabilität bezieht sich hier auf die Einstellung der Bewohner und den politischen Zustand der Bevölkerung.

Ein Beispiel eines produktiven Planeten wäre ein landwirtschaftlich nutzbarer mit einer Stickstoff/Sauerstoff-Atmosphäre in der 5. Umlaufbahn um einen G7 Stern mit hoher materieller Infrastruktur und geringem Stabilitätsfaktor (siehe Tabelle oben).

### SECURITY PASS



PROF.  
AJAX

Age ..... 76  
Height ..... 147  
Weight ..... 63  
Heart rate ..... 43  
IQ ..... 121  
Quasar grade ..... 688  
Travel code ..... 7  
Security code ..... 855420

## VERZERRUNG – DISTORTION

Ein Rapport über ein anderes Imperium oder einen Planeten, der nicht Teil Ihres Imperiums ist, wird immer mehr oder minder verzerrt sein. Der Grad der Verzerrung reflektiert das Ausmaß an Fehlern in den dargestellten Werten. Ein Bericht mit 100%iger Verzerrung wäre komplett nutzlos, während eine Verzerrung von 10% durchaus akzeptabel ist und eine Grundlage für Entscheidungen bilden kann.

Die Verzerrung hängt davon ab, ob das Ziel sich im Einzugsbereich der Antenne befindet oder nicht. Planeten, die innerhalb des Einzugsgebietes fallen, weisen einen Verzerrungsfaktor von 0% auf; außerhalb des Einzugsgebiets erhöht sich die Verzerrung mit der Entfernung. Wenn zwei Imperien durch ein Informationsbündnis liiert sind, sind die Rapporte, die sich auf Planeten in dem einen oder dem anderen Imperium befinden, durch keinerlei Verzerrung (0%) entsteht und also 100% verlässlich. Diese beiden Imperien teilen sich auch einen gemeinsamen Einzugsbereich für ihre Antennen. Wenn eine Flotte sich in einem Sonnensystem befindet, haben alle seiner Planeten einen 0% Verzerrungsgrad — solange die Flotte innerhalb des Systems verbleibt.

## KAMPF– COMBAT

Im Spiel werden vier Arten von Kämpfen unterschieden:

- Deep Space (Tiefes All)
- Solar System (Sonnensystem)
- Planetary Bombardment (Planetarische Bombardierung)
- Ground Assault (Bodenangriff)

Alle diese Kampfsituationen können gleichzeitig mit mehr als einem einzigen Gegner zum Ausbruch kommen. So ist es denkbar, daß drei Imperien sich gleichzeitig um den Besitz eines bestimmten Planeten reißen.

Kampfsituationen werden gelöst, indem man die Stärken aller beteiligten

### SECURITY PASS



MASTER  
GALLUS

Age ..... 31  
Height ..... 178  
Weight ..... 89  
Heart rate ..... 50  
IQ ..... 119  
Quasar grade ..... 1159  
Travel code ..... 2  
Security code ..... 778341

Seiten vergleicht und indem man sich gegenseitig Verluste beibringt... so lange, bis eine Seite sich zurückzieht oder geschlagen wird.

### Tiefstes All oder Gelegenheitsfeuer

Diese Situation liegt vor, wenn die Flotten verschiedener Imperien sich nahe genug kommen, daß Kampfhandlungen unumgänglich sind. Der durch die Flotten verursachte Schaden verhält sich umgekehrt proportional zur Entfernung zwischen den Gegnern. Die Flotten unterschiedlicher Imperien können nicht umhin, Gelegenheiten für einen Feueraustausch wahrzunehmen, selbst wenn sie Bündnispartner sind. (Diese Art des Konflikts hat keinerlei Einfluß auf das Verhältnis als Bündnispartner.)

Kämpferische Auseinandersetzungen im Tiefen All kommen eher selten vor, einfach weil wegen der Größe des Alls ein Mangel an Gelegenheit herrscht.

### Sonnensystem-Kampf

Diese Situation tritt ein, wenn sich feindlich gesinnte Flotten im selben Sonnensystem aufhalten. Die Entfernung spielt hier keine Rolle, was das Schadensausmaß angeht, weil die Flotten notwendigerweise ziemlich nahe beieinander sind.

Kämpfe im gleichen Sonnensystem werden wie folgt gelöst:

- Die Stärken der sich bekämpfenden Seiten werden berechnet. Die Stärke ist identisch mit der Gesamtstärke der betreffenden Flotte.
- Jede Seite (d.h. jeder Flottenkommandant) wählt eine bestimmte Taktik. Diese Taktik gilt für den Sonnensystemkampf und für Invasionen, die als Folge davon durchgeführt werden.
- Die Taktiken werden verglichen und die Flottenstärken angepaßt (je nachdem, wie geeignet die Taktik ist).
- Die modifizierten Stärken werden dann erneut verglichen und Verluste zugefügt und eingesteckt.

### SECURITY PASS



CADET  
CLOVIS

Age ..... 42  
Height ..... 203  
Weight ..... 69  
Heart rate ..... 58  
IQ ..... 109  
Quasar grade ..... 912  
Travel code ..... 9  
Security code ..... 96744

## Planetarische Bombardierung

Bevor eine Invasionsflotte Tuppen auf einer Planetenoberfläche absetzen kann, müssen sämtliche Verteidigungssysteme des betreffenden Planeten komplett außer Aktion gesetzt werden. Die Invasionsflotte muß die Verteidigungsmacht bis auf das Letzte bekämpfen. Wenn sich innerhalb des gleichen Sonnensystems noch andere Planeten befinden, die zum gleichen Imperium gehören, dann steuern diese Planeten 20% ihrer Verteidigungsstärke zum angegriffenen Planeten bei. Diese anderen Planeten erleiden jedoch keinerlei Beschädigungen.

Planetarische Bombardierungen werden wie folgt gelöst:

- Die Stärke der Kontrahenten, die Stärke der Flotte und die planetarische Verteidigung werden berechnet.
- Die Invasionstaktiken werden gewählt, falls dies nicht schon früher (im Sonnensystemkampf) geschehen ist. Die Kompetenz und das Charisma des Flottenkommandanten beeinflussen den Ausgang des Kampfes. (Siehe S. 27 für Details zu den taktischen Entscheidungen.)
- Wenn der Invasionsplanet innerhalb des Antenneneinzugsbereichs Ihres Imperiums fällt, dann wird Ihrer Stärke ein 10%iger Bonus hinzuaddiert. Dieser Bonus ergibt sich aus Ihrem Vorteil, weil Sie das Gelände kennen und die Verteidigungspositionen.
- Wenn zwischen Ihrem eigenen und dem Imperium, das Sie angreifen, ein Bündnis besteht, dann wird Ihnen ein 10%iger Stärkebonus für den Überraschungseffekt (Unvorhersehbarkeit) zugeschrieben.
- Anschließend werden die Gesamtstärken verglichen und Schaden angerichtet.

## Bodenangriff

Dies kann nur eintreten, nachdem die Invasionsflotte sämtliche planetarische Verteidigungsanlagen durch Bombardierung vernichtet hat. In diesem Zeitpunkt setzt die Flotte automatisch alle Truppen auf dem Planeten ab, um die Schlacht zu bestreiten. Die

## SECURITY PASS



**CADET  
IXION**

Age ..... 77  
Height ..... 144  
Weight ..... 49  
Heart rate ..... 69  
IQ ..... 101  
Quasar grade ..... 499  
Travel code ..... 6  
Security code ..... 167922

hauptsächliche Angriffsmacht der Flotte sind die Fallschirmspringer, da sie ihre volle Wirksamkeit bereits im ersten Spielzug, in dem sie eingesetzt werden, entfalten, während die Infanteristen und die Panzertruppen zu Anfang nur mit halber Kraft funktionieren, weil sie dieser Situation weniger gewachsen sind.

Nach dem ersten Jahr kämpfen die Infanterie und die Panzertruppen mit voller Effizienz, während die Fallschirmtruppen die gleiche Kampfstärke aufweisen wie die Infanterie.

Beim Bodenangriff wird auch indirektes Feuer von der Flotte in der Umlaufbahn um den Planeten zur Unterstützung eingesetzt. 50% der Waffenstärke der Flotte kann als indirektes Feuer genutzt werden. Die Schiffe der Flotte können keinen Schaden nehmen, solange sie indirektes Feuer zur Verfügung stellen.

Die Verteidigungskräfte des Planeten empfangen Hilfe von der planetarischen Bürgerwehr — einer schwachen Streitmacht, die angefordert wird, um den Planeten gegen eine Invasion zu schützen. Bei Ausbruch eines militärischen Konflikts kann eine Miliz mit bis zu 1% der Gesamtbevölkerung mobilisiert werden, wobei die anfängliche Effizienz 25% + 0,1% je Einheit von Miliz-Waffen auf dem betreffenden Planeten beträgt.

## Effizienz (Wirksamkeit)

Effizienz ist der prozentuale Anteil der kampftüchtigen Truppen. Die Effizienz der Truppen dient zur Ermittlung des Beitrags, den sie zum Kampf leisten. Im Verlauf der Kampfhandlungen vermindert sich die Wirksamkeit der Truppen allmählich, in dem Maße, wie die Organisation zusammenbricht und Ermüdung sowie ein Mangel an Vorräten eintritt. Diese Verminderung der Effizienz wird mit 5% pro Jahr angesetzt. Die Effizienz einer Truppe kann nicht unter 20% sinken. In Friedenszeiten erhöht sich die Effizienz jedes Truppentyps, bis hoch zu einem bestimmten Höchstwert.

## SECURITY PASS



**CAPTAIN  
AQUINIUS**

Age ..... 54  
Height ..... 164  
Weight ..... 98  
Heart rate ..... 45  
IQ ..... 98  
Quasar grade ..... 1211  
Travel code ..... 12  
Security code ..... 991165

## Verlauf von Bodenkämpfen:

- Die Stärke der Kontrahenten wird ermittelt.
- Die ausgewählten Taktiken entfalten ihre Wirksamkeit — es sind dieselben Taktiken, die für die Invasion galten.
- Die Gesamtstärke aller Seiten wird verglichen und die Schäden zugefügt.

## Auswirkungen von Bodenkämpfen:

- Die Produktion auf dem Planeten fällt um die Hälfte.
- Über den Planeten wird eine Blockade verhängt, so daß jeder Handel unterbunden wird.
- Die moralische Infrastruktur wird für jedes verlorene Kampfsjahr um 5 Einheiten reduziert.
- Der Stabilitätsfaktor wird für jedes verlorene Kampfsjahr um 10 Einheiten erhöht, was eine instabile Situation herbeiführt.
- Die Verteidigungsanlagen können nicht neu aufgebaut werden, solange der Konflikt auf dem Planeten andauert.
- Die Bevölkerung wird dezimiert, je nach der Anzahl der Truppen, die zur Austragung des Konflikts hinzugezogen wurden.

## Bodenangriff: Kampfergebnisse

Wenn zwei Streitmächte sich bekämpfen, werden die Gesamtstärken addiert und dann verglichen, woraus eine Verhältniszahl resultiert. Diese Zahl bestimmt das Schadensmaß, das jede Seite erleidet.

Die Stärken jeder Seiten werden berechnet durch eine Multiplikation der Anzahl der Truppen mit ihrer aktuellen Effizienz. Beim Angreifer wird dazu noch das indirekte Feuer addiert.

Bei einem 10:1 Verhältnis zwischen den beiden Mächten ergibt, dann vernichtet die stärkere Seite die schwächere komplett, ohne dabei sonderlich Schaden zu nehmen. Bei einem Verhältnis von 5:1 gewinnt die stärkere

## SECURITY PASS



CADET  
CATO  
MAXIMUS

Age ..... 56  
Height ..... 165  
Weight ..... 51  
Heart rate ..... 52  
IQ ..... 128  
Quasar grade ..... 1002  
Travel code ..... 7  
Security code ..... 125679

Seite und muß dabei mit leichteren Verlusten rechnen. Bei Verhältnissen unter 5:1 muß die stärkere Seite ihren Sieg mit erheblichem Schaden bezahlen.

## Schaden an Schiffen

Der Gesamtschaden, der einer Flotte zugefügt wird, richtet sich nicht auf ein einziges Schiff, sondern ist über die gesamte Flotte verteilt. Ein Teil des Gesamtschadens zeigt sich also an jedem einzelnen Schiff. Wenn der individuelle Schaden eines Schiffes größer ist als sein gegenwärtiger Panzer-Wert, gilt es als zerstört. Ist er geringer, wird der Wert einfach um einen entsprechenden Betrag reduziert.

Die Zerstörung eines Schiffes bewirkt eine Verringerung der Trägerkapazität der Flotte. Wenn das aktuelle Truppenniveau höher ist als die vorhandene Trägerkapazität der Flotte, dann gehen die Truppen, die keinen Platz finden, verloren.

## Taktik

Wenn eine Flotte in einen Sonnensystemkampf oder eine Planeteninvasion verwickelt ist, dann wählen die zuständigen Flottenkommandanten und/oder der Planetenführer eine allgemeine Taktik für die Flotte. Diese Entscheidung für eine Taktik ist eine Frage der Kompetenz und des Charismas des Führers; je besser seine Qualitäten, desto besser seine Entscheidungsfähigkeit. Durch die Auswahl der richtigen Taktik kann der Führer eine Schlacht zu Ihren Gunsten wenden. Die für eine Planeteninvasion gewählten Taktiken gelten unverändert auch für den Bodenangriff.

Man unterscheidet fünf grundlegende taktische Formen, aus denen der Führer auswählen kann: Sweep, Patrol, Assault, Blocking und Envelopment.

Die Taktiken werden verglichen und die Modifikatoren auf die Stärke jeder Seite angewandt, um zu einem Ergebnis zu gelangen.

## SECURITY PASS



CADET  
AULUS

Age ..... 34  
Height ..... 184  
Weight ..... 78  
Heart rate ..... 67  
IQ ..... 134  
Quasar grade ..... 677  
Travel code ..... 9  
Security code ..... 733341

Der "Schnittpunkt" zwischen der jeweiligen Taktik (äußerste linke Spalte) und der Taktik in der obersten Reihe zeigt das Ergebnis ("Modifikation"), wenn die beiden Taktiken kombiniert werden.

Kampftabelle

| Tactics     | Sweep | Patrol | Assault | Block | Envelopment |
|-------------|-------|--------|---------|-------|-------------|
| Sweep       | ●     | ▲▲     | ▼       | ▼▼    | ▲           |
| Patrol      | ▼     | ●      | ▼▼      | ▲▲    | ▲           |
| Assault     | ▲     | ▲▲     | ●       | ▼▼    | ▼           |
| Blocking    | ▲     | ▼      | ▼▼      | ●     | ▼▼          |
| Envelopment | ▼     | ▼▼     | ▲       | ▲▲    | ●           |

- ▲▲ = erhebliche positive Modifikation
- ▲ = geringfügige positive Modifikation
- = keine Änderung
- ▼ = geringfügige negative Modifikation
- ▼▼ = erhebliche negative Modifikation

## Blockaden

Ein Planet, in dessen Umlaufbahn sich eine feindliche Flotte befindet, wird als "unter Blockade" bezeichnet. In diesem Zustand kann er mit keinem anderen Planeten in Handelsbeziehung treten und auch keine Archen aufnehmen. Er ist also während der ganzen Zeit der Blockade isoliert.

Planeten können sich aus dem Zustand der Blockade befreien, indem sie die Flotten in ihrer Umlaufbahn loswerden. Dafür gibt es verschiedene Vorgehensweisen. Zum Beispiel wird die feindliche Flotte automatisch dem Feuer der Verteidigungsanlagen ausgesetzt, auch wenn nur ein Teil der Verteidigung gegen die Feinde eingesetzt werden kann. Wenn die feindliche Flotte relativ klein ist, reicht die Verteidigung vielleicht aus, um sie zu zerstören oder sie durch entsprechende Beschädigung zum Abzug zu zwingen. Eine Blockade kann auch aufgehoben werden, wenn es möglich ist, eine befreundete Flotte dazubringen, den Feind zu zerstören oder zu vertreiben.

## REFERENCE SECTION

### EINFÜHRUNG

Dieser Teil des Handbuchs beschreibt alle Vorgehensweisen, die Sie im Verlauf Ihrer Karriere benötigen werden. Dabei wird vorausgesetzt, daß Sie das Tutorial bereits studiert haben. Sollte dies nicht der Fall sein, dann holen Sie es bitte jetzt nach, ehe Sie hier weitermachen. Sie brauchen Sie jedoch keineswegs von vorn bis hinten wortwörtlich zu lesen, sondern können jeweils darauf zurückkommen, wenn etwas unklar ist.

Jedem Menü ist ein eigenes Kapitel gewidmet, und jeder Menü-Option ein eigener Abschnitt mit einer kurzen Beschreibung der Funktion und der Anwendung, zusammen mit weiteren Informationen, die für Sie von Interesse sind. Darüber hinaus finden Sie an vielen Stellen Tips und Ratschläge oder Beispiele (in Schrägschrift).

## IMPERIUM CONFIGURATION – KONFIGURATION

Dieses Fenster erscheint jedesmal, wenn Sie ein neues Spiel beginnen; hier werden die Einstellungen vorgenommen, die dann für das ganze Spiel gelten. Das Menü dient zur Eingabe des Namens der Spielfigur und des Namens des Imperiums. **Hinweis:** Namensänderungen sind freiwillig. Außerdem wird über dieses Menü auch der Schwierigkeitsgrad des Spiels eingestellt:

### Änderung des Imperiums und der Spielfigur:

- ☐ Namenfeld markieren (auswählen)
- ☐ Vorgegebenen Namen mit der Rückschritttaste löschen
- ☐ Neuen Namen eintragen
- ☐ Return oder die rechte Maustaste drücken, um den neuen Namen einzutragen.
- ☐ Feld für den Namen des Imperiums (empire name) markieren
- ☐ Vorgegebenen Namen mit der Rückschritttaste löschen
- ☐ Neuen Namen des Imperiums eintragen.
- ☐ Return oder die rechte Maustaste drücken, um den neuen Namen einzutragen.

### Schwierigkeitsgrade

Je niedriger der eingestellte Wert, desto einfacher das Spiel.

### Die verschiedenen Kategorien:

|                   |                                                                                   |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Wealth</b>     | (Reichtum) Anfangsbestand der Staatskasse (Treasury) der außerirdischen Imperien. |
| <b>Technology</b> | Anfängliches technologisches Niveau der außerirdischen Imperien.                  |
| <b>Army Size</b>  | Anfänglicher Bestand der planetarischen Garnison und Anzahl der Schiffe der       |

außerirdischen Flotten. Die Größe dieser Schiffe bestimmt sich aus dem anfänglichen technologischen Niveau.

### Empire Size

Anzahl der Planeten in den außerirdischen Imperien.

### Verändern des Schwierigkeitsgrades

- Regler auf den gewünschten Schwierigkeitswert schieben, um die Anfangskonfiguration des Spiels einzustellen.
- Die Einstellungen mit **OK** bestätigen.



Auf das **Game-Icon** klicken, um die folgenden Menüpunkte einzublenden.

## ABOUT GAME

Hier erfahren Sie, wer an der Entwicklung und Produktion von Imperium beteiligt war.

## RENAME

Zum Umtaufen von Planeten, Imperien, Sonnensystemen oder Untertanen.

### Umbenennen eines Subjekts:

- ☐ Subjekt auswählen (z.B. Planet)
- ☐ **Subjekt-Icon** wählen, das im Rename-Fenster erscheint, z. B. das **Subordinate-Icon**.
- ☐ Spezifisches Element aus der Liste wählen
- ☐ Textfeld wählen
- ☐ Bestehenden Namen löschen und neuen eingeben
- ☐ Die Auswahl mit **OK** bestätigen und das Fenster mit **CLOSE** schließen.

*Eine geschickte Verwendung der Rename und Save Optionen gestattet es, eine abgespeicherte Startposition so zu speichern, daß die Untergebenen die bestmögliche Stellung einnehmen usw. Um sich die Identifikation leichter zu machen, sollten Sie den Untertanengebieten Namen zuweisen, die Sie sich leicht merken können, z.B. könnte man den Planeten Traptys mit "Bauernhoft" bezeichnen, weil hier hervorragende Bedingungen zur landwirtschaftlichen Nutzung herrschen.*

## LOAD/SAVE

Einzelheiten zum Laden und Speichern von Spielen entnehmen Sie bitte der Referenzkarte.

## QUIT GAME

Dient zum Verlassen des aktuellen Spiels und zum Starten eines neuen. Diese Option muß mit YES bestätigt oder mit NO annulliert werden.



## GAME SOUND

Auf das Kästchen klicken, um die Berichterstattungsmusik ein- oder auszuschalten.

## SUBORDINATE - UNTERGEBENE

Klicken auf dieses Kästchen ("Ankreuzen") neben einem Untergebenen gibt diesem (einem elektronisch gesteuerten Berater) die uneingeschränkte Vollmacht, Entscheidungen an Ihrer Statt zu treffen.

**Auswahl eines von einem Untergebenen kontrollierten Bereichs:**

- ☐ Kästchen neben dem betreffenden Bereich auswählen.

- ☐ Auf **OK** klicken und das Fenster mit **CLOSE** schließen.

**Die folgenden Bereiche können dem Computer überlassen werden:**

### Military

Der militärische Untergebene entscheidet über alle Aspekte des Schiffsbaus, der Truppenbewegungen und des Flotteneinsatzes.

### Diplomacy

Der diplomatische Untergebene führt die Verhandlungen mit anderen Imperien und entscheidet über Angebote zu möglichen Bündnissen.

### Economics

Der wirtschaftliche Untergebene setzt die Steuern fest, kümmert sich um Überproduktion, Subventionen und die Verteilung des Reichtums. Ferner verwaltet er den Bau von Antennen und Gebäuden und das Aussenden von Archeschiffen.

Wenn Sie sämtliche Untergebenen ihres Amtes walten lassen, erledigen sie die meisten Aspekte des Spiels an Ihrer Stelle. Ihnen fällt jedoch dann die Aufgabe zu, die Untergebenen zu kontrollieren und in der Hand zu halten. Eine freigewordene Position wird automatisch, ohne Rücksicht auf die Fähigkeiten, durch einen Untergebenen aus einer möglichen Auswahl neu besetzt. Diese automatische Stellenbesetzung kann jedoch "von Hand" rückgängig gemacht werden, d.h. Sie können nach eigenem Ermessen einen geeigneten Kandidaten aussuchen (Einzelheiten hierzu im Abschnitt zu den Untergebenen).

*Die oben genannten Bereiche können Sie getrost Ihren Untergebenen überlassen, um sich selbst auf die Punkte zu konzentrieren, die besonderer Aufmerksamkeit bedürfen. Sie können, ganz nach Wunsch, jederzeit ein- oder ausgeschaltet werden.*



## ALLIANCE CONSTRUCTION BÜNDNISSE



Das *alliance construction* Fenster erfüllt zwei Funktionen: zum einen zeigt es die eingegangenen Angebote zu Bündnisbildungen an, zum anderen dient es zur Bildung und zum Anbieten von neuen Allianzen. Die Bildung neuer Bündnisse stellt besondere Anforderungen an Ihre diplomatischen Fähigkeiten.

Zum Öffnen des Fensters auf das **Alliance Construction** Icon klicken.

### Bildung eines neuen Bündnisses:

- ☐ Den Icon **with Empire** wählen.
- ☐ Aus der eingeblendeten Liste das Imperium auswählen, das Sie als Bündnispartner auserkoren haben.
- ☐ Den Betrag, den Sie bezahlen oder fordern wollen, in das entsprechende Feld eingeben. Dies ist eine jährliche Zahlung, die für die Dauer des Bündnisses geleistet werden muß.
- ☐ Die Art des Bündnisses wählen, die Sie anbieten wollen (z.B. Information, Defensive oder Offensive), indem Sie den entsprechenden Knopf aktivieren und, wenn es sich um ein offensives Bündnis handelt, dazu noch die prozentualen Bedingungen der Handelssperre, wenn Sie ein solche sanktionieren wollen.
- ☐ Auswahl eines offensiven Bündnisses bedeutet, daß Sie ein Imperium wählen müssen, gegen das sich das Bündnis richtet. Zu diesem Zweck wählen Sie das Icon **Against Empire** und wählen aus der Liste den betreffenden Namen.
- ☐ Dauer des Bündnisses eingeben (in Jahren).

- ☐ Wenn das Angebot zur Bildung des Bündnisses Ihren Vorstellungen entspricht, wählen Sie **OFFER**, um es den betreffenden Botschaftern zukommen zu lassen. Im folgenden Jahr wird das Imperium auf die Offerte reagieren.

### Reaktion auf das Angebot eines Bündnisses von einem Imperium:

- ☐ Den Icon **with Empire** wählen.
- ☐ Das Imperium in der Liste markieren, von dem das Angebot gekommen ist.
- ☐ Prüfen Sie das Angebot sorgfältig, bevor Sie entscheiden, ob Sie annehmen oder ablehnen wollen. Je nachdem wählen Sie dann **ACCEPT** (Annahme) oder **REJECT** (Ablehnung).
- ☐ Wenn Sie sich für eine Annahme entscheiden, dann befolgen Sie die oben aufgeführten Schritte zur Bildung eines Bündnisses.

### Angebot eines neuen Bündnisses an ein Imperium, das bereits ein Bündnispartner ist:

- ☐ Den Icon **with Empire** wählen.
- ☐ Den betreffenden Bündnispartner wählen.
- ☐ Das Bündnis entsprechend der neuen Bedingungen abändern. Wenn Elemente hinzukommen sollen, tun Sie dies und bieten dann das so umgewandelte Bündnis mit **OFFER** an.

Wenn das abgeänderte Bündnis nicht angenommen wird, bleibt das vorherige unverändert intakt. Ein Bündnis kann nur in demselben Jahr angenommen werden, in dem es auch angeboten wird. Nach Ablauf dieser Zeit wird das Angebot zurückgezogen; bereits geschmiedete Allianzen werden davon jedoch nicht betroffen.

## DIE MÖGLICHEN BÜNDNISSE

### Trade Barrier

Handelssperre: Zur Behinderung des Exports von Waren durch ein anderes Imperium (siehe Festlegung von Steuern). Die Einführung hoher Exportsteuern beschränkt den Warenaustausch zwischen den verschiedenen Imperien. So ist es denkbar, daß sich die Throygonen und die Droygonen zu einer Handelssperre gegen das Reich der Kroygonen entschließen, indem Sie eine 80% Sperre vereinbaren. Auf diese Weise werden die Exportgüter der Kroygonen sehr teuer.

### Economic Treaty

Wirtschaftsabkommen. Festlegung der Steuerraten zwischen verbündeten Reichen. Die Wirkung ist gleich wie bei der Änderung der Steuerquoten.

*Kann auch als Teil eines komplexeren Bündnisses verwendet werden, um weniger günstige Optionen auszugleichen. Undernormalen Umständen können Sie die Steuerraten der anderen Reiche nicht, doch mittels eines Wirtschaftsabkommens können Sie diese mitbestimmen. Sowohl die Handelssperre (Trade Barrier) als auch das Wirtschaftsabkommen (Economic Treaty) gelten nur während der Dauer der Allianz, wobei die elementaren Steuerraten, die man im Rahmen der Steuerrate aus festsetzt, nicht beeinflusst werden.*

### Defensive

Eine defensive Allianz wirkt sich auf die Expansionspolitik des verbündeten Reiches aus. Wenn dieses Reich sich bestimmte Planeten als Ziele einer Invasion aussucht, dann genügt eine defensive Allianz in den meisten Fällen als Schutz Ihrer Planeten.

*Nicht, daß eine defensive Allianz eine 100-ige Sicherheit gegen Einfälle und Einnahmen durch andere Imperien ist... aber sie macht Ihre Planeten zu weniger attraktiven Zielen.*

### Offensive

Eine offensive Allianz ist ein Pakt zwischen zwei Reichen gegen ein drittes. Bei der Auswahl von Planeten, die eingenommen werden sollen, bedeutet das Bestehen einer offensiven Allianz, daß die Wahl eher auf das feindliche Imperium fällt. Der hier eingetragene Prozentwert gilt für das Imperium, gegen das die offensive Allianz organisiert wurde (der Wert kann auch Null sein, d.h. keine Handelssperre).

*Damit sei keineswegs gesagt, daß man sofort ein Angriff gegen sämtliche "against empires" geführt wird, aber es steigert die Attraktivität dieser Planeten.*

### Information

Ein Informationsbündnis dient dem freien Austausch von Informationen über Grenzen hinweg. Auf Berichten der Alliierten konnte der Verzerrungsfaktor is auf 0% gesenkt werden. Ihr eigenes Imperium kann auf die Antenne seiner Verbündeten zugreifen... und damit natürlich auf alle zusätzlichen Informationen, die diese beinhalten.

*Diese Arten von Bündnis hat sehr weitreichende Auswirkungen und sollte daher niemals unüberlegt eingegangen werden.*

*Die Handelsbündnisse sind nützlicher als Teil einer umfassenderen Allianz, die auch kommerzielle und militärische Aspekte miteinschließt. Die Botschafter der einzelnen Imperien erwägen die Vor- und Nachteile der Bündnisse im Licht der aktuellen politischen Lage, ehe Sie auf ein Angebot eingehen oder es abschlagen. Geldgeschenke oder vorteilhafte Handelsbedingungen können dazu beitragen, eine freundschaftliche Stimmung zu schaffen.*

Ein Bündnis zerbricht, wenn eine der beiden Parteien eine militärische Handlung gegen die andere unternimmt (mit Ausnahme eines "Gelegenheitsfeuers"). Dabei gehen alle gegenseitigen Vorteile verloren, und das Verhältnis zwischen den beiden Imperien wird beeinträchtigt.

**Hinweis:** Es ist durchaus möglich, mit einem Imperium eine offensive, eine defensive und eine Informations-Allianz zu bilden.



## EMBARGO



Ein Embargo ist eine Handelsperre, eine Unterbindung des Austausches von bestimmten Waren, d.h. eine Drosselung des Imports und des Exports.

Auf das **Embargo-Icon** klicken, um das Fenster zu öffnen.

### Verhängen eines Embargos:

- ☐ **NEW** wählen, um ein neues, noch unbenanntes Embargo zu verhängen.
- ☐ Den **EMPIRE** Knopf drücken und das Imperium (bzw. die Imperien) wählen, gegen die das Embargo gelten soll.
- ☐ Den **COMMODITIES** Knopf wählen und die Waren wählen, die vom Embargo betroffen werden sollen. Man kann entweder **ALL COMMODITIES** wählen oder eine Auswahl treffen.
- ☐ Bestätigen Sie das Embargo mit **OK**, wenn Sie mit den Einzelheiten zufrieden sind.
- ☐ Den **COMMANDS** Knopf wählen und dann **SHOW DETAILS**, um die Einzelheiten zum Embargo einzublenden. Das Fenster mit **CLOSE** schließen.
- ☐ Die Option **RENAME EMBARGO** wählen, das Textfeld auswählen und den Titel "Unnamed" (bzw. den vorgegebenen Namen) mit Hilfe der Rückstichtaste löschen. Einen neuen Namen eingeben. **Hinweis:** Das Embargo muß nicht notwendigerweise neu benannt werden.
- ☐ Das Embargo mit **OK** bestätigen.

Ein Embargo unterbindet den Handel mit bestimmten Waren und bestimmten anderen Staaten. Auf der Embargoliste stehende Waren können nicht an die betroffenen Imperien verkauft werden; ein Import ist jedoch bei Bedarf möglich.

Embargos können benutzt werden, um die Handelsgegebenheiten in anderen Staaten zu beeinflussen. Angenommen, Sie richten ein Embargo ein, das die Waren betrifft, die beim Schiffbau erforderlich sind, dann ist das betreffende Imperium darauf angewiesen, diese Dinge von seinen eigenen Planeten oder von anderen Quellen zu beziehen. Dies bedeutet, daß der Bau von Schiffen langsamer vor sich geht, als in normalen Zeiten. Ferner kann es auch wirtschaftliche Konsequenzen nach sich ziehen, z.B. wenn die neuen Bezugsquellen teurer sind, entweder wegen eines längeren Transportweges oder wegen zusätzlicher Abgaben.

Es sei darauf hingewiesen, daß ein Embargo für den, der es einrichtet, eine positive Nebenerscheinung mit sich bringt: es erzeugt eine Art "Einbahnstraße", d.h. es schafft einen größeren Vorrat der betroffenen Güter. Es kann oft nützlich sein, ein Embargo auf wichtige Güter einzurichten, um so zu horten, statt den Überschuß billig zu verkaufen.



## SET TAXATION LEVELS



### STEUERRATEN FESTSETZEN

Sie haben die Möglichkeit, gegenüber jedem Reich in der Galaxis ein Niveau für Import- und Exportsteuern festzulegen. Diese Steuern gelten dann für sämtliche Planeten innerhalb Ihres Imperiums.

Zum Öffnen des Fensters das **Set Taxation Level Icon** anklicken.

### Festlegen neuer Steuerraten:

- ☐ **Empire** Icon wählen.
- ☐ Ein Imperium aus der Liste wählen.
- ☐ Die Schieberegler für die Steuern auf Importen und Exporten festlegen.
- ☐ Zum Weitermachen **OK** klicken.

**Import Tax:** Der Steuerbetrag, den Ihre Planeten an die imperiale Staatskasse (Imperial Treasury) abführen müssen, wenn sie Güter von einem fremden Imperium einführen. Es kann auch eine negative Steuer (eine Subvention) festgelegt werden, in welchem Fall die Imperiale Finanzbehörde (Imperial Treasury) Ihren Planeten eine Subvention zahlt, wenn Güter von fremden Planeten eingekauft werden.

Beispiel: Wenn die Erde Waren im Wert von 100 von einem fremden Imperium kauft und Sie eine Importsteuer von -15% festgesetzt haben, dann zahlt die Erde 100 aus der eigenen Staatskasse an den verkaufenden fremden Planeten. Zusätzlich wird der planetarischen Staatskasse der Erde 15 aus der Imperialen Kasse bezahlt.

**Export Tax:** Die Höhe des Steuerbetrags, den die Staatskasse eines fremden Imperiums an Ihre Imperiale Staatskasse abführt, wenn einer Ihrer Planeten Güter an einen Planeten des fremden Imperiums exportiert. Auch hier kann ein negativer Wert festgelegt werden, was bedeutet, daß Ihre Imperiale Staatskasse der fremden einen Betrag auszahlt, wenn einer Ihrer Planeten Waren an einen fremden Planeten ausführt.

Beispiel: Wenn die Erde Güter im Preis von 100 an ein fremdes Imperium exportiert und Sie eine Exportsteuer von -15% festgelegt haben, dann erhält die planetarische Staatskasse der Erde 100 vom verkaufenden fremden Planeten. Zusätzlich würden Ihre Imperiale Staatskasse der fremden Imperialen Kasse 15 Einheiten auszahlen.

*Wenn Sie eine Anzahl von Planeten besitzen, die nicht in der Lage sind, sich selbst durch normale Produktion über Wasser zu halten, dann haben Sie die Möglichkeit, eine positive Handelsbilanz zu schaffen: die Einführung einer geringfügig negativen Exportsteuer macht Ihren Staat zu einem vorteilhaften Handelspartner. Wenn die Finanzbehörden Ihrer Planeten Geld verlieren, dann hilft eine negative Importsteuer, die finanzielle Lage zu verbessern.*

*Ein Planet, der seinen eigenen Bedarf nicht decken kann, wird versuchen, die Lücken durch Importe zu decken. Selbstgenügsame Planeten werden keinen so regen Handelsverkehr unterhalten. Durch Festlegen einer negativen Importsteuer unterstützen Sie die weniger effizienten Planeten, nicht jedoch die autonomen.*

## TREASURY MENU

Dieses Menü befaßt sich mit den Finanzen im allgemeinen, einschließlich die Waren und die Steuerung der Produktion.

Auf das **Treasury Menü** Icon klicken, um dieses Fenster zu öffnen.

### TRANSFER WEALTH - REICHTUM VERSCHIEBEN

Diese Option dient dazu, flüssige Mittel zwischen den Planeten und der Staatskasse hin- und herzuverschieben.

#### Verschieben von flüssigen Mitteln:

- ☐ Das **Planet**-Icon wählen und den Planeten markieren, der in die Transaktion verwickelt ist.
- ☐ Die erforderliche Summe in das Feld eintragen.
- ☐ Eine der Optionen **TO PLANET** oder **FROM PLANET** wählen, um den Transfer zwischen dem Planeten und der Staatskasse festzulegen.
- ☐ Den **BALANCE** Knopf wählen, um die Höhe der Finanzen in den Tresoren der Finanzbehörden aller Ihrer Planeten einander anzugleichen.

***Hinweis:** Wenn ein planetarischer Tresor weniger als 2000 Einheiten enthält, dann wird der Inhalt auf 2000 erhöht, wenn der Stand höher als 5000 Einheiten ist, erfolgt eine Reduktion auf 5000. Bestände zwischen 2-5000 bleiben unverändert. Die Geldbestände in den planetarischen Tresoren können nur geändert werden, wenn die Imperiale Finanzverwaltung über ausreichende Mittel disponiert.*

### HISTORICAL WEALTH - HISTORISCHER REICHTUM

Dient zur Anzeige der Gesamtfinanzen, d.h. der planetarischen Finanztresore und der Imperialen Kasse. Ebenfalls angezeigt wird der Gesamtbetrag der vorangehenden vier Jahre.

## HISTORICAL PRICE INDEX - HISTORISCHER PREIS-INDEX

Zur Anzeige des historischen Preisindex Ihres Reiches. Dabei werden nicht die effektiven Werte angezeigt, sondern es erscheint ein Balkendiagramm, dem die allgemeinen Tendenzen zu entnehmen sind. Der Preisindex ist ein Mittelwert der prozentualen Änderung in den Warenpreisen seit dem Vorjahr bis zum gegenwärtigen Augenblick.

## IMPERIAL COMMODITY LEVELS - WARENMENGEN

Zur Anzeige des kumulativen Wertes der Waren Ihres Imperiums. Dabei wird lediglich der Stand in diesem Jahr angezeigt, ohne Berücksichtigung irgendwelcher historischer Statistiken.

Die Warenbestände (Commodity Levels) der einzelnen Planeten können maximal zwischen 150 bis 250 Einheiten liegen, je nach Gütern und Planeten. Liegt der Wert höher, wird der Überschuß zum aktuellen Marktpreis an die Handelsflotte verkauft. Der Imperiale Commodity Level eines bestimmten Gutes entspricht der Gesamtsumme aller aktuellen Bestände Ihrer Planeten. Bei sechs gut versorgten Planeten (jeder mit einem durchschnittlichen Niveau von 200 Einheiten) kann sich der Imperiale Commodity Level auf 1200 Einheiten belaufen; bei zehn mager bestückten Planeten (jeder mit nur ca. 100 Einheiten) kann der Gesamt-Commodity Level bei nur etwa 1000 Einheiten liegen.

Wenn der Imperial Commodity Level ein negatives Vorzeichen hat, signalisiert dies einen Mangel an dieser Ware. Es ist auch ein Hinweis darauf, daß diese Knappheit nicht durch entsprechende Importe wettgemacht wurde.

Ein Warenbestand von Null läßt die Folgerung zu, daß die Knappheit durch entsprechenden Handel ausgeglichen und der Bedarf gedeckt wurde.

Durch Handel kommt niemals ein Überschuß zustande; es wird lediglich die Nachfrage nach dem betreffenden Gut befriedigt.

**Hinweis:** Der Imperial Commodity Level (Warenbestand) entspricht dem Gesamtbestand sämtlicher Planeten. Es ist daher durchaus denkbar, daß manche Planeten einen Überschuß erzeugen, während andere defizitär arbeiten (das Imperium als solches kann dennoch einen Überschuß produzieren).

## IMPERIAL PRODUCTION - PRODUKTION

Mit einer entsprechenden imperialen Direktive kann man durchaus das Gleichgewicht der Warenproduktion ändern:

### Festlegen der imperialen Produktionsmengen:

- ☐ Die vier Schieber auf das gewünschte Gleichgewicht einstellen. (Bis zu plus oder minus 10%.)
- ☐ Bei Bedarf die Schieber auf Null zurückstellen.
- ☐ Das Fenster mit **OK** schließen, wenn das Gleichgewicht entsprechend eingestellt wurde.

### Die Produktionsbereiche:

|                       |                                          |
|-----------------------|------------------------------------------|
| <b>Consumer Items</b> | Konsumgüter                              |
|                       | Nahrungsmittel                           |
|                       | Wasser                                   |
|                       | Atmosphäre                               |
| <b>Military</b>       | Religiöse Gegenstände                    |
|                       | Planetarische Verteidigungseinrichtungen |
|                       | Milizwaffen                              |
|                       | Raumschiffausrüstung                     |
| <b>Technology</b>     | Personal                                 |
|                       | Schwere Bewaffnung                       |
|                       | Seltene Erdelemente                      |
|                       | Informationen                            |
|                       | Kommunikationsanlagen                    |
|                       | Computer                                 |
|                       | Roboter                                  |

## Industrial

Baumaterialien  
Schwerindustrie  
Energiequellen  
Rohmaterialien  
Materialinfrastruktur

*Ein Planet produziert nur ausreichend Waren zur Deckung des normalen Bedarfs seiner Bevölkerung. Wenn die Bevölkerung über etwa 25000 anwächst oder auf Planeten, die eine ungünstige Mischung verschiedener Faktoren aufweisen (ein geringes Produktionsvolumen), ist der Bedarf (die Nachfrage) größer als das Angebot. Eine entsprechende Überproduktion kann diese Diskrepanz wettmachen.*

*Zum Bau von Schiffen ist eine Menge besonderer Waren (je nach Tonnage der in Bau befindlichen Schiffe) erforderlich, die nicht zu den üblichen Bedarfsgütern eines Planeten gehören und daher aus einer anderen Quelle bezogen werden müssen.*

## IMPERIAL SUBSIDY - SUBVENTIONEN

Hier handelt es sich um ein Imperiales Budgetierungssystem, mit dem Sie flüssige Mittel an bedürftige Planeten zahlen können. Wiederholte Subventionen über einen längeren Zeitraum erlaubt es, das technologische Niveau, die materielle Infrastruktur und die planetarischen Verteidigungsanlagen nach und nach aufzubessern. Für Technologie können Sie maximal 100 Einheiten, für die materielle Infrastruktur und die planetarische Verteidigung höchstens 10000 Einheiten einsetzen.

### Festlegen einer Imperialen Subvention:

- ☐ Planeten-Icon wählen.
- ☐ Planeten markieren, der subventioniert werden soll.
- ☐ In die einzelnen Felder den Betrag für **TECHNOLOGY LEVEL**, **MATERIAL INFRASTRUCTURE** und **PLANETARY DEFENCES** eingeben.
- ☐ Die Dauer (**DURATION**) der Subvention eintragen. Dieser Wert wird allmählich reduziert, bis er Null erreicht und die Zahlung der Subvention zu einem Ende kommt.
- ☐ Die Subvention mit **OK** bestätigen und das Fenster mit **CLOSE** schließen.

Ausgaben für die technologische Entwicklung machen sich nur langsam bezahlt. Die materielle Infrastruktur und die planetarischen Verteidigungsanlagen sind Güter, die mit anderen Planeten in der üblichen Weise gehandelt werden können. Die Anschaffung von materieller Infrastruktur folgt nicht einer linearen Preisentwicklung; in dem Maße, wie die Infrastruktur wächst, erhöhen sich auch die Kosten für den Unterhalt und den Ausbau zusehends rascher.

Es ist möglich, die Subventionen vor Ablauf ihrer Dauer zu ändern. Nehmen Sie die entsprechenden Modifikationen an den Beträgen vor, und schließen Sie das Fenster mit **OK**.

*Die Einrichtung von Subventionen für die verschiedenen Planeten ermöglicht Forschung und Weiterentwicklung des technologischen Standes. Ein plötzlicher Aufschwung im technologischen Status ist nicht möglich; vielmehr ist eine langsame aber stetige finanzielle Unterstützung erforderlich. Die materielle Infrastruktur und die planetarischen Verteidigungsanlagen können relativ schnell auf Vorderrang gebracht werden, können jedoch genau so schnell durch kommerzielle Entscheidungen oder durch Krieg reduziert werden.*

## IMPERIAL VOLUME OF TRADE - AUSMASS DER HANDELSBEZIEHUNGEN

Zur Anzeige der relativen Intensität des Handels zwischen Ihrem Imperium und den übrigen Staaten.

Der Unterschied zwischen den Importen und Exporten ergibt den Saldo der Handelsbilanz. Wenn Sie Waren einführen, dann wissen Sie, daß Sie selbst nicht genug davon produzieren, um den Bedarf zu stillen. Umgekehrt wissen Sie, wenn Sie Güter exportieren, daß Sie davon einen Überschuß erzeugen und daß die Wirtschaft Ihres Imperiums gesund ist.



## POLITIK



Auf das **Politics** Icon klicken, um das zugehörige Fenster zu öffnen.

Das politische Menü beinhaltet die Optionen zu den Wahlen und zur Steuerung der Bevölkerung. Die Politik entzieht sich zu einem gewissen Maß der Kontrolle des Menschen und ist von der Natur der Sache her schwieriger zu kontrollieren als andere Aspekte des Spiels, weil man sie weniger direkt in den Griff bekommen kann. Wahlen können sich als unüberwindbare Hindernisse in der Laufbahn eines Führers erweisen, dann nämlich, wenn seine/ihre politischen Entscheidungen und seine/ihre Führungsstrategie nicht dem allgemeinen Geschmack entsprechen.

## ELECTION - WAHLEN

Eine Wahl ist ein kritisches Ereignis in der Karriere eines Imperators. Alle 50 Jahre findet eine Neuwahl des planetarischen Anführers statt, doch gelegentlich kommt es bereits davor zu einer Neuwahl — entweder durch ein Mißtrauensvotum oder durch Beschluß des Anführers, wenn er/sie der Ansicht ist, daß die Zeit dafür reif sei.

**Hinweis:** Wenn es Ihnen nicht gelingt, bei der Wahl eine absolute Mehrheit zu erreichen, dann geht Ihr Spiel zu Ende.

Das Election Fenster zeigt die noch verbleibenden Jahre bis zur nächsten Wahl an sowie den Beliebtheitsgrad des aktuellen planetarischen Anführers.

### Einberufung einer Wahl:

- ☐ Aus dem Menü die Option **ELECTION** wählen.
- ☐ Im **ELECTION CAMPAIGN FUND** Feld den Betrag eingeben, den Sie für die Werbekampagne und Öffentlichkeitsarbeit ausgeben wollen.
- ☐ Die Option **CALL ELECTION** wählen, um den Wahltag festzulegen.
- ☐ Die Stimmen werden von den einzelnen Planeten eingeholt. Die Stimmen für die verschiedenen Kandidaten werden auf der Grafik gezeigt.

- ☐ Bei der Zählung der Stimmen wird das Ergebnis im Election Winner Feld ausgegeben. Das Spiel kann nur fortgesetzt werden, wenn der Anführer des Heimatplaneten erneut gewählt wird.

Eine Wahl kann auf drei verschiedene Arten ausgehen. Wenn sich die Wählerschaft für Sie ausspricht und Sie mehr als 50% der Stimmen auf sich vereinigen, dann geht das Spiel weiter. Wenn einer der anderen Untergebenen mehr Stimmen für sich gewinnt als 50%, dann geht das Amt des Anführers an ihn über, und Sie können das Handtuch werfen. Wenn keine eindeutige Mehrheit ermittelt werden kann, dann gilt die Wahl als unentschieden. Dies bedeutet, daß Sie die Zügel nicht mehr in der Hand halten und das Spiel aufgeben müssen.

Eine Wahl erfordert drei Kandidaten, den Planetenführer des Heimatplaneten (Sie), ein Mitglied des Kabinetts, der Ambitionen auf die Position des Planetenführers hat, und ein Mitglied aus der Reihe der Untergebenen. Die Opposition wird aufgrund ihrer Qualitäten und aufgrund ihrer mangelnden Loyalität Ihnen gegenüber gewählt.

Der aktuelle Planetenführer kann einige Vorteile für sich beanspruchen, da er aufgrund seiner historischen Beliebtheit, der Fähigkeiten des Kabinetts und seiner persönlichen Qualitäten geschätzt wird.

Die Wahlergebnisse und die politischen Entscheidungen im allgemeinen sind sehr stark durch die Medien und werbungsbedingte Einspritzungen von liquiden Mitteln beeinflusst. Großzügige Ausgaben zugunsten der Werbekampagne verleihen dem Anführer alle Vorteile einer groß angelegten und kostenintensiven politischen Werbung, mit der sich die öffentliche Meinung beeinflussen läßt.

*Die Auswahl Ihrer Untergebenen kann ein ausschlaggebender Faktor im Zeitpunkt einer Wahl sein. Wenn Sie Ihr Kabinett und Ihre Untergebenen vernachlässigt haben, dann dürfen Sie sich nicht wundern, wenn sich plötzlich jede Menge von aussichtsreichen Gegenkandidaten melden.*

## POPULATION CONTROL - BEVÖLKERUNGSKONTROLLE

Zur Kontrolle der Wachstumsrate gibt es verschiedene Möglichkeiten, u.a. Programme für alle Planeten innerhalb des Imperiums.

### Festlegen der Wachstumsrate der Bevölkerung

- ☐ Schieberegler auf die angestrebte Wachstumsrate setzen (bis zu plus oder minus 10%). Der eingestellte Wert wird neben dem Schieberegler angezeigt.
- ☐ Mit **OK** bestätigen und Fenster mit **CLOSE** schließen.

Alle Planeten haben eine grundlegende Wachstumsrate. Abweichungen ergeben sich durch den allgemeinen Wohlstand des Planeten und durch den Bevölkerungskontrollwert. Bei einem Planeten mit starker Wachstumsrate reduziert ein negativer Bevölkerungskontrollwert die Wachstumsrate, aber nicht die Bevölkerung. Planeten mit sehr spärlicher Bevölkerung ignorieren die negativen Direktiven und expandieren mit der normalen Rate.

*In der Regel ziehen es die Planeten vor, ihre einheimische Bevölkerung zu erhöhen. Das Ansehen des Anführers wird negativ beeinflusst, wenn kein stetiger Zuwachs festzustellen ist. Auf der anderen Seite kann es sehr schnell zu einer Überbevölkerung des Planeten kommen, wenn über eine Reihe von Jahren eine ungebrochene Expansion stattfindet. Dies wiederum kann massive ökonomische und politische Belastungen für das Imperium mit sich bringen, dann nämlich, wenn für das aufgeblähte Bevölkerungsvolumen die Reserven angegangen werden müssen. Das Aussenden einer Arche kann eine Lösung zu diesem Problem bieten. Siehe die Beschreibung zu den Archon S.62.*

## SUBORDINATE DISPLAY

Zum Öffnen dieses Fensters das **Subordinate** Icon anklicken.

In dem riesigen Imperium bilden die Untergebenen Ihre Augen und Ohren. Sie müssen sich auf sie verlassen können, sowohl für die Berichterstattung als auch für die Entscheidungsfindung in Ihrer Abwesenheit. Jeder Untergebene hat sein Niveau an Kompetenz, Vertrauen und Charisma. Diese Niveaus beeinflussen die Art und Weise, wie der Untergebene mit den Aufgaben fertig wird, die ihm übergeben werden. So braucht ein Botschafter beispielsweise eine gute, starke Persönlichkeit und hohes Charisma, um effektiv mit anderen Botschaftern und Diplomaten Verhandlungen zu führen. Um die einzelnen Individuen in Ihrem Dienst zu behalten und auf ihre Loyalität zählen zu können, müssen Sie sie pünktlich und in Bar bezahlen und sie auch mit Auszeichnungen belohnen — und mit Nostrum — der lebensfördernden Droge.

### Beförderung eines Untergebenen:

- ☐ Das **Subordinate** Icon wählen.
- ☐ Einen Untergebenen aus der Liste auswählen.
- ☐ Das **Appointments** Icon wählen. Dadurch werden die drei Amtskategorien eingeblendet. Die gewünschte auswählen.
- ☐ Es wird eine Liste eingeblendet. Wählen Sie den Planeten, das Imperium oder die gewünschte Flotte.
- ☐ Wenn Sie diesen Untergebenen befördern wollen, dann wählen Sie das **Awards** Icon.
- ☐ Entscheiden Sie sich für entweder die **MILITARY** oder die **CIVILIAN** Auszeichnungen und wählen Sie dann die vorgesehenen Auszeichnungen aus der Liste. Es ist durchaus möglich, eine Person mit Auszeichnungen aus beiden Kategorien zu beglücken.
- ☐ Das **MONEY** Feld wählen und dort die jährliche Zahlung eintragen.

- Das **NOSTRUM** Feld wählen und dort die jährliche Menge eintragen.  
Für weitere Einzelheiten sei auf den Abschnitt zum Nostrum im Teil zu den Rapporten verwiesen.
- Das Fenster mit **OK** schließen.

*Zum Beispiel wird der Untergebene Octavius zum Botschafter für das Dragon Imperium gemacht. Er wird zum Anführer einer Legion befördert und mit dem Titel eines Tribuns geehrt. Es wird ihm ein jährliches Nostrum von 12 Einheiten zugeteilt und ein Honorar von 12 Zongs im Jahr.*

Die Eigenschaften eines Untergebenen ändern sich im Verlauf der Zeit und durch sorgfältige Beförderung. Einem unloyalen Untergebenen kann durchaus beigebracht werden, daß sich Loyalität lohnt. Auszeichnungen, Belohnungen und Beförderungen sind eine Methode, um einen Untergebenen in die richtige Bahn zu bringen und zu zeigen, daß gute Leistung geschätzt wird.

Auf jedem Ihrer Planeten brauchen Sie einen Untergebenen als Anführer, für jede Flotte benötigen Sie einen Admiral und für jeden anderen Staat einen Botschafter.

Bei der Eroberung eines neuen Planeten müssen Sie sofort einen Anführer bestimmen, der dort die Herrschaft übernimmt. Zunächst erfolgt eine automatische Auswahl, die ohne Berücksichtigung der Qualitäten geschieht. (Siehe Subordinate Control, S.32). Die Entstehung eines neuen Staates bewirkt auch automatisch die Ernennung eines neuen Botschafters.

Die Flotten-Admirale haben einen gewichtigen Einfluß auf die Flotten und die Truppen, denen sie vorstehen. Ein kompetenter Führer, der über Charisma verfügt, spornt seine Leute zu guten Leistungen an, sowohl durch seine Persönlichkeit als auch durch seine Führungsqualitäten, und in nicht unbedeutendem Maße auch durch seine weisen Entscheidungen. Bei einem Angriff auf einen Planeten hängen die Chancen einer wirkungsvollen Verteidigung im wesentlichen vom Anführer ab; auch hier ist ein charismatischer und kompetenter Mann die beste Voraussetzung.

*Ein langsamer, aber stetiger Aufstieg eines Untergebenen wirkt sich vorteilhafter auf seinen Charakter aus als eine plötzliche, abrupte Beförderung in eine einflussreiche Position. In bestimmten, verzweifelten Situationen mag es jedoch angebracht sein, eine solche Entscheidung von einem Tag auf den anderen zu treffen.*

*Sie sind sicher gut beraten, wenn Sie nach der automatischen Wahl von Anführern und Botschaftern einen Austausch vornehmen und die Positionen mit Leuten Ihrer Wahl besetzen.*



Zum Öffnen dieses Fensters auf das **Military Menu** Icon klicken.

Das Militär-Menü beinhaltet sämtliche Optionen zur Konstruktion von Schiffen, zum Aufbau der Truppen und der Flotten, sowie deren Einsatz und Verwendungszweck. Die Schiffe werden auf einem Deployment Planeten gebaut; nach ihrer Fertigstellung kommen sie in ein Lager, wo sie darauf warten, einer Flotte zugeteilt zu werden. Wenn ein Planet unter Angriff steht, wird die Garnison mit zur Verteidigung gezählt, nicht jedoch die Schiffe, die noch im Lager sind.

Die militärischen Aspekte des Spiels unterliegen einer Reihe von Einschränkungen:

- Imperium kann gleichzeitig immer nur einen Auftrag zum Bau eines Schiffes erledigen.
- Innerhalb eines Jahres kann für jeden Planeten nur eine bestimmte Anzahl Soldaten eingezogen werden. Die Anzahl der Truppen im ganzen Imperium ist von dieser Einschränkung nicht betroffen.
- Die Anzahl der Flotten, die von einem Imperium aus kontrolliert werden kann, ist auf zehn beschränkt.
- Jedes Imperium kann gleichzeitig bis zu acht Schiffe bauen und kontrollieren.

## SELECT DEPLOYMENT PLANET - EINSATZPLANET WÄHLEN

Alle Konstruktionsarbeiten müssen auf dem Deployment-Planeten fertiggestellt werden. Solange nichts anderes vorgesehen wird, gilt der Heimatplanet als der Deployment-Planet.

### Auswahl des Deployment-Planeten:

- ☐ Den **Planet** Icon auswählen.
- ☐ Einen neuen Deployment-Planeten aus der Liste auswählen.
- ☐ Mit **OK** bestätigen und das Fenster mit **CLOSE** verlassen.

## CREATE SPACESHIP CLASS - RAUMSCHIFFKLASSE

Schiffe können nach den verschiedensten technischen Spezifikationen gebaut werden, wobei allerdings je nach dem technologischen Niveau des Planeten bestimmte Einschränkungen gelten. Dies beeinflusst die maximale Tonnage des Schiffes.

Es können nur bis zu zwanzig verschiedene Schiffsklassen gebaut werden. Überlegen Sie also sorgfältig. Nach der erstmaligen Definition einer Schiffsklasse braucht man bei weiteren Bestellungen die Größe und das Gewicht der Komponenten nicht mehr anzugeben.

Zu Anfang eines Spiels ist nur die Scout-Klasse definiert. Beim Bau von Schiffen müssen alle anderen Klassen konstruiert und benannt werden. Wenn Sie einen Militär-Berater haben, übernimmt er automatisch diese Aufgabe.

| Bruttogewicht | Beschreibung     | Grundausrüstg. | Min. Tech Niv. |
|---------------|------------------|----------------|----------------|
| 1-100         | Scout            | 1              | 5              |
| 101-200       | Patrouillenboot  | 2              | 15             |
| 201-300       | Korvette         | 3              | 20             |
| 301-400       | Fregatte         | 8              | 40             |
| 401-500       | Schwere Fregatte | 10             | 50             |
| 501-600       | Zerstörer        | 20             | 60             |
| 601-700       | Kreuzer          | 30             | 70             |
| 701-800       | Schwerer Kreuzer | 50             | 100            |
| 801-900       | Schlachtkreuzer  | 80             | 120            |
| 901 +         | Dreadnought      | 100            | 200            |

Jedes Schiff hat eine grundlegende Verteidigungsbewertung, die sich nach der Tonnage richtet. Diese wird, mit dem Gewicht der Panzerung zusammen, zur Berechnung des "Verteidigungswert" ("Defense") herangezogen. "Defense" ist gleich "Grundausrüstung" plus 1 Punkt je 10 Panzerungseinheiten.

Die Stärke eines Schiffes wird mit einem Punkt je zehn Waffeneinheiten kalkuliert. Die Geschwindigkeit berechnet sich als Prozentwert des Motorengewichts im Vergleich zum Bruttogewicht, geteilt durch 10.

Angenommen, ein Schiff hat 300 Gewichtseinheiten und 100 Waffeneinheiten, 50 Panzerungseinheiten und 100 Motoreneinheiten, dann gilt:

$$100 \setminus 10 = 10 \text{ Stärkeeinheiten}$$

$$(50 \setminus 10) + 3 = 8 \text{ Panzerungseinheiten}$$

$$(100 \setminus 300) + 10 = (3.3 \text{ abgerundet}) 3 \text{ Geschwindigkeitseinheiten}$$

### Erstellen eines Raumschiff-Designs:

- ☐ Den **CREATE SPACESHIP CLASS** Knopf wählen.
- ☐ Namenfeld wählen, den aktuellen Klassennamen löschen und den gewünschten eingeben.
- ☐ Den Schieber auf das gewünschte Bruttogewicht setzen.
- ☐ Den Schieber auf das gewünschte Ausmaß an Bewaffnung setzen.
- ☐ Den Schieber auf das gewünschte Ausmaß an Panzerung setzen.
- ☐ Den Schieber auf die gewünschten Motoreneinheiten setzen.
- ☐ Das Fenster mit **OK** und **CLOSE** verlassen.

Die Einstellung des Bruttogewichts bestimmt den möglichen Wertebereich für die anderen drei Einstellungen. Die Schieber zeigen das Gleichgewicht der Komponenten. Die Felder im Display auf der rechten Seite zeigen den effektiven Wert der Komponenten.

Die Kosten und alles nicht genutzte Gewicht wird am unteren Rand des Fensters angezeigt.

## CREATE FLEET - FLOTTENBILDUNG

Eine Flotte ist eine militärische oder taktische Einheit, die aus einem einzigen oder einer Gruppe von Schiffen bestehen kann. Die Flotte ist zunächst auf einem anfänglichen Deployment-Planeten, von welchem Truppen von der Garnison einbezogen und dorthin zurückgeschickt und Schiffe aus dem Lager abgerufen und wieder "geparkt" werden können. Eine Flotte kann außerdem dafür sorgen, daß Truppe und Schiffe an ihren momentanen Standort nachgeschickt oder von dort abgezogen werden.

### Zum Erstellen einer Flotte:

- ☐ Den **CREATE FLEET** Knopf wählen.
- ☐ Das Namenfeld auswählen, die Bezeichnung **Unnamed** mit der Rückschritttaste löschen und stattdessen einen neuen Flottenamen eintragen.
- ☐ **GET LEADER** auswählen: dies blendet das Subordinate-Fenster ein.
- ☐ Den Untergebenen wählen, der das Kommando über die Flotte übernehmen soll (siehe Subordinate Display für weitere Einzelheiten).
- ☐ **FLEET COMMANDER** als Position wählen.
- ☐ Als Flotte **UNNAMED** wählen. Die Flotte, die gerade im Aufbau begriffen ist, heißt immer zunächst "Unnamed", damit man sie in der Liste leicht identifizieren kann.
- ☐ Auf **OK** klicken.

Die Flotte wird Ihrem Bestand hinzugefügt, und es erscheint eine neue Flotte (Unnamed) im Textfeld, so daß Sie eine andere, neue Flotte erstellen können.

- ☐ Das Create Fleet Fenster mit **CLOSE** verlassen.

## CREATE TROOPS - TRUPPENBILDUNG

Es können drei Truppenklassen gebildet werden: Infanterie, Panzer- und Fallschirmtruppen. Pro Jahr können bis zu 1% der Bevölkerung des Deployment-Planeten einberufen werden (die Bevölkerungseinheiten sind erheblich größer als die des Militärs). Durch einen Wechsel des Deployment-Planeten können Sie Truppen auf jedem der Planeten Ihres Imperiums einrichten.

### Truppenbildung:

- ☐ Den **GET DEPLOYMENT PLANET** Knopf wählen, um den Deployment-Planeten zu wechseln. (Siehe Deployment-Planeten auswählen.)
- ☐ Die Truppenklasse wählen, die einberufen werden soll (Infanterie, Panzer- oder Fallschirmtruppen).
- ☐ Den Schieber auf die erforderliche Stärke einstellen.
- ☐ Auf **OK** klicken und das Create Troops Fenster schließen.

*Solange Sie nicht die maximale Anzahl Truppen einberufen haben, können Sie fortfahren, weitere Truppentypen auszuwählen, bis die Anzahl der insgesamt noch verbleibenden Truppen Null ist.*

| Truppentyp        | Kosten je Stärke | Anfangseffizienz | Transportgewicht |
|-------------------|------------------|------------------|------------------|
| Infanterie        | 1                | 40%              | 3                |
| Panzer            | 3                | 50%              | 1                |
| Fallschirmtruppen | 5                | 75%              | 0*               |

Truppen Tabelle

\* Die Fallschirmtruppen besitzen ihren eigenen Transport und reisen als Teil einer Flotte. Sie müssen immer Teil einer Flotte bilden und können nur gebildet werden, wenn eine Flotte mit mindestens einem Schiff existiert.

Die Stärke einer Einheit berechnet sich durch Multiplikation der Effizienz des Truppentyps mit der Anzahl der Truppen.

Die Effizienz einer Einheit sinkt mit jedem Jahr des Einsatzes. Wenn in einem Zug Truppen für eine Invasion auf einem Planeten abgesetzt werden, halbiert sich die Effizienz sowohl der Infanterie wie auch der Panzertruppen für dieses erste Jahr. Die Fallschirmtruppen werden im ersten Jahr einer Invasion eingesetzt. Es handelt sich um zähe Angriffstruppen, deren Effizienz im ersten Jahr am höchsten ist und sich in den nachfolgenden auf die Wirksamkeit einer Infanterie-Einheit reduziert.

## SCHIFFSBAU

Gleichzeitig kann immer nur eine Bestellung für Schiffe gleichzeitig in Ihrem Imperium verarbeitet werden.

### Zum Bauen von mehreren Schiffen:

- Den **GET DEPLOYMENT PLANET** Knopf drücken, um den Planeten zu wechseln, auf dem die Bestellung ausgeführt wird. (Siehe Auswahl des Deployment-Planeten S. 52)
- Die Schiffsklasse wählen, die gebaut werden soll.
- Das Nummernfeld auswählen.
- Die Anzahl der zu konstruierenden Schiffe eingeben. (Gleichzeitig nicht mehr als 10)
- **BUILD** wählen, um den Auftrag zur Konstruktion des Schiffs zu platzieren, und mit **CLOSE** das Fenster schließen.

Eine Schiffsklasse wird auf dem Create Spaceship Class Menü definiert (siehe S. 52). Einmal definiert, kann dieser Typ von Raumschiff erneut gebaut werden, ohne daß man die exakten Spezifikationen erneut eingeben muß.

Jede Schiffsklasse verursacht feste Konstruktionskosten. Aufträge für den Schiffsbau erfordern auch unterschiedliche Mengen an bestimmten

anderen Gütern, je nach Größe. Güter müssen von der Imperialen Staatskasse zum gegenwärtig geltenden Marktpreis gekauft werden. Wenn der Bedarf nicht von Ihren eigenen Planeten gedeckt werden kann, muß das Imperium versuchen, sie von einem anderen zu erwerben.

Die Schiffskonstruktion erfordert die folgenden Güter für je 100 Einheiten Bruttogewicht:

| Gut                  | Menge | Gut                | Menge |
|----------------------|-------|--------------------|-------|
| Baumaschinen         | 5     | Schwere Maschinen  | 5     |
| Stromversorgung      | 10    | Rare Erdenelemente | 10    |
| Raumschiffaustattung | 25    | Informationen      | 10    |
| Fernmeldetechnik     | 15    | Rohmaterialien     | 25    |
| Personal             | 20    | Schwere Waffen     | 5     |
| Computer             | 10    | Roboter            | 2     |

*Nach Erteilung eines Auftrags zum Bau von Schiffen kann kein weiterer gegeben werden, bis der erste erledigt ist. Es ist nicht möglich, eine bereits in Ausführung befindliche Bestellung zu annullieren; folglich ist die Entscheidung für den Bau einer bestimmten Anzahl an Schiffen eine, die nicht zurückgenommen werden kann.*

## SHIPBUILD STATUS - SCHIFFSBAU-STATUS

Dient zur Anzeige des aktuellen Zustands der in Bau befindlichen Schiffe. Hier können auch ausstehende Kosten bezahlt werden, und man kann sehen, wie lange die Konstruktion noch dauern wird.

### Zuweisung von Mitteln für den Schiffsbau

- Tragen Sie finanzielle Mittel, die Sie für die Gesamtkosten der Konstruktion bereitstellen wollen, in das Money to Allocate Feld ein.
- Klicken Sie auf **OK** und schließen Sie das Fenster mit **CLOSE**.

Der Wert für die noch verbleibende Konstruktionszeit ist die geschätzte Konstruktionszeit für die Schiffe, wobei davon ausgegangen wird, daß alle Güter in der erforderlichen Menge bereitstehen. Ein Mangel an Gütern verlängert die Konstruktionszeit. Die folgende Tabelle zeigt die geschätzten Bauzeiten für Schiffe nach Bruttogewicht; die Konstruktionszeit wird um den Prozentwert (Techn. Niveau) verkürzt.

| Bruttogewicht<br>in Jahren | Bauzeit | Bruttogewicht<br>in Jahren | Bauzeit |
|----------------------------|---------|----------------------------|---------|
| 1-100                      | 1       | 501-600                    | 8       |
| 101-200                    | 2       | 601-700                    | 10      |
| 201-300                    | 3       | 701-800                    | 12      |
| 301-400                    | 4       | 801-900                    | 14      |
| 401-500                    | 6       | 901 +                      | 16      |

+1 je weitere 100 Einheiten

## FLEET REPORT - FLOTTENRAPPORT

Der Fleet Report enthält Details zu den verschiedenen Flotten innerhalb Ihres Imperiums.

### Zum Besichtigen oder Ändern einer Flotte:

- ☐ Das **Fleet** Icon wählen und dann die Flotte aus der angezeigten Liste auswählen.
- ☐ Das **Pool to Fleet** Icon auswählen, um die Liste der Schiffe anzuzeigen, die verfügbar sind.
- ☐ Die Schiffe markieren, die transferiert werden sollen, und auf dem Fleet Report **OK** drücken, um das/die Schiff(e) zu wechseln.
- ☐ Eine beliebige Anzahl der einzelnen Truppentypen mit Hilfe des dafür bestimmten Schiebers von der Garnison für die Flotte bereitstellen.

*Eine Verringerung der Anzahl der Schiffe reduziert die Anzahl der Truppen, die transportiert werden können.*

- ☐ Auf **OK** klicken und das Fenster mit **CLOSE** schließen.

### Auf dieselbe Weise können auch Schiffe von der Flotte in den Pool transferiert werden.

- ☐ Das **Fleet** Icon auswählen und dann in der eingeblendeten Liste die gewünschte Flotte markieren.
- ☐ Das **Fleet to Pool** auswählen, um die Schiffe der Flotte einzublenden, die von der Flotte in den Bestand (Pool) transferiert werden können.
- ☐ Die Schiffe markieren, die hervorgehoben werden sollen, und mit **OK** bestätigen.
- ☐ Die Schieber für die Truppen auf die neuen Werte setzen, um die Truppen in die oder von der Garnison zu transferieren.
- ☐ Auf **OK** klicken und das Fenster mit **CLOSE** schließen.

Eine Flotte muß auf einem Planeten Ihres Imperiums sein, damit man Truppen oder Schiffe transferieren kann. Angenommen, Sie wollen Truppen vom Mars her transferieren, dann müssen Sie Ihre Flotte dorthin bringen.

Um eine Flotte aus dem aktiven Dienst zu nehmen, darf sie keine Truppen oder Schiffe mehr enthalten.

### Flotte aus dem Dienst nehmen:

- ☐ Das **Fleet** Icon wählen, dann aus der angezeigten Liste die gewünschte Flotte wählen.
- ☐ Den **DE-COMMISSION** Knopf wählen.

Wenn eine Flotte aus dem aktiven Dienst genommen wird, geht der Flottenkommandant in Pension.

Eine Flotte, die keine Schiffe hat, kann sich weder bewegen, noch können Truppen dorthin transferiert werden.

*Die Außerdienstsetzung einer Flotte kann angezeigt sein, wenn sie auf einem Planeten ohne Schiffe erstellt wird oder wenn sämtliche Truppen und Schiffe auf eine andere Flotte transferiert worden sind.*

## GIVE FLEET ORDERS - BEFEHLE ERTEILEN

Den Flotten können bis zu fünf Sätze mit Instruktionen übergeben werden, die sie dann ausführen.

### Zur Vergabe von Befehlen an Flotten:

- ☐ Den **GIVE FLEET ORDERS** Knopf wählen.
  - ☐ Das **Fleet** Icon wählen.
  - ☐ Aus der angezeigten Liste eine Flotte wählen.
  - ☐ Den ersten leeren Platz in der Befehlsliste markieren.
  - ☐ Aus der Liste einen der Befehle **INVADE**, **MOVE TO**, **HOLD 1YR** oder **HOLD 5YR** auswählen. (**HOLD** heißt: Position für die zugewiesene Zeitdauer halten.)
  - ☐ Das **Planets** Icon wählen (oder die Zwischenablage in der unten beschriebenen Weise benutzen).
  - ☐ Aus der eingeblendeten Liste den Zielplaneten wählen.
- Wenn weitere Befehle erteilt werden sollen, den gleichen Vorgang wiederholen, indem man den nächsten verfügbaren Platz auf der Befehlsliste markiert, und dann die gleichen Schritte durchführt. Sie werden nacheinander auf einer jährlichen Basis ausgeführt.

*Bei Wahl von **MOVE TO** oder **INVADE** muß ein Zielplanet angegeben werden.*

- ☐ Auf **OK** klicken und mit **CLOSE** das Fenster schließen.

Wenn Sie die Zwischenablage (Clipboard) verwenden wollen, um Ihrer Flotte Befehle zu erteilen, befolgen Sie diese Instruktionen:

- ☐ Clipboard öffnen.
- ☐ Statt das **Planets** Icon zu wählen den betreffenden Namen in der Clipboard-Liste markieren.

- ☐ Den **ORDERS** Knopf auf dem Clipboard wählen.
- ☐ Zum Versenden von weiteren Befehlen diesen Vorgang wiederholen, indem Sie den nächsten verfügbaren Platz in der Flottenbefehlsliste markieren und wie oben beschrieben vorgehen.
- ☐ Auf **OK** klicken und mit **CLOSE** das Fleet Orders Fenster verlassen.

Befehle können jederzeit geändert werden, indem man sie markiert und dann überarbeitet.



Eine Arche ist ein großes und billiges Fahrzeug, das für den Transport großer Mengen von Menschen und Gütern konzipiert ist.

Auf das **Create Ark Ship** Icon klicken, um das betreffende Fenster zu öffnen.

### Konstruktion einer Arche:

- ☐ Das **Destination Planet** Icon auswählen.
- ☐ Aus der eingeblendeten Liste den Zielplaneten wählen.
- ☐ Das **Source Planet** Icon wählen.
- ☐ Aus der Liste den Ausgangsplaneten wählen.
- ☐ Den Schieber für die Güter (commodities) auf das gewünschte Niveau fahren.

*Die Kosten steigen, je höher der prozentuale Anteil der Güter, die transportiert werden sollen.*

- ☐ Den Schieber für die Bevölkerung (population) auf das gewünschte Niveau fahren.

*Die Kosten steigen mit dem erhöhten prozentualen Anteil der Bevölkerung auf dem Zielplaneten. Es können nicht mehr als 20% der Bevölkerung des Ausgangsplaneten mit der Arche transportiert werden.*

- Das Kästchen **ARK SHIP TO MOVE HOME PLANET** abhaken, wenn Sie den Heimatplaneten auf den Zielplaneten bewegen wollen. In dem Kästchen erscheint dann ein Haken, zum Zeichen, daß der Befehl aktiviert ist.
- Auf **OK** klicken und das Fenster mit **CLOSE** schließen.

*Die Kosten sinken, nachdem das Fenster mit OK bestätigt wurde, weil die Gesamtbevölkerung und die Vorräte an Gütern nun kleiner sind.*

Gleichzeitig können immer nur fünf Archon im Raum unterwegs sein. Eine Arche ist ein langsames Schiff, das länger braucht als die Flottenschiffe, um von einem Planeten zum andern zu gelangen. Die Anzahl der verbleibenden Archon wird im Fenster angezeigt.

*Hinweis: Menschen von ihrem Heimatplaneten weg in eine aufregende neue Welt zu schicken, ist eine gute Methode, um die Gesamtbevölkerung auf dem Ausgangsplaneten zu reduzieren.*



Eine Antenne ist ein großer Kommunikationsapparat, ähnlich einem Spionagesatelliten. Die Größe einer Antenne (und damit ihre Reichweite und ihr Einzugsbereich rund um den Planeten) hängt vom technologischen Niveau des Planeten ab, auf dem sie konstruiert wird.

Auf das **Create Antenna** Icon klicken, um das zugehörige Fenster zu öffnen.

#### Konstruktion einer Antenne:

- Das **Planet** Icon wählen.
- Aus der eingblendeten Liste den Planeten wählen, auf dem die Antenne konstruiert werden soll.
- Den Schieber auf die gewünschte Reichweite setzen.

- Der Bereich **Solar System Encatchment** zeigt an, wieviele Sonnensysteme in den Einzugsbereich der Antenne fallen.
- Die Kosten (cost) der Antenne werden angezeigt und ändern sich mit unterschiedlicher Reichweite.
- Auf **OK** klicken und das Fenster mit **CLOSE** schließen.

Das technologische Niveau des Planeten beeinflusst die Kosten und die Reichweite der Antenne. Der Bau einer Antenne dauert 5 Jahre.

*Man braucht innerhalb eines Sonnensystems lediglich eine einzige Antenne zu bauen, da Antennen auf der Skala eines ganzen Sonnensystems arbeiten, nicht auf einer planetarischen Ebene. Es empfiehlt sich, den Bau auf einem Planeten mit höchstem technologischen Stand vorzunehmen, um so eine Antenne mit größtmöglichem Einzugsbereich zu bekommen.*



Auf das **Reports** Icon klicken, um dieses Fenster zu öffnen.

Sie können Berichte von jedem beliebigen Imperium oder Planeten abrufen, um auf diese Weise die Aktivitäten in der gesamten Galaxis im Auge zu behalten.

### EMPIRE REPORT - RAPPORT ÜBER DIE IMPERIEN

Dieser Rapport gibt einen Einblick in den Status des eigenen und der anderen Imperien.

#### Einsichtnahme in einen Empire Report

- Das **Empire** Icon wählen.
- Aus der eingblendeten Liste das gewünschte Imperium auswählen.

Angezeigt werden die Finanzen der Imperial Treasury und die Gesamtbevölkerung, verzerrt durch die Prozentwerte. (Siehe die Beschreibung zum Antennenbau.)

### Einsichtnahme in eine Beziehung zwischen Imperien

- Das unterste **Empire** Icon wählen.
- Aus der eingeblendeten Liste ein Icon wählen.

Nun wird die Beziehung zwischen dem ersten und dem zweiten Imperium angezeigt. Diese ist nicht notwendigerweise eine "ausgeglichene", da die verschiedenen Imperien ihre Partner unterschiedlich sehen.

*Zur Beurteilung der Beziehung zwischen Ihrem Imperium und einem anderen ist es notwendig, die Beziehung jenes anderen Imperiums zu Ihrem eigenen zu betrachten. Der Grund ist der, daß Ihre eigenen Meinung als Spieler die eines menschlichen Individuums ist, die nicht im Computer gespeichert ist.*

## PLANET REPORT - PLANETENRAPPORT

Der Planeten-Rapport ist der umfangreichste im Spiel. Er enthält Angaben zum Status der einzelnen Planeten, den finanziellen Status und die Stabilität der Bevölkerung.

- Das **Planet** Icon wählen.
- Aus der eingeblendeten Liste einen Planeten wählen.  
Bei Bedarf kann die Liste mit den Auf- und Abwärts Pfeilen hoch- und runtergerollt werden.

**Zu jedem Planeten gibt es eine Reihe von Informationen:**

|                     |                                                  |
|---------------------|--------------------------------------------------|
| <b>Planet</b>       | Der Name des aktuellen Planeten                  |
| <b>Empire</b>       | Das Imperium, zu dem der Planet gehört           |
| <b>Leader</b>       | Name des gegenwärtigen Führers                   |
| <b>Solar System</b> | Name des Sonnensystems, zu dem der Planet gehört |
| <b>Star Type</b>    | Der Sternentyp beeinflusst die Güterproduktion   |
| <b>Planet Type</b>  | Der Planetentyp beeinflusst die Güterproduktion  |
| <b>Atmosphere</b>   | Die Atmosphäre beeinflusst die Güterproduktion   |
| <b>Conflict</b>     | Ausmaß an Konflikten                             |
| <b>Wealth</b>       | (Reichtum). Finanzen der Imperial Treasury.      |
| <b>Population</b>   | Aktuelle Bevölkerung                             |

### Antenna

Aktuelle Reichweite der Antenne auf dem Planeten. Wenn keine installiert ist, wird Null angezeigt.

### Defences

Aktuelles Niveau an planetarischer Verteidigung. Diese wird als "Gut" betrachtet und kann in der gleichen Weise wie alle anderen Güter gehandelt werden. Die planetarische Verteidigung kann durch Subventionen erhöht und durch Bombardierung im Zuge einer Invasion reduziert werden.

### Garrison

Aktuelle Anzahl Truppen in der Garnison. Solange die Truppen in der Garnison stationiert sind, wird zwischen den einzelnen Typen keine Unterscheidung gemacht.

### Ship Pool Size

Die Anzahl der Schiffe, die sich zur Zeit im "Pool" (Vorrat) befinden.

### Technology Level

Der aktuelle technologische Stand des Planeten. Er läßt sich langsam durch Imperiale Subventionen erhöhen. Je höher der Wert, desto fortgeschrittener die technologische Entwicklung. Dies wirkt sich auch auf die Kosten und auf die Konstruktionsmöglichkeiten aus. So können auf einem Planeten mit höherem technologischem Niveau bessere und kostengünstigere Antennen und Schiffe gebaut werden als auf einem primitiveren.

### Material Infrastructure

Das aktuelle Niveau der materiellen Infrastruktur des Planeten. Dies ist ein Gut, das eingekauft und verkauft werden kann. Die materielle Infrastruktur läßt sich durch Subventionen verbessern und umfaßt Dinge wie Straßenbau, Eisenbahnnetz, Erziehungs- und Gesundheitswesen u.ä. Diese Infrastruktur bildet das Rückgrat zum Überleben.

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Moral Infrastructure</b>  | Moralische Stärke und Einstellung der Bewohner.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Yearly Nostrum growth</b> | Jährliches Wachstum der lebenserhaltenden Droge Nostrum.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Distortion</b>            | Grad der Verzerrung der Rapporte.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Stability</b>             | Unter "Stabilität" wird die politische Haltung und der Zustand der Bevölkerung verstanden.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Integrity</b>             | Integrität reflektiert das Ausmaß an Unterstützung, die dem Anführer des Heimatplaneten zuteil wird. Je höher der Wert, desto besser das Vertrauen und das Ausmaß an Unterstützung. Die Integrität wird von den Handlungen und Entscheidungen des Imperiums beeinflusst. Wenn z.B. das Imperium einen Planeten entkolonialisiert, dann wird der Anführer des Heimatplaneten dafür verantwortlich gemacht, was seine Integrität schmälert. |
| <b>Loyalty</b>               | Aktueller Grad an Loyalität gegenüber dem Imperium, das den Planeten regiert.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

#### Entkolonialisierung eines Planeten

- ☐ Den betreffenden Planeten auswählen.
- ☐ Den **DECOLONISE** Knopf wählen.
- ☐ Sie werden aufgefordert, die Entscheidung mit **YES** zu bestätigen oder mit **NO** zu annullieren.

Auf Wunsch können Sie jeden Planeten innerhalb Ihres Imperiums entkolonialisieren, mit Ausnahme Ihres eigenen Heimatplaneten. Die Entkolonialisierung eines Planeten hat die Überschreibung der ganzen

planetarischen Finanzen (Treasury) an die Kassen des Imperiums zur Folge sowie die Aufteilung der Bevölkerung und der Schiffe unter die übrigen Planeten des Imperiums. Sämtliche Güter, Garnisonen, Antennen und Schiffe im Pool gehen verloren.

## NOSTRUM REPORT

Der Nostrum-Rapport zeigt ganz einfach den Vorrat an Nostrum, den Konsum, die Zuweisung und die prognostizierte jährliche Zuwachsrate.

Nostrum ist eine lebenserhaltende Droge, die auf gewissen Planeten innerhalb der Galaxis vorkommt. Es handelt sich um eine spezielle chemische Zusammensetzung, die nur auf bestimmten Planeten gedeiht und geerntet werden kann. Eine künstliche Herstellung ist nicht möglich.

Nostrum reduziert Alterungserscheinungen und -beschwerden. Verschiedene Mengen von Nostrum (jährlicher Konsum) verlangsamt den Alterungsprozeß wie folgt:

| Jährliche Menge<br>Nostrum | Wirkung                                    |
|----------------------------|--------------------------------------------|
| 1-10                       | Alterung um 1 Jahr jeweils nach 2 Jahren.  |
| 11-49                      | Alterung um 1 Jahr jeweils nach 10 Jahren. |
| 50+                        | Alterungsprozeß tritt überhaupt nicht ein. |

*Ein Untergebener, der plötzlich kein Nostrum mehr erhält, nachdem er vorher davon profitierte, stirbt innerhalb eines Jahres.*

## POPULARITY REPORT - POPULARITÄTS-RAPPORT

Der Popularitäts-Rapport zeigt den Grad an Beliebtheit des Anführers des Heimatplaneten über die letzten zehn Jahre. Die Darstellung erfolgt in grafischer Form, als eine prozentuale Angabe. Die Popularität wird von Ihren politischen Entscheidungen und Handlungen beeinflusst.



Das Clipboard dient zum Austausch von Informationen zwischen dem Kartenbildschirm und dem Hauptbildschirm.

Auf das **Clipboard** Icon klicken, um das zugehörige Fenster einzublenden.

#### Verwendung des Clipboard:

- ☐ Die Übernahme von Daten ins Clipboard erfolgt aus dem Kartenbildschirm.

*Eine detailliertere Beschreibung finden Sie im Abschnitt zur Karte.*

- ☐ Das gewünschte Element aus der Liste im Clipboard wählen.
- ☐ Mit **REPORT** einen Rapport dazu einblenden.
- ☐ **DELETE** wählen, um den markierten Posten zu entfernen, bzw. **DELETE ALL**, wenn der ganze Inhalt des Clipboards geleert werden soll.

#### Verwendung des Clipboards für Befehle an die Flotte:

- ☐ Dem Abschnitt **Give Fleet Orders** folgen, bis zu dem Punkt, wo der Flotte ein Zielplanet angegeben werden muß (siehe Seite 61).
- ☐ Den Namen des Planeten in der Liste auf dem Clipboard markieren.
- ☐ **ORDERS** auswählen.
- ☐ Der Planetenname wird in das Give Fleet Orders Fenster übernommen.
- ☐ Auf **OK** klicken und das Fenster mit **CLOSE** schließen.

*Oft ist es einfacher, Planeten und Flotten auf der Karte zu finden, statt anhand von Rapporten. Übertragen Sie die Informationen ganz einfach auf das Clipboard und benutzen Sie diese dann zum Erteilen von Befehlen und zum Einholen von Rapporten. Das Beordern von Schiffen auf Planeten ist vermutlich die nützlichste Verwendung des Clipboards.*



Auf das **News** Icon klicken, um das zugehörige Fenster zu öffnen.

Die Nachrichten-Rapporte halten Sie auf dem laufenden über die Geschehnisse in der Galaxis rundum: Bestätigungen, daß Ihre Schiffe an ihren Bestimmungsorten angelangt sind, daß Ihr Botschafter eine diplomatische Mitteilung erhalten hat oder daß eine Hungersnot auf einem der landwirtschaftlich genutzten Planeten eingetreten ist.

## NEWS CONTROL - NACHRICHTENKONTROLLE

Sie haben zwei Arten von Kontrollmöglichkeiten über den Empfang von Nachrichten. Sie können entweder das aktuelle Spiel am Ende des nächsten Jahres anhalten, um die Nachrichten zu empfangen, oder Sie können die Art der Nachrichten, die Sie hören wollen, am Schluß des Spielzugs markieren.

#### Kontrollniveau der Nachrichten einstellen

- ☐ **FLAG** oder **STOP** durch "Ankreuzen" des betreffenden Kästchens auswählen.

*Wenn keine dieser beiden Möglichkeiten markiert wird, gehen keine Rapporte dieser Art ein.*

- ☐ Auf **OK** und mit **CLOSE** das Nachrichten-Fenster schließen.

#### Auswahl der Art der Meldungen:

|                    |                                                                                                    |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Hostilities</b> | Meldet alle aggressiven Handlungen, z. B. eine Invasion oder Kolonialisierung eines Planeten.      |
| <b>Unrest</b>      | Meldet Revolutionen, Aufstände und anarchistische Zustände.                                        |
| <b>Treaties</b>    | Meldet diplomatische Ereignisse, den Abschluß von Bündnissen, Reaktionen auf Bündnis-Angebote usw. |

|                      |                                                                                                                                                                       |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Deaths</b>        | Meldet Todesfälle unter Ihren Untergebenen und ihre Position.                                                                                                         |
| <b>Ark Ships</b>     | Meldet den Eingang einer Arche an ihrem Bestimmungsort.                                                                                                               |
| <b>Disasters</b>     | Meldet alle natürlichen Katastrophen, z. B. eine Seuche auf einem Planeten.                                                                                           |
| <b>Ambassador</b>    | Erstattet Bericht über die Aktivitäten der Botschafter, z.B. den Umstand, daß ein Imperium eine aggressive Haltung einnimmt und mit dem Bau von Raumschiffen beginnt. |
| <b>Miscellaneous</b> | Alle übrigen Neuigkeiten, z. B. die Fertigstellung eines Auftrags zum Bau eines Schiffes oder eine Wahl, die in 5 Jahren stattfinden soll.                            |
| <b>Relics</b>        | Meldet Reliquienfunde bei der Kolonialisierung eines Planeten, z. B. Goldfunde (was in der Regel einen Goldrausch und damit eine Entstabilisierung mit sich bringt).  |

*Bei der Kolonialisierung eines Planeten stößt man gelegentlich auf "Reliquien". Diese Bezeichnung wird hier im weitest möglichen Sinne verwendet, d.h. es kann sich um die verschiedensten Dinge handeln, z. B. Überreste einer alten Kultur.*

Gewisse Meldungen werden auf jeden Fall eingeblendet, unabhängig davon, was für Nachrichtenkategorien Sie gewählt haben. Es ist also nicht möglich, sich von der Galaxis vollständig abzukapseln. Der News-Rapport wird auch eingeblendet, wenn die Liste voll ist, damit Sie die Nachrichten zur Kenntnis nehmen und dann löschen können.

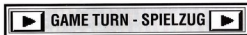
## NEWS REPORT - NACHRICHTEN-RAPPORT

Der Nachrichten-Rapport zeigt die verschiedenen Meldungen, die Sie empfangen haben.

### Einsichtnahme in einen Nachrichten-Rapport

- ☐ Das gewünschte Thema anklicken.
- ☐ **GET REPORT** auswählen, um die Meldungen im Detail zu lesen.

- ☐ **DELETE** klicken, um die markierte Meldung zu löschen.
- ☐ **DELETE ALL** auswählen, um alle Meldungen zu löschen (*Aufgepaßt: diese Aktion kann nicht rückgängig gemacht werden.*)



Auf das **Game Turn** Icon klicken, um das entsprechende Fenster zu öffnen.

Ein "Game Turn" (Spielzug) beinhaltet die Ausführung aller Befehle, die in diesem Jahr erteilt wurden und solcher, die noch ausstehend sind. Es handelt sich also um einen Befehl mit nachhaltiger Wirkung, der immer erst gewählt werden sollte, wenn man alle Befehle sorgfältig überprüft hat und sicher ist, daß es damit seine Richtigkeit hat.

Die Anzahl von Jahren, die ein Spielzug dauert, kann beliebig festgelegt werden.

### Länge des Spielzugs festlegen

- ☐ Auf das Texteingabefeld klicken, wenn die aktuell eingestellte Länge geändert werden soll. Den vorhandenen Wert mit der Rückschritttaste löschen und den neuen eingeben (bis max. 10 Jahre).
- ☐ **NEXT TURN** wählen, um weiterzumachen.

Der Spielzug wird angehalten, wenn eine Nachricht eintrifft, die Ihre Aufmerksamkeit erfordert. Die Wahl von **NEXT TURN** schließt alle übrigen Fenster.

Das aktuelle Jahr wird angezeigt, wobei immer vom Anfangsjahr 2020 gezählt wird. Das Spiel dauert maximal 1000 Jahre lang, also bis zum Jahre 3020.

*Es empfiehlt sich, zu Anfang kurze Spielzüge zu wählen, weil es auf diese Weise einfacher ist, die Spielelemente genau unter Kontrolle zu halten – besonders die wirtschaftlichen.*



Auf das **Map** Icon klicken, um auf den Map-Bildschirm zu gelangen.

Hier wird die gesamte Galaxis angezeigt, und von hier aus können Sie die Sonnensysteme, die Planeten und die Flotten direkt wählen. Das blinkende Sonnensystem ist das gegenwärtig ausgewählte.

#### **Richtungspfeile**

- Wählen Sie eines der beiden Pfeil-Icons, um die Karte nach links oder nach rechts zu drehen. Erneutes Drücken desselben Icons fixiert die Karte in der erreichten Position.

#### **Return to Main Screen — Rückkehr auf den Hauptbildschirm**

- Hiermit gelangen Sie auf den Hauptbildschirm zurück.

#### **Zoom**

- Wählen Sie das gewünschte Sonnensystem, indem Sie es mit dem Cursor auf dem Karten-Bildschirm markieren.
- Das **Zoom**-Icon wählen, um das Sonnensystem in größerem Detail zu besichtigen. Dabei können die Pfeil-Icons benutzt werden, um die gezoomte Karte zu drehen. Auf dieser Ebene können spezifische Planeten innerhalb des Sonnensystems gewählt werden.
- Das **Zoom**-Icon ein zweites Mal wählen, um auf die Karte zurückzukehren.

#### **Empire - Imperium**

- Das **Empire**-Icon wählen.
- Dadurch wird eine Liste aller momentan im Spiel befindlichen Imperien eingeblendet. Wählen Sie den betreffenden Namen in der Liste, um die Sonnensysteme zu markieren, in denen dieses Imperium vertreten ist. Die Systeme, die sich unter der Kontrolle des Imperiums befinden, werden in blauer Farbe angezeigt.

#### **Fleet - Flotte**

- Wählen Sie das **Empire**-Icon und aus der eingeblendeten Liste das gewünschte Imperium.
- Wählen Sie das **Fleet**-Icon, worauf eine Liste aller Flotten des betreffenden Imperiums angezeigt wird. Sie können eine Flotte direkt aus der Karte auswählen; der Flottenname erscheint dann im Feld.

#### **Known Stars - Bekannte Sterne**

- Das **Known Stars** Icon wählen.
- Dadurch werden alle Sonnensysteme in blau dargestellt, in denen das Imperium vertreten ist, unabhängig davon, ob lediglich ein einzelner Planet oder das ganze System dazugehört.

#### **Antenna**

- Das **Empire**-Icon wählen und dann das gewünschte Imperium.
- Das **Antenna**-Icon markieren. Dies bewirkt, daß alle Antennen, die das Imperium besitzt, in blau hervorgehoben werden. Wenn ein einziges Sonnensystem über mehrere Antennen verfügt, wird nur die größte angezeigt. Alle Sonnensysteme innerhalb des Einzugsbereichs der Antennen sind markiert.

#### **Objekt auf Clipboard übertragen**

- Einen Planeten, eine Flotte oder ein Imperium wählen. Das gewählte Objekt erscheint in dem dafür vorgesehenen Feld.
- **SENDITEMTOCLIPBOARD** wählen, um dieses Objekt auf das Clipboard zu übertragen.

Sobald ein Objekt auf das Clipboard übertragen wurde, können Sie Rapporte darüber anfordern und Befehle aus dem Clipboard-Menü erteilen.

*Sehr nützlich ist das Clipboard, um Zielpunkten für Flottenbefehle auszuwählen und diese in das Give Fleet Orders Fenster zu übertragen. Auf diese Weise vermeidet man das Durchsuchen einer langen Liste von Planetennamen.*

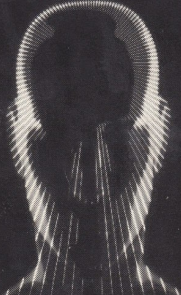


Stärke = Waffen : 10  
Verteidig. = Panzer : 10 + 1 Punkt > Grundausstattung  
Speed = ~~Gewicht~~ : Leben  
          = ~~Leben~~ : Gewicht x 10

## HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN. DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM ÜBERTRAGEN WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, 1149 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS. SL3 8YN, ENGLAND, ERGEBT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.



ELECTRONIC ARTS

Langley Business Centre  
11-49 Station Road, Langley  
Berks SL3 8YN  
Tel: (0753) 49442

P.O. Box 7578,  
San Mateo CA 94403-7578  
USA  
Tel: (415) 572-ARTS

E11901GM