



Birth of the Empires

4X space strategy game

# Birth of the Empires

## Alpha 6.0 (Version 0.80)

*Birth of the Empires* ist ein rundenbasiertes Spiel ähnlich bekannter Klassiker wie *Master of Orion* und *ST: Birth of the Federation*. Sämtliche Aktivitäten des Spielers finden während einer laufenden Runde statt. Innerhalb dieser Runde können zum Beispiel Bauaufträge vergeben, Forschung verwaltet, Geheimdienst aktiviert, Diplomatie genutzt und Raumschiffe zu gewünschten Orten dirigiert werden. Bau-, Flug- und Forschungszeit spiegeln sich in der benötigten Rundenanzahl wider, die vom Spiel automatisch errechnet wird. Treffen feindliche Raumschiffe oder auch ganze Flotten aufeinander, kommt es zu einem taktischen Schiffskampf, auf den sogar Einfluß genommen werden kann. Mit Erreichen eines der 6 wählbaren Ziele endet das Spiel schließlich. Jederzeit kann das Spiel in der Identität des gleichen oder eines anderen Imperiums neu begonnen werden.

Besuchen Sie uns:

Homepage: [www.birth-of-the-empires.de](http://www.birth-of-the-empires.de)

Wiki: [www.wiki.birth-of-the-empires.de](http://www.wiki.birth-of-the-empires.de)

Forum: [www.forum.birth-of-the-empires.de](http://www.forum.birth-of-the-empires.de)

Im Forum finden Sie die Community von BotE und können Sie sich kostenlos registrieren.

Wir freuen uns über jeden freundlichen Besuch.

(letztes Update 16.01.2011)

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	4
Über Birth of the Empires.....	4
Spielinhalt.....	4
Spielfeatures.....	5
Auswahl an Völkern.....	6
Siegbedingungen.....	6
Die Imperien.....	7
Ressourcen in BotE.....	10
Systeminterne Ressourcen.....	10
Nahrung.....	10
Industrie.....	10
Energie.....	10
Systemunabhängige Ressourcen.....	11
Titan.....	11
Deuterium.....	11
Duranium.....	11
Kristall.....	12
Iridium.....	12
Deritium.....	12
Ressourcen auf Imperiumsebene .....	12
Credits.....	12
Geheimdienst.....	13
Forschung.....	13
Bevölkerung.....	13
Moral.....	13
Bedienung und Steuerung des Spiels.....	14
Galaktischer Hauptbildschirm.....	14
System – Bildschirm.....	15
Baumenü.....	15
Menü Arbeiter.....	16
Menü Energie.....	16
Menü Bauwerke.....	17
Menü Handel.....	18
Forschungs – Bildschirm.....	19
Spezialforschung.....	20
Schiffsdesign.....	20
Geheimdienst – Bildschirm.....	21
Menü Zuteilung.....	21
Menü Spionage.....	22
Menü Information.....	22
Menü Berichte.....	23
Menü Anschlag.....	23
Depots.....	23

Diplomatie – Bildschirm.....	24
Handels - Bildschirm.....	24
Menü Börse.....	24
Menü Transfers.....	25
Menü Monopole.....	25
Imperiums - Bildschirm.....	26
Demografie / Top-5.....	26
<b>Schiffe kommandieren.....</b>	<b>27</b>
Übersicht.....	27
Flotten gruppieren.....	27
Dirigieren von Schiffen und Flotten.....	28
Raumschlachten.....	28
Blockade von Systemen.....	29
Erweiterte Befehlsstruktur .....	29
Terraformen und Kolonisieren von Systemen.....	30
<b>Hinweise.....</b>	<b>31</b>
Diplomatische Einführung.....	31
Überblick aller Angebotsarten.....	32
Arbeitskräfte effektiv einsetzen .....	33
Speziell große Systeme.....	33
Speziell kleine Systeme.....	33
Planetenklassen .....	34
Deritium - Extraktor, Mine oder Raffinerie?.....	35
Laden & Speichern.....	35
Schwierigkeitsgrad einstellen.....	35
Modding.....	35
Hotkeys + nicht offensichtliche Mausaktionen.....	36
<b>Technische Hinweise.....</b>	<b>37</b>
Multiplayer Gaming.....	37
Hamachi.....	37
Installation.....	37
Bedienung.....	38
Ports & Co.....	38
Einstellungen am Router vornehmen.....	38
Probleme.....	39
<b>Rechtliches.....</b>	<b>40</b>
Credits.....	40
Urheberrecht.....	41
Nutzungsbedingungen.....	41
Versionshistorie.....	42

# Einleitung

## ***Über Birth of the Empires***

Das Hobbyprojekt „*Birth of the Empires*“ (kurz BotE) war ursprünglich einmal als Nachfolger von *Birth of the Federation* gedacht. Im Laufe der Zeit entwickelte sich jedoch ein völlig anderes Universum, das zu neuen Entdeckungsreisen einlädt. Das Spielprinzip hat sich dadurch nicht verändert.

Das Projekt existiert seit Januar 2004. Zu diesem Zeitpunkt hat der Initiator und Chefentwickler „Sir Pustekuchen“ mit der Arbeit begonnen. Der Internetauftritt von BotE wurde 2006 gestartet.

## ***Spielinhalt***

Das Spiel startet in einer uns unbekanntem Galaxie, voller Leben, voller Sternensysteme, die entdeckt und besiedelt werden wollen. Im Laufe des Spiels wird man eine Galaxie-Karte mit bewohnten und unbewohnten Planetensystemen und Sektoren erkunden, Kolonien gründen, sie ausbauen, sich auf den ersten Kontakt mit einer fremden Spezies einstellen, Diplomatie betreiben und nicht zuletzt auch die Kriegsmaschinerie in Gang bringen, sofern man entweder kriegerische Absichten hat oder sich gegen solche zur Wehr setzen will.

Dazu werden in erster Linie Schiffe benötigt, die man im Laufe des Spiels erforschen, bauen, auf den neuesten Technologiestand aufrüsten und mit denen man den Gegner im offenen Kampf besiegen kann. Hier empfiehlt es sich - wie auch beim Gebäudeausbau in den Planetensystemen - zunächst sich eine gute Strategie zurecht zu legen und die Vor- und Nachteile der einzelnen Schiffsklassen wie Zerstörer, Angriffskreuzer, Forschungsschiff, Schlachtkreuzer und der getarnten Schiffe mancher Imperien zu studieren.

Nur eine ausgewogene Strategie und Bauweise wird letztendlich das Überleben ermöglichen und selbst bei aller Freude am Schiffskampf sollte man nicht vergessen, dass die wahren Kämpfe über die Diplomatie und den Geheimdienst ausgetragen werden. Nur wer die vielen kleinen Völker, die die Galaxie bewohnen und offen oder verdeckt ihre eigenen Absichten und Ziele verfolgen, auf die eine oder andere Weise dauerhaft unter seine Kontrolle bringen kann, wird eine Chance haben im Kampf der Großmächte um die Vorherrschaft in der Galaxis!

6 verschiedene Siegbedingungen, die man einzeln aktivieren kann, komplettieren den Spielgenuss. Neben Eroberung, Schiffskampfsiege, Geheimdienst-, Forschungs- oder Diplomatieerfolge lockt das ultimative Ziel der totalen Herrschaft über die Galaxie.

## ***Spielfeatures***

- Fünf spielbare Hauptrassen (in der finalen Version werden es mindestens sechs sein) und 142 so genannte „Kleine Rassen“ vorhanden
- 6 separat aktivierbare Siegbedingungen
- diverse Einstellungen jetzt einfach vorzunehmen
- Relativ große 30x20-Sektoren-2D-Galaxiekarte mit Weltraumanomalien, in welcher ein Sektor eine Ausbreitung von 20 Lichtjahren besitzt
- TCP/IP LAN / Internet Multiplayer und Singleplayer
- eine künstliche Intelligenz mit einstellbaren Schwierigkeitsstufen
- Schiffskämpfe und Planeteninvasionen
- komplettes Imperiummanagement mit Auf- und Ausbau von kompletten Planetensystemen und interstellarem Rohstoffhandel
- diplomatische Beziehungen zwischen allen am Spiel beteiligten Rassen wie z.B. Allianzen, Kriege, Handelsvereinbarungen, Bestechung und Geschenken...
- spielbar mit Windows XP, Windows Vista, Windows 7 in 32bit und 64bit sowie in Linux unter Verwendung von WINE
- kein kommerzielles Produkt, jeder kann es kostenlos spielen!

## ***Auswahl an Völkern***

In der finalen Version, die noch aussteht, kann der Spieler zwischen den folgenden sechs Imperien wählen:



**Die Terranische Konföderation**



**Die Cartarer Invasoren**



**Die Hanuhr - Handelsunion**



**Das Khayrin Imperium**



**Der Rotharianische Sternenverbund**



**Die Omega Allianz**

Darüber hinaus gibt es inzwischen über 140 kleinere Rassen, die einem im Spiel begegnen können.

Natürlich werden wegen der endlichen Kartengröße nicht alle kleinen Völker auf einmal auf der Karte zu finden sein, im Regelfall sind es jedoch etwa ein Drittel.

## ***Siegbedingungen***

6 Siegbedingungen sind bei jedem Spielstart unter Preferences wählbar und bereits voreingestellt, bei Erreichen eines aktivierten Ziels durch ein beliebiges Imperium endet das Spiel. Ein grundlegendes Ziel ist die totale Herrschaft über die Galaxie. Dies spiegelt sich in der Siegbedingung „Auslöschung“ aller Gegner wider. Jedoch sind auch Siege mit niedrigeren Bedingungen einstellbar. Die Anzahl der zu erreichenden Erfolge variiert dabei je nach Bevölkerungsdichte der Galaxie, die nachfolgenden Zahlen sind daher nicht verbindlich.

An militärischen Siegbedingungen stehen neben der „Auslöschung“ zur Verfügung: „Eroberung“ von 30 Systemen oder 50 erfolgreiche „Schiffskampfsiege“. Ohne direkten Kampf, sondern nur mit Mitteln des „Geheimdienst“, kann durch 250 erfolgreiche Sabotageaktionen ebenso ein Sieg errungen werden. Friedliche Siege können durch „Erforschung“ von 10 Spezialforschungen oder durch „Diplomatie“ mittels Abschluß von 22 hochwertigen Verträgen wie Bündnis und Mitgliedschaft errungen werden.

# Die Imperien



## Die Terranische Konföderation



Die Menschen leben in einer Gesellschaft, die auf den Werten von Fairness und Freiheit basiert. Ihre Stärke liegt in der äußerst effektiven Forschung, die ihnen schnellen Zugang zu neuen Technologien ermöglicht. Auch in den Bereichen der industriellen Fertigung, dem Abbau von Rohstoffen und der Versorgung ihrer Planeten mit Energie sowie allen lebensnotwendigen Gütern, zeichnen sich die Menschen aus - auch wenn ihre hochwertigen Erzeugnisse ihren Preis an Aufwand und Ressourcen fordern. Der Geheimdienst ist, bedingt durch ihre Moralvorstellungen, in seiner Handlungsfähigkeit eingeschränkt, was

ihn im Vergleich zu anderen Nachrichtendiensten weniger effektiv macht. Jedoch können Sie mit durch starke Schilde geschützten Schiffen aufwarten, die sowohl einzeln als auch in einer Gruppe leistungsfähig sind.



## Die Cartarer Invasoren



Namenlose Soldaten und Sklaven der Rüstungsindustrie stellen die Hauptzahl aller Arbeiter in Cartar. Auch in ihren anderen, meist eroberten Gebieten und Welten versuchen die Cartarer ihr stark hierarchisiertes System mit aller Härte durchzusetzen. Fast immer gelingt ihnen das nur gewaltsam. Einmal unter der Kontrolle der Cartarer, wird ein Planet vollständig umgeformt und auf (Rüstungs-)Güterproduktion getrimmt. Nahrungs- und Energieanlagen werden vernachlässigt, auch die Forschung kommt nur langsam voran. Die Effizienz ihres Geheimdienstes, des Cartarer Geheimbundes, ist nicht zu unterschätzen, da dieser als ebenso gefährlich wie das Militär

eingeschätzt wird und hervorragend dazu geeignet ist, Spionage und Sabotageakte durchzuführen. Die Idee der Massenproduktion setzen die Cartarer auch im Weltraum im großen Stil in die Tat um und fertigen hier große Verbände von Schiffen. Einzeln wenig effizient, wurden Sie für massive Angriffe in engen Formationen entwickelt.



## Die Hanuhr - Handelsunion



Die Gesellschaft der Hanuhr basiert auf dem Streben nach Profit, welchen sie durch monarchischen Prunk und Glanz zur Schau stellen. Um dieses Ziel zu erreichen, entwickelten die Hanuhr über Generationen hinweg eine einmalig effektive Wirtschaftskraft. Dabei liegt ihre Stärke nicht in der industriellen Produktion oder in ihren Förderanlagen, sondern in ihrem Handelsgeschick und dem betriebswirtschaftlichen Denken - der Fähigkeit, alles verhältnismäßig preiswert zu produzieren und profitbringend einzusetzen. Besonders rentabel läuft ihre Nahrungs- und Energieversorgung, und auch ihre Forschung kommt zu guten Ergebnissen. Darüberhinaus sind auch ihre

Raumschiffe relativ schnell, wobei sie allerdings mit Geschwindigkeit das auszugleichen versuchen, was ihnen an Bewaffnung fehlt. Ihr Interesse an allen intergalaktischen wirtschaftlichen Beziehungen und natürlich dem Profit bedingt ihr Talent für Spionage in diesem Bereich. Sabotage und Zerstörung (von Wirtschaftskraft) liegen dabei nicht in ihrem Interesse.



## Das Khayrin Imperium



Die Khayrin gehören zu den gefürchtetsten Kriegern der Galaxis. Die Suche nach Macht und Herrschaft jedes Clanführers macht sie zu wahren Meistern auf dem Gebiet der Waffen, seien es ihre kampfhungrigen Krieger auf dem Schlachtfeld oder ihre schwer bewaffneten Schiffe im All, die schnell und erbarmungslos zuschlagen. Einige dieser Kampfschiffe besitzen Tarnvorrichtungen, womit die Khayrin sich aus der Dunkelheit des Alls auf ihre Beute stürzen. Ihre kraftstrotzenden Industrieanlagen bewegen Massen von geförderten Rohstoffen, um die ressourcenverschlingende Kriegsmaschinerie am

Laufen zu halten, während riesige Jagdgründe die Versorgung der Bevölkerung sicherstellen. Dagegen nehmen alle Einrichtungen, die nicht primär dem Kampf dienen, niederen Stellenwert ein. In Khayrin-Clans wird Spionage untereinander als untolerierbarer kriegerischer Akt gewertet, der einer Herausforderung zum Kampf gleichkommt und als solche beantwortet wird.



## Der Rotharianische Sternenverbund



Die Rotharianer sind ein rätselhaftes kleingewachsenes Volk. In vielen Dingen Insektenwesen ähnlich, besitzen sie dennoch einem ungewöhnlichen hohen Einzelintellekt. Ihre Spezies ist geprägt durch Misstrauen untereinander und gegenüber anderen Völkern. Rotharianische Interessen werden aus einem „Schleier“ der Verborgenheit heraus durchgesetzt und ebenso wie sie ihre Interessen geheimzuhalten verstehen, tarnen sie auch ihre Schiffe. In unsichtbaren Schwarmformationen pirschen sie sich in Gruppen an ihr ahnungsloses Opfer heran und schlagen aus dem Hinterhalt zu.

Berichten zufolge ist ihre ausgeprägte natürliche kollektive Intelligenz die Basis für die herausragende Koordination der rotharianischen Gesellschaft. Ihre Forschung kann sich dabei durchaus sehen lassen. Industrie- und Förderanlagen sind dagegen nicht sonderlich effektiv. Die Grundversorgung mit Energie und Nahrungsmitteln ist ausreichend und ressourcenschonend geregelt, ebenso der Unterhalt der Flotte.



## Die Omega Allianz



Die auch als Vi bezeichneten Symbionten sehen sich als legitime Kraft, um die chaotische Welt in einen Zustand der Ordnung zu bringen und sie selbst als Spitze eines hierarchisch gegliederten Systems zu kontrollieren. Um dieses Ziel zu erreichen erschufen sie die genetisch veränderten Da'unor, was frei übersetzt „Jeder-in-Einem bedeutet“. Sie sind treibende Kraft der Omega-Allianz. Allerdings ist deren Nahrungsversorgung nur durch aufwendige Ressourceneinsätze sicherzustellen. Ist die Grundversorgung hergestellt, liefern die Da'unor erstaunliche Leistungen im Bereich der Industrie, der

Energietechnik und des Abbaus von benötigten Ressourcen. Die Erforschung neuer Technologien kommt dagegen nur langsam voran. Sehr förderlich ist die Anpassungsfähigkeit der Wirte der Vi im Geheimdienstbereich, die ebenso effektiv und effizient ist, wie die Schiffe, mit denen die Da'unor den Willen der Vi in die Galaxie tragen.

# Ressourcen in BotE

## *Systeminterne Ressourcen*

Ressourcen auf der internen Ebene des Systems können nicht von einem Sonnensystem ins nächste transportiert oder transferiert werden. Sie sind nur lokal verfügbar.

### *Nahrung*



**Konföderierte Automatikfabrik**

Um die Bevölkerung eines Systems gedeihen zu lassen, muss ihr genügend Nahrung zur Verfügung stehen. Nahrung, die nicht unmittelbar verbraucht wurde, wird in den systemeigenen Lagern aufbewahrt. Sollte es bei genügend Vorrat zu einem Engpass in der Nahrungsproduktion kommen, werden die eingelagerten Nahrungsmittel verwendet, um die Bevölkerung weiter zu versorgen. Erst wenn diese Vorräte aufgebraucht sind, führt eine Unterproduktion zu Hungersnöten und zu einem Rückgang der Bevölkerung. Solange genügend Nahrung zur Verfügung steht, wird die Bevölkerung wachsen, sofern das Bevölkerungslimit des Systems noch nicht erreicht ist.

### *Industrie*



**Cartarer Bauhof**

Industrie produziert während einer Runde Industrieinheiten. Für alle Bauaufträge gilt, dass sie neben anderen Ressourcen eine bestimmte Anzahl Industrieinheiten voraussetzen, um Bauprojekte fertigzustellen. Ein Beispiel ist ein System, das 100 Industrieinheiten pro Runde produziert. Somit würde ein Bauvorhaben, ob Raumschiff oder Einrichtung, mit Baukosten von 100 Industrieinheiten innerhalb einer Runde fertiggestellt sein, bei Baukosten von 200 innerhalb von zwei Runden.

### *Energie*



**Khayrin-Materieöfen**

Die Energie ist eine unerlässliche Ressource für jedes System. Spezielle Einrichtungen können ohne Energie nicht betrieben werden. Die produzierte Energie kann nicht gespeichert werden. Grundlegende Einrichtungen arbeiten hingegen völlig autark. Sie benötigen nur einen verschwindend geringen Anteil der Bevölkerung als arbeitende Kraft. Sie sind auf keine andere Ressource angewiesen.

## ***Systemunabhängige Ressourcen***

Systemunabhängige Ressourcen sind keinesfalls in jedem System in gleicher Anzahl und Art vorhanden, können jedoch zu diesem Zweck mittels Transportschiff oder galaktischem Lager in andere Systeme transferiert werden.

### ***Titan***



**Titan-Mine**

Dieser recht einfache und natürlich vorkommende Baustoff kommt in geringen Mengen auf der Erde vor und wird in vielen Teilgebieten, vorzugsweise in Legierungen zur Härtung, eingesetzt und ist daher als Grundressource nicht wegzudenken.

### ***Deuterium***



**Deuterium-Raffinerie**

Schwerer Wasserstoff, wie es auch genannt wird, wurde bis zum 21. Jahrhundert von den Menschen zur verstärkenden Wirkung von Kernspaltungsprozessen eingesetzt, sowohl zu militärischen als auch zivilen Zwecken. Seit dem 21. Jahrhundert wird dieses Element, das sich chemisch nicht von Wasserstoff unterscheidet, zum Betrieb von Kontinuums- und Impulsantrieben benutzt und zur generellen Energiegewinnung.

### ***Duranium***



**Duranium-Mine**

Duranium ist eine Metalllegierung, die zum Beispiel in den Schiffshüllenpanzerungen zu finden ist, oft auch in Kombination mit Tritanium. Technologisch fortgeschrittenere Schiffe benötigen Duranium für die Hüllenpanzerung, für die Deritium-Isolierung und für weitere schiffsinterne Systeme. Doch nicht nur Schiffe sondern ebenso eine Reihe von Gebäuden benötigen diese widerstandsfähige Metalllegierung als Baustoff.



**Kristall-Mine**

### ***Kristall***

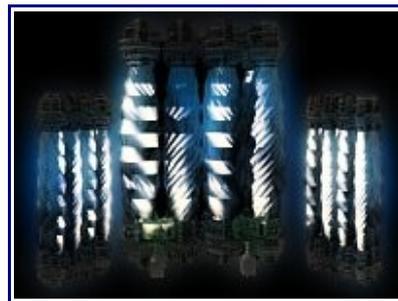
Dieser Rohstoff dient der Energiegewinnung und auch -transformation, da er selbst die Quelle von großen Energiequellen sein kann. Aus diesem Grund nimmt er eine bedeutende Rolle für die Produktion von technologisch höher gestellten Projekten ein.



**Iridium-Mine**

### ***Iridium***

Iridium ist wie Titanium ein Metall und gehört zur Platingruppe. Es wird sowohl für den Schiffsbau benötigt als auch vereinzelt für die Konstruktion von Einrichtungen. Iridiumpanzerungen sind deutlich härter und widerstandsfähiger als Duraniumlegierung.



**Deritium-Raffinerie**

### ***Deritium***

Iridium oder Deritium ist die Grundvoraussetzung für die Regulierung der String-Konvolutions-Reaktion eines Sternenschiffantriebs. Darin fungiert dieses Bose-Einstein Kondensat als Reaktionskatalysator und ist deshalb auch unerlässlich für die Raumfahrt zu anderen Sonnensystemen. Ohne eine Deritiumquelle im System muss es ins System transferiert werden, um dort Werften mit dem Rohstoff für den Schiffsbau zu versorgen.

## ***Ressourcen auf Imperiumsebene***



### ***Credits***

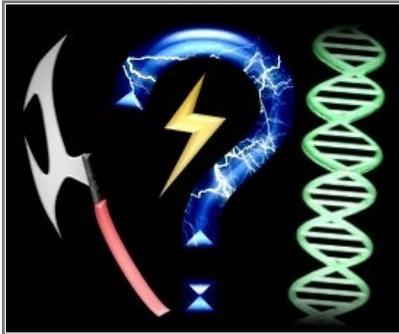
Credits stellen eine galaktisch anerkannte Währung dar. Sie werden durch Besteuerung der Bevölkerung in den jeweiligen Systemen, der Produktivität der Industrie sowie durch vorhandene Handelsrouten erwirtschaftet. Sie werden zum Unterhalt der eigenen Flotte sowie zum Kauf von Produktionsgütern und Dienstleistungen benötigt.

## ***Geheimdienst***



Er ist ein entscheidender Machtfaktor im Kampf um Einfluss unter den erforschten Rassen. Verdeckt arbeitet der Geheimdienstapparat eines jeden Volkes, um den eigenen Interessen nachzukommen. Jede betriebene Einrichtung für Geheimdienst steigert den Einfluss und die Erfolgchancen sowohl für die innere Sicherheit als auch für Spionage- und Sabotageaktionen.

## ***Forschung***



Jede betriebene Forschungseinrichtung in Ihrem Imperium produziert Forschungspunkte, die anteilig auf unterschiedliche Themenbereiche verteilt werden können. Jeder neue abgeschlossene Teilbereich in der Forschung ist die Grundvoraussetzung für die Erweiterung produktiver Einrichtung bzw. für völlig neue Gebäude und Schiffe.

## ***Bevölkerung***

### ***Moral***

Die Produktivität der Bürger wird maßgeblich von ihrer Moral beeinflusst. Wenn sie fällt in einem System, könnte die Folge eine Revolte und damit die Abspaltung vom Imperium sein. Dieser Fall sollte wegen seiner Tragweite auch auf andere Systeme möglichst vermieden werden. Kriegsstatus, Nahrungsversorgung etc. sind Faktoren, die die Moral beeinflussen können. Wie die Bevölkerung im Einzelnen auf Krieg oder Frieden reagiert, hängt von der Spezies ab. Man kann die Bevölkerung allerdings moralisch aufbauen, indem man geeignete kulturelle Einrichtungen errichtet. Moraleffekte können einmalig oder von Dauer sein, d.h. jede Runde wirken. Eine kulturell gefestigte Nation revoltiert nicht sofort bei Missständen wie es Barbaren tun würden, sondern ihr „Moralguthabenkonto“ wird verringert bis es ggfs. aufgebraucht ist. Die Moral wirkt sich zudem auf die Produktivität aller baulichen Einrichtungen aus mit Ausnahme der Energieproduktion und des Geheimdienstes.

# Bedienung und Steuerung des Spiels

## Galaktischer Hauptbildschirm

Den weiträumigen Überblick über das Imperium bietet der Galaktische Hauptbildschirm. Er besteht aus der *Galaktischen Karte*, auf der die einzelnen Sonnensysteme, Weltraumanomalien, Flotten und Basen innerhalb der Sichtreichweite eingezeichnet sind. Der „Inhalt“ eines ausgewählten Quadranten wird im *Info-Bereich* gesondert angezeigt.



Das *NaviCon* enthält alle für das Spiel relevanten Kategorien Galaxie-Ansicht, System-Ansicht, Forschung, Geheimdienst, Diplomatie, Handel und Imperiums-Übersicht. Hierüber kann sowohl direkt in die Systemansicht per Doppelklick auf das System gewechselt, als auch Befehle an Raumschiffe gegeben (dazu mehr unter ‚Schiffe kommandieren‘) und die aktuelle Bevölkerungszahl eingesehen werden. Beanspruchte Territorien werden in den imperiumsüblichen Farben dargestellt. Neutrale bewohnte Planeten (z.B. kleine Rassen) werden *in Weiß* dargestellt.

## System – Bildschirm

Dieser Bildschirm ist sehr komplex und beinhaltet alle Optionen für das Systemmanagement. Die untere Menüleiste beinhaltet *Baumenü*, *Arbeiter*, *Energie*, *Bauwerke*, und *Handel*. Diese werden nun einzeln kurz erklärt.

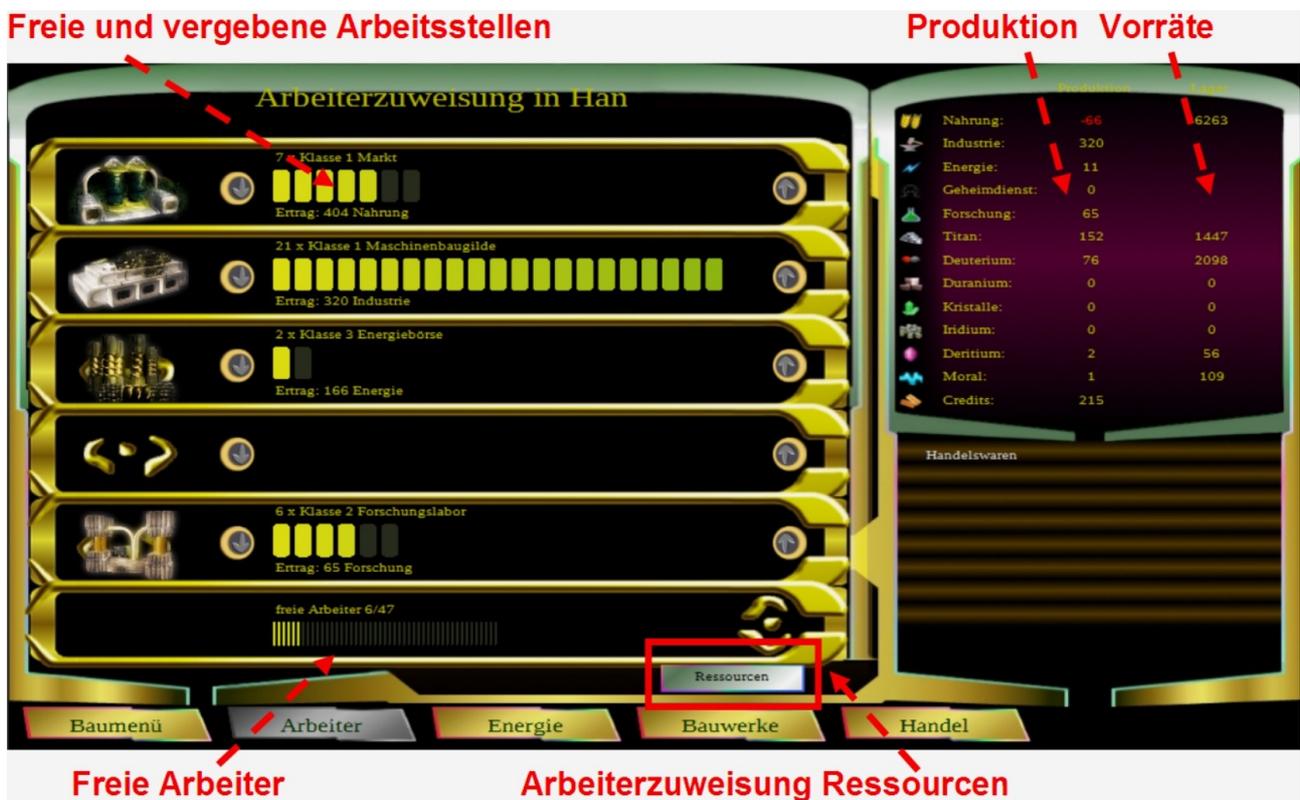


### Baumenü

Unter dem ersten unteren Menüpunkt *Baumenü* stehen jene Eigenschaften des Bauauftrages der in der per Mausrad scrollbaren *Bauauswahl* selektiert wurde. Direkt darunter sind die *Baukosten* Informationen eingeblendet. Unterhalb der *Bauauswahl* kann der Produktionsort festgelegt werden – *Bauhof*, *Werft*, *Kaserne*. Unter jedem dieser Punkte verbirgt sich eine eigene Kategorie von Bauprojekten. Jeder Bauauftrag hat bestimmte *Baukosten* hinsichtlich Industrie und Rohstoffe, die in dem System zur Produktion vorhanden sein müssen. Einen Überblick über die vorhandenen Rohstoffe liefert der Teilbildschirm über der *Warteschlange*. Dort werden sowohl Produktion von Rohstoffen als auch der Lagerbestand aufgelistet. Die *Warteschlange* selbst gibt Auskunft über die verbleibenden Runden bis zur Fertigstellung. Ein Storno von Bauaufträgen ist sehr einfach per Doppelklick oder per *Abbrechen* durchzuführen. Es besteht auch die Möglichkeit mit dem Button „*Kaufen*“ unterhalb der *Warteschlange*, den Bau des bereits in Produktion befindlichen Bauvorhabens innerhalb einer Runde abzuschließen, sofern die Staatskasse genügend Credits inne hat. Hierbei werden jedoch nicht die unerlässlichen Rohstoffe mit eingekauft, sondern nur die Industrieinheiten. Die Rohstoffe würden trotzdem verbraucht werden. Oberhalb sind Produktionen und Vorräte aufgeführt. Ein Beispiel ist die Energie, die zum gegenwärtigen Zeitpunkt dem System überschüssig zur Verfügung steht.

## Menü Arbeiter

Im Menü Arbeiter können die Arbeitskräfte, die im entsprechenden System zur Verfügung stehen, zur Arbeit zugewiesen werden. Das Standardmenü zeigt zuerst nur Produktionsgebäude, die keine Rohstoffe produzieren. Hier werden ausschließlich Arbeiter der Nahrungsproduktion, Industrie, Energiegewinnung, dem Geheimdienst und den Forschungseinrichtungen zugeteilt. Freie Arbeitskräfte werden unterhalb der Gebäude angezeigt. Eine Einheit steht für insgesamt eine Milliarde der Bevölkerung. Bei einem 50 Milliardenystem wie Terra stehen also 50 Arbeitskräfte zu Verfügung. Zum Bau von Gebäuden müssen i.d.R. auch Rohstoffe produziert werden. Das geht unter dem Menü *Ressourcen*. Die Arbeiterzuweisung funktioniert dort analog.



## Menü Energie

Das Menü gibt eine genaue Übersicht über die noch frei *verfügbare Energie* im System und bauliche Einrichtungen, die Energie für ihren Betrieb benötigen. Um ein Gebäude online oder offline zu schalten, reicht ein Klick darauf. Es lohnt sich bei der Auswahl sorgfältig vorzugehen. Sparsamer Umgang mit Energie kann es ermöglichen, Arbeiter aus der Energiegewinnung abzuziehen und in anderen Teilgebieten einzusetzen. In Friedenszeiten müssen rein militärische Einrichtungen nicht aktiv sein. Offline-Gebäude werden Rot dargestellt. Gebäude, welche Energie verbrauchen und derzeit online geschaltet sind, sind Grün dargestellt.



## Menü Handel

Hier können transportierbare Rohstoffe vom *Systemlager* ins *Stellare Lager* transferiert werden. Der Transfer dauert eine Runde, bis es im *Stellaren Lager* eingetroffen ist. Jedes beliebige System des Imperiums kann darauf zugreifen und Lagerbestände ordern. Pro Runde im stellaren Lager gehen 15% aller Waren verloren - Bei 1000 Einheiten Rohstoff also 150 in dieser Runde. Ebenso können pro System maximal 1000 Einheiten pro Runde ein- und ausgelagert werden, allerdings addiert sich diese Zahl mit der Anzahl an eigenen Kolonien bis zu einem Maximum von 20000 pro System bei mehr als 20 eigenen Kolonien.

**Kaufen/Verkaufen**    **Ressourcen**    **Multiplikator**    **gewähltes System**

**globale Handelsbörse**

System in welchem die Handelsaktivitäten stattfinden: Alarion

Titan	Deuterium	Duranium	Kristalle	Iridium
aktueller Kurs für 100 Einheiten				
108 Credits	60 Credits	121 Credits	210 Credits	315 Credits
kaufen	kaufen	kaufen	kaufen	kaufen
verkaufen	verkaufen	verkaufen	verkaufen	verkaufen
Lagermenge	Lagermenge	Lagermenge	Lagermenge	Lagermenge
669 Einheiten	1912 Einheiten	2385 Einheiten	0 Einheiten	0 Einheiten
Monopolist	Monopolist	Monopolist	Monopolist	Monopolist
niemand	niemand	niemand	niemand	niemand

Alle Preise sind inklusive 5% Handelssteuer

Wie oft soll die Handelsaktivität wiederholt werden?

1x

Börse    Monopole    Transfers

Titan

Minimalpreis: 84

Maximalpreis: 108

Durchschnitt: 90

100 Runden

Titan

Deuterium

Duranium

Kristalle

Iridium

**Preise**    **Zeitintervall**    **Skala**    **Kursverlauf**    **Auswahl Ressource**

Die Anzahl der möglichen Handels- und Ressourcenrouten wird oben links angezeigt sowie die Anzahl der bereits eingerichteten Routen. Um eine neue Route anzulegen auf den jeweiligen Button unten links im Screenshot klicken und ein System eines anderen Volkes mit Handelsvertrag anwählen oder ein eigenes für ständigen Ressourcentransfer. Ist die Route etabliert, wird eine Linie zwischen den beiden Systemen angezeigt. Handelsrouten werden gestrichelt und geradlinig auf der Galaxiekarte angezeigt, Ressourcenrouten durchgezogen und gebogen. Um eine Handelsroute zu revidieren, muss diese mit anlegen noch einmal markiert werden; diese wird anschließend pink dargestellt. Ressourcenrouten werden über einen extra Button *aufheben* gecancelt, was nicht möglich ist, wenn im Zielsystem gerade noch ein

Gebäude mithilfe der Lieferungen gebaut wird. Dieses muss dann ggfs. zuerst abgebrochen, gekauft oder fertiggestellt werden bevor der Abbruch funktioniert.

Die automatisch bei Abschluß vereinbarte Vertragsdauer einer Handelsroute zählt kontinuierlich bis auf Null herunter. Danach kann eine neue errichtet werden.

*Ressourcenrouten* sind materialspezifisch und stellen den gesamten Pool einer bestimmten Ressource des Spendersystems dem Zielsystem zur Verfügung. Dies geschieht nicht bidirektional, d.h. es funktioniert nur in eine Richtung.

**mögliche Routenanzahl**    **bestehende Routen**    **Systemlager**    **Stellares Lager**

**Handelsübersicht in Rotharius**

Das System unterstützt derzeit 2 Handelsroute(n) bzw. 3 Ressourcenroute(n)  
 Das System unterhält aktuell 2 Handelsroute(n) und 1 Ressourcenroute(n)

Handels- und Ressourcenrouten nach:

Tholo	Gewinn: 21 Credits	noch 4 Runden
Sargos	Gewinn: 42 Credits	noch 19 Runden
Velorum	Titan	ausgeben

Systemlager    Stellares Lager

aus Lager genommen: 0 (max. 7000)

2982 (0)	Titan	0 (0)
4912 (0)	Deuterium	416 (0)
2636 (0)	Duranium	0 (0)
0 (0)	Kristalle	0 (0)
0 (0)	Iridium	0 (0)

15% gehen pro Runde verloren

Multiplikator: 1

Neue Routen    Ressource für Route    Multiplikator    Transferien (klicken)

## Forschungs – Bildschirm

Innerhalb dieses Menüs können die prozentualen Anteile der generierten Forschungspunkte verteilt werden. Es gibt sechs übergeordnete Themen- und einen Spezialbereich.

**Erreichte Forschungsstufen**    **generierte Forschungspunkte und -boni**

**Forschungsübersicht**

Biogenetik - Stufe 6  
 BIOFILTRATION  
 entsperrt  
 Fortschritt: 62%  
 Zuweisung: 2%

Energietechnik - Stufe 6  
 ANTIMATERIE-FUSION  
 entsperrt  
 Fortschritt: 35%  
 Zuweisung: 3%

Computertechnik - Stufe 6  
 ISOLINEARE OPTIK  
 entsperrt  
 Fortschritt: 17%  
 Zuweisung: 38%

Bautechnik - Stufe 5  
 DIFFUSIONS-BONDING  
 entsperrt  
 Fortschritt: 84%  
 Zuweisung: 19%

Antriebstechnik - Stufe 6  
 ÜPRALEITENDE FELDENÄHMUNG  
 gesperrt  
 Fortschritt: 8%  
 Zuweisung: 13%

Waffentechnik - Stufe 6  
 MIKROPULS-STRAHLEN  
 entsperrt  
 Fortschritt: 21%  
 Zuweisung: 21%

Forschungspunkte  
 GESAMT: 1800 FP  
 Forschungsboni

BIOGENETIK:	100%
ENERGIE:	50%
COMPUTER:	0%
BAUTECHNIK:	0%
ANTRIEB:	0%
WAFFEN:	0%

Zuweisungen (klicken)    sperren/entsperren (klicken)    NaviCon Forschung

- Biogenetik
- Energietechnik
- Computertechnik
- Bautechnik
- Antriebstechnik
- Waffentechnik

Mit der Maus können die *Kapazitätsbalken* verändert werden. Es werden bei einer Verringerung der Kapazität die überschüssigen Anteile automatisch auf die anderen Bereiche gleichermaßen verteilt und umgekehrt. Soll ein Bereich von der Veränderung ausgeschlossen werden, muss mit einem Klick auf *Entsperrt* zur *gesperrt*-Funktion umgeschaltet werden. Der prozentuale Anteil des Forschungsetats sowie des Fortschritts des jeweiligen Bereichs wird ebenso über dem Balken dargestellt. Die im gesamten Imperium produzierten Forschungspunkte werden in der Übersicht rechts dargestellt.

## Spezialforschung

Sollte eine *Spezialforschung* verfügbar sein, kann diese im *NaviCon* der Forschung angezeigt werden. Es stehen dann drei Möglichkeiten zur Auswahl. Sobald ein Spezialforschungsauftrag ausgewählt wurde, ist dieser nicht mehr veränderbar. Die Kapazität, die der *Spezialforschung* zugewiesen wurde, wird gleichmäßig von den Standardaufträgen abgezogen, es sei denn, einige sind davon durch die *Gesperrt-Funktion* ausgeschlossen.

## Schiffsdesign

In diesem Untermenü der Forschung werden die Schiffsklassen konfiguriert. In der Schiffsliste wird die zu bearbeitende Schiffsklasse ausgewählt. Die aktuellen *Eigenschaften und Kosten* werden unten angezeigt. Im *Config-Panel* können z.B. die Laser durch Anwählen von *stärker* oder *schwächer* in ihrer Schussreichweite eingestellt werden. *Werfer* ändert zum Beispiel den Torpedowerfertyp und *Torpedo* den Torpedotyp. Eingestellt werden können auch Panzerungsmaterial und -typ und die Wiederaufladerate der Schilde. Nur nicht im Bau befindliche Schiffstypen können geändert werden.

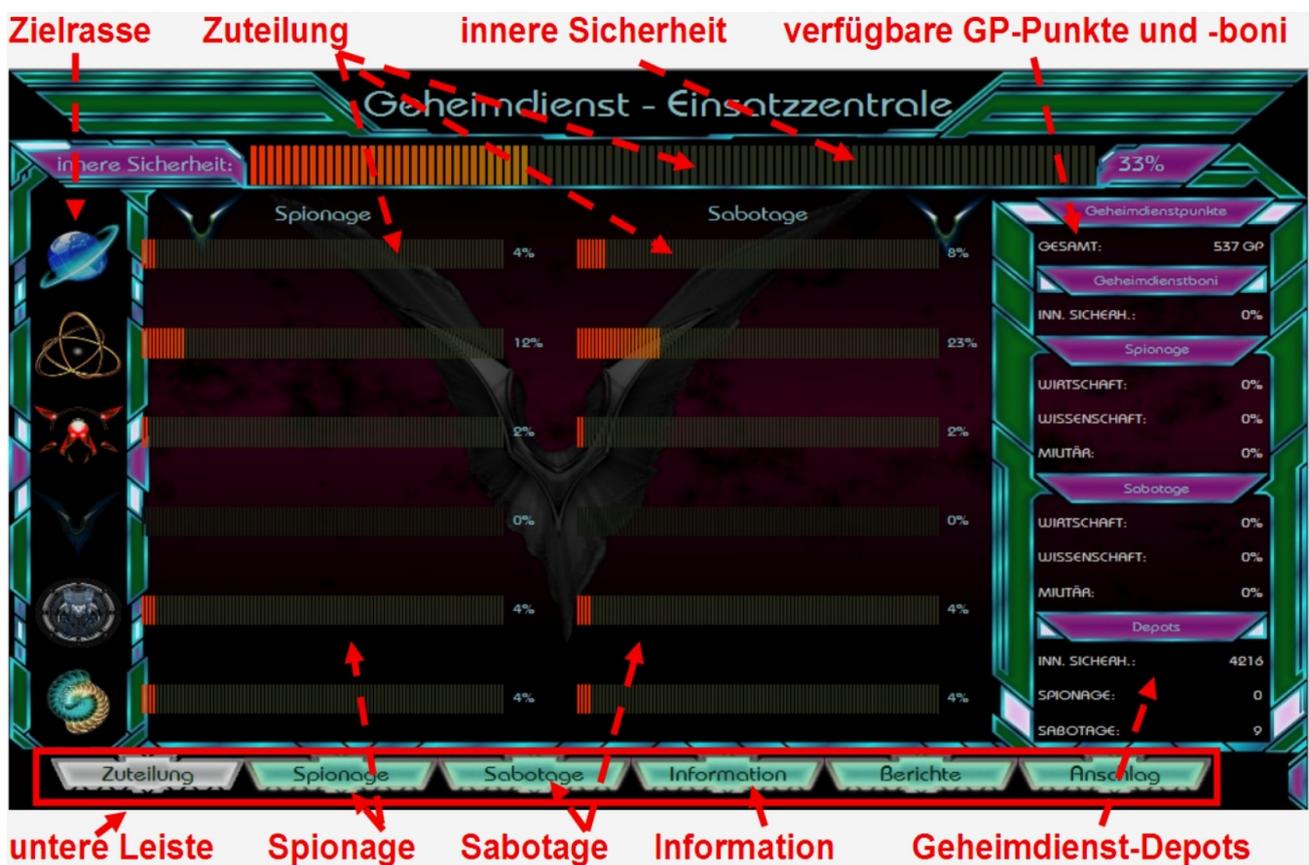


# Geheimdienst – Bildschirm

Dieser Bildschirm ist ähnlich komplex wie der *System-Bildschirm*.

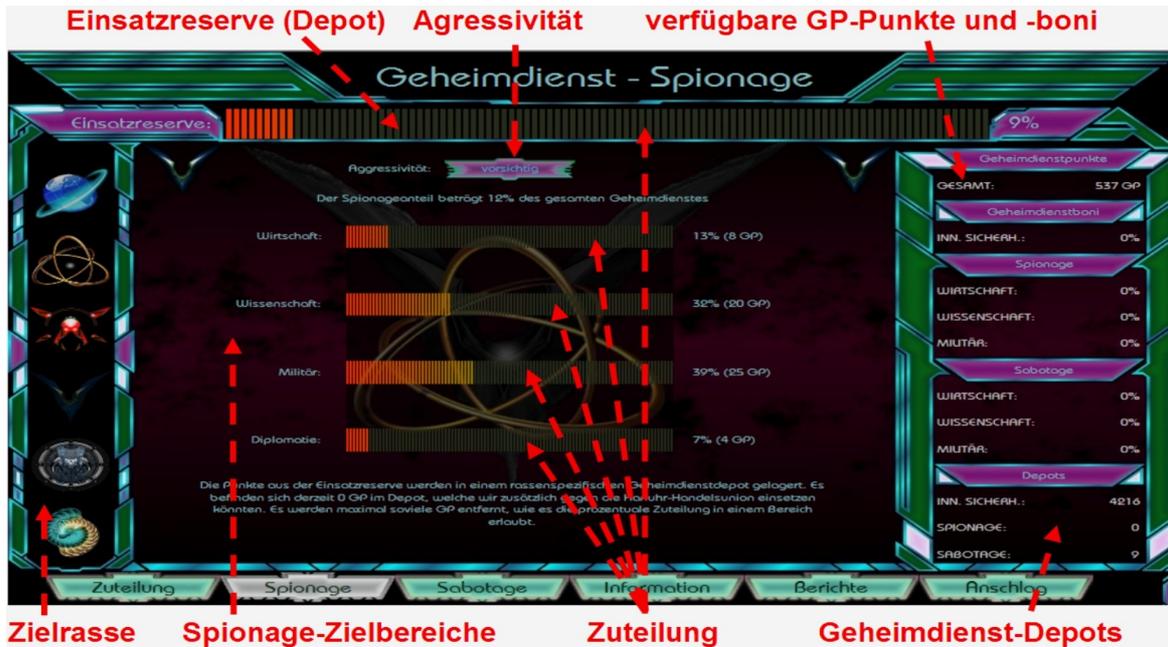
## Menü Zuteilung

Innerhalb dieses Menüs kann der Geheimdienst auf andere Imperien angesetzt werden, um Teilbereiche zu sabotieren oder auszuspionieren. Hierzu werden imperienweit angesammelte Geheimdienstpunkte (GP) auf die drei Teilbereiche *Spionage*, *Sabotage* und *innere Sicherheit* aufgeteilt. Die Untermenüs Zuteilung, Spionage, Sabotage, Information, Berichte, Anschlag erlauben die Navigation durch die Teilbereiche für die Verwaltung des Geheimdienstes. Auf der rechten Seite ist eine Übersicht über die produzierten GPs, eventuelle Boni und Depots, die angesammelte Geheimdienstpunkte für Teilbereiche aufbewahren. Die Zielrasse ist mit den imperiumsüblichen Symbolen gekennzeichnet. Wird die *innere Sicherheit* erhöht, werden gleichzeitig aus allen Einsatzgebieten gleichmäßig Prozentpunkte abgezogen. Eine Funktion für *gesperrt*, *entsperrt* gibt es hierbei nicht. Sind nicht genügend Prozente in der inneren Sicherheit vorhanden, um die Aktivität in einem Teilbereich zu erhöhen, müssen manuell Prozente aus anderen Gebieten abgezogen werden. Je mehr GPs produziert werden, umso stärker ist der Geheimdienst und umso höher die Erfolgchancen. Die *innere Sicherheit* ist maßgeblich für die Anfälligkeit des Imperiums gegenüber anderen Geheimdiensten. Welche Teilgebiete sabotiert oder ausspioniert werden sollen, kann in den Untermenüs *Spionage* und *Sabotage* festgelegt werden.



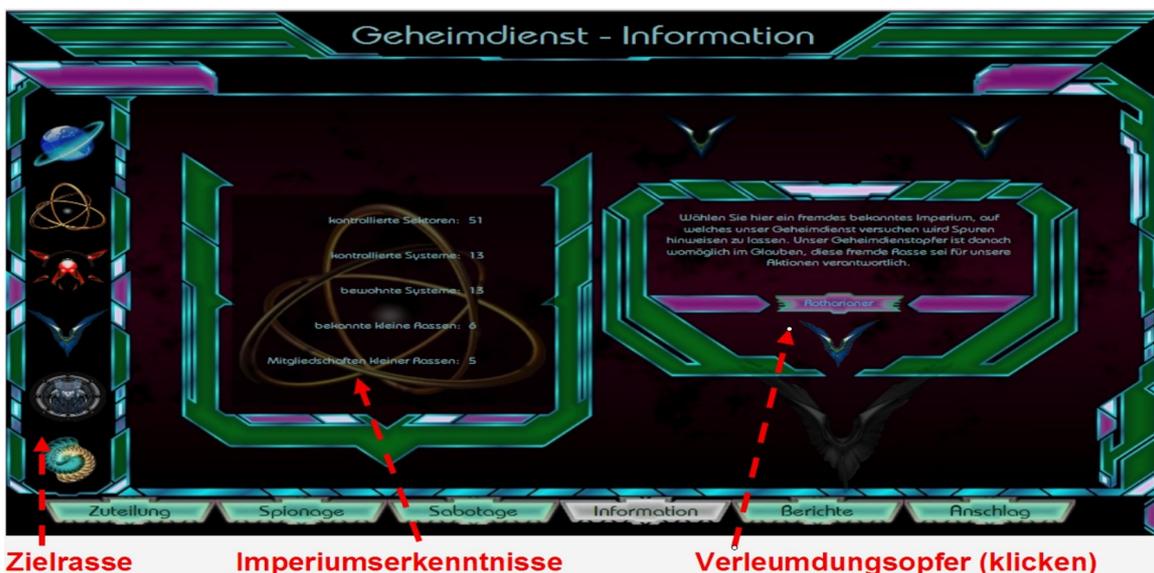
## Menü Spionage

Dieses Menü ist mit dem Menü der Sabotage identisch. Die im Menü *Zuteilung* zugewiesenen GPs können hier auf die vier Bereiche Wirtschaft, Wissenschaft, Militär und Diplomatie verteilt werden. Die Prozente in den Bereichen werden der *Einsatzreserve* abgezogen. Wie viele GPs den Prozenten entsprechen wird in Klammern angezeigt. Die Anzahl der Prozente, die in der Reserve verbleiben, entsprechen einer bestimmten Anzahl an GPs, die dann dem Depots für Spionage zugeteilt werden (mehr dazu unter ‚Depots‘). Um eine andere Rasse zu wählen, einfach das Symbol eines anderen Imperiums anwählen.



## Menü Information

Hier können Informationen über die Imperien abgefragt werden. Zudem kann eine Rasse angegeben werden, dem die Aktivitäten Ihres Geheimdienstes untergeschoben werden sollen. Sollte der Geheimdienst des Rotharianischen Imperiums eine Werft der Konföderation sabotiert haben, dann wird versucht, Hinweise zu hinterlassen, die zu dieser Rasse fälschlicherweise führen. Das wird das Verhältnis zwischen Sabotageopfer und Verleumdungsoffer verschlechtern.

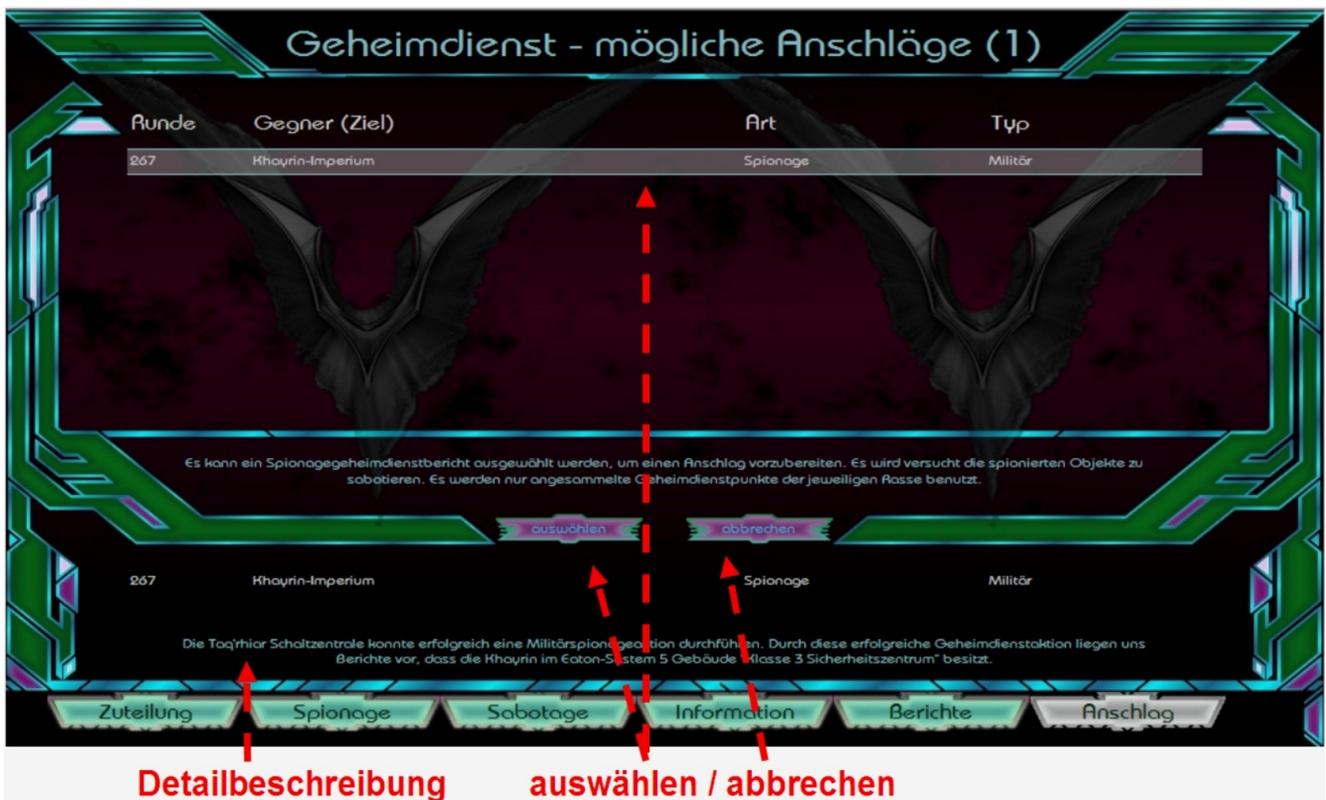


## Menü Berichte

Alle Geheimdienstberichte werden hier abgelegt. Sollte das eigene Imperium das Opfer eines fremden Geheimdienstes geworden sein, sind hier die Informationen dazu zu finden. Aber auch eigene Fehlschläge und Erfolge werden hier gelistet.

## Menü Anschlag

Ausspionierte Gebäude oder Schiffe eines anderen Imperiums können hier ins Zielvisier genommen werden. Der Geheimdienst versucht sie zu sabotieren. Hierzu sind Sabotagepunkte aus dem Depot von Nöten. Aus der Liste ist nur ein Ziel anzuwählen und mit *auswählen* oder *abbrechen* wird der Anschlag eingeleitet oder abgebrochen.



## Depots

Depotpunkte werden gegen jedes Imperium separat gelagert. Sie können auch nur gegen Imperien eingesetzt werden, für die die Punkte eingelagert wurden. Dies gilt sowohl für Sabotage- als auch Spionagepunkte. Depots sind strategisch sehr vorteilhaft. Es können Punkte gegen feindliche Imperien eingelagert werden, ohne dass diese Kenntnis davon haben. Das stärkt die Position des eigenen Geheimdienstes gegenüber deren Geheimdienst. Später kann die geballte Ladung an gesammelten Punkten für Anschläge oder deutlich größer angelegte Spionage- und Sabotageeinsätze verwendet werden, bis die Depots erschöpft sind und wieder nur noch die laufende GP-Produktion den Mitteleinsatz bestimmt.

## Diplomatie – Bildschirm

Innerhalb des Diplomatiebildschirms kann das Imperium mit anderen Kulturen und Spezies Kontakt aufnehmen. In der Kontaktübersicht werden alle Völker angezeigt, mit denen das Imperium bereits einmal Kontakt aufgenommen hat und der Balken der Beziehung zeigt die aktuelle Gesinnung des Volkes an. Die Diplomatieübersicht zeigt sowohl die Toleranz der Spezies Ihrem Imperium gegenüber, als auch bisher vereinbarte Verträge für Handel, Freundschaft, Frieden usw. Von hier aus können sowohl Anfragen unter dem Menüpunkt Eingang bearbeitet, als auch Angebote unterbreitet werden. Unter dem Menüpunkt Angebot wird dann die Diplomatieübersicht durch das Angebotsfenster ersetzt und es können zusätzliche Konditionen vereinbart werden. (mehr dazu unter ‚Diplomatische Einführung‘)

## Handels - Bildschirm

### Menü Börse

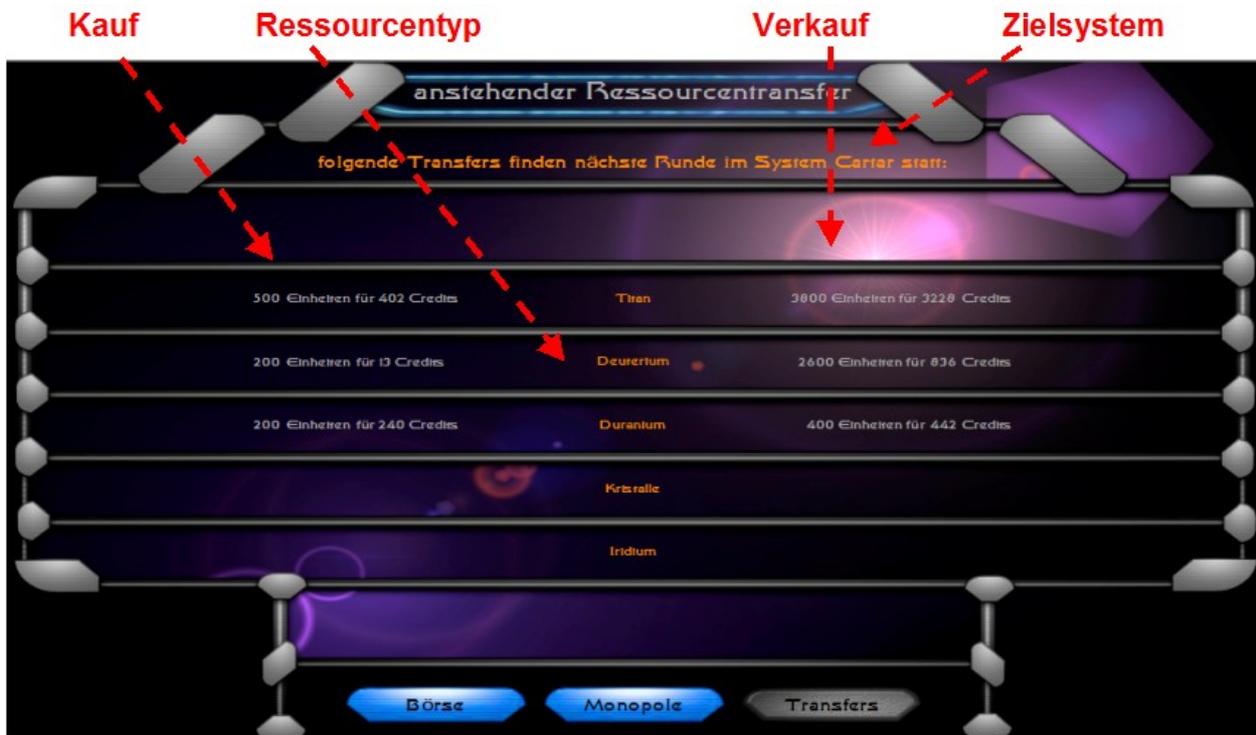
Hier ist es möglich, dass Ressourcen ge- oder verkauft werden. Es kann von jedem System aus gehandelt werden. Dazu muss im galaktischen Bildschirm das System markiert werden, um es als Ziel für den Transfer auszuwählen (*Zielsystem*). Es können hier Ressourcen in mindestens der kleinsten Einheit von 100 ge- oder verkauft werden. Mit jeder Transaktion ändert sich der Preis pro 100 Einheiten. D.h. jeder Klick auf die „kaufen“/„verkaufen“-Taste ändert den Kurs der Ware.

Um vorallem im fortgeschrittenen Spiel größere Mengen zu verkaufen, kann der Multiplikator erhöht werden (Klick auf den Button). Da die kleinste Handelseinheit 100 beträgt, ändert ein Multiplikator von 10x die Menge auf 1000 Einheiten. Im Infobereich - unterhalb der Handelsbörse - kann die Wertentwicklung der einzelnen Ressourcen in Zeitintervallen abgefragt werden. Dazu muss nur das Intervall und der Ressourcentyp ausgewählt werden.



## Menü Transfers

Hier werden alle Transaktionen aufgeführt, die für das jeweilige Zielsystem -nach Beenden der Runde- ausgeführt werden. Auf der rechten Seite sind alle Verkäufe und auf der linken alle Einkäufe. Die einmalige Änderung der Creditbilanz durch den Handel wird am Rundenanfang in der Creditsanzeige links dargestellt.



## Menü Monopole

Sobald mindestens die Hälfte aller großen Imperien bekannt sind, können hier Monopole für spezielle Ressourcen erworben werden. Zuvor ist dies nicht möglich. Durch den Besitz eines Monopols einer bestimmten Ressource entfallen die anteiligen Rohstoffkosten beim Sofortkauf eines Bauauftrages in jedem eigenen System. Zudem streicht der Monopolbesitzer sämtliche anfallenden Handelsgebühren aller anderen Imperien für diese spezifische Ressource ein.



## Imperiums - Bildschirm

Dieser Bildschirm übermittelt eine Zusammenfassung aller Ereignisse und Informationen in einer Runde. Er ist sehr ausführlich gestaltet und über die Buttons in der Kopf- und unteren Leiste nach Themenbereichen filterbar. Einzelne Nachrichten können durch die *Entf*-Taste gelöscht werden. Ein Doppelklick auf eine Nachricht führt direkt in den zugehörigen Bildschirm.



## Demografie / Top-5

Ein Demografie-Bildschirm ermöglicht den Vergleich, wie das eigene Imperium im Vergleich zu den anderen Imperien dasteht. Verglichen werden Bruttosozialprodukt, Produktivität, militärische Stärke, Forschungsfortschritte und die Zufriedenheit der Bevölkerung. Desweiteren werden die Top-5 Systeme der ganzen Galaxie aufgelistet und wunderschön grafisch dargestellt.



# Schiffe kommandieren

## Übersicht

Die Schiffe und Flotten des eigenen Imperiums werden der Einfachheit halber direkt vom Galaxie-Bildschirm befehligt. Die Flotten tragen jeweils das Imperium-spezifische Wappen, um diese deutlich voneinander abzuheben. Dies sind die typischen Symbole der entsprechenden Imperien:



**Die Terranische Konföderation**



**Die Cartarer Invasoren**



**Die Hanuhr-Handelsunion**



**Das Khayrin-Imperium**



**Der Rotharianische Sternenverbund**



**Die Omega-Allianz**

Um eine Flotte auszuwählen, muss dessen Symbol (immer rechts oben im Quadranten) in der galaktischen Ansicht angewählt werden. Dann erscheint statt der Sonnensystem-Ansicht eine Liste der eigenen Schiffe in diesem Gebiet. Sind diese Symbole links unten im Quadranten, handelt es sich um eine Raumstation. Wenn Sie dieses Symbol anwählen, wird die Art der Raumstation im Infobereich angezeigt. Angewählte Schiffe im Infobereich werden farblich markiert. Mögliche Befehle für die Flotte oder das Schiff werden rechts dargestellt. Das Menü ist in Untermenüs unterteilt. Je nach Auswahl werden diese aktiv.

Die Reichweite der Schiffe wird durch die drei möglichen Reichweiten-Markierungen (Rot, Gelb, Grün) angezeigt. Forschungsschiffe beispielsweise haben die Möglichkeit sich maximal von den Versorgungspunkten (Werft und Raumstation) in die roten Randbereiche zu bewegen. Größere Schiffsklassen sind in ihrer Reichweite i.d.R. eingeschränkter als andere.

## Flotten gruppieren

Um die Übersicht zu behalten und das Befehligen von Schiffen zu vereinfachen, sollten mehrere Schiffe in Flotten zusammengefasst werden. Es können alle Arten von Schiffen in eine Flotte eingereiht werden. Sind Schiffe unterschiedlichen Typs zum Beispiel Jäger und Zerstörer in einer Flotte, wird angezeigt, dass es sich um eine *gemischte* Flotte handelt. Das Führungsschiff, das die Formation eröffnet hat, ist gleichzeitig das namensgebende Schiff in der Flottenansicht. Einheitliche Flotten wie z.B. nur Zerstörer enthalten in der Bezeichnung den jeweiligen Schiffstyp. Werden Schiffe mit unterschiedlichen Reichweiten und

Geschwindigkeiten in eine Flotte abkommandiert, dann erhält die Flotte die Geschwindigkeit des langsamsten Schiffes, die Reichweite des Schiffes, das sich am wenigsten von Werften und Raumbasen entfernen kann und die Sichtbarkeit des am schlechtesten getarnten oder stealth-technisch abgeschirmten Schiffes. Um Schiffe zu Flotten zusammenzuschließen, muss man ein Führungsschiff wählen, dieses wird dann farblich markiert und man kann im Befehlsmenü, Untermenü *Taktik* die Gruppierung wählen. Es erscheint ein neues Fenster und durch klicken im Infobereich auf ein Schiff, wird dieses im obigen Fenster hinzugefügt und gehört nun zur Flotte. Wenn die Flottenansicht geöffnet ist können ebenso Schiffe aus der Flotte mit Doppelklick entfernt werden.

## ***Dirigieren von Schiffen und Flotten***

Um den Standort der Schiffe zu ändern, muss nur im entsprechenden Sektor das Flottensymbol Ihres Imperiums angeklickt und im Infobereich die Flotte ausgewählt werden, diese wird dann farblich markiert. Die Reichweitenanzeige wird sich entsprechend der Maximalreichweite der Flotte oder des Schiffes ändern und innerhalb dieser Grenzen (Rot, Gelb oder Grün) kann die Flotte ihren Standort zur nächsten Runde wechseln. Sollte das Imperium einen Nicht-Angriffspakt mit einem anderen Imperium abgeschlossen haben oder Verträge, die nicht mindestens Kooperationscharakter haben, wird die Reichweite der Schiffe, sofern sie in ein anderes Hoheitsgebiet fallen, auf das Territorium außerhalb anderer Hoheitsgebiete beschränkt. Um eine versehentlich angewählte Flotte abzuwählen genügt ein rechter Mausklick.



## ***Raumschlachten***

3D-Raumschlachten gibt es in dieser Form (evtl. noch) nicht. Raumschlachten finden statt, wenn nach Rundenende zwei Flotten verschiedener Rassen aufeinander treffen und diese keine Verträge miteinander haben, die ein Friedensabkommen beinhalten. Flotten, die von angrenzenden Sektoren auf den jeweilig aktuellen Standort der anderen Flotte fliegen und somit sich theoretisch kurz hätten begegnen können, führen keine Gefechte. Der Anlass für ein Gefecht ist ausschließlich der gemeinsame Standort, wenn eine Flotte auf Angriff steht und die andere für sie sichtbar ist. Für das Gefecht stehen verschiedene Taktikbefehle zur Verfügung.

## ***Blockade von Systemen***

Sollten sich Schiffe mit Blockadefähigkeit im Orbit eines feindlichen Systems befinden, dann hat das für das belagerte System einige negative Folgen, sofern eine Blockade durchgeführt wird. Das entsprechende System kann nicht mehr auf das „Stellare Lager“ zugreifen, keine Transaktionen an der globalen Börse tätigen und alle ein- und ausgehenden Handels- oder Ressourcenrouten sind lahmgelegt. Weiterhin funktionieren dann auch keine Ressourcenverteiler und Gebäudeabrisse.

## ***Erweiterte Befehlsstruktur***

Das Befehlsmenü beherbergt unterschiedliche Kategorien an Befehlssätzen, zum Beispiel das Verhalten der Einheiten, das Formationsmenü, der Transport uvm.

Sie haben folgende Struktur:

- Taktik
  - Meiden/Angriff: Verhalten bei möglichen Gefechten
  - Gruppieren: Flotten zusammenstellen
  - Tarnen/Enttarnen: Tarnmodus gibt Erstschlagchance im Gefecht. Im Tarnmodus ist kein Systemangriff/-überfall möglich. Getarnte Einheiten sind grau hinterlegt dargestellt
  
- Befehl
  - Systemüberfall: Überfällt ein System und stiehlt Credits
  - Flaggschiff: Gibt allen Schiffen der eigenen Flotte einen 10% Bonus auf Angriff und Verteidigung. Wird dieses Flaggschiff zerstört, gibt es einen Moralmalus
  - Folgen (noch nicht implementiert): Folgt einer anderen Flotte
  
- Aktion
  - Demontage: Selbstzerstörung
  - Transport: Transport von lagerbaren Ressourcen
  - Terraformen: Terraformiert einen lebensfeindlichen Planeten. Bereits terraformierte Planeten können nicht mehrfach terraformiert werden.

## ***Terraformen und Kolonisieren von Systemen***

Systeme können ausschließlich mit Kolonieschiffen terraformiert werden mit „Aktion“- „Terraformen“ und Klick auf den Planeten. Systeme die terraformbar sind, sind mit roten Buchstaben markiert. Grüne Systeme sind bereits *bewohnbar* und können nicht weiter terraformiert werden. Systeme mit blauen Buchstaben sind nicht bewohnbar. Systeme, die terraformiert werden oder nicht bis zum Ende terraformiert wurden, sind mit gelben Buchstaben markiert. Der Fortschritt des Terraformens wird in Prozenten unter dem Planeten eingeblendet.

*Max. Bevölkerung* zeigt die Anzahl der bereits bewohnbaren UND der noch nicht terraformierten Planeten an.

Wird ein System kolonisiert und einige Planeten sind noch nicht terraformiert worden, sondern werden erst nach der Kolonisierung terraformiert, dann werden diese Planeten *in Weiß* dargestellt und nicht automatisch durch das Wachstum der Bevölkerung kolonisiert, sondern hierfür muss erneut ein Kolonieschiff eingesetzt werden, um auch diese Planeten nachträglich zu bevölkern.

Die kleinen Völker terraformen ihre Systeme selbst, allerdings nur sehr langsam und nur, solange sie unabhängig sind.

# Hinweise

## Diplomatische Einführung

Viele unterschiedliche Rassen bewohnen die Galaxie und nicht jede Rasse reagiert auf einen Kontakt mit anderen Imperien friedlich, manche erklären den Krieg, andere schließen sofort Freundschaft, andere wiederum können sofort ins eigene Imperium integriert werden. Es hängt jeweils mit Ihrem gewählten Volk zusammen, das das Imperium bildet. Dabei gibt es unterschiedliche Vertragsformen wie rechts im Screenshot ersichtlich.



Die Art der einzelnen stellbaren Angebote unterscheidet sich zwischen den großen und den kleinen Rassen. Die großen Rassen können nicht zum Beitritt aufgefordert werden. Die Imperien werden immer eigenständig handeln und nie gänzlich die Kontrolle aufgeben. Dafür

können hier explizit Nichtangriffsverträge geschlossen werden. Darüberhinaus können Forderungen über Credits, Ressourcen oder das Abtreten umstrittener Gebiete sowie Kriegspakte mit anschließender Kriegserklärung beider Vertragspartner ausgehandelt werden.

Von kleinen Rassen kann nichts eingefordert werden und große können ebenso nicht bestochen werden. Eine interessante Defensivstrategie bietet der Verteidigungspakt. Die Liste ist der Wertigkeit der Verträge nach aufgebaut. Das gilt für den Handelsvertrag bis zur Mitgliedschaft. Beispiel: Ein *Bündnis* enthält im Prinzip alle niedriger gestellten Vertragsformen. Somit schließt ein *Bündnis* die Kooperation mit ein.

## Überblick aller Angebotsarten

<i>Handelsvertrag:</i>	Handelsrouten können eröffnet werden und bringen zusätzliche Credits
<i>Nichtangriff:</i>	(nur große Rassen) Es wird ein Waffenstillstand beschlossen
<i>Freundschaft:</i>	Entspricht einem Nichtangriffsvertrag und festigt die diplomatischen Beziehungen
<i>Kooperation:</i>	Es werden Werften gemeinsam genutzt. Besitzt dieses Volk eine aktive Werft, erweitert sich automatisch die Reichweite des Partners. Raumbasen werden nicht zur Verfügung gestellt.
<i>Bündnis:</i>	Völker arbeiten auf militärischem Sektor enger zusammen
<i>Mitgliedschaft:</i>	(nur kleine Rassen) Das Volk inklusive etwaiger Schiffe wird Teil des Imperiums, solange das Volk die Mitgliedschaft nicht wieder kündigt
<i>Geschenk:</i>	Die Beziehung wird durch Schenkungen verbessert ohne Auswirkungen auf Verträge
<i>Forderungen:</i>	(nur große Rassen) können über materielle Dinge und umstrittene Gebiete gestellt werden
<i>Bestechung:</i>	(nur kleine Rassen) Sollte ein Volk einem anderen Imperium beigetreten sein, kann es bestochen werden, um sich wieder von diesem zu lösen und erneut unabhängig zu agieren. Hierzu sollten die Beziehungen zu dem entsprechenden Volk im maximalen grünen Bereich liegen, um maximale Wirksamkeit zu erzielen.
<i>Krieg:</i>	Läuft unbegrenzt, bis ein Friedensabkommen geschlossen wird. Manche Völker besitzen eine starke Kriegsverdrossenheit und reagieren höchst ungehalten auf Kriegserklärungen durch das eigene Imperium, andere freuen hingegen darüber.
<i>Kriegspakt:</i>	(nur große Rassen) 2 Imperien erklären auf Absprache hin gemeinsam einem anderem Imperium den Krieg.
<i>Verteidigungspakt:</i>	(nur große Rassen) 2 Imperien schließen diesen Vertrag ohne das eigene Territorium preiszugeben. Sollte einem Vertragspartner der Krieg erklärt werden, erklärt der andere automatisch dem Aggressor den Krieg. Es werden jedoch keine Werften oder Außenposten gemeinsam genutzt.

Wenn kleine Rassen bereits mit einer großen Rasse „unter Vertrag“ stehen, können andere Großmächte nur noch eingeschränkt mit dieser Rasse verhandeln und Bestechungen werden notwendig, will man darüberhinausgehende Verträge abschließen. Dabei gilt folgende Tabelle:

<i>Mitgliedschaft:</i>	keine anderen Verträge erlaubt	<i>Bündnis:</i>	Handelsvertrag
<i>Kooperation:</i>	bis Freundschaft	<i>Freundschaft:</i>	bis Kooperation
<i>Handelsvertrag:</i>	bis Bündnis	<i>kein Vertrag:</i>	bis Mitgliedschaft

## ***Arbeitskräfte effektiv einsetzen***

Sind keine speziellen Aktionen geplant, lohnt es sich dem Arbeitermanagement zu widmen und die Systeme entsprechend weiter auszubauen und zu optimieren. Der Ausbau von Einrichtungen mindert den Bedarf an Arbeitern, um die gleiche Menge an Einheiten zu produzieren. Um das Imperium gegen alle Situationen zu wappnen, ist es empfehlenswert zu überprüfen, was die minimalen Besetzungen für die Produktionsbereiche der bewohnten Systeme sind. Manche Bauwerke z.B., die Energie verbrauchen, sind nur für den Kriegsfall wichtig und können daher im Frieden getrost abgeschaltet werden. Dann sollten aus den Energieeinrichtungen Arbeitskräfte abgezogen werden, um keine verschwenderische Überproduktion zu betreiben. Alle weiteren Arbeiter aus Industrie-, Ressourcen-, Nahrungsproduktion, Forschung und Geheimdienst sind ebenso austarierbar und können den eigenen Bedarfsvorstellungen angepasst werden. Hier ist Augenmaß, Weitblick und strategisches Geschick gefordert will man das Bestmögliche aus seinen Systemen herausholen.

### ***Speziell große Systeme***

Als Standardlösung empfiehlt es sich zunächst die Industrie auf 20 auszubauen und ständig auf den technologisch aktuellen Stand aufzurüsten zusammen mit einer großdimensioniert angelegten Ressourcenproduktion. Große Systeme eignen sich sehr gut, um Raumschiffe zu bauen, im Bedarfsfall auch sehr schnell. Später sollte auch ein zweites Standbein wie Forschung, Geheimdienst, Ressourcen- oder auch Nahrungsproduktion hinzukommen, sollte z.B. wegen Ressourcenmangel ein Raumschiffbau nicht möglich sein. Mit dem zweiten Standbein kann die Industrie dann so weit reduziert werden, dass große Systeme mit Truppenbau einen sinnvollen Bauauftrag haben.

### ***Speziell kleine Systeme***

Kleine Systeme sind praktisch als Forschungs- oder Geheimdienst-Systeme. Hier lohnt es sich meist nicht die Industrie auszubauen oder gar auf Rohstoffabbau zu setzen, es sei denn es gibt dort seltene Metalle. Die Industrie kann bis zu einem gewissen Grad vernachlässigt werden und dient nur dem (etwas langsameren) Upgrade von anderen Gebäuden. Auch für Truppennachschub sind kleine Systeme im fortgeschrittenen Spiel eine ideale Lösung.

## Planetenklassen

In Birth of the Empires gibt es 20 Planetenklassen. Jede Klasse hat ihre eigenen Vor- und Nachteile. Klasse M Planeten sind mit Abstand die vorteilhaftesten Planeten, die man findet. Sie sind erdähnlich und haben ein großes Fassungsvermögen an Bevölkerung. Auf diesen Planeten sind alle Rohstoffe vertreten, die abgebaut werden können. So hat jede Planetenklasse ein festgelegtes „Arsenal“ an Ressourcen. Es gibt sogar die Möglichkeit, dass diese sehr reichhaltig vorhanden sind und somit die Produktivität der einzelnen Abbaugelände höher ist als gewöhnlich. Ein Klasse C Planet wird nie ein Deuteriumvorkommen besitzen und kann daher auch keinen Bonus hierfür erhalten. Ein Bonus ist nur für Rohstoffe möglich, die als solche auf dem Planeten vorkommen. Der Bonus eines Planeten wird, wenn vorhanden, im Infobereich über dem Planeten angezeigt. Besitzen mehrere Planeten einen Bonus für ein und dieselbe Ressource, werden die Prozente addiert. Eine Ausnahme bilden:

-  (Nahrung)
-  (Energie) und
-  (Deritium)

Diese sind nicht an die Planetenklassen gebunden. Jeder bewohnbare Planet kann hierfür einen Bonus erhalten. Eines haben jedoch alle gemeinsam. Die Größe des Planeten bestimmt den prozentualen Bonus für die Produktion. Der Bonus kann sich von 25% bis theoretisch 100% erstrecken.

Die Planeten in der links stehenden Tabelle sind nach dem statistisch maximalen Fassungsvermögen sortiert. Bei gleichen Größenverhältnissen fasst ein Planet der Klasse O mehr als ein Planet der Klasse L. Nicht nur die Klasse sondern ebenso die Größe hat hierauf einen Einfluss und so kann es vorkommen, dass ein Klasse M Planet weniger Bevölkerungskapazität hat als ein deutlich größerer Klasse P Planet. Es gibt durchaus Systeme, die nur aus unbewohnbaren Planeten oder Gasriesen bestehen. Sie bringen keine Vorteile und sind in keiner Weise nutzbar. Die hier grünen Systeme müssen meist noch terraformiert werden, bevor sie bewohnbar sind.

M		Titan Deuterium	Duranium Kristalle	Iridium
O		Deuterium		
L		Titan Deuterium		
P		Titan Kristalle		Iridium
H				Iridium
Q			Kristalle	
K		Titan Duranium		
G		Titan Duranium		
R		Duranium		
F		Titan Duranium	Kristalle	
C		Titan Iridium		
N		Deuterium		
A		+ B		Nicht bewohnbar
E				Nicht bewohnbar
Y				Nicht bewohnbar
I		+ J		Gasriesen
S		+ T		Gasriesen

## ***Deritium - Extraktor, Mine oder Raffinerie?***

Um den Unterschied zwischen diesen Gebäuden zu klären, ein paar erläuternde Worte hierzu: *Extraktoren* für Deritium sind auf die Heimatwelten der großen Imperien limitiert. Nur hier gibt es die Möglichkeit, diese Einrichtungen zu bauen. *Minen* sind begrenzt auf die Systeme der Khayrin. *Raffinerien* unterliegen keinen Restriktionen im Bezug auf die Imperien und können von jeder Rasse beliebig gebaut werden. Natürlich muss hierzu Deritium im System vorhanden sein.

## ***Laden & Speichern***

Spielstände können über die obere Menüleiste unter Options abgespeichert werden. Das Laden eines Spielstandes aus dem Spiel heraus funktioniert nicht, deshalb müssen Sie dafür das Spiel verlassen über Exit im gleichen Menü und das Spiel erneut starten, im Einführungsdialog aber statt Start new game auf Load game gehen. Dann können sie im aufklappenden Bereich durch Klick auf die drei Punkte rechts neben dem Savegame Feld einen Spielstand über den gewöhnlichen Windows-Ladedialog aussuchen und starten.

## ***Schwierigkeitsgrad einstellen***

Der Schwierigkeitsgrad kann in 5 Stufen angepasst werden. Dies erfolgt über das separate Menü „Preferences“ beim Start einer jeden Spielsitzung. Die zuständige Variable DIFFICULTY kann folgende Werte erhalten: BABY, EASY, NORMAL, HARD und IMPOSSIBLE. Während einer Spielsitzung ist keine Änderung möglich. Ab Installation ist BotE auf EASY eingestellt um den Einstieg für Spielneulinge zu erleichtern.

## ***Modding***

In BotE hat jeder Spieler mit den angebotenen Editoren und oeder auch über einen einfachen Texteditor wie z.B. Notepad die Möglichkeit, neue Schiffe, Gebäude, kleinere Rassen usw. hinzuzufügen und auch Total-Conversion-Mods zu erstellen. Bei urheberrechtlich geschützten Universen wie z.B. bei Science Fiction Serien übernehmen wir keinerlei Haftung.

## Hotkeys + nicht offensichtliche Mausaktionen

Hotkey oder Maus	Wirkung	Bildschirm	vorher
Bild-auf-Taste	Karte wird größer gezoomt	Galaktische Karte	auswählen durch Anklicken
Bild-ab-Taste	Karte wird kleiner gezoomt	Galaktische Karte	auswählen durch Anklicken
Mausrad drehen	Karte wird gezoomt	Galaktische Karte	auswählen durch Anklicken
linke Maustaste gedrückt halten und Maus bewegen	Kartenausschnitt wird verschoben	Galaktische Karte	auswählen durch Anklicken
Pfeil-links-Taste	nächstes System	System-Bildschirm	
Pfeil-rechts-Taste	vorheriges System	System-Bildschirm	
Doppelklick (oder Enter-Taste)	erteilt Bauauftrag	Bauauswahl	
Doppelklick	storniert Bauauftrag	Bauwarteschlange	
Pfeil-Tasten nach oben oder unten	Durchblättern der Liste (bei langen Liste sehr praktisch)	Nachrichten	Klick in die Nachrichtenliste
Entf-Taste	einzelne Nachricht löschen	Nachrichten	Klick in die Nachrichtenliste
Doppelklick auf eine Nachrichtenzeile	führt meist in den zugehörigen Bildschirm	Nachrichten	
Klick auf Spaltenüberschrift	Sortiert entsprechend	Übersicht aller Schiffe	

weitere folgen...

# Technische Hinweise

## Multiplayer Gaming

Um in BotE nicht „nur“ gegen die KI anzutreten zu müssen, gibt es natürlich die Möglichkeit, BotE auch online oder im lokalen Netzwerk (LAN) zu spielen. Die direkteste Methode über das Internet ist das Eingeben der jeweiligen Host-IP Adresse in die dafür vorgesehene Eingabebox im BotE Startmenü. Des Weiteren gibt es noch vLAN bzw. VPN Tools wie Hamachi. Viele User haben Router, die sich meist nur kompliziert einstellen lassen oder blocken trotz korrekter Installation den Datenstrom. Dieses Problem lässt sich bei einem Großteil der Router mit Hamachi umgehen.



## Hamachi

1.

<http://hamachi.cc> ist die offizielle Internetpräsenz dieses Programms. Dort kann die völlig ausreichende Basic-Version kostenlos und auf Deutsch heruntergeladen werden. Dieses vLAN Tool (**V**irtual **L**ocal **A**rea **N**etwork) errichtet eine LAN-Umgebung, die es ermöglicht, im Internet einen Tunnel aufzubauen. Dieser sorgt dafür, dass die Hosts und Clients im Netzwerk kommunizieren können, als wären sie der Teil eines LANs zu Hause. Das vereinfacht deutlich den Verbindungsaufbau. Es funktioniert im wesentlichen wie ein Messenger. Es können Clients in das Netzwerk eingeladen werden, dazu wird nur der Name des Netzwerkes und das Passwort benötigt. Das Passwort kann vom Gründer des Netzwerkes beliebig geändert werden, um ungebetene Gäste fernzuhalten. Ebenso können Teilnehmer des Netzwerkes verwiesen werden. Dieses Tool sollte selbst bei sehr hartnäckigen Routern funktionieren (wie der Fritz!-Box). Die Bedienung ist simpel und benutzerfreundlich. Trotzdem ein paar kleine Hinweise für einen erfolgreichen Einstieg.

### Installation

Bei der Installation sollten die unsicheren MS-Services deaktiviert werden. Das ist prinzipiell alles, was beachtet werden sollte. Es wird der Netzwerkumgebung ein Hamachi-Adapter hinzugefügt. Dieser muss für den Betrieb von Hamachi aktiv sein. Es sollte darauf geachtet werden, dass keine persönlichen Daten im

Netzwerk freigegeben sind, bzw. sollte die *Datei und Druckerfreigabe* für den Hamachi Adapter deaktiviert werden. Sonst könnten persönliche Daten von Mitgliedern des Netzwerkes eingesehen werden.

## ***Bedienung***

Nachdem das Programm installiert und gestartet wurde, muss auf den Power-Button geklickt werden. Danach wird das Netzwerk mit dem Internet verbunden und eine IP zugewiesen. An der ‚5‘ in der IP an der ersten Stelle ist zu erkennen, dass es sich um ein Hamachi-Netzwerk handelt. Über den Button in der Mitte wird das Netzwerkmenü aufgerufen. Die Bedienung ist intuitiv. Einfach ein Netzwerk erstellen, Name ausdenken, Passwort eingeben, das war es. Das Netzwerk erscheint nun in der Übersicht. Ein leuchtend grüner Punkt zeigt an, dass das Netzwerk oder der Benutzer online ist. Ein grauer Punkt signalisiert die Inaktivität. Alle Elemente wie Netzwerk und Benutzer können über einen Rechtsklick administriert werden. Das Profil sollte auf jeden Fall gesichert werden, denn bei einer Neuinstallation des Betriebssystems erhält man nicht die gleiche IP, wenn das Profil nicht mehr vorhanden ist und das Administrieren der alten Netzwerke ist dann nicht mehr möglich. Folgende Dateien sichern:

X:\Dokumente und Einstellungen\Administrator\Anwendungsdaten\Hamachi

## ***Ports & Co***

### ***Einstellungen am Router vornehmen***

!!! WICHTIGER HINWEIS !!!

Führen Sie die folgende Schritte nur dann aus, wenn Sie sich auch im Klaren sind, was Sie da genau tun, ansonsten kann womöglich Ihr Router (temporär) funktionsunfähig werden! Alle Änderungen auf eigene Gefahr.

1. Öffnen Sie die Router-Webkonfiguration (meist 192.168.1.1 oder ....2.1 im normalen Browser).
2. Gehen Sie unter „Netzwerk“ (oder ähnlich lautend, bei manchen Routern verschiedene Oberbegriffe).
3. Dort NAT & Portregeln.
4. Schalten Sie die NAT-Regeln ein, sofern diese nicht schon eingeschaltet sind.
5. Benennen Sie Ihren PC (falls Sie mehrere Netzwerkkarten haben, werden auch mehrere „PCs“ angezeigt, egal ob diese Netzwerkkarten eigentlich in nur einem Rechner stecken oder in mehreren!).
6. Unter Portregeln nun „Neue Regel anlegen“.
7. Geben Sie eine Bezeichnung ein (z.B. BotE). Klicken sie auf „Aktiv“.
8. Unter „Umgeleitete Ports - Öffentlich“ geben Sie z.B. 7777 ein.
9. Selbiges unter „Umgeleitete Ports - Private Client“.
10. Speichern und spielen!

Zum Gegenchecken der gemachten Einstellungen empfiehlt sich ein Besuch auf <http://whatsmyip.org/>. Dort kann man auch seine ansonsten auf seinem PC nicht angezeigte öffentliche IP (durch sogenanntes IP-Masquerading vom Router versteckt) einsehen, die man später in die BotE-Box eingeben muss und derweil seinen freien Port überprüfen, indem man auf Portcheck klickt und z.B. 7777 eingibt oder entsprechend den Port, den man in den obigen Schritten geöffnet hat. Sollte man einen eher exotischeren Router besitzen, mit dem die obigen Schritte in der Form nicht durchführbar sind, sollte man noch versuchen, auf dieser Seite (auf Englisch) Rat zu finden: <http://portforward.com/routers.htm>

*Ausblick:* Unter Umständen werden in zukünftigen Alpha-Versionen von Birth of the Empires uPnP oder sonstige Tunnelmöglichkeiten unterstützt, die ein Portmapping dann obsolet machen. Dies ist aber mit enormem Aufwand verbunden und daher fraglich.

## **Probleme**

### Problem

Das Spiel gibt beim Starten oder Laden eines Spiels folgende Meldung aus: „Es konnte keine Verbindung zum Server hergestellt werden.“

### Lösung:

Für dieses Problem gibt es bisher nur ein *Workaround*, da die Ursache bisher ungeklärt ist. Die Lösung ist die Installation des Programms „Spybot Search&Destroy“ und hat bisher eine Erfolgsquote von 100%. Es muss bei der Installation weder der *TeaTimer* noch ein anderer Hintergrunddienst installiert werden. Wenn das Programm installiert ist, muss es lediglich gestartet und kann danach minimiert werden. Dieses Problem besteht bisher nur temporär und kann genauso schnell verschwinden, wie es aufgetaucht ist. An der Lösung des Problems wird gearbeitet. Für brauchbare Hinweise, die möglicherweise die Ursache des Problems aufdecken, wäre die BotE-Community sehr dankbar.

# Rechtliches

## ***Credits***

Idee& Produzent :	Sir Pustekuchen
Programmierung :	Sir Pustekuchen, CBot
Design :	Sir Pustekuchen, Malle, Zunder, nemesis5
Grafik :	Zunder, Malle, Sir Pustekuchen, nemesis5, YoT-Project, u.v.a.m. (siehe extra Credits & Readme Dateien)
Text :	Malle, Topper, Homeros, Sir Pustekuchen, Luther Sloan, Data, master130686, Grammaton Cleric
Daten :	Sir Pustekuchen, Scav, Malle, Alamar
Balancing :	Mentat, Scav, Sir Pustekuchen
Musik :	Eric „Fu-Wah“ James, Terak Rall, Sandman
Stimmen :	Kenneth_of_Borg
Englische Übersetzung :	Malle, Matress of Evil
Tester :	Alabor, master130686, Rautzebautze, Grammaton Cleric, Dennis0078
Handbuch (deutsch) :	Gottesanbeter, Xenox, Malle, Reginald
Weitere Credits :	siehe readme.txt

Mit freundlicher Unterstützung und viel Geduld von der Birth of the Empires - Community.

## ***Urheberrecht***

§1 BotE ist eine Software (Freeware), welche für den privaten Gebrauch kostenlos benutzt werden darf. Jede kommerzielle Nutzung ist strengstens verboten. Für den öffentlichen Gebrauch ist die Zustimmung des Urhebers einzuholen.

§2 Als Urheberrechtsinhaber muss immer meine Person angegeben werden. Urheberrechtlich geschützter Inhalt, an dem Andere die Rechte besitzen, ist davon ausgeschlossen. Hier müssen die Bedingungen der jeweiligen Rechteinhaber beachtet werden.

§3 Es ist nicht erlaubt, den Quellcode bzw. Teile des Quellcodes für andere Projekte zu verwenden bzw. diesen zu verbreiten. Ausnahmen können nach Absprache mit den Urheberrechtsinhabern vereinbart werden.

§4 Änderungen am Quellcode sind erlaubt, sofern meine Person als Urheber des Projekts mit angegeben wird (siehe §2) und die Änderungen nicht gegen §3 verstoßen.

§5 Jegliche Modifikationen des Spiels sind erlaubt, außer sie verstoßen gegen §2-3 und gegen Urheberrechte von Dritten.

§6 Es ist nicht erlaubt, BotE für irgendwelche Zwecke zu benutzen, um sich finanziell zu bereichern.

§7 Es ist nicht erlaubt, BotE für irgendwelche kommerzielle Zwecke einzusetzen.

§8 Alle Bilder, Grafiken und Designs, welche BotE benutzt, dürfen nicht für kommerzielle Projekte verwendet werden. Weiterhin ist es untersagt, diese selbstständig zu verbreiten. Ausnahmen können nach Absprache mit den Urheberrechtsinhabern vereinbart werden.

§9 Die Software darf nur von Dritten (z.B. Freeware/Shareware - Seiten) im Internet eigenständig, d.h. ohne Wissen bzw. Zustimmung des Urhebers angeboten werden, sofern diese die volle Verantwortung für die Bereitstellung des Downloads übernehmen. Der Urheber behält sich das alleinige Recht vor, die Verbreitung auf andere Quellen (z.B. Downloadportale) auszulagern. Alle Grafiken und weitere multimediale Dateien stehen unter dem Schutz ihres jeweiligen Copyright-Inhabers.

## ***Nutzungsbedingungen***

Weder die Urheberrechtsinhaber, noch irgendjemand anderes, kann für etwaige Schäden, welche durch BotE am System hätten verursacht werden können oder wurden, verantwortlich gemacht werden. Ihnen ist es nur erlaubt, BotE zu benutzen, wenn Sie diesen Punkt und alle aufgeführten Punkte unter Lizenz & Urheberrecht akzeptieren.

## ***Versionshistorie***

### **Alpha1 (0.41) vom 28.08.2006,**

Historie („Changelog“) ist auf der Projektseite zu finden

### **Alpha2 (0.45) vom 28.12.2006,**

Multiplayer-Support über LAN/Internet

Rotharianer als 2. spielbare Rasse neben der Konföderation

### **Alpha3 (0.51) vom 14.04.2007,**

Khayrin als 3. spielbare Rasse

Eine KI wurde implementiert

### **Alpha4 (0.60) vom 10.10.2007,**

Hanuhr als 4. spielbare Rasse

Einstellen des Schwierigkeitsgrads via ini-Datei möglich

### **Alpha4 Refit (0.62) vom 24.03.2008**

Völlige Überarbeitung des Spiels, v.a. des sog. „Contents“, d.h. kein Star-Trek Inhalt mehr, 6 neue Rassen mit neuen Schiffen, davon 4 spielbar und über 140 völlig neue kleine Rassen

Systemblockaden und Ressourcenrouten

### **Alpha5 (0.7) vom 20.11.2009**

Unterhaltskosten für Schiffe und Minorrace-Schiffbau

Ressourcenverteiler für late-game Micromanagement-Reduktion

Khayrin nicht mehr spielbar, dafür aber die Cartarer

### **Alpha6 (0.80) in 01/2011**

Fünfte Hauptrasse spielbar

Viel neues: Anomalien, Demografie, Top-5, Siegbedingungen, Events, Schiffskampf-Event, Ini-Datei

per Menü konfigurierbar