

# III GALACTIC CIVILIZATIONS

Limited Special Edition



## Inhalt

<b>Willkommen!</b>	4
Ein Hinweis zu diesem Handbuch	4
Systemvoraussetzungen	5
Installation	5
Ein neues Spiel starten	5
<b>Ein Spiel im Sandkasten-Modus starten</b>	6
Schritt 1: Wählen Sie Ihr Volk	6
Schritt 2: Wählen Sie Ihren Galaxientyp	8
Schritt 3: Wählen Sie ein Sternsystem	8
Schritt 4: Wählen Sie die Siegbedingungen	10
Schritt 5: Einstellungen anpassen	10
Schritt 6: Gegenspieler wählen	11
Der Hauptspielbildschirm	11
<b>Ein Mehrspielerspiel starten</b>	17
Die Spieler-Lobby	18
Ein Mehrspielerspiel spielen	19
<b>Verwalten Sie Ihre Kolonien</b>	19
Planetenoberfläche	19
Planetenklasse und nutzbare Felder	19
Planetenfeatures	19
Liste mit Verbesserungen und Projekten	20
Erträge des Planeten	20
Produktivität und Wirtschaft	20
Planetare Produktion anpassen	21
Bevölkerungsgröße	22
Produktivität mit Verbesserungen erhöhen	22
Andere Produktionsmodifikatoren	22
Zustimmung und Produktion	22
<b>Schiffe</b>	23
Schiffswerften	23

Der Schiffsdesigner	24
Designmodus	24
Ausrüsten	25
Ändern	26
Animation	26
Optionen	26
Design speichern	26
<b>Sternenbasen</b>	26
Errichten Sie Ihre Sternenbasis	27
Ihre Sternenbasis aufrüsten	27
<b>Diplomatie</b>	28
Der Handelsbildschirm	28
<b>Ideologie</b>	29
Ideologiewerte freischalten	29
<b>Wege zum Sieg</b>	30
Eroberungssieg	30
Einflusssieg	30
Diplomatiesieg	30
Aufstiegssieg	30
Technologiesieg	31
Rundenlimit	31
Siegstatus	31
<b>Die Formalitäten</b>	32
Credits	32
Technischer Kundendienst	37
ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN	38

## Willkommen!

**Galactic Civilizations III** ist ein 4X-Weltraumstrategiespiel, das während des 23. Jahrhunderts in der Milchstraße (unsere Galaxie) spielt. Menschen und Aliens treten im Kampf um die Herrschaft in der Galaxie gegeneinander an.

In diesem Spiel werden Sie...

- die Galaxie erkunden – eXplore
- Ihr Volk expandieren – eXpand
- interstellare Ressourcen abbauen – eXploit
- jene ausröten, die sich Ihnen in den Weg stellen – eXterminate

Sie starten nur mit Ihrem Heimatplaneten und müssen neue Technologien erforschen, das unbekannte All erkunden und neue Planeten besiedeln. Sobald Sie neue Völker treffen, müssen Sie sich auf die diplomatische Bühne begeben – oder in einen Krieg ziehen, in dem es um Leben und Tod geht.

Es gibt viele Wege, den Sieg zu erringen. Verbreiten Sie Ihren Einfluss und Ihre Kultur in der Galaxie, um die Herzen und Köpfe der anderen Völker zu erobern. Bilden Sie Allianzen durch Diplomatie, schließen Sie Abkommen und treiben Sie Handel, um der Galaxie ewigen Frieden zu bringen. Erforschen Sie die tiefsten technologischen Geheimnisse, verbreiten Sie das Wissen Ihrer Zivilisation, bis Sie die Sterblichkeit selbst bezwingen. Oder zwingen Sie die Galaxie einfach durch Eroberung und Dominanz in die Knie und löschen Sie jeden aus, der sich Ihnen widersetzt. Jeder Weg hat seine eigenen Herausforderungen und Konsequenzen, d. h. es müssen immer wieder wichtige Entscheidungen getroffen werden.

Das Gameplay von Galactic Civilizations hat sich über die Jahre weiterentwickelt. Wir sind stolz darauf, dass Eroberung nur einer von vielen unterhaltsamen Wegen ist, das Spiel zu gewinnen. Sie können siegen, ohne auch nur einen Schuss abzufeuern, indem Sie geschickt Diplomatie betreiben, durch unaufhaltsame Kulturverbreitung oder technologische Herrschaft.

### Ein Hinweis zu diesem Handbuch

Dieses Handbuch deckt eine Menge Grundlagen von **Galactic Civilizations III** ab, aber es ist bei weitem kein allumfassender Ratgeber. Für weitere Informationen besuchen Sie

**Galactic Civilizations III Forum:** [forums.galciv3.com](http://forums.galciv3.com)  
**Galactic Civilizations III Wiki:** [galciv3.gamepedia.com](http://galciv3.gamepedia.com)

## Systemvoraussetzungen

### Minimum

Betriebssystem: 64-bit Windows 8.1 / 8 / 7  
Prozessor: 1.8 GHz Intel Core 2 Duo / AMD K10 Dual-Core  
Arbeitsspeicher: 4 GB RAM  
Grafikkarte: 512 MB DirectX 10.1 Grafikkarte (AMD Radeon HD5x00 Series / Nvidia GeForce 500 Series / Intel HD 4000 oder neuer)  
DirectX: Version 10  
Netzwerk: Breitbandinternetverbindung  
Festplattenspeicher: 12 GB freier Speicher  
Soundkarte: DirectX-kompatible Soundkarte

### Empfohlen

Prozessor: 2.3 GHz Intel Core i5 Prozessor oder gleichwertig  
Arbeitsspeicher: 6 GB RAM  
Grafikkarte: 1 GB DirectX 10.1 Grafikkarte  
Festplattenspeicher: 15 GB freier Speicher

## Installation

Um das Spiel zu installieren, legen Sie die **Galactic Civilizations III** DVD-ROM in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein und folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm. Nach Abschluss des Vorgangs steht Ihnen **Galactic Civilizations III** dauerhaft in Ihrem Steam-Account zur Verfügung.

Der Steam-Client hält Ihr Spiel stets auf dem aktuellsten Stand.

### Ein neues Spiel starten

Wenn Sie bereit zum Spielen sind, klicken Sie auf das **Galactic Civilizations III**-Icon oder auf die Taste **SPIELEN** in Steam. Das Einführungsvideo wird abgespielt und danach werden die Spieloptionen angezeigt.

- **NEUES SPIEL:** Starten Sie ein neues Spiel im „Sandkasten“-Modus.
- **SCHNELLES SPIEL:** Springen Sie direkt ins Spiel mit den Einstellungen Ihres letzten Spiels.
- **TUTORIAL:** Spielen Sie das Tutorial, wenn Sie neu bei **Galactic Civilizations III** sind und lernen Sie die Grundlagen des Spiels.
- **KAMPAGNE:** Spielen Sie den Story-Modus.
- **MEHRSPIELER:** Starten Sie ein neues Spiel im Sandkasten-Modus, an dem auch andere Spieler teilnehmen können.
- **RUHMESHALLE:** Sehen Sie die besten Spieler in unterschiedlichen Kategorien.
- **SPIEL LADEN:** Laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel.
- **OPTIONEN:** Ändern Sie die Spieleinstellungen.
- **VERLASSEN:** Beenden Sie das Spiel.

**Hinweis:** Drücken Sie eine beliebige Taste, um das Video zu überspringen.

## Ein Spiel im Sandkasten-Modus starten

Sie haben also **Galactic Civilizations III** gestartet und **NEUES SPIEL** aus den **GAMEPLAY-OPTIONEN** gewählt. Und jetzt? Dieser Abschnitt begleitet Sie und erklärt Ihnen ein paar Dinge.

Was ist der Sandkasten-Modus? Wenn Sie noch nicht lange Computerspiele spielen: „Sandkasten“ bezeichnet die Möglichkeit, ein Spiel frei zu spielen, ohne Story- oder Kampagnen-Voraussetzungen. Wenn Sie neu bei **Galactic Civilizations III** sind, empfehlen wir, zunächst das Tutorial zu spielen.

### Schritt 1: Wählen Sie Ihr Volk

Der Bildschirm **ZIVILISATION WÄHLEN** ist der erste, auf dem Sie eine Entscheidung treffen müssen.

Auf diesem Bildschirm dürfen Sie sich ein Volk auswählen, indem Sie das Portrait eines der Völker anklicken. Sie können sich im Hauptfenster die Details dieser Völker ansehen. Auf der rechten Seite stehen die Namen des Volks, des Heimatplaneten, des Anführers und das Logo, das das Volk im Spiel repräsentiert. Darunter stehen die jeweiligen Fähigkeiten, die Eigenschaften und Boni.



Sie können auch Ihre eigene Spezies erstellen, indem Sie auf die Schaltfläche **EIGENES VOLK ERSTELLEN** drücken. So gelangen Sie zum Bildschirm **VOLK ANPASSEN**.

### Passen Sie Ihre Zivilisation an

Nutzen Sie die Option **VOLK ANPASSEN**, um ein eigenes Volk zu erstellen und zu speichern. Sie können als oder gegen dieses Volk spielen und es sogar anderen Spielern per Export zur Verfügung stellen.

Die erste Möglichkeit, Ihr Volk anzupassen, haben Sie im Bereich **ANFÜHRER**. Hier können Sie aus einer Galerie Bilder für Ihr Volk und den Hintergrund des Anführerportraits auswählen oder sogar eigene Grafiken hochladen.

- **VORDERGRUND ANPASSEN:** Der Vordergrund ist ein Foto oder Video Ihres Anführers, und der Anführer kann alles sein, was Sie möchten.
  - o **BILD:** Klicken Sie hier, um das Portrait zu einem Bild zu ändern.
  - o **VIDEO:** Klicken Sie hier, um das Portrait zu einem Video zu ändern.

- **HINTERGRUND ANPASSEN:** Der Hintergrund verleiht Ihrem beängstigten (oder verängstigten) Anführer eine Kulisse. Es kann ein Bild oder ein Video sein, taucht aber nur auf, wenn Ihr Vordergrund transparent ist.
  - o **BILD:** Klicken Sie hier, um den Hintergrund zu einem Bild zu ändern.
  - o **VIDEO:** Klicken Sie hier, um den Hintergrund zu einem Video zu ändern.
- **ÄNDERN:** Klicken Sie hier, um den **ANFÜHRERNAMEN**, das **ANFÜHRERFOTO** und die **EINFACHE BESCHREIBUNG** Ihres Anführers zu ändern.

**Hinweis:** Um eigene Bilder und Videos zu nutzen, legen Sie diese in dem Pfad Dokumente\My Games\GalCiv3\Factions ab. Legen Sie die Bilder in den jeweiligen Ordner. Vordergründe sollten in 1920 x 1080 und Portraits und Logos in 128 x 128 sein.

Als nächstes können Sie die **ÜBERSICHT** über Ihr Volk ändern. In diesem Bereich können Sie den Namen des Volks, das Rufzeichen für seine Schiffe, den Namen seines Heimatplaneten sowie eine einfache Beschreibung des Volks, sein Logo und sein Start-Sternensystem festlegen.

Im Bildschirm **TRAIT & FÄHIGKEITEN** können Sie die **VOLKSEIGENSCHAFTEN** und **FÄHIGKEITEN** wählen.



- **VOLKSEIGENSCHAFTEN:** Sie beginnen mit fünf verfügbaren Punkten zum Ausgeben. Jede Eigenschaft, die Sie wählen, kann ein Bonus oder ein Malus sein, je nachdem, wie Sie Ihr Volk designen möchten und ob Sie mehr oder weniger Punkte zur Verfügung haben wollen.
- **VOLKSFÄHIGKEITEN:** Sie können je zwei Fähigkeiten wählen. Diese haben keinen Nachteil und können sehr stark sein.

Der Bereich **ERSCHEINUNGSBILD** bietet eine große Auswahl, das Aussehen Ihres Volks zu ändern, z. B. den Schiffsstil, Schiffsfarben und Texturen sowie die Farben des Volks und die Musik, die in Menüs gespielt werden soll.



Schließlich können Sie im Bildschirm **PERSÖNLICHKEIT** Ihren Techbaum anpassen und festlegen, wie sich das Volk verhält, wenn es von der KI gesteuert wird, wenn Sie gegen Ihr selbst erstelltes Volk spielen wollen. Das beinhaltet Ideologie, Charaktereigenschaften und Prioritäten.

Wenn Sie mit der Erstellung Ihres Volks fertig sind, drücken Sie die Taste **VOLK SPEICHERN** unten rechts. Sie gelangen auf den Bildschirm **ZIVILISATION WÄHLEN** zurück, wo Sie nun Ihr eigenes erstelltes Volk auswählen und auf **WEITER** klicken, um fortzufahren.

## Schritt 2: Wählen Sie Ihren Galaxientyp



**Hinweis:** Je größer die Galaxie, desto mehr RAM/Ressourcen nötig.

Wenn Sie ein neues Spiel starten, müssen Sie die Galaxie einstellen in puncto Größe, Siegarten und welche anderen Völker mitspielen.

Im Bereich **ART DER GALAXIE** legen Sie die Form und Größe der Galaxie fest. In den Optionen im Dropdown-Menü **GALAXIENGRÖßE** können Sie aus folgenden Größen wählen: winzig, klein, mittel, groß, riesig, gigantisch, immens, exzessiv und krank. Das Dropdown **ART** gibt an, wie weit die Sterne voneinander entfernt sind und ob sie in Gruppen oder weit verteilt auftreten. Sie können wählen zwischen „Spirale“, „lockere Cluster“, „enge Cluster“ und „zerstreut“.

## Schritt 3: Wählen Sie ein Sternsystem



Der Bereich **GALAXIENOPTIONEN** erlaubt Ihnen die vollständige Anpassung der Galaxie.

**STERNENSYSTEME:** Hier legen Sie fest, wie oft Sterne und Planeten auf der Karte generiert werden. Ihre Optionen lauten:

- **STERNENHÄUFIGKEIT:** Wie häufig Sie Sterne finden, welche bewohnbar sind oder auch nicht.

- **PLANETENHÄUFIGKEIT:** Mit „Planet“ sind alle Welten in der Galaxie gemeint, sowohl bewohnbare als auch unbewohnbare. Diese Einstellung legt fest, wie viele Planeten in Ihrer Galaxie auftreten.
- **HÄUFIGKEIT BEWOHNBARER PLANETEN:** Dies sind Planeten, die Sie kolonisieren können, und die wichtige Ressourcen bieten. Doch Vorsicht, wenn Sie die Häufigkeit zu hoch setzen, werden Sie all Ihre Zeit und Ihr Geld darin investieren, Planeten zu kolonisieren und keine Zeit mehr für andere Dinge haben!

- **HÄUFIGKEIT EXTREMER PLANETEN:** Dies sind Planeten, die zwar bewohnbar sind, aber bestimmte Technologien zur Kolonisierung benötigen.

**RESSOURCEN** sind unterschiedliche Boni und Vorteile, die entdeckt werden können. Für jede Ressource gibt es ein eigenes Dropdown-Menü, in dem Sie festlegen können, wie häufig sie auftreten sollen. Sie können einstellen:

- **ASTEROIDENHÄUFIGKEIT:** Asteroiden beinhalten häufig strategische Ressourcen, die Sie abbauen können, wie Durantium. Sie behindern aber auch die Fortbewegung.
- **NEBULAE:** Interstellares Terrain, das globale Effekte auf Schiffe hat, die sie passieren. Sie können Elerium beinhalten, eine seltene strategische Ressource.
- **HÄUFIGKEIT SCHWARZER LÖCHER:** Schwarze Löcher sind furchteinflößend, aber diejenigen, die von ihnen unbeeindruckt bleiben, können die strategische Ressource Antimaterie abbauen.
- **RESSOURCENHÄUFIGKEIT:** Jede Ressource erlaubt den Bau spezieller, starker Komponenten an Schiffsprototypen.
  - Durantium
  - Elerium
  - Antimatter
  - Promethion
  - Thulium
- **HÄUFIGKEIT VON PRECURSOR-RELIKTEN:** Dies sind uralte Artefakte, die zivilisationsweite Boni in sich bergen können.
- **HÄUFIGKEIT VON AUFSTIEGSKRISTALLEN:** Hierbei handelt es sich um spezielle Precursor-Artefakte, die für das Erreichen einer höheren Bewusstseinsstufe nötig sind.

**ANOMALIEN** können kleinere zufällige Boni beinhalten, und sie können via Dropdown-Menü angepasst werden.

- **HÄUFIGKEIT VON ANOMALIEN:** Anomalien sind Artefakte und andere unbekannte Objekte, die bei Untersuchung kleine Belohnungen freischaftern können, z. B. Schiffe, Geld, Boni und Technologien.

## Schritt 4: Wählen Sie die Siegbedingungen



Der Bereich **SIEGBEDINGUNGEN** listet die unterschiedlichen Möglichkeiten auf, wie Sie Ihr Spiel gewinnen können. Wählen Sie so viele Siegtypen aus, wie Sie möchten. Halten Sie sich alle Möglichkeiten offen oder grenzen Sie Ihren Fokus ein, um die Stärken Ihres Volks zu nutzen.

Für weitere Informationen sehen Sie auf Seite 30 in den Bereich **WEGE ZUM SIEG**.

## Schritt 5: Einstellungen anpassen

Der Bereich **SPIELEINSTELLUNGEN** beinhaltet übergreifende Einstellungen für Ihr Spiel. Im Bereich **SPIELEINSTELLUNGEN ANPASSEN** können Sie folgende Einstellungen vornehmen:



- **SCHWIERIGKEIT DER GALAXIE:** Die Gesamtschwierigkeit der Karte beinhaltet sowohl Piraten als auch die anderen Völker. Sie können diese Einstellungen aber pro Volk in den Spieloptionen anpassen.
- **GESCHWINDIGKEIT:** Macht das Spiel schneller oder langsamer, z. B. durch längere Produktion.
- **FORSCHUNGSRATE:** Macht das Forschen teurer oder billiger.

- **PIRATEN:** Legt fest, wie viele Piratenbasen auf der Karte erscheinen.
- **HÄUFIGKEIT FÜR VEREINTE PLANETEN:** Diese Einstellung legt fest, wie oft sich die Vereinten Planeten (die galaktische Regierung) treffen.
- **GALAKTISCHE EVENTS:** Galaktische Events sind Vorfälle, die das ganze Spiel verändern können und sich darauf auswirken, wie Ihr Reich wächst.
- **RANDVÖLKER:** Legt fest, wie viele Randvölker in der Galaxie sind. Randvölker sind Zivilisationen, die nicht expandieren, aber sie können wertvolle Handelspartner sein.

In den **ERWEITERTEN EINSTELLUNGEN** können Sie

- **TECHNOLOGIEHANDEL AUSSCHALTEN:** Schalten Sie diese Funktion ein, um den Handel von Technologien untereinander auszuschalten.

## Schritt 6: Gegenspieler wählen

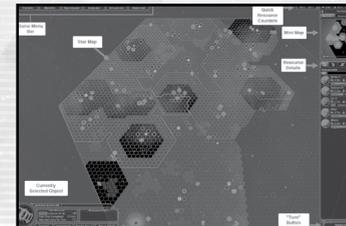


Sie können gegen jedes voreingestellte Volk spielen sowie gegen selbst erstellte. Wählen Sie so viele Gegner wie Sie wollen. Sie können dann die Schwierigkeit jeder KI-gesteuerten Fraktion festlegen.

Sobald Sie mit dem Setup zufrieden sind, klicken Sie auf **LDS**. Sie sehen nun den Hauptspielbildschirm.

## Der Hauptspielbildschirm

Der Hauptspielbildschirm kann in einige primäre Bereiche unterteilt werden:



1. Die **SPIELMENÜ-LEISTE** am oberen Bildschirmrand.
2. Die **STERNENKARTE**, der wichtigste Bereich im Spiel.
3. Der Bereich **GERADE AUSGEWÄHLT** in der unteren linken Ecke des Bildschirms zeigt an, welches Objekt gerade ausgewählt ist.

4. Die **SCHNELLE RESSOURCENANZEIGE** verrät Ihnen, wie viele Ressourcen Sie besitzen.
5. Die **MINIMAP** zeigt eine verkleinerte Karte mit wichtigen Daten.
6. Die **RESSOURCENDETAILS** zeigen wichtige Informationen über Ihr Volk auf einen Blick.
7. Der Knopf **NÄCHSTE RUNDE** zeigt Aktionen an, die nötig sind, um die nächste Runde zu spielen.

## Kartensteuerung mit der Maus

Sie können die Karte mit Maus und Tastatur bedienen. Die Maus wird folgendermaßen benutzt:

- **LINKE MAUSTASTE:** Wählt das Objekt unter dem Mauszeiger aus. Klicken und ziehen Sie die Maus, um den Bildausschnitt zu verschieben.
- **RECHTE MAUSTASTE:** Bewegt das ausgewählte Objekt an diesen Ort.
- **MITTLERE MAUSTASTE:** Steuert die Kamera und rotiert die Karte. Mithilfe des Mausekkrads können Sie hinein- und herauszoomen und die Minimap steuern.

## Spieloptionen

Wenn Sie oben Links auf **MENÜ** klicken oder die **ESC**-Taste auf Ihrer Tastatur drücken, landen Sie im Optionen-Menü:

- **WEITER:** Spielen Sie Ihr aktuelles Spiel weiter.
- **SPIEL SPEICHERN:** Speichert das aktuelle Spiel.
- **SPIEL LADEN:** Laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel.
- **OPTIONEN:** Öffnen Sie das Optionen-Menü.
- **HAUPTMENÜ:** Kehren Sie zum Hauptmenü zurück.
- **VERLASSEN:** Verlassen Sie das Spiel und kehren Sie zum Desktop zurück.

Die **OPTIONEN** sind in vier Tabs aufgeteilt: **GRAFIK**, **TON**, **INTERFACE** und **GAMEPLAY**.

## Grafikoptionen



- **BILDSCHIRMAUFLÖSUNG:** Stellt die Auflösung ein.
- **VOLLBILD:** Schaltet Vollbild ein. Deaktivieren für Fenstermodus.
- **UI-GRÖSSE:** Größe des Benutzerinterfaces.
- **VSUNC:** Schaltet vertikale Synchronisation ein. VSync synchronisiert die Wiederholungsrate des Spiels mit der des Monitors, um Tearing zu verhindern.
- **HELLIGKEIT:** Stellt die Helligkeit ein.
- **KONTRAST:** Stellt den Kontrast ein.
- **PARTIKEL:** Schaltet die Anzeige von Partikeln im Spiel ein. Partikel werden genutzt, um komplexere visuelle Effekte darzustellen.
- **KONDENSSTREIFEN:** Schaltet die Anzeige von Kondensstreifen Ihrer Schiffe ein.
- **PERFORMANCE-VOREINSTELLUNGEN:** Passt die Grafikstufe an.
- **ANTI-ALIASING:** Stellt die AA-Stufe ein.
- **GEL UI EINSCHALTEN:** Gel UI ist ein Vorgang, der Texte leichter lesbar macht. Standardmäßig eingeschaltet, abschalten für bessere Leistung.
- **BLOOM-EFFEKT EINSCHALTEN:** Bloom-Effekte werden genutzt, um Bildartefakte zu generieren, damit die Kameraanzeige echter wirkt.
- **LEAN-KARTEN EINSCHALTEN:** Lean-Karten verbessern hochauflösende Grafiken, benötigen aber mehr Speicher. Abschalten für bessere Leistung.

## Sound-Optionen

- **SFX EINSCHALTEN:** Schaltet Interface- und In-Game-Soundeffekte ein.
- **MUSIK EINSCHALTEN:** Schaltet die Musik während des Spiels ein.
- **SFX LAUTSTÄRKE:** Passt die Lautstärke von Soundeffekten an.
- **UI LAUTSTÄRKE:** Passt die Lautstärke von Interface-Tönen an.
- **MUSIKLAUTSTÄRKE:** Passt die Lautstärke der In-Game-Musik an.
- **LAUTSPRECHERKONFIGURATION:** Bestimmt die Art der Tonausgabe.

## Interface-Optionen



- **INTRO ÜBERSPRINGEN:** Intro wird übersprungen.
- **RASTER ZEIGEN:** Feldlinien auf der Karte anzeigen.
- **RASTER AUSS. EIG. GEBIET AUS:** Raster außerhalb Ihres Bereichs wird ausgeblendet.
- **KAMERA SNAP BACK:** Wenn dies eingeschaltet ist, springt die Kamera immer wieder in ihre Ausgangsposition zurück, wenn Sie die mittlere Maustaste loslassen.
- **ZU CURSOR SPRINGEN:** Zentriert Ihren Mauscursor beim Heraus- oder Hereinzoomen.
- **ZEIGE AUTOPILOT-ROUTEN:** Zeigt eine Linie an, die die geplante Route des Schiffs darstellt.
- **SCROLL-GESCHWINDIGKEIT:** Bestimmt, wie schnell gescrollt wird, wenn Sie die Maustaste an den Bildschirmrand führen.
- **VERZÖGERUNG BEIM SCROLLEN:** Wenn Kantenscrollen aktiv ist, legen Sie hiermit fest, wie lange es dauert, bis das Scrollen beginnt, sobald Sie die Maus an den Rand führen.
- **KAMERA-SCROLLGESCHWINDIGKEIT:** Regelt, wie schnell das Kamerascrollen ist.
- **FESTER CURSOR:** Ist dies eingeschaltet, bleibt der Cursor im Bildschirm. Besonders hilfreich, wenn Kantenscrollen aktiv ist.
- **TOOLTIPS EINSCHALTEN:** Erlaubt Tooltips, wenn Sie die Maus über bestimmte Objekte bewegen, um zusätzliche Informationen zu erhalten.
- **SCREENSHOT-FORMAT:** Legt das Format für Screenshots fest.
- **SPIELDATEN SAMMELN:** Erlaubt dem Spiel, Ihre Punktzahl ans Metaverse zu schicken. Sie können die Metaverse-Statistiken unter [www.galcv3.com/metaverse](http://www.galcv3.com/metaverse) ansehen.
- **BATTLE-VIEWER AUTOM. STARTEN:** Startet den Battle-Viewer automatisch drei Sekunden, bevor der erste Schuss abgefeuert wurde.
- **EINFLUSS-TOOLTIP ABSCHALTEN:** Schaltet den Einfluss-Tooltip aus, der erscheint, wenn Sie mit der Maus eine Sekunde lang über der Karte bleiben.

## Gameplay-Optionen



- **SCHNELLFORTBEWEGUNG:** Schaltet schnelle Bewegungen ein.
- **MODS EINSCHALTEN:** Erlaubt die Nutzung von Programmen Dritter.
- **AUTOM. SPEICHERN:** Erlaubt dem Spiel, automatisch zu speichern.
- **RUNDEN BIS AUTOM. SPEICHERN:** Legt fest, nach wie vielen Runden das Spiel automatisch speichert.

▪ **ALLE SCHIFFSDESIGNS ZEIGEN:** Erlaubt die Anzeige aller Schiffsdesigns desselben Stils wie das Volk, mit dem Sie spielen. Wenn Sie beispielsweise mit einer selbst kreierten Fraktion spielen, die die terranischen Schiffsdesigns verwendet, können Sie mit dieser Option alle terranischen Schiffe sehen wie auch die selbst designten.

## Eingabe

Am unteren Bildschirmrand in den Optionen finden Sie die Taste **EINGABE**. Hier finden Sie eine Liste mit Tastatur-Shortcuts.

**Hinweis:** Hier stehen nur einige Tastenkürzel. Diese werden sich verändern, wenn das Spiel aktualisiert wird.

Tastenkürzel	Beschreibung
Pfeiltaste nach oben	Kamera nach oben bzw. nach Norden bewegen.
Pfeiltaste nach links	Kamera nach links bzw. nach Westen bewegen.
Pfeiltaste nach unten	Kamera nach unten bzw. nach Süden bewegen.
Pfeiltaste nach rechts	Kamera nach rechts bzw. nach Osten bewegen.
Z	Hauptquartiere und Gebäude verstecken. Hilfreich um herauszufinden, wo sich Ressourcen befinden.
3	Standard Kamera 2
4	Standard Kamera 3
5	Standard Kamera 4
1	Standard Kamera 0
Enter	Bestätigen
/	Minimap: Zoom zurücksetzen
;	Minimap: Hereinzoomen

,	Minimap: Herauszoomen
Tab	Nächste Benachrichtigung
N	Nein
Enter	Nächste Runde
Strg	Entfernung anzeigen
G	Hexraster ein- oder ausschalten
T	Textchat ein- oder ausschalten

## Spielmenü-Leiste



## Sieg

Dieser Bildschirm zeigt Ihnen, wie weit Sie vom Sieg entfernt sind. Alle ausgewählten Siegbedingungen werden berücksichtigt.

## Regierung

Ein nützlicher Überblick über diverse Aspekte Ihres Reiches, angeordnet in Tabs.

- **WIRTSCHAFT:** Weisen Sie Ihre Produktion und Ihr Budget zu.
- **KOLONIEN:** Zeigt Ihnen alle kolonisierten Planeten auf einen Blick.
- **BEFEHLE:** Erteilen Sie Ihren Schiffswerften Befehle.
- **HANDEL:** Verwalten Sie Ihre Handelsrouten mit anderen Zivilisationen.
- **STATISTIKEN & GRAPHEN:** Verfolgen Sie Ihren Fortschritt im Vergleich zu Rivalen.

## Forschung

Hier erfahren Sie alles zum Thema „Forschung“: Ihre verfügbaren Forschungsprojekte, Beschreibungen, welche Vorteile Technologien bringen, was Sie momentan erforschen und der gesamte Technologiebaum.

## Ideologie

Im Laufe des Spiels werden Sie in zufälligen Events Entscheidungen treffen müssen, die die Ideologie Ihrer Zivilisation formen. Abhängig von Ihren Entscheidungen bekommen Sie Punkte für eine von drei Kategorien: Gutmütig, Pragmatisch und Gnadenlos. Diese Punkte können in diesem Menü für Ideologie-Grundsätze ausgegeben werden. Weitere Informationen erhalten Sie auf Seite 29.

## Diplomatie

Behalten Sie alle Allianzen, Beziehungen und Kriege zwischen den Völkern im Auge. Gehen Sie Verträge mit Ihren Verbündeten ein und nehmen Sie an der intergalaktischen Politik teil, indem Sie den Vereinten Planeten beitreten. Weitere Informationen zu Diplomatie finden Sie auf Seite 28.

## Designer

Hier können Sie Schiffsarchitekt spielen. Verbessern Sie bestehende Schiffsdesigns oder schaffen Sie gänzlich neue. Wenn Sie bessere Technologien freischalten, können Sie die verbesserten Komponenten Ihren Schiffen hinzufügen. Für weitere Informationen besuchen Sie Seite 24.

## Sternenkarte

Die meiste Zeit des Spiels verbringen Sie auf der Sternenkarte. Sie wird mit einem großen Gitternetz von Hexfeldern dargestellt, auf denen sich Sterne, Planeten oder Schiffe befinden – oder auch einfach mal nichts.

## Aktuell ausgewähltes Objekt

Klicken Sie auf ein Objekt auf der Sternenkarte, um detaillierte Informationen darüber zu erhalten.



## Schnelle Ressourcenanzeige

Fragen Sie sich, die wievielte Runde Sie spielen oder was der Kontostand Ihrer Zivilisation sagt? Die **SCHNELLE RESSOURCENANZEIGE** oben rechts gibt Ihnen darauf eine rasche Antwort.



## Minimap

Diverse Informationen finden Sie oberhalb der Minimap in drei Tabs:

### Galaxie

Ihr galaktischer Radarbildschirm. Bricht die Infos aus der Sternenkarte auf klare Farben und Symbole herunter, um einen einfachen Blick zu gewährleisten. Scrollen Sie auf der Karte, um die ganze Galaxie zu sehen.



## Graphen

Vereinfachte Version der Infos aus dem Menü **STATISTIKEN & GRAPHEN**.

## Macht

Wollen Sie wissen, wie Sie im Vergleich mit Ihren Rivalen dastehen? Die Ranglisten werden nach Bevölkerung, militärische Schlagkraft, Forschungsrate und Einfluss angezeigt.



## Ressourcendetails

Ordnet die unterschiedlichen Bestandteile Ihrer Zivilisation nach Kolonien, Schiffen, Sternenbasen und Sammelpunkten an. Sie erhalten hier außerdem **BENACHRICHTIGUNGEN** über die Produktion von Schiffen, die Fertigstellung von Gebäuden oder galaktische Events.

## Nächste-Runde-Taste

Die Taste **NÄCHSTE RUNDE** ist kontextabhängig und zeigt demnach an, welche Ereignisse Ihre Aufmerksamkeit erfordern, bevor Sie die Runde beenden können. Wenn Sie noch keine Forschung zugewiesen haben, steht hier **FORSCHUNG**. Wenn Schiffe noch auf Befehle warten, zeigt die Taste **SCHIFF WARTET**. Alles in dieser Runde erledigt? Dann sagt die Taste **NÄCHSTE RUNDE**. Sind Sie sicher, dass Sie noch eine Runde schaffen?

## Ein Mehrspielerspiel starten



In **Galactic Civilizations III** können Sie die Galaxie auch im Mehrspielermodus erobern. Das Weltall bietet viel mehr Spaß, wenn man es mit seinen Freunden teilt – oder gegen sie spielt! Um loszulegen, wählen Sie im Titelschirm **MEHRSPIELER**.

**VERFÜGBARE SPIELE** werden Ihnen in einer Liste angezeigt.

Wählen Sie ein Spiel aus dieser Liste aus und wählen Sie **SPIEL BEITRETEN**, oder starten Sie ein **NEUES SPIEL**.

**Hinweis:** Je kleiner die Karte, desto wahrscheinlicher, dass das Spiel in einer Session beendet werden kann.

Um ein gespeichertes Mehrspielerspiel weiterzuspielen, klicken Sie auf **SITZUNG WIEDERHERSTELLEN**. Wählen Sie aus der Liste der Speicherstände den richtigen aus und Sie landen in der Lobby.

Klicken Sie auf die Taste **AKTUALISIEREN**, um eine Liste aktiver Mehrspieler-Sessions anzuzeigen.



Wenn Sie ein neues Spiel starten, haben Sie im Fenster **SPIELOPTIONEN** dieselben Einstellungsmöglichkeiten wie bei **EIN SPIEL IM SANDKASTEN-MODUS STARTEN** auf Seite 6. Stellen Sie die Galaxie wie gewünscht ein. Der Bereich **GEGENSPIELER** ist hier nicht verfügbar, doch Sie können Ihre Kontrahenten in der Lobby auswählen. Drücken Sie auf die Taste **LOS**, um in die **SPIELER-LOBBY** zu gelangen.

## Die Spieler-Lobby



Ein Spiel muss aus wenigstens zwei menschlichen Spielern bestehen (aber natürlich nicht unbedingt aus Terranern) und kann so viele KI-Gegner haben, wie Sie wünschen.

## Menschliche Spieler

Sie können mit allen verfügbaren Spielern in der Lobby chatten, indem Sie Ihre Nachricht

am unteren Bildschirmrand in das **CHAT**-Fenster links eingeben. Drücken Sie **ENTER**, um die Nachricht zu versenden.

Die verfügbaren Völker sehen Sie auf der rechten Seite der Lobby. Daneben fragt Sie die Taste **BEREIT?**, ob es losgehen kann. Wenn Sie bereit sind, drücken Sie diese Taste, damit Sie aus der Liste **WARTE AUF MENSCHLICHE SPIELER** in die Liste **BEREITE MENSCHLICHE SPIELER** gerückt werden. Sobald alle Spieler bereit sind, klicken Sie auf **LOS**, um zu beginnen.

## KI-Spieler

Wenn Sie möchten, können Sie dem Spiel KI-Spieler hinzufügen. Drücken Sie hierfür in der Liste **VERFÜGBARE KI-SPIELER** die Taste **HINZU**, um einen Computergegner der Liste **HINZUGEFÜGTE KI-SPIELER** hinzuzufügen.

Wenn alle gewünschten Spieler (KI und menschliche) fertig sind, klicken Sie auf die Taste **LOS**. Viel Glück, Ihre gesamte Zivilisation zählt auf Sie!

## Freie Spieler

Wenn ein neuer Spieler die Lobby betritt, erscheint eine Liste namens **FREIE KI-SPIELER** oder **FREIE MENSCHLICHE SPIELER**. Klicken Sie auf die Taste **ÜBERNEHMEN?** rechts daneben, damit er den KI-Spieler oder einen anderen menschlichen Spieler übernehmen kann. Jene jämmerlichen Spieler, die das Spiel vorzeitig verlassen, können gegen einen weitaus ehrenvolleren Spieler eingetauscht werden, indem Sie die Taste **UMWANDELN** drücken. Wenn alle bereit sind, drücken Sie die Taste **LOS**.

## Ein Mehrspielerspiel spielen

Sobald Sie einem Mehrspielerspiel beigetreten sind, spielen Sie abwechselnd in Runden mit Ihren Gegnern. Um zu sehen, wessen Runde gerade stattfindet, schauen Sie in die obere linke Ecke des Bildschirms.

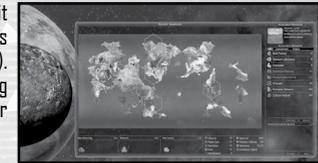


## In-Game-Chat

Während des Spiels können Sie mit anderen Spielern chatten, indem Sie die Taste **T** auf Ihrer Tastatur drücken. Denken Sie daran, vor jedem Chat **T** zu drücken, denn immer, wenn Sie etwas im Spiel selbst machen, wird der Chat inaktiv.

## Verwalten Sie Ihre Kolonien

Der Koloniebildschirm ist der wichtigste Weg, mit Ihren Kolonien zu interagieren. Kolonien sind das Herz eines Reichs (oder Staats oder Bündnisses etc.). Sie produzieren Schiffe, erschaffen Bevölkerung und Credits und verbreiten Ihren Einfluss in der ganzen Galaxie.



## Planetenoberfläche

Der wesentliche Teil des Koloniebildschirms besteht aus der Karte der Oberfläche des Planeten. Auf dieser Karte sehen Sie ein Hexraster. Jedes Feld steht für ein Gebiet, auf dem Sie eine Verbesserung bauen können. Verschaffen Sie sich Zugang zu weiteren Verbesserungen oder Feldern auf der Planetenoberfläche, indem Sie Forschungsprojekte im Technologiebaum abschließen.

## Planetenkategorie und nutzbare Felder

Die Klasse eines Planeten bestimmt die Anzahl nutzbarer Felder auf seiner Oberfläche. Grün umrandete Felder sind für den Bau von Verbesserungen geeignet, während andersfarbige Felder eine bestimmte Technologie benötigen, damit sie für die Nutzung angepasst werden können.

## Planeteneigenschaften

Einige Felder haben bestimmte Eigenschaften, die bestimmten Verbesserungstypen Boni verschaffen. Fahren Sie mit der Maus über die Symbole, um herauszufinden, welche Boni sie beinhalten, und bauen Sie Ihre Verbesserungen dementsprechend.



## Liste mit Verbesserungen und Projekten

Auf der rechten Bildschirmseite sehen Sie die Liste mit **PROJEKTEN**. Die Liste besteht aus Tabs mit Verbesserungen, Projekten und Schiffen, die ein Planet bauen kann. Wenn Sie etwas aus der Liste auswählen, wird es der **BAUSCHLEIFE** hinzugefügt. Dort können Sie nachvollziehen, wie lange der Bau noch dauern wird, die Reihenfolge anordnen oder nicht mehr benötigte Projekte abbrechen.

Mit einem Doppelklick auf ein Bauprojekt in der Liste verfügbarer Projekte platzieren Sie es auf einem automatisch ausgewähltem Feld. Wenn Sie das Feld selbst bestimmen möchten, wählen Sie es aus, wählen Sie als nächstes das Bauprojekt und klicken Sie auf **BAUEN** unter der Produktionsliste. Wenn ein bestimmtes Bauprojekt zügig benötigt wird, können Sie es mit Klick auf die Taste **KAUFEN** unterhalb der Bauschleife beschleunigen. Die Kosten für das Bauprojekt werden sofort aus Ihrer Schatzkammer entnommen, aber es wird auch sofort fertiggestellt. Pro Runde können Sie nur ein Projekt auf diese Weise beschleunigen.



**Hinweis:** Wenn Sie etwas neben ein Feld bauen, auf dem schon etwas steht, erhalten Sie unter Umständen einen „Angrenzungsbonus“. Achten Sie auf alle Zahlen, die Ihnen beim Platzieren von Gebäuden angezeigt werden.

## Erträge des Planeten

Unterhalb der Karte des Planeten befindet sich eine Auflistung aller wichtigen Erträge der Kolonie: Herstellungs- und Forschungspunkte sowie Nettoeinnahmen. Wenn Sie die Maus über eine dieser Überschriften bewegen, bekommen Sie eine detailliertere Übersicht.



## Produktivität und Wirtschaft

Das Herz Ihres galaktischen Reichs sind seine Kolonien. Bestimmt wissen Sie, woher die Menschen kommen, doch woher kommt die Rohproduktion? Die Basis-Produktivität einer Kolonie hängt vorrangig von ihrer Bevölkerung ab.

### Planetare Produktion

Die Bürger Ihrer Planeten brauchen etwas zu tun; einige von ihnen arbeiten in Fabriken, andere in Forschungseinrichtungen, auf Märkten oder in vielen anderen Berufen. All dies zusammen bestimmt die Produktion eines Planeten.

## Rohproduktion

Die Basis-Produktion hängt in erster Linie von der Bevölkerung des Planeten ab. Wenn ein Planet beispielsweise 6 Milliarden Einwohner hat, beginnt er mit etwa 6 Produktionspunkten.

### Produktion fokussieren

Im Regieren-Bildschirm können Sie das **PRODUKTIONSRAD** anpassen, um die Produktivität Ihrer Einwohner auf Herstellung, Forschung oder Wohlstand zu konzentrieren. Wenn Sie beispielsweise all Ihre 6 Milliarden Leute forschen lassen wollten, würden Sie 6 Forschungspunkte pro Runde erhalten. Wenn Sie alles in Forschung und Herstellung stecken, wird Ihnen schließlich das Geld ausgehen und Ihre Wirtschaft wird leiden.

## Planetare Produktion anpassen



Wenn Sie Ihre Kolonien verwalten, können Sie unten links die Taste **PLANETEN REGIEREN** drücken. Der Bildschirm **PLANET REGIEREN** erscheint. Auf diesem Bildschirm befinden sich das **PRODUKTIONSRAD** und der **SCHIEBEREGLER MILITÄR/SOZIALES**, die Sie auch über die **REGIEREN**-Taste in der Menüleiste auf dem Hauptbildschirm erreichen können. Hier allerdings regeln Sie die Ausgaben nur für diesen Planeten.

Mithilfe des **PRODUKTIONSRADES** können Sie Ihre Produktion zwischen Herstellung, Forschung und Wohlstand anpassen. Die Prozentsätze unterhalb des Rads zeigen Ihnen, wie viel Sie der jeweiligen Kategorie zuweisen.

### Schieberegler Militär/Soziales

Mit diesem Schieberegler legen Sie fest, wie viel von Ihrer Herstellung auf Ihrem Planeten – also für soziale Herstellung – und auf Ihrer Schiffswerft – also die Militärherstellung – verwendet werden soll.

### Planetenoptionen

Hier können Sie Ihren Planeten umbenennen, ihn zum Hauptplaneten erklären (falls er es nicht ohnehin schon ist) oder ihn zerstören.

**Hinweis:** Warum alles in der Welt... ähm... den Welten sollte man einen Planeten zerstören? Nur in absoluten Notfällen, um zu verhindern, dass ein anderes Volk ihn einnimmt.

## Bevölkerungsgröße

Die Anzahl der Einwohner eines Planeten hat ebenfalls Auswirkungen auf seine Produktion; kleinere Kolonien sind am Anfang effizienter und eine neue Kolonie mit kleiner Bevölkerung ist aus der Not heraus produktiver. Zum Beispiel produziert ein Planet mit 2,5 Mrd. Einwohnern nicht weniger als 4 Produktionspunkte. Wenn die Bevölkerung wächst, schrumpft dieser Vorteil langsam, und ab 10 Mrd. Einwohnern spielt die Größe keine Rolle mehr. Bei 10 - 15 Mrd. Einwohnern generieren sie etwa 10 Basis-Produktionspunkte. Wenn die Bevölkerung des Planeten wächst und der Planet überbevölkert wird, wird er weniger effizient, weil sich die Arbeiter gegenseitig im Weg stehen. Es kann dann passieren, dass der Produktionswert eines Planeten kleiner ist als seine Bevölkerung. Um das zu verhindern, verladen Sie die überschüssigen Kolonisten auf Kolonieschiffe oder Truppentransporter und lassen sie neue Planeten kolonisieren oder erobern.

## Produktivität mit Verbesserungen erhöhen

Sie können auf Ihren Planeten bestimmte Verbesserungen bauen, die Ihnen dabei helfen, die Produktion in Fabriken, Forschungslaboren oder auf Märkten zu erhöhen. Jede Verbesserung hilft Ihrer Bevölkerung, im jeweiligen Bereich produktiver zu sein. Ein Forschungslabor zum Beispiel gewährt einen Bonus von 25% auf Forschung; das bedeutet, dass jeder Produktionspunkt, den Sie der Forschung zuweisen 25% effektiver ist.

### **Beispiel**

Nehmen wir einen Planeten mit 10 Produktionspunkten. Diese werden zu gleichen Teilen zwischen Herstellung und Forschung aufgeteilt, also 5 Punkte für Herstellung, 5 Punkte für Forschung. Wenn der Planet vier Forschungslabore hätte, die jeweils 25% zur Forschung hinzufügen (also insgesamt +100%), würde er 10 Forschungspunkte generieren. Der unmodifizierte Herstellungsbereich würde bei seinen 5 Punkten bleiben.

## Andere Produktionsmodifikatoren

Es gibt viele weitere Faktoren, die die Produktivität Ihrer Planeten beeinflussen, von Volks- und Ideologieeigenschaften bis hin zu Technologien und galaktischen Events. Um nachzuvollziehen, welche Einflüsse auf Ihre Produktion wirken, können Sie die Maus über den jeweiligen **PLANETAREN ERTRAG** bewegen, also Herstellung, Forschung und Wohlstand, um eine detaillierte Übersicht darüber zu bekommen, wie die Produktion in jedem Bereich vergrößert oder verkleinert wird.

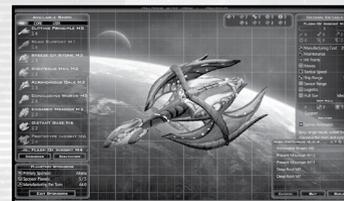
## Zustimmung und Produktion

Die Zustimmungsrates eines Planeten kann ebenfalls Auswirkungen auf die Produktivität seiner Bürger haben. Glückliche Bürger sind produktiver und unglückliche Bürger können die Produktivität eines Planeten signifikant senken. Um Ihre Bevölkerung glücklich zu halten, kümmern Sie sich um eine hohe Zustimmungsrates, indem Sie Unterhaltungszentren und andere Zufriedenheit steigernde Gebäude bauen. Sie können die Zustimmung auch mit Technologien, Kulturwerten und Sternensystem-Modulen erhöhen.

## Schiffe

In **Galactic Civilizations III** gibt es über 200 vorgefertigte Schiffsdesigns. Jedes Volk hat eine einzigartige Architektur für die Schiffe, die die Galaxie erkunden, Handelsrouten einrichten, seine Einrichtungen schützen oder in den Krieg ziehen sollen. Am Anfang haben Sie nur ein paar Designs zur Auswahl, doch wenn Sie bestimmte neue Technologien erforschen, kommen neue Schiffsrümpfe und andere Komponenten hinzu.

## Schiffswerten



Sie beginnen mit einer Schiffswert in der Nähe Ihres Heimatplaneten. Sie können auf jedem Planeten, auf dem Sie siedeln, weitere bauen.

Wenn eine Schiffswert ein bestimmtes Schiff bauen soll, wählen Sie es aus der Liste **VERFÜGBARER SCHIFFE** links aus und es erscheint in der **BAUSCHLEIFE** unten rechts.

Wenn Sie möchten können Sie hier mehrere Schiffe einreihen und ein bestimmtes Schiff herunter- oder heraufbewegen, damit es später oder früher gebaut wird.

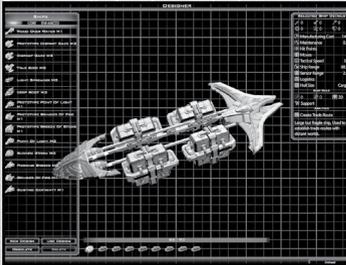
Die Zahl rechts neben dem Schiff zeigt an, wie viele Runden es dauert, das Schiff zu bauen. Sie können ein Schiff auch kaufen, wenn Sie das Geld übrig haben. Geld macht eben doch glücklich!



## Sponsoren von Schiffswerten

Erhöhen Sie die Herstellungsrate der Werften, indem sie ihnen Sponsoren zuweisen. Klicken Sie dafür auf die Taste **SPONSOREN ÄNDERN**. Jeder Planet jedes Sonnensystems kann als Sponsor dienen, doch je weiter er von der Schiffswert entfernt ist, desto weniger wirksam ist er.

## Der Schiffsdesigner

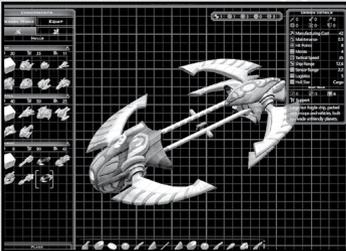


Für alle, die gern selbst Hand anlegen wollen, bietet **Galactic Civilizations III** einen **SCHIFFSDESIGNER**, mit dem Sie so ziemlich alles erschaffen können, was Sie wollen. Bauen Sie ein Schiff aus Ihren Lieblingsfilmen oder -serien, oder entwerfen Sie eins ganz nach Ihren Vorstellungen.

Um den **SCHIFFSDESIGNER** anzuzeigen, klicken Sie in der **MENÜLEISTE** auf die Taste **DESIGNER** am oberen Bildschirmrand.

Wenn Sie ganz von vorne anfangen möchten, klicken Sie auf **NEUES DESIGN** unten links.

### Designmodus



Folgen Sie diesen Anweisungen, um aus Ihrem Papierflieger ein hübsches Raumschiff zu machen.

### Rumpf

Wenn Sie ein Schiff designen, beginnen Sie mit dem Rumpf. Welche Rümpfe verfügbar sind, hängt vom technologischen Stand ab, grundsätzlich reicht das Spektrum von winzigen Jägern bis hin zu gigantischen Schlachtschiffen. Rumpf und weitere Teile hängen vom Design des Volkes ab, das Sie beim Start des Spiels ausgewählt haben.

### Teile

Sobald Sie den Basisrumpf festgelegt haben, können Sie dem Schiff weitere Teile hinzufügen. Wozu ist das Schiff da? Ist es ein Arbeitsschiff? Ein Truppentransporter?

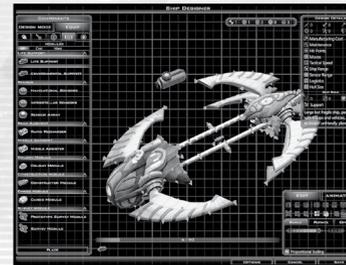
Ein Planetenverteidiger oder ein Räuber? Nur weil das Design ursprünglich für eine Nutzung vorgesehen ist, heißt es nicht, dass man es nicht auch anderweitig verwenden kann.

Machen Sie einen Doppelklick auf das Teil, das Sie hinzufügen möchten. Diverse Andockpunkte tauchen auf dem Rumpf auf. Sie können das Teil nun platzieren, wo Sie wollen. Sie können jedes Teil drehen, die Größe verändern oder es sogar animieren. Wenn Sie ein Teil auf einer Seite des Schiffs platzieren, fügt der Schiffsdesigner dieses Teil standardmäßig auch auf der anderen Seite hinzu, um die Symmetrie zu wahren. Wenn Sie keine Symmetrie wollen, können Sie die Funktion durch **ÄNDERN** unten links abschalten.

**Hinweis:** Einige Spieler verbringen sehr viel Zeit im Schiffsdesigner. Bitte denken Sie daran, zwischendurch etwas zu essen, zu schlafen und zu duschen. Ihre Familie wird es Ihnen danken.

## Ausrüsten

Dieses Menü beinhaltet alle funktionellen Komponenten, die Sie an Ihrem Schiff anbringen können. Er ist in 5 Tabs aufgegliedert.



### Antriebe

Antriebe sind die Motoren Ihrer Schiffe. Alle verfügbaren Antriebe, mit denen Ihre Schiffe schneller fliegen, sind hier aufgeführt.

### Waffen

Wenn sich Schiffe in einem Kampf selbst verteidigen sollen, müssen sie gut ausgerüstet sein. Dieser Tab führt alle Waffenkomponenten auf, mit einem Untermenü für die spezifischen Waffentypen: Strahlenwaffen, kinetische Waffen und Raketen.

### Verteidigungen

Auch feindliche Schiffe haben Waffen. Sie sollten sich also gegen sie verteidigen. Alle verfügbaren Verteidigungssysteme finden Sie hier, mit einem Untermenü für die spezifischen Verteidigungstypen: Schilde, Panzerung und Raketenabwehrsysteme.

### Module

Module sind nützliche Komponenten für zivile Aufgaben. Module für Kolonie-, Arbeits- und Forschungsschiffe sowie Komponenten zur Erhöhung der Reichweite und Sensoren finden Sie hier.

### Unterstützung

Unterstützungskomponenten bieten Boni für einzelne Schiffe oder ganze Flotten, z. B. Rumpfverstärkungen. Sie finden sie in diesem Tab.

## Ändern

Teile und Komponenten an die Andockpunkte Ihres Schiffes anzubringen ist nicht die einzige Möglichkeit, das Aussehen Ihrer Schiffe zu verändern. Wenn Sie eine Komponente auswählen, taucht oben rechts der Bildschirm **ÄNDERN** auf. Drehen Sie das Teil auf jeder Achse, ändern Sie seine Größe, strecken oder stauchen Sie es oder verändern Sie seine Position. Experimentieren Sie ein wenig, bis Sie ein Design finden, das Ihnen gefällt. Oder setzen Sie alles mit der Taste **AUF STANDARDEINSTELLUNGEN ZURÜCKSETZEN** in die Ausgangssituation zurück.

## Animation

Hauchen Sie Ihrem Schiff Bewegung ein! Klicken Sie auf **ANIMATION**, um mit aktiven Schiffskomponenten herumzuexperimentieren.

## Optionen



Stellen Sie im **OPTIONENMENÜ** ein, wie viel Freiheit Sie beim Designen haben wollen. Schalten Sie das Einrasten von Skalierung, Rotation und Versatz, kosmetische Stile anderer Völker ein und wenn Sie mutig sind, lassen Sie sich **DESIGN-GIZMOS ANZEIGEN**.

## Design speichern



Wenn Sie mit Ihrem Design zufrieden sind, speichern Sie es für die künftige Nutzung. Wählen Sie einen Namen für die Designvorlage und eine kurze Beschreibung, damit Sie wissen, was der Nutzen dieses Schiffs ist. Sie können die Designs jederzeit ändern.

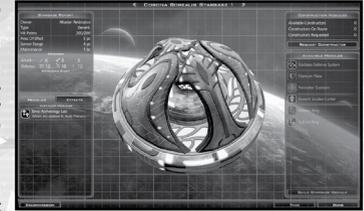
## Sternenbasen

Um Ressourcen abzubauen, Precursor-Relikte zu studieren oder Aufstiegskristalle zu erlangen, müssen Sie eine Sternenbasis errichten. Die Ressourcen müssen sich in der **KONTROLLZONE (KTZ)** der Basis befinden. Man kann mehr als nur eine Ressource mit einer einzigen Sternenbasis nutzen.

## Errichten Sie Ihre Sternenbasis

Um eine Sternenbasis zu errichten, bauen und starten Sie zunächst ein Arbeitsschiff in einer Ihrer Schiffswerften. Folgen Sie diesen Schritten, um eine Sternenbasis zu errichten:

1. Schicken Sie Ihr Arbeitsschiff in die Nähe der Ressource, des Relikts oder Kristalls, das Sie beanspruchen möchten und stellen Sie es so ab, dass diese Objekte in seiner **KTZ** liegen. Diese erkennen Sie an der sechseckigen Umrandung.
2. Wählen Sie das Arbeitsschiff aus, klicken Sie auf **BEFEHL** unten links und danach auf **STERNENBASIS ERRICHTEN**.

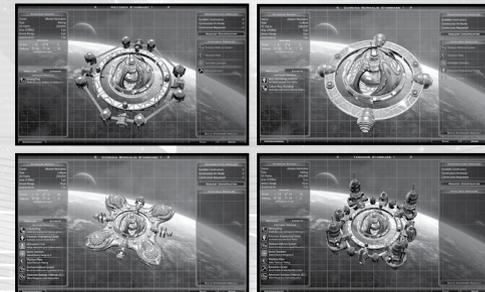


Ihre neue Sternenbasis wird errichtet. Sie müssen sie anschließend sofort aufrüsten. Welche Ressource Sie abbauen wollen, ist ausschlaggebend dafür, welche Aufrüstungen Sie wählen müssen. Wenn die Sternenbasis in der Nähe einer Bergbauressource ist, wie Durantium oder Elerium, müssen Sie einen **BERGBAURING** bauen. Wenn Sie in der Nähe eines Precursor-Relikts oder Aufstiegskristall sind, benötigen Sie ein **XENO-ARCHÄOLOGIELABOR**. Wenn Sie in der Nähe von beidem sind, müssen Sie wohl eine strategische Entscheidung treffen? (Für diejenigen, die alles auf einmal wollen; Schauen Sie in den nächsten Abschnitt.)

## Ihre Sternenbasis aufrüsten

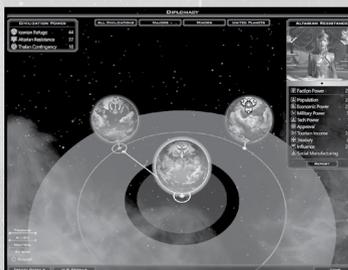
Um Ihre Sternenbasis weiter aufzurüsten, benötigen Sie die Materialien eines weiteren Arbeitsschiffs. Bauen Sie also ein weiteres und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Sternenbasis, um es dorthin zu schicken. Ein Menü wird Ihnen die verfügbaren Aufrüstungsmöglichkeiten anzeigen, aus denen Sie eine neue hinzufügen können. Mit ausreichend Arbeitsschiffen können Sie also eine Sternenbasis mit riesigen Bergbau-, Forschungs-, kulturellen oder Militärfähigkeiten errichten.

Die Designs für unterschiedliche Typen von Sternenbasen variieren.



## Diplomatie

Diplomatie ist die hohe Kunst des Miteinanders, des Auskommens mit allen großen und kleinen Völkern in der Galaxie. Ihre diplomatischen Handlungen wirken sich gut oder schlecht auf die Beziehungen mit Ihren Nachbarn aus.



Sie erreichen den **DIPLOMATIE**-Bildschirm jederzeit, indem Sie in der **MENÜLEISTE** die Taste **DIPLOMATIE** drücken.

Wie im echten Leben ist Diplomatie auch in **Galactic Civilizations III** ein kompliziertes Unterfangen. Sie können zwar Technologien erforschen, die Ihrem Volk einen diplomatischen Vorteil verschaffen, doch Wissen über die Ängste und Wünsche der anderen Völker erlangen Sie nur durch Ausprobieren.

### Der Handelsbildschirm



Um Ihre diplomatischen Fähigkeiten einzusetzen, machen Sie einen Linksklick auf das Volk, mit dem Sie verhandeln möchten, und klicken Sie auf **AUDIENZ**, um einen Dialog zu starten (wobei Sie dies als weniger sinnvoll erachten werden, solange sie nicht den **UNIVERSALÜBERSETZER** erforscht haben).

Im **HANDELSBILDSCHIRM** erscheint eine Liste Ihrer verfügbaren Angebote auf der linken und eine Liste Ihrer möglichen Forderungen auf der rechten Seite. Mit einem Linksklick bewegen Sie ein Objekt zu Ihrem Handelsvorschlag unten in der Mitte. Bei Objekten wie Credits erscheint ein Schieberegler, mit dem Sie die gewünschte Menge auswählen. Standardmäßig wird die Mindestmenge vorgeschlagen, die nötig ist, damit der Handel funktioniert.

Wenn Sie dem Handel Angebote und Forderungen hinzufügen, zeigt Ihnen die Dialogbox unten, wie Ihr Handelspartner diesem Handel gegenübersteht. Sobald er signalisiert, dass der Handel seinen Wünschen entspricht, drücken Sie die Taste **ANNEHMEN**, um den Handel abzuschließen.

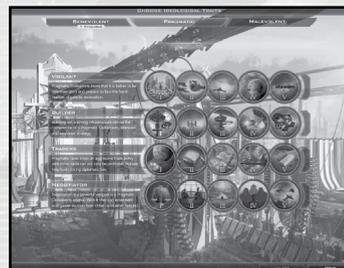
## Ideologie



Die Ideologie ist eine der wichtigsten Eigenschaften eines Volks, denn sie zeigt, ob es gutmütig, pragmatisch oder gnadenlos ist.

Sie können sich jederzeit die **IDEOLOGIEBÄUME** ansehen (siehe Bild links), indem Sie in der **MENÜ-LEISTE** auf dem Hauptspielbildschirm oben links auf **IDEOLOGIE** drücken.

### Ideologiewerte freischalten



Ideologische Werte können mit Ideologiepunkten freigeschaltet werden, die Sie durch Kolonisierungsevents, den Bau von Verbesserungen und andere Entscheidungen im Spiel erhalten.

Wenn Sie während eines Events eine bestimmte Entscheidung treffen, erhalten Sie dafür Ideologiepunkte, die Sie im jeweiligen Ideologiebaum ausgeben können.



Sie können die Werte bunt mischen, um Ihrem Volk einen einzigartigen Charakter zu geben. Sich auf eine bestimmte Ideologie zu konzentrieren (z. B. bedingungsloser Pragmatismus), wird die für den nächsten Wert nötigen Ideologiepunkte schnell in die

Höhe schießen lassen. Und sogar eine Tyrannei kann kurzzeitige Gutmütigkeit verkraften und vielleicht sogar davon profitieren.

## Wege zum Sieg

Jetzt, da Sie wissen, wie Sie das Spiel spielen, ist es an der Zeit zu lernen, wie Sie es gewinnen.

### Eroberungssieg

Eroberung ist ganz einfach der Sieg durch rohe Gewalt und militärische Macht. Das ist wohl der unkomplizierteste Siegtyp. Erobern, zerstören und unterjochen Sie alle anderen Völker der Galaxie, um sich den ultimativen Triumph zu sichern.



### Einflusssieg

Einen Einflusssieg erlangen Sie durch Ihre Wirkung auf andere Völker. Kontrollieren Sie 76% der Galaxie und halten Sie diesen Wert über zehn Runden, ohne Krieg zu führen. Kriege der anderen Völker sind bedeutungslos, solange sie Ihre Waren kaufen.

Wenn Sie sich im Krieg befinden, können Sie einen Einflusssieg erringen, indem Sie den letzten Planeten des Feindes kulturell übernehmen.

### Diplomatiesieg

Sie wollen geliebt und bewundert werden? Dann versuchen Sie es mit Diplomatie! Nutzen Sie Ihr Charisma und Ihren Charme und verbünden Sie sich mit Ihren Freunden, während Sie jeden gnadenlos zermalmen, der sich Ihnen nicht anschließen möchte. Sobald Sie immerwährenden Frieden hergestellt haben, erklären Sie sich zum tollsten Volk. Überhaupt. Aller Zeiten.

### Aufstiegssieg

Beanspruchen Sie uralte Relikte, die Aufstiegskristalle, und Sie können zu einer höheren Lebensform aufsteigen, sich gottgleiche Mächte und die Herrschaft über die einfachen Sterblichen verleihen. Dazu müssen Sie den Großteil aller Aufstiegskristalle der Galaxie kontrollieren und genügend AURAPunkte generieren. Nutzen Sie hierzu Sternenbasen, die Sie mit Xeno-Archäologielaboren ausstatten.

## Technologiesieg

Das Sammeln von antiken Kristallen ist für einige nur eine Art des Betrugs. Ein Hoch auf die Wissenschaft! Sie können gewinnen, indem Sie Ihre Göttlichkeit mit folgenden Technologien erforschen: Jenseits der Sterblichkeit, Precursor-Verständnis und kulturelle Affinität. Anschließend bauen Sie ein Aufstiegstor, welches ebenfalls erforscht werden muss, um Ihren Bedarf an Handbüchern endlich hinter sich zu lassen!

### Rundenlimit

Sie können außerdem solange spielen, bis Sie ein festes Rundenlimit (abhängig von der Kartengröße) erreichen. Dann endet das Spiel und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.



### Siegstatus

Sie können jederzeit nachsehen, wie nah Sie dem Sieg sind, indem Sie auf die Taste **SIEG** in der Menüleiste drücken. Hier sehen Sie den Bildschirm **SIEGSTATUS**.

Klicken Sie eine Siegbedingung an, um herauszufinden, was noch zu erledigen ist. Drücken Sie auf **SIEGOPTIONEN**, um bestimmte Siegbedingungen anzupassen oder zu entfernen.

## Die Formalitäten

Dieser Bereich beinhaltet die Credits, rechtlichen Krempel und Informationen darüber, wie Sie Hilfe bekommen können.

### Credits

#### KALYPSO MEDIA GROUP

##### GLOBAL MANAGING DIRECTORS

Simon Hellwig  
Stefan Marcinek

##### FINANCE DIRECTOR

Christoph Bentz

##### INTERNATIONAL MARKETING DIRECTOR

Anika Thun

##### HEAD OF PRODUCING

Reinhard Döpfer

##### HEAD OF PRODUCT MANAGEMENT

Timo Thomas

##### HEAD OF PR – GSA REGION

Bernd Berheide

##### HEAD OF QA & SUBMISSION

Roman Eich

##### HEAD OF ART DEPARTMENT

Thabani Sihwa

##### PRODUCER

Christian Schlütter  
Helge Peglow  
Martin Tosta

##### PRODUCT MANAGERS

Dennis Blumenthal  
Marian Deneffeh  
Timothy Thee

##### LOCALISATION MANAGER

Thomas Nees

##### ART DEPARTMENT

Simone-Desirée Rieß  
Anna Owtshinnikow  
Sebastian Keil

##### QA & SUBMISSION MANAGERS

Martin Tugendhat  
Fabian Brinkmann

##### VIDEO CUTTER

Michele Busiello

##### SOCIAL MEDIA MANAGER

Bettina Albert

##### JUNIOR MARKETING MANAGER

Jessica Immesberger

##### MANAGEMENT ASSISTANT

Tina Heisler

##### SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT

Tim Freund  
Tobias Prinz

#### KALYPSO MEDIA UK

##### MANAGING DIRECTOR

Andrew Johnson

##### HEAD OF MARKETING & PR

Mark Allen

##### MARKETING & PR ASSISTANT

Alun Lower

##### NATIONAL ACCOUNT MANAGER

Eric Nicolson

##### FINANCE MANAGER

Moirra Allen

#### KALYPSO MEDIA USA

##### VICE PRESIDENT NORTH AMERICA

Andrew Johnson

##### VICE PRESIDENT SALES NORTH AMERICA & ASIA

Sherry Heller

##### HEAD OF PR

Alex Q. Ryan

##### PR, MARKETING & SALES COORDINATOR

Lindsay Schneider

##### BUSINESS OPERATIONS MANAGER

Theresa Merino

#### KALYPSO MEDIA DIGITAL

##### MANAGING DIRECTOR

Jonathan Hales

##### PRODUCT MANAGER

Andrew McKerrow

### Stardock Entertainment

##### Executive Producer

Brad Wardell

##### Lead Designer

Paul Boyer

##### Producer

Derek Paxton

##### Assistant Producer

Raymond Bartos

##### Lead Developer

Nathan Hanish

##### Lead Graphics Developer

Jesse Brindle

##### Developer

Alan Batsford  
Cari Begle  
Jonathan Bowen  
Colin Clark  
Bara Kathawa  
Charles Lentz  
Sarah Trombley  
Brad Wardell

##### Art Lead

Akil Dawkins

##### Artist

Paul Boyer  
Joel Durham  
Stefan Gersdorf  
Fred Howard  
Derek Lewis  
Brandon Watson

##### Cinematics

Mark Bremerkamp

##### Cinematics

Jason Embury

##### Cinematics

Fred Howard

##### Cinematics

Kevin Manning

##### Cinematics

Chaminda Nissanka

##### Additional Art

Nikki Gambrell  
Jue "Leo" Li  
Key Fedewa  
Giorgio Grecu  
Christian Hecker  
Hannes Katherl

### Writing

Chris Bucholz  
Paul Boyer  
Brad Wardell

### Manual Writer

Kira Wilson

### Additional Design By

Jon Shafer

### Music/SFX Lead

Michael Curran

### Music

Mason Fisher  
Geoff Knorr

### Marketing/PR

Adam Biessener  
Nicole Gambrell  
Chris Kowal  
Kathleen Lane  
Robert McElroy  
Jillian Santos  
Stephanie Schopp  
Spencer Scott

### IT/Tech

Bruce Appling  
Matt Bertsch  
Kris Kwilas  
Adrian Luff

### Metaverse Engineers

Tod Cunningham  
David Hui  
Lou Leskoviansky  
Matt Lucas  
Adrian Luff  
Joshua McLean  
Pat Ford

Matt Smith  
Tim Smith

### Biz

Brian Clair  
Emily Ellis Fraley  
Kristin Hatcher  
Kim Kolaz  
Angela Marshall

### Quality Assurance/Support

Brad Ather  
Sean Drohan  
Nathan Fowler  
Bilal Hussein  
Ken Janeczko  
Tom Kestler  
Aaron Klenke  
Angela Oakman  
Jeff Sanders  
Jamus Sumner

### Team Dog and Morale Officer

Maggie Boyer

Special thanks to the **Galactic Civilizations III**  
Elite Founders. See all their names in-game!

### License and Notices

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2013 by RAD Game Tools, Inc.



Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2013 by RAD Game Tools, Inc.



### MyFonts

Bank Gothic is a trademark of MyFonts and may be registered in certain jurisdictions.

### Valve Steamworks

REQUIRES INTERNET CONNECTION AND FREE STEAM ACCOUNT TO ACTIVATE. Notice: Product offered subject to your acceptance of the Steam Subscriber Agreement ("SSA"). You must activate this product via the Internet by registering for a Steam account and accepting the SSA. Please see <http://steampowered.com/agreement> to view the SSA prior to purchase. If you do not agree with the provisions of the SSA, you should return this game unopened to your retailer in accordance with their return policy. ©2015 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.

### Autodesk FBX

This software contains Autodesk® FBX® code developed by Autodesk, Inc. Copyright 2012 Autodesk, Inc. All rights, reserved. Such code is provided "as is" and Autodesk, Inc. disclaims any and all warranties, whether express or implied, including without limitation the implied warranties of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement of third party rights. In no event shall Autodesk, Inc. be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of such code.

### FreeType Project

Portions of this software are copyright 2015 The FreeType Project (<http://freetype.org>). All rights reserved.

Stackwalker New BSD License (BSD)  
Copyright (c) 2009, Jochen Kalmbach  
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

\* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

\* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

\* Neither the name of Jochen Kalmbach nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## Technischer Kundendienst

Sollten Sie Fragen zu einem unserer Produkte haben, besuchen Sie bitte zunächst unser allgemeines Forum, in dem wir häufig gestellte Fragen beantworten und Hilfestellung leisten:  
**forum.kalypsomedia.com**

Sie können unseren technischen Support per Email unter **support@kalypsomedia.com** oder telefonisch erreichen:

Tel: **+49 (0)6241 50 22 40** (ausschließlich Mo – Fr 11:00 – 16:00)

Fax: **+49 (0)6241 506 19 11**

Stellen Sie vor Ihrer Kontaktaufnahme bitte sicher, dass Sie den kompletten Produktnamen kennen und falls nötig einen Kaufbeleg vorweisen können. Seien Sie bitte bei Problem- und Fehlerbeschreibungen so präzise wie möglich und nennen Sie die Inhalte von Fehlermeldungen oder anderweitige Informationen, die die Fehlersuche vereinfachen. Wir bitten um Verständnis dafür, dass wir Fragen bezüglich allgemeiner Spielabläufe und Tipps nicht per Email oder Telefon beantworten können.

## ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN

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

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

### Gewährleistung

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

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

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

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

### Nutzungsrecht

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne

vorherige Zustimmung von Kalypso Media Group GmbH ist untersagt.

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

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

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

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

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

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

Kalypso Media Group GmbH behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

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

Kalypso Media Group GmbH  
Wilhelm-Leuschner-Str. 11-13  
67547 Worms

[www.kalypsomedia.com](http://www.kalypsomedia.com)  
[www.facebook.com/kalypsomedia](https://www.facebook.com/kalypsomedia)

[www.facebook.com/kalypsomedia](http://www.facebook.com/kalypsomedia)

## Produkt Key



Galactic Civilizations III Copyright © 2015 Stardock Entertainment. All rights reserved.

Published in Europe by Kalypso Media Group GmbH.

Galactic Civilizations is a registered trademark of Stardock Entertainment.

All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner.