

Einstiegshilfen

Die folgende Anleitung soll Leuten, die vor Birth of the Empires noch nie etwas mit Birth of the Federation zu tun hatten, helfen sich ein wenig leichter zurechtzufinden. In den meisten Anleitung und Foren wird nämlich ein gewisses Grundkenntnis was den inoffiziellen Vorgänger des Spiels betrifft erwartet und ohne das tut man sich öfter schwer ins Spiel herein zu finden. Auch ich bin was BotE (Birth of the Empires) betrifft eigentlich noch relativ unerfahren, habe mich jedoch inzwischen ganz gut zu recht gefunden und ein paar Antworten auf Fragen zusammen getragen, die anderen Anfängern einige Verwirrungen(und Niederlagen) ersparen können.

Bevor wir jetzt mit den ersten Schritten beginnen sei hier doch noch einmal auf das Handbuch verwiesen:

Handbuch

(einfach bei Shared Documents auf Handbuch klicken)

Auch wenn im Handbuch nicht alles erklärt wird und es noch zu dem alten Star Trek- Inhalt verfasst wurde, sollte man es doch einmal gelesen haben, bevor man all zu viele dumme Fragen stellt ;-)

Nachdem das Handbuch gelesen ist man sich das Spiel gedownloadet und installiert hat ist es nun Zeit einmal das erste Spiel zu wagen.

Erste Schritte:

Eine interessante Eigenschaft von BoE ist, dass es sich um ein auf Runden basierendes Spiel handelt. Das heißt, wenn man das Spiel gestartet hat muss man nicht gleich hektisch rumklicken um keinen Nachteil im Spiel zu haben...also entspann' dich und finde dich anfangs auf der Benutzeroberfläche zurecht. Klicke ein bisschen durch die Navigationsleiste(linker Bildschirmrand) um und schaue dir erst einmal alle Bereiche an um dich ein bisschen mit ihnen vertraut zu machen. (Grundlegende Informationen zu den einzelnen Funktionen von verschiedenen Bereichen findest du im Handbuch)

Wenn du dich ein wenig zu recht gefunden hast, solltest du dir ein Blick über dein Imperium Verschaffen:

Galaktischer Hauptbildschirm:

Hier kannst du dein Imperium betrachten, deine Sonnensysteme auswählen und Schiffe befehligen.

Am Anfang des Spiels dürfte dein Imperium etwa so aussehen:



1: Dies ist dein Heimatsystem. Es gibt für jede Rasse jeweils(logischerweise) nur ein Heimatsystem, welches auch immer denselben Namen hat. Am Anfang ist dies das einzige System was du besitzt.

2: Dieses Zeichen oben links im Terra System weist darauf hin, dass auf diesem Feld Schiffe platziert sind.

3: Eine Sonne ohne Namen weist auf ein unbekanntes Sonnensystem hin. Damit es weiter untersucht werden kann muss ein Schiff auf das betreffende Feld geschickt werden.

4: Diese Linien zeigen die Reichweite deiner Schiffe an. Es gibt 3 verschiedene Reichweiten: grün(kurz), gelb(mittel) und rot(lang). Wie weit ein Schiff fliegen kann wird in der Schiffsbeschreibung angezeigt.

5: Die untere Leiste zeigt die Planeten des aktuell ausgewählten Sonnensystems an.

Nachdem du jetzt weißt, wie du in etwa dastehst wird es Zeit sich um deine Kolonie zu kümmern.

Systembildschirm:

Wenn du nun in den Systembildschirm wechselst wirst du verschiedene Unterkategorien(wie Handel, Arbeiter, Gebäude) vorfinden. Hier werden wir uns jedoch nur um die ersten Schritte im Kolonialaufbau kümmern.

In der Mitte des Bildschirms siehst du nun alle verfügbaren Gebäude. Wählst du ein Gebäude aus wird unter Informationen die groben Daten und unter Beschreibung ein kurzer Informationstext zur Geschichte des Bauwerks angegeben. Rechts neben dem Namen des Gebäudes wird die Rundenanzahl, die benötigt wird um das Gebäude kostenfrei zu bauen angezeigt.

Ein guter Anfang wäre zum Beispiel in den ersten 10 Runden jeweils 1 Forschungslabor zu bauen.

Fassen wir zusammen:

In der ersten Runde solltest du Folgendes erledigt haben:

- Je nach Strategie ein Gebäude das weniger als 3 Runden benötigt in der Bauliste haben.

- Dein Aufklärungsschiff zu einem unbekannten Sonnensystem oder Feld geschickt haben.

- Unter Forschung eine Abteilung auf 100% erforschen lassen.

In den weiteren Runden solltest du immer dafür sorgen, dass ein Gebäude in der Bauliste ist und deine Forschungen immer auf einem Level gehalten werden. (Wenn Antrieb auf Stufe 1 ist, wechselst du auf Energie, wenn Energie auf Stufe 1 ist zu Biogenetik usw.)

Weiterer Verlauf:

Wenn dies dein erstes Partie ist wirst du sicher Einiges zu entdecken und auszuprobieren haben. Bleib ruhig ein wenig lockerer und probier' die verschiedenen Funktionen aus...so viel Druck hast du nicht(Für gewöhnlich wirst du die ersten Spiele eh vergeigen 🤖)

Kleine Rassen:

Bestimmt wirst du auch bald auf eine der kleinen Rassen(oder auch genannt Minors) stoßen. Nun wird es Zeit sich den Diplomatiebildschirm anzusehen. (Genaueres dazu im Handbuch) Du solltest nach Möglichkeit einen Handelsvertrag zwischen dir und dem kleinen Volk gründen. Dabei solltest du jedoch darauf achten das die Rasse wenigstens neutral ist... sonst wird es vorerst zu teuer sie umzustimmen.

Hat dein Angebot Erfolg lege eine Handelsroute von deinem Planeten zu dem der kleinen Rasse fest. (Dies gewährt dir ein paar zusätzliche Credits)

Deine Beliebtheit bei dieser Rasse dürfte, ist der Handelsvertrag erst unterzeichnet, stetig steigen und bald auch intensivere Kooperation ermöglichen.

Intensivere Kooperation heißt in diesem Falle: Freundschaft, Bündnis und - das aller wichtigste - die Mitgliedschaft. Letzteres ist das

eigentliche Ziel jedes Handelsvertrags. Mit der Mitgliedschaft erreichst du nämlich nicht nur eine völlig neue, kostenfreie Kolonie, sondern auch noch verschiedene Spezialgebäude, welche dir eine Reihe von Vorteilen im Spiel beschern, wenn man sich die Gebäude denn leisten kann. Im weiteren Spielverlauf solltest du also immer im Hinterkopf behalten, dass es sich auch lohnt um gute Minors zu kämpfen, wenn du mal wieder entscheidest wohin die Credits diesmal fließen sollen.

Imperiumsaufbau und Entwicklung:

Auch solltest du dafür sorgen, dass du nicht ewig auf deinem Heimatplaneten sitzen bleibst. Du hast ein Kolonieschiff, also such dir ein schönes(rohstoffreiches, einigermaßen lebensfreundliches)System aus, terraformier dieses und besiedle es anschließend. Jetzt hast du zwei Systeme zum aufpäppeln und einen größeren Imperiumsbereich und(falls du einen Raumdock baust) auch eine höhere Reichweite.

Auch solltest du für ausreichend Rohstoffabbau sorgen um die gewonnen Rohstoffe für den Bau zu nutzen oder sie möglichst gewinnbringend auf dem Markt zu verschern. Letzteres ist nur für den etwas fortgeschrittenen Spielverlauf nützlich, ansonsten fehlen diese Rohstoffe anfangs beim Kolonieraufbau.

Wird's dir nicht auch langsam zu eng in dem Raum, der dir zur Verfügung steht?

Dann ist es an der Zeit weiter in die Tiefen des Weltalls vorzudringen. Um dies zu tun benötigt man die Hilfe eines Außenpostens, der den Deuteriumnachschub für Schiffe bereitstellt. Um einen Außenposten zu bauen benötigt man zu erst ein Transportschiff, welches man in der Werft seines Heimatplaneten bauen kann. Ist das Schiff vom Stapel gelaufen schickt man es an die Grenzen seines Territoriums, wo man ihm dann den Befehl zur Errichtung eines Außenpostens gibt. Sobald der Außenposten fertig gestellt ist, kannst du weiter in den Weltraum vordringen und triffst vielleicht sogar schon auf die ersten „großen Nachbarn“. Ist der Außenposten gebaut und der umliegende Bereich gescannt, solltest du deine Stellung an der Front ein bisschen festigen. Mit andern Worten: Bau ein paar Kolonieschiffe und besiedle anschließend mit ihnen einige lebensfreundliche Systeme. Hierbei solltest du darauf achten das alle wertvollen Planeten terraformiert sind, bevor du das System kolonisierst. Fehlen dir anfangs Rohstoffe zur Entwicklung deiner neuen Systeme? Das ist seit der Alpha Refit- Version

auch kein Problem mehr. Lege einfach eine Ressourcenroute von deinem Hauptsystem zu deiner neuen Kolonie fest. So kannst du Rohstoffe deiner Heimatwelt, deinem neuen System zur Verfügung stellen.

(Um eine Ressourcenroute zu erstellen, gehe im Systembildschirm auf die Kategorie Handel und wähle „Ressourcenr.“ aus. Jetzt lege die Route zu dem System, in dem du Rohstoffe benötigst. Die Rohstoffart stellst du unter dem Button „Ressourcenr.“ Ein)



Da sich dieses Tutorial hauptsächlich auf die ersten Schritte bezieht, wird hier der weitere Verlauf des Spiels in extremer Kurzfassung wiedergegeben:

Weltraum erforschen, Imperium vergrößern, Allianzen mit freundlichen Rassen gründen, gefährliche Rassen bekämpfen, Technologien erforschen, Gebäude verbessern usw.

Jetzt solltest du in etwa eine Vorstellung haben, wie du die ersten Runden von BoE sinnvoll nutzt und vielleicht ein paar weniger Fragezeichen im Kopf haben als ich bei meinen ersten Versuchen.

Doch da trotzdem immer noch genügend Fragen offen bleiben, die nicht im Handbuch oder obriegen Text beantwortet wurden, hier noch mal ein kleiner Frage/Antwort-Bereich. Die Antworten stammen entweder von Entwicklern, erfahrenen Spielern oder die Probleme wurden durch meinen eigenen Gehirnschmalz gelöst.

Fragen und Antworten:

Q: Wie stärke ich anfangs meine Wirtschaft?

A: Entwickler: „Bei der Wirtschaft muss man etwas experimentieren, bis man mit der Zeit eine gute Taktik und Strategie entwickeln. Ich fang immer an 10 Forschungslabore in den ersten Runden zu bauen, dann zwischendurch ein Kolonieschiff kaufen und immer möglichst versuchen, Sachen in einer, höchstens 3 Runden (bis auf die Upgrade-Bauten von Fabriken, Farmen, etc.) zu bauen, nicht länger. Ansonsten eben mal schnell kaufen.“

Q: Wie bekomme ich mehr Geld:

A: Handelsrouten darf man anfangs nicht unterschätzen, aber die –meiner Meinung nach- effektivste Methode um später viel Geld zu bekommen ist immer noch massenweise vorhandene Rohstoffe(wie Titan) bei gutem Kurs auf dem Markt zu verkaufen(Multiplikator nutzen!). Ist der Kurs schlecht kann man ihn durch ein paar Einzelkäufe in die Höhe treiben, bevor man durch einen Massenverkauf sehr viel Profit macht.

Q: Ich verliere dauernd!

A: Das ist keine Frage! 😊

Q: Was kann ich tun um nicht dauernd zu verlieren?

A: Da kann man eigentlich nur allgemeine Antworten geben. Möglicherweise solltest du deinen Spielstil deiner Rasse anpassen; nicht jede Rasse ist für jede Strategie geeignet! Sonst solltest du versuchen nicht allein gegen alle anzutreten. Allianzen heißt das Zauberwort!

Q: Was kann ich tun wenn ich plötzlich meine Schiffe nicht mehr bewegen kann?

A: Dein Schiff befindet sich wahrscheinlich außerhalb seiner normalen Reichweite. Dies ist der Fall wenn ein Außenposten oder ein Raumdock hinter dir zerstört werden.

Ein Entwickler schrieb zu diesem Thema: „ja, die stranden, weil sie keinen Deuteriumnachschub mehr haben. Es ist geplant, dass sie sehr langsam (5 Runden pro 1 Feld) später sich in eine Richtung wegen der Bussardkollektoren bzw. star-trek-frei dann Deuteriumkollektoren bewegen können. Diese Taktik ist aber legitim und fies zugleich, deshalb auch gewollt. Gerade gegen die sonst so schwachen Roms bzw. Rotharianer wird ein Großangriff so zur ebenso großen Gefahr, stecken zu bleiben😬.“

Q: Kann es sein das der Computer cheatet?

A: Wenn du dich dann besser fühlst: Ja er cheatet 😊

An dieser Stelle mal ein kleiner Hinweis auf die Schwierigkeit der KI:
Man kann die Schwierigkeit der KI im BotE-Verzeichnis in der Datei BotE.ini ändern.
Einfach nach difficult folgendes eingeben:

Befehl:	Erklärung:
BABY	Der Computer bekommt keinerlei Ermäßigung auf Gebäude, oder Schiffe.
EASY	Der Computer bekommt eine kleine Ermäßigung auf Gebäude oder Schiffe
NORMAL	Der Computer bekommt eine so große Ermäßigung, dass ein menschlicher Spieler schon ordentlich zu beißen hat.
HARD	Der Computer hat nun einen satten Vorteil was die Kosten angeht. Diese Schwierigkeitsstufe ist echten BotE-Pros vorbehalten.
IMPOSSIBLE	Der Name sagt alles.

Q: Ich kann ein paar Rohstoffe nicht abbauen.

A: Dann bist du wahrscheinlich auf einem Planeten, der nicht über diesen Rohstoff verfügt oder du hast noch einen zu niedrigen Techlevel um bestimmte Mienen zu errichten.

Q: Was kann ich tun, wenn alle Minors in meiner Nähe mich nicht mögen?

A: Manchmal hat man einfach Pech. Anfangs kannst du dann nichts machen; später jedoch solltest du versuchen sie mit Geldgeschenken kooperativer zu stimmen.