

SID MEIER'S CIVILIZATION[®] **BEYOND EARTH[™]**



BELANGRIJKE GEZONDHEIDSWAARSCHUWING: LICHTGEVOELIGE AANVALLEN.

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames. Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring, tijdelijk verlies van bewustzijn en bewusteloosheid of stuiptrekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn. Bij het ondervinden van een van deze symptomen, moet de game onmiddellijk worden gestopt en een arts worden geraadpleegd. Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - deze aanvallen treden vaker op bij kinderen en tieners. Het risico kan worden verminderd door verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen indien slaperig of moe. Wanneer bij uzelf of een van uw familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dient voor het spelen een arts te worden geraadpleegd.

INHOUDSOPGAVE

SECTIE 1: LANCERING (AAN DE SLAG).....4

INLEIDING4

INSTALLATIE5

EEN SPEL BEGINNEN.....7

HET HOOFDMENU7

BIJ DE HAND GENOMEN9

OPTIESCHERM11

SECTIE 2: LANDING (DE BASIS).....15

INLEIDING15

DE VERSPREIDING.....15

SPONSOREN16

UITRUSTINGEN16

AFFINITEITEN17

ADVISEUR18

INTERFACE.....19

INFOSCHERMEN.....21

TERREIN.....23

EIGENSCHAPPEN.....25

GRONDSTOFFEN26

ARTEFACTEN28

EENHEDEN.....29

VERPLAATSEN37

GEVECHTEN.....39

UPGRADES.....45

BUITENAARDSE WEZENS.....46

BUITENPOSTEN EN STEDEN	48
GEBOUWEN	54
VOEDSEL	58
CULTUUR	60
HET TECHNOLOGIEWEB	62
ARBEIDERS EN VERBETERINGEN	65
ENERGIE	70
GEZONDHEID	72
DIPLOMATIE	73
OVERWINNING	82
SECTIE 3: KOLONIE (REGELS VOOR GEVORDERDEN)	86
SPECIALISTEN	86
HANDEL	87
WONDEREN	89
DEUGDEN	93
ASTRODYNAMICA	94
OPDRACHTEN	97
GEHEIME OPERATIES	99
SPONSORS EN LEIDERS VAN DE KOLONIE	102
MULTIPLAYER	110
MODS	111
TOETSENOVERZICHT	113
PRODUCTONDERSTEUNING	115
CREDITS	116
BEPERKTE GARANTIE OP SOFTWARE EN LICENTIEOVEREENKOMST	123

SECTIE 1: LANCERING (AAN DE SLAG)

INLEIDING

Welkom, dit is *Civilization: Beyond Earth*. In deze game maak je een belangrijke stap voor de menselijke toekomst: de kolonisatie van een nieuwe, buitenaardse wereld. Ontdekkingen, technologie, cultuur, economie, diplomatie en oorlog spelen allemaal een rol in je succes. Er zijn verschillende manieren om *Beyond Earth* te winnen; leid je je kolonisten naar een militaire zege of vorm je ze om tot iets dat meer dan menselijk is? Of zullen het buitenaardse leven en de concurrerende kolonies je hoop verpletteren en je volk reduceren tot een voetnoot in de toekomstige geschiedenisboeken? Succes, en geniet van onze visie op het interstellair lot van de mensheid.

OVER CIVILIZATION: BEYOND EARTH

Civilization: Beyond Earth is een op het bekroonde *Civilization* gebaseerde strategiegame waarin je om beurten speelt. *Civilization* is de langstlopende en populairste reeks strategiegames die ooit voor de pc is gemaakt. De serie staat bekend om het oog voor historisch detail en unieke, meeslepende gameplay die nooit gaat vervelen.

We zijn ervan overtuigd dat *Civilization: Beyond Earth* recht doet aan deze klassieke serie. De game bevat spelonderdelen en mogelijkheden die nieuw zijn voor de *Civilization*-serie. Geniet van de technologie van de toekomst, affiniteiten, opdrachten, een ruimtelaag, prachtige beelden en muziek en nog veel meer. We hopen dat je er veel plezier aan beleeft.

OVER DE HANDLEIDING

Deze handleiding geeft je alle informatie die je nodig hebt om *Civilization: Beyond Earth* te kunnen spelen. Hij is onderverdeeld in drie secties: Lancering (het begin), Landing (de basis) en Kolonie (regels voor gevorderden). Daarnaast bevat deze handleiding schema's, een overzicht van de medewerkers aan deze game, informatie over technische ondersteuning en een altijd weer verheffende stukje over de auteursrechten.

Niet als bij de meeste van onze games zijn we van mening dat je *Civilization: Beyond Earth* het snelst leert via de 'Guided Experience', een uitleg die toegankelijk is als je aan een nieuw spel begint. Maar je kunt natuurlijk ook meteen in het diepe springen en de *Civilopedia* (zie hieronder) raadplegen als je hulp of verduidelijking nodig hebt. Voor ervaren *Civilization*-spelers zal veel gesneden koek zijn, maar wees gewaarschuwd: dit is een nieuwe wereld die voor iedereen verrassingen in petto heeft.

CIVILOPEDIA

De *Civilopedia* is het referentiemateriaal van de game; hij bevat informatie over bijvoorbeeld eenheden, gebouwen en technologie, maar ook een sectie over spelconcepten. Open de *Civilopedia* door op F1 te drukken of op het vraagteken rechts boven in het scherm te klikken.

De *Civilopedia* is ingedeeld in hoofdstukken die verschillende aspecten van de game behandelen. Deze hoofdstukken worden aangegeven door de tabs boven in de *Civilopedia*. Klik op een tab en gebruik de navigatielijst links om je specifieke onderwerp te vinden.

De sectie Spelconcepten is een beknopte en versimpelde versie van deze handleiding die je in de game zelf kunt raadplegen en die is gerangschikt op onderwerp. Zo kun je de spelregels en handelwijzen bekijken zonder gebruik te maken van deze handleiding, waardoor alles uiteraard finaal in het honderd loopt.

SYSTEEMEISEN

MINIMAAL:

Besturingssysteem: Windows Vista SP2/ Windows 7

Processor: Intel Core 2 Duo 1.8 GHz of AMD Athlon X2 64 2.0 GHz

Geheugen: 2 GB RAM

Harde schijf: 8 GB of meer

Dvd-rom-speler: Vereist voor installatie met disk

Grafische kaart: 256 MB ATI Radeon HD 3650 of beter, 256 MB nVidia 8800 GT of beter, of Intel HD 3000 of betere geïntegreerde graphics

Geluidskaart: DirectX 9.0c-compatibele geluidskaart

DirectX: DirectX versie 11

AANBEVOLEN:

Besturingssysteem: Windows Vista SP2/ Windows 7

Processor: 1.8 GHz Quad Core CPU

Geheugen: 4 GB RAM

Harde schijf: 8 GB of meer

Grafische kaart: ATI Radeon HD 5000-serie of beter, 512 MB nVidia 9800-serie of beter (of ATI R9-serie voor Mantle-ondersteuning), of Intel IvyBridge of betere geïntegreerde graphics

Geluidskaart: DirectX 9.0c-compatibele geluidskaart

DirectX: DirectX versie 11, of Mantle met ondersteunde grafische kaart

OVERIGE VEREISTEN:

Eerste installatie vereist een eenmalige internetverbinding voor Steam-authenticatie; vereiste software-installaties (bij de game inbegrepen) zijn de Steam-client, Microsoft Visual C++2012 Runtime Libraries en Microsoft DirectX.

INSTALLATIE

Afhankelijk van hoe je *Civilization: Beyond Earth* hebt gekocht, kun je de game op twee manieren installeren.

DE FYSIEKE VERSIE INSTALLEREN:

Plaats de dvd-rom van *Civilization: Beyond Earth* in de dvd-romspeler als je een fysiek exemplaar van de game hebt gekocht. Je kunt je taal kiezen en daarna krijg je de optie de game te installeren. Als je Steam nog niet hebt geïnstalleerd, zul je eerst worden gevraagd dit te doen en vervolgens om in te loggen op je Steam-account. Volg de instructies op het scherm om de installatie te voltooien. Let op: je moet verbinding hebben met het internet tijdens deze eerste installatie.

Als om je productcode wordt gevraagd (voor het installeren vanaf een dvd-rom), kun je deze vinden op de achterkant van deze handleiding.

INSTALLEREN VIA STEAM:

Als je *Civilization: Beyond Earth* hebt gekocht via Steam, verschijnt de game automatisch in je gameslijst. Klik op *Civilization: Beyond Earth* om naar de pagina van de game te gaan.

Klik op de knop 'Installeren' boven aan de pagina om te beginnen met installeren.

Je kunt ook een fysiek exemplaar van *Civilization: Beyond Earth* toevoegen aan je Steam-account. Ga naar de tab Games, klik op 'Product activeren op Steam' en ga akkoord met de servicevoorwaarden. Voer de productcode in en klik op 'Volgende'. Je kunt *Civilization: Beyond Earth* nu downloaden en spelen alsof je het rechtstreeks op Steam hebt gekocht.

INTERNETVERBINDING

De eerste keer dat je *Civilization: Beyond Earth* speelt, is een actieve internetverbinding vereist. Daarna hoef je geen verbinding meer te hebben met het internet, tenzij je een multiplayer spel wilt spelen.

Als je het spel via Steam hebt gekocht, heb je een internetverbinding nodig om de vereiste spelbestanden te downloaden. Je hebt ook een internetverbinding nodig om officiële DLC te downloaden of verschillende mods te bekijken.

STEAM

Civilization: Beyond Earth maakt gebruik van Steam, een online game- en distributieplatform. Dankzij Steam gaat updaten automatisch, is het downloaden van content een fluitje van een cent en kun je op eenvoudige wijze meedoen met je vrienden aan multiplayer spellen.

Steam is vereist om *Beyond Earth* te kunnen spelen. Een internetverbinding is alleen noodzakelijk als je de game voor de eerste keer opstart. Raadpleeg de paragraaf 'Installatie' voor meer informatie of ga naar <http://store.steampowered.com> als je meer wilt weten over deze service.

INSTALLATIE

Raadpleeg de paragraaf 'Installeren via Steam' voor meer informatie over het installeren van *Civilization: Beyond Earth* via Steam.

GAMEPAGINA

Ga in Steam naar de tab Games en klik in de gameslijst op *Civilization: Beyond Earth* voor informatie over de game. De gamepagina van *Civilization: Beyond Earth* bevat informatie over de game en links naar de forums en Steam-ondersteuning (voor het geval je tegen problemen aanloopt). Je ziet welke vrienden de game ook bezitten en welke prestaties je hebt vrijgespeeld. Klik op de knop 'Spelen' boven aan de pagina om te beginnen.

PATCHES, UPDATES EN DLC

Steam controleert op updates en installeert gevonden patches automatisch. Je hoeft niet langer het internet af te struinen naar informatie over updates. Via Steam kun je ook officiële DLC aanschaffen. Neem regelmatig een kijkje voor de laatste informatie, nieuwe kaarten, mods, scenario's en andere content.

OVERLAY

Door in de game op Shift+Tab te drukken, ga je naar de Steam-overlay.

PRESTATIES

Tijdens het spelen kun je prestaties vrijspelen, unieke beloningen het uitvoeren van bepaalde acties. Sommige prestaties zijn eenvoudig in de wacht te slepen, zoals de game uitspelen op het niveau Sputnik. Voor andere prestaties moet je veel spelen, veel plannen en al je vaardigheden aanboren, bijvoorbeeld om een spel te winnen met elke leider. Op de gamepagina van *Civilization: Beyond Earth* op Steam kun je alle prestaties bekijken.

Als je offline speelt en aan de voorwaarden voor een prestatie voldoet, slaat de game de informatie op. De prestatie wordt dan ontgrendeld als je de volgende keer inlogt op Steam.

Neem regelmatig een kijkje op Steam voor extra prestaties. Sommige DLC-packs bevatten nieuwe prestaties.

EEN SPEL BEGINNEN

Dubbelklik op de snelkoppeling, navigeer naar het Beyond Earth-toepassingsbestand of start de game via Steam nadat je het hebt geïnstalleerd.

Nadat je de openingsanimatie en het bijbehorende verhaal hebt bekeken, klik je in de hoofdmenu op 'Single Player'. Klik vervolgens op 'Play Now' om aan een spel met standaardwaarden te beginnen.

Je kunt in plaats van op 'Play Now' ook op 'Setup Game' klikken om een sponsor te kiezen, de uitrusting voor je missie te selecteren, het kaarttype en de omvang ervan te kiezen, het niveau te selecteren, enzovoort. Klik vervolgens op 'Start Game' om aan je aangepaste spel te beginnen.

Deze eenvoudige stappen helpen je snel op weg in *Civilization: Beyond Earth*. Aan het begin van een spel kun je kiezen tussen 'Advice Only' en 'Full Guidance'. In het laatste geval worden de standaard adviezen en opdrachten aangevuld met tutorials, zodat je *Civilization: Beyond Earth* sneller onder de knie krijgt. Kijk hieronder als je meer wilt weten over de spelopties.

HET HOOFDMENU

Het hoofdmenu verschijnt na de inleiding. Je vindt er de volgende opties:

SINGLE PLAYER:

Klik op deze optie als je een spel voor één speler wilt opzetten of vervolgen. Raadpleeg de tekst 'Singleplayerscherm' op pagina 8 voor meer informatie.

MULTIPLAYER

Klik op deze optie als je een spel voor meerdere spelers wilt beginnen of vervolgen. Raadpleeg de tekst 'Multiplayer' op pagina 110 voor meer informatie.

MODS:

Klik op deze optie om een mod te spelen, een aangepaste versie van *Civilization: Beyond Earth* die is gemaakt door de ontwikkelaars van Beyond Earth of door fans (misschien zelfs wel door jou). Klik hier als je wilt weten hoe je je eigen mod maakt.

OPTIONS:

Klik op deze optie om naar het scherm met spelopties te gaan. Hier kun je verschillende onderdelen van de gameplay en interface aanpassen of stoeien met de instellingen voor beeld en geluid. Raadpleeg het hoofdstuk 'Optiescherm' op pagina 11 voor meer informatie.

OTHER:

Klik op 'Other' voor overige informatie, zoals het bekijken van de Civilopedia of de credits van *Civilization: Beyond Earth*.

EXIT:

Klik op 'Exit' om het programma af te sluiten. Als je deze optie selecteert, wordt je gevraagd om te bevestigen dat je *Civilization: Beyond Earth* wilt verlaten.

SINGLEPLAYERSCHERM

Ga vanuit het hoofdmenu naar dit scherm. Je vindt er de volgende opties...

PLAY NOW:

Klik op deze knop om een spel te spelen met de huidige instellingen. Als je na het spelen van een spel op deze knop klikt, begin je aan een spel met dezelfde instellingen als die van je laatste gespeelde spel.

SETUP GAME:

Als je op deze knop klikt, ga je door een reeks schermen waar je onder meer je sponsor, missie-uitrusting, kaarttype, kaartomvang en niveau kunt kiezen voor je nieuwe spel. Raadpleeg de paragraaf 'Een spel opzetten' voor meer informatie.

LOAD GAME:

Met deze knop ga je naar het scherm voor laden en opslaan. Hier kun je een eerder opgeslagen spel laden. Raadpleeg de paragraaf 'Een spel opslaan en laden' op pagina 10 voor meer informatie.

BACK:

Klik op deze knop om terug te gaan naar het hoofdmenu.

EEN SPEL OPZETTEN

In het scherm 'Setup Game' vind je diverse opties om je spel naar eigen smaak aan te passen. Het bestaat uit vijf hoofdsecties. Klik op 'Next' om naar de volgende sectie gaan. Als voor elke sectie een keuze hebt gemaakt, verander de knop 'Next' in 'Start' en kun je aan je spel beginnen. Je kunt ook op de knop 'Advanced Setup' klikken voor meer specifieke aanpassingsopties.

DESIGNATE SPONSOR:

Klik op de sponsor die je wilt gebruiken. Elke sponsor heeft een eigen achtergrondverhaal, een specifieke leider en gameplayvoordelen.

CHOOSE COLONISTS:

Klik op een kolonistentype. Elk kolonistentype heeft specifieke voordelen voor je steden.

CHOOSE SPACECRAFT:

Klik op een type ruimtevaartuig. Elk type heeft zijn eigen pluspunten tijdens het verloop van de game.

CHOOSE CARGO:

Klik op een vrachtttype. Elk type levert een specifiek voordeel op aan het begin van de game.

CHOOSE PLANET:

Klik op deze optie om een planeetttype te kiezen. Naast een willekeurige optie (Random) zijn er diverse typen beschikbaar. In de beschrijving van elk planeetttype zie je met wat voor soort terrein je te maken krijgt.

START:

Als je voor elke optie een keuze hebt gemaakt, verandert de knop 'Next' in 'Start'. Klik op deze knop om aan de game te beginnen.

ADVANCED SETUP:

Als je op rechtsboven op 'Advanced Setup' klikt, ga je naar dit scherm met veel extra aanpassingsmogelijkheden. Zo kun je bijvoorbeeld het aantal AI-spelers kiezen, de omvang van de kaart bepalen, selecteren welk soort terrein en klimaat overheersen, de overwinningstypen aanpassen en nog veel meer. Als je alles naar tevredenheid hebt ingesteld, klik je op 'Start Game' om te beginnen of op 'X' om terug te gaan naar het vorige scherm.

BIJ DE HAND GENOMEN

Civilization: Beyond Earth helpt je op verschillende manieren om de game onder de knie te krijgen. Als je aan een nieuwe spel begint, kun je voor een 'Guided Experience' kiezen. *Je gaat dan naar tutorials met schermafbeeldingen.*

TUTORIALSCHERMEN:

Tutorials leiden je stap voor stap door een bepaald onderdeel van de game. De tutorials verschijnen in een venster op het spelscherm. Zolang de tutorial geopend is, is geen interactie met het spelscherm mogelijk. De meeste tutorials maken gebruik van schermafbeeldingen: in het venster zie je een afbeelding van het scherm dat past bij een bepaald spelonderdeel, begeleid door tekst die uitleg geeft. Met een muisklik op de juiste knop ga je naar de volgende tekstuitleg. Je kunt het tutorialscherm op elk moment afsluiten om verder te gaan met de game.

ADVIESBERICHTEN:

Adviesberichten helpen spelers van *Beyond Earth* op weg, zowel de nieuwkomers die nog geen ervaring hebben met *Civilization* als echte fans van de serie. Bepaalde adviesberichten linken naar een gerelateerde tutorial, voor het geval je extra hulp nodig hebt.

OPDRACHTEN

Hoewel opdrachten (Quests) vooral zijn bedoeld om te spelen en niet als lesmateriaal, leren ze je wel degelijk nieuwe spelmechanismen. Nieuwe spelers komen stap voor stap in aanraking met de spelmechanismen, terwijl ervaren spelers zich direct thuis voelen zullen en beloningen in de wacht kunnen slepen. Zo kun je vroeg in de game de opdracht aannemen om een Outpost (buitenpost) te bouwen. Deze opdracht laat je stap voor stap kennismaken met de mechanismen voor buitenposten. Dankzij de opdrachten raak je bekend met de mechanismen van *Civilization: Beyond Earth* die mogelijk nieuw voor je zijn.

NIVEAU

In het scherm 'Advanced Setup' kun je naast de vele andere opties het niveau (Difficulty Level) kiezen waarop je de game wilt spelen. Het gekozen niveau heeft invloed op bepaalde spelonderdelen, waaronder de beginkracht van de computergestuurde tegenstanders en je gezondheid.

NIVEAUS:

Sputnik (makkelijk)/Mercury/Vostok/Gemini (normaal)/Soyuz/Apollo (erg moeilijk)

EFFECTEN:

'Vostok' is het gemiddelde niveau. Noch jij noch je tegenstanders zijn op dit niveau in het voordeel. Op lagere niveaus doe je je voordeel op het gebied van gezondheid en onderhoudskosten.

Op hogere niveaus ontvangen je computergestuurde tegenstanders oplopende bonussen voor stadsgroei, productie en technologisch onderzoek. Op het hoogste niveau ontvangen ze mogelijk extra begineenheden en/of gratis technologieën.

EEN SPEL OPSLAAN EN LADEN

Je kunt op elk moment een spel van *Civilization: Beyond Earth* opslaan of laden.

EEN SPEL OPSLAAN:

Om een spel op te slaan, klik je rechts boven in het spelmenu op 'Menu'. Vervolgens klik je op 'Save Game' om een nieuw opslagbestand aan te maken.

HET OPSLAGMENU:

Klik op 'Save' om je spel onder de standaardnaam op te slaan. Als je het opslagbestand een andere naam wilt geven, vervang je de standaardnaam door een nieuwe naam en klik je op 'Save'. Als je op 'Save' klikt, wordt je mogelijk gevraagd om te bevestigen dat je het huidige opslagbestand wilt overschrijven. Vervolgens keer je terug naar het spelmenu, zodat je verder kunt spelen.

DE LOCATIE VAN OPSLAGBESTANDEN:

Spelbestanden worden in Windows opgeslagen in Mijn documenten/Mijn games. Als de gebruikersnaam van je computer bijvoorbeeld JanKlaassen is, vind je de opslagbestanden van de singleplayer in: JanKlaassen\Mijn documenten\My Games\Sid Meier's Civilization Beyond Earth\Saves\Single. Je kunt spelbestanden niet standaard opslaan in andere mappen.

EEN SPEL LADEN

AAN HET BEGIN:

Selecteer 'Single Player' in het hoofdmenu en klik op 'Load Game'. Je gaat nu naar het laadmenu.

TIJDENS HET SPELEN:

Ga naar het spelmenu en selecteer 'Load Game'. Je kunt tijdens het spelen ook op Ctrl+L drukken om naar het laadmenu te gaan.

HET LAADMENU:

Selecteer in het laadmenu de naam van het spel dat je wilt laden en klik vervolgens op 'Load Game'. Het bestand wordt geladen, zodat je verder kunt vanaf het moment waarop je hebt opgeslagen.

Je kunt opslagbestanden verwijderen door ze te selecteren en op 'Delete' te klikken. Het opslagbestand wordt verwijderd, zodat je het niet meer kunt laden.

SPECIALE OPSLAGBESTANDEN

AUTOMATISCH OPGESLAGEN BESTANDEN:

Het spel wordt na elke tien beurten automatisch opgeslagen. (Je kunt de frequentie waarmee bestanden automatisch worden opgeslagen aanpassen onder 'Options' in de tab Interface. Om een automatisch opgeslagen bestand te laden klik je op 'AutoSaves'. Vervolgens selecteer je het automatisch opgeslagen bestand dat je wilt spelen en klik je op 'Load Game'. Het automatisch opgeslagen bestand wordt geladen, zodat je verder kunt vanaf het moment waarop automatisch is opgeslagen.

SNEL OPSLAAN:

Voor wie haast heeft, kan *Civilization: Beyond Earth* ook snel worden opgeslagen en geladen. Druk op F1 om je huidige spel snel op te slaan. Het spel wordt dan automatisch opgeslagen zonder dat je verder iets hoeft te doen. Je kunt steeds maar één spelbestand snel opslaan, het bestand wordt vervolgens overschreven als je de volgende keer snel opslaat.

Druk op Ctrl+F11 om het snel opgeslagen spelbestand te laden.

HET OPTIESCHERM

In het optiescherm (Options) kun je verschillende audiovisuele en spelaanpassingen doen. Het bestaat uit vijf delen. Klik op een van de onderdelen in de lijst boven in het scherm om de instellingen voor dat onderdeel aan te passen. Klik op 'Defaults' om terug te gaan naar de standaardinstellingen. Als je de knoop hebt doorgehakt, klik je op 'Accept' om je keuze door te voeren in de game.

SPELOPTIES (GAME OPTIONS):

Automated Workers Don't Replace Improvements: geautomatiseerde arbeiders vervangen de huidige verbeteringen niet.

Automated Workers Don't Remove Features: geautomatiseerde arbeiders verwijderen geen onderdelen op de kaart (zoals bossen of moerassen) tenzij ze een locatie met grondstoffen verbeteren.

No Reward Popups: schakel beloningsberichten uit voor bijvoorbeeld technologie en grondstofcapsules (Resource Pods). Ervaren spelers kiezen vaak voor deze optie.

No Tile Recommendations: aanbevelingen worden uitgeschakeld als kolonisten of arbeiders actief zijn.

Display Yields for Civilian Units: toont opbrengstinformatie als je burgereenheden selecteert.

Quick Selection Advance: na het geven van een opdracht aan een eenheid ga je automatisch naar de volgende eenheid. Je hoeft niet te wachten tot de animatie is voltooid.

Disable Planetfall Visual Effect: schakel het effect uit dat optreedt als je voor het eerst begint aan een spel of als tegenstanders verschijnen op de kaart.

Map Info Delay: bepaalt de vertraging (in seconden) voor tooltips als je de cursor over kaartvakjes beweegt.

Advisor Level: bepaalt de mate waarin je hulp krijgt van de adviseur in de game.

Reset Advisor Messages: reset het adviesstelsel, zodat alle eerdere berichten opnieuw verschijnen.

Hide Advisor Intro: verberg het adviseursintroscherm dat aan het begin van de game verschijnt.

Single Player Auto End Turn: de beurt gaat automatisch over als je acties meer kunt uitvoeren.

Multiplayer Auto End Turn: de beurt gaat automatisch over als je acties meer kunt uitvoeren.

Single Player Quick Combat: gevechten in singleplayerspellen worden snel beslecht zonder animaties.

Single Player Quick Movement: het verplaatsen in singleplayerspellen vindt snel plaats zonder animaties.

Multiplayer Quick Combat: gevechten in multiplayer'spellen worden snel beslecht zonder animaties.

Multiplayer Quick Combat: het verplaatsen in multiplayer'spellen vindt snel plaats zonder animaties.

INTERFACE-OPTIES:

Alternate Cursor Zoom Mode: tijdens het uitzoomen zit het scherm niet vast aan je cursor. Het wordt recht naar achteren getrokken.

Auto Unit Cycle: ga automatisch naar de volgende eenheid als je een huidige eenheid een opdracht hebt gegeven.

Single Player Score List: toont de eenvoudige scorelijst in singleplayerspellen.

Multiplayer Score List: toont de eenvoudige scorelijst in multiplayer'spellen.

Map Drag Speed: verhoog of verlaag de snelheid waarmee je de kaart sleept.

Turns Between Autosave: bepaalt hoe vaak je huidige spel automatisch wordt opgeslagen. Raadpleeg de tekst 'Een spel opslaan en laden' op pagina 10

Max Autosaves Kept: bepaalt hoeveel automatisch opgeslagen spellen worden bewaard voordat het oudste bestand wordt overschreven.

Bind Mouse: koppel de muis aan het spelvenster.

Enable Map Inertia: er treedt vertraging op als je de kaart sleept.

Skip Intro Video: het openingsfilmpje van *Civilization: Beyond Earth* wordt niet meer getoond als je de game opnieuw opstart.

Spoken Language: kies welke taal wordt gesproken in de game.

GRAFISCHE OPTIES:

Screen Resolution: een lijst met de beschikbare resoluties voor je beeldscherm.

Anti-Aliasing: schakel deze optie in voor minder kartelrandjes in de game. Hoe krachtiger de hardware, des te beter de kwaliteit.

Full Screen: bepaal of je op een volledig scherm wilt spelen of in een venster.

V-Sync: voorkom 'tearing' door het aantal beelden per seconde vast te leggen. (We raden je aan deze optie ingeschakeld te houden, tenzij je een gevorderde gebruiker bent.)

Graphics Profile: stel groepsgewijs de grafische kwaliteit in. Met 'Custom' kun je afzonderlijk de kwaliteit van ieder onderdeel instellen.

Leader Scene Quality: bepaalt de beeldkwaliteit (minimaal tot hoog) van de leiderscènes.

Overlay Detail: bepaalt de kwaliteit (laag tot hoog) van de overlays.

Shadow Quality: bepaalt de kwaliteit (uit tot hoog) van de schaduwen van eenheden, gebouwen en andere onderdelen die niet behoren tot het terrein.

Fog of War Quality: bepaalt de kwaliteit (laag of hoog) van de Fog of War (oorlogsmist).

Terrain Detail Level: bepaalt het detailniveau van de textures van het terrein (minimaal tot hoog).

Terrain Tessellation Level: bepaalt de mate van tessellation (laag tot hoog).

Terrain Shadow Quality: bepaalt de kwaliteit (uit tot hoog) van de schaduwen van het terrein.

Water Quality: bepaalt de kwaliteit (laag of hoog) van het water.

Effects Quality: bepaalt de kwaliteit (laag of hoog) van de speciale effecten in de game.

GELUIDSOPTIES:

Music Volume: stel in hoe hard de achtergrondmuziek klinkt.

Sound Effects Volume: stel in hoe hard geluidseffecten als explosies, geschreeuw en motoren klinken.

Ambience Volume: stel in hoe hard omgevingsgeluiden als dierengeluiden, golven en terreingeluid klinken.

Speech Volume: stel in hoe hard de adviseur en leiders praten.

MULTIPLAYER OPTIONS:

ga voor een uitleg van de multiplayeropties naar het hoofdstuk 'Multiplayer' in sectie 3 van deze handleiding (pag. 110).

DE CIVILIZATION-WEBSITE

De Civilization-website bevat waardevolle informatie over *Civilization: Beyond Earth*, waaronder tips, blogs van de ontwikkelaars, interactie met de community en mods. Ga naar de website voor het laatste nieuws, updates en informatie: www.civilization.com.

SECTIE 2: LANDING (DE BASIS)

INLEIDING

Welkom, dit is *Civilization: Beyond Earth*. Deze sectie van de handleiding geeft een overzicht van de game, zodat je over voldoende kennis bezit om de game te kunnen spelen. Raadpleeg hierna de sectie 'Kolonie' voor meer informatie over de meer geavanceerde mechanismen, multiplayer en mods. Vergeet de *Civilopedia* niet. Deze encyclopedie is toegankelijk in de game zelf en bevat veel van de onderstaande informatie. Raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Civilopedia' op pagina 4.

DE BEURTEN VAN BEYOND EARTH

OVERZICHT:

Civilization: Beyond Earth bevat twee verschillende beurtsystemen. De singleplayer wordt standaard om beurten gespeeld, terwijl de beurten in multiplayer spellen tegelijkertijd kunnen plaatsvinden.

OM BEURTEN:

In de singleplayer wordt *Beyond Earth* om beurten gespeeld. Elke beurt kun je bijvoorbeeld eenheden verplaatsen, steden en grondstoffen beheren en op de diplomatieke toer gaan. Vervolgens komen je tegenstanders aan de beurt. Als ze klaar zijn, ben je opnieuw aan de beurt. Dit gaat zo door tot er een winnaar is.

TEGELIJKERTIJD:

Tijdens een multiplayer spel kunnen de beurten tegelijkertijd plaatsvinden. In dit speltype krijgen zowel jij als je tegenstander tegelijkertijd de beurt. Elke speler geeft tegelijkertijd opdrachten, beheert steden en maakt gebruik van diplomatie. Als iedereen alles heeft gedaan wat hij wilde doen, eindigt de beurt en begint er direct een nieuwe beurt. Je kunt in dit speltype gebruikmaken van een timer.

Het tegelijkertijd spelen van beurten is uitdagend en leuk, maar niet voor iedereen. Als je *Civilization: Beyond Earth* nog niet hebt gespeeld, raden we je aan eerst ervaring op te doen met de beurten van de singleplayer voordat je je in de multiplayer stort.

VERSPREIDING

In vorige *Civilization*-delen koos je een beschaving met vooraf bepaalde bonussen en speciale eenheden. Dat is nu anders. Je stelt je kolonie samen op basis van een reeks beslissingen aan het begin van de game. Voorbeelden van deze beslissingen zijn de sponsor van de koloniale missie en de uitrusting die je kiest. Er zijn diverse combinaties mogelijk, elk met hun eigen voor- en nadelen. Deze beslissingen bepalen de identiteit van de speler, waaronder het icoon en de kleuren van de koloniale natie.

Als je een sponsor hebt gekozen, wordt een leider aangewezen als de gouverneur van je kolonie. De leider van de kolonie vertegenwoordigt jou. Iedere leider heeft een eigen persoonlijkheid en een specifiek achtergrondverhaal van de Oude Aarde.

Het benutten van de voordelen van de combinatie van sponsor en uitrusting en het gebruikmaken van de zwakte van de combinatie van je tegenstanders is een van de meest uitdagende aspecten van *Civilization: Beyond Earth* en een van de meest bevredigende.

SPONSOREN

Acht naties en organisaties hebben het op de Oude Aarde voor het zeggen. Zij sponsoren koloniale missies in de ruimte. Je kiest één sponsor. Dit levert je een unieke bonus op en er wordt een leider aangewezen die jou in de game vertegenwoordigt.

KAVITHAN PROTECTORATE:

Leider: Kavitha Thakur

ARC:

Leider: Suzanne Fielding

AFRICAN UNION:

Leider: Samatar Jama Barre

FRANCO-IBERIA:

Leider: Élodie

POLYSTRALIA:

Leider: Hutama

PAN-ASIAN COOPERATIVE:

Leider: Daoming Sochua

SLAVIC FEDERATION:

Leider: Vadim Petrovic Kozlov

BRASILIA:

Leider: Rejinaldo Leonardo Pedro Bolivar de Alencar-Araripe

UITRUSTINGEN

Voordat je aan de game begint, kies je een van de drie uitrustingen (loadouts) waarmee je je kolonie verder onderscheidt en vorm geeft. Met elke uitrusting kun je tijdens de game je voordeel doen. Als je bijvoorbeeld voor een kolonie van wetenschappers kiest, ontvangen al je steden +2 wetenschap. Kies je daar een ruimteschip met Continental Surveyor (continentale landmeter) bij dan verschijnen de kustlijnen aan het begin van de game op de kaart. Er zijn diverse combinaties mogelijk waarmee je je voordeel kunt doen.

KOLONISTEN:

De Colonists (kolonisten) bepalen de sterke en zwakte punten van je expeditie. Zij vertegenwoordigen een deel van de menselijk beschaving en vormen het hart van je kolonie. Zij geven hun cultuur en kenmerken generaties lang door. Zowel de Scientists (wetenschappers), Refugees (vluchtelingen), Aristocrats (aristocraten), Engineers (ingenieurs) als Artists (kunstenaars) hebben hun eigen kwaliteiten.

SPACECRAFT (RUIMTESCHIP):

Kies van welk ruimteschip je kolonie gebruikmaakt. De kenmerken van het ruimteschip beïnvloeden de reis van de passagiers en het begin op de buitenaardse wereld. Elk type Continental Surveyor (continentale landmeter), Retrograde Thrusters (retrograadtraketten), Tectonic Scanner (tektonische scanner), Fusion Reactor (fusieractor) of Lifeform Sensor (levensvormsensor) biedt een uniek voordeel aan het begin van de game.

VRACHT:

Ruimte is kostbaar in een ruimteschip. Voor elke kilo is veel brandstof nodig tijdens de reis van de Oude Aarde naar een nieuwe wereld. Kies welke Cargo (vracht) wordt meegenomen naar je nieuwe kolonie: Hydroponics (hydrocultuur), Laboratory (laboratorium), Raw Materials (ruwe materialen), Weapon Arsenal (wapenarsenaal) of Machinery (machines). Elk vrachttype biedt een exclusief voordeel.

PLANEETTYPE

Je kunt kiezen op wat voor soort planeet je je wilt vestigen. De keuze voor een planeet bepaalt met wat voor soort terrein je te maken krijgt. Bij elk planeettype vind je een beschrijving van het terrein.

AFFINITEITEN

Naast de aan het begin gekozen sponsor en uitrusting kun je tijdens het verloop van de game een Affinity (affiniteit) ontwikkelen, een filosofie voor de evolutie van de mensheid. Hiermee kun je je kolonie verder onderscheiden. Er zijn drie affiniteiten. Waarschijnlijk voltooit iedere speler de game met een combinatie van deze affiniteiten. Sommige spelers zullen zwaar inzetten op een bepaalde affiniteit, andere zullen het meer spreiden.

Voortgang voor elke affiniteit vindt plaats door middel van ervaringspunten. Door onderzoek te doen naar bepaalde technologieën worden ervaringspunten toegevoegd aan de verschillende affiniteiten van je kolonie. Elke affiniteit ontwikkelt zich aan de hand van deze punten. Het ontwikkelen van affiniteiten levert gameplayvoordelen op, voornamelijk in de vorm van eenhedenupgrades en koloniebonussen. Een affiniteit kan leiden tot mogelijke overwinningsvoorwaarden. Daarnaast is het van invloed op het uiterlijk van je leider, steden en eenheden.

Een affiniteit is sterk gebonden aan een bepaald thema, zowel verhaaltechnisch als esthetisch. Hoewel affiniteiten ook gevolgen hebben voor de gameplay, zijn het geen gameplaystijlen. Zo kun je de affiniteit Harmony (harmonie) zowel op een vredige culturele manier ontwikkelen als op een agressieve vorm van expansionisme.

ER ZIJN DRIE AFFINITEITEN:

HARMONIE:

Bij Harmony (Harmonie) draait het om de integratie met het buitenaardse ecosysteem van de planeet en het begrip ervan. Als je de nadruk vestigt op Harmony manipuleer je de genen van de kolonisten, zodat ze zich beter aan kunnen passen aan hun buitenaardse omgeving. Harmony-eenheden en -gebouwen bestaan uit organische onderdelen en natuurlijk composiet. Laat in de game kunnen Harmony-kolonies genetisch gemodificeerde versies van het buitenaardse leven op de planeet creëren en een aantal van hun uiterlijke kenmerken aannemen.

SUPREMATIE:

Supremacy (Suprematie) is de meest dramatische en transhumanistische aanpak. Zet technologieën als cybernetica, nanotechnologie en geavanceerde computers in om de mensheid door te ontwikkelen. Supremacy-kolonisten schudden hun menselijke veren af en ontwikkelen een robotachtig uiterlijk. Hun voertuigen en militaire eenheden zijn gestroomlijnd, efficiënt en vaak onherkenbaar in vergelijking met hun oorspronkelijke look. Laat in de game nemen Supremacy-eenheden de vorm aan van gevechtsrobots, onbemande voertuigen en gevechtsplatformen.

PUURHEID:

Waar de affiniteiten Harmony en Supremacy fysieke aanpassing aan een nieuwe wereld voorstaan, verwerpt Purity (Puurheid) die filosofie. Purity richt zich op het behoud en de verheerlijking van de menselijke geschiedenis en fysiologie. Purity-steden kenmerken zich door hun anachronistische, klassieke uiterlijk. Ook de Purity-eenheden respecteren het verleden en dragen wapens, vlaggen en andere decoraties die je niet ziet bij andere eenheden. Deze eenheden hebben zich niet fysiek aangepast aan het buitenaardse ecosysteem. Zij maken gebruik van geavanceerde exoskeletten en voertuigen.

AFFINITEITSVOORTGANG:

Bepaalde technologieën zijn gelinkt aan een affiniteit. Het onderzoeken van deze technologieën is de belangrijkste manier om affiniteiten verder te ontwikkelen. Hoe moeilijker een technologie te onderzoeken is, des te groter is de voortgang als het lukt. Zo stuurt het onderzoeken van Genetic Mapping (genetisch in kaart brengen) je in de richting van Purity, terwijl je met Metamaterials (metamateriaal) een flinke sprong maakt naar Harmony.

Je kunt ook op andere manieren voortgang boeken, bijvoorbeeld via Virtues (deugden) en Expeditions (expedities).

MILITAIRE VOORTGANG:

Als je genoeg voortgang boekt voor een affiniteit ga je naar een hoger niveau. Wanneer een affiniteit dominant is, krijgen de militaire eenheden van de kolonie een upgrade die gerelateerd is aan de betreffende affiniteit. Zo wordt een gewone marinier voor Harmony vervangen door een Brawler (vechter), voor Purity door een Sentinel (wacht) en voor Supremacy door een Disciple (volgeling). Hoe hoger het affiniteitsniveau, des te beter de upgrade.

Bepaalde unieke eenheden zijn gekoppeld aan een affiniteitstype. Alleen door voortgang te boeken voor die affiniteit kun je ze maximaal upgraden. Daarnaast kunnen alleen spelers met die affiniteit deze eenheden creëren. Zo kan alleen een Harmony-speler een Xeno Swarm (xenozwerm) maken of upgraden en is een LEV Tank alleen voorbehouden aan Purity-spelers. Hogere affiniteitsniveaus bereik je niet zomaar en al helemaal niet voor de affiniteiten die niet dominant zijn.

ADVISEUR

Als gouverneur van een kolonie heb je de beschikking over een adviseur die zich niet laat leiden door emotie of verlangen: de computer van het ruimteschip. Wanneer je in het optiemenu hebt gekozen om contextuele adviesberichten te ontvangen, zal de computer je voorzien van suggesties, begeleiding en advies. Afhankelijk van je situatie en acties zal je worden gewezen op zaken die de computer van belang acht of die je mogelijk vergeten bent.

Menig speler zal direct willen beginnen aan *Civilization: Beyond Earth* en de meer gedetailleerde uitleg van de Guided Experience (zie pagina 9) overslaan. Berichten van de computer van het ruimteschip zijn minder opdringerig en geïntegreerd in de volledige game. Bepaalde adviesberichten verwijzen naar een gerelateerde tutorial, voor het geval je extra informatie nodig hebt.

CONTACT OPNEMEN MET DE ADVISEUR:

Als de computer van mening is dat je iets moet weten, ontvang je tijdens het spelen pop-upberichten. Daarnaast kun je regelmatig doorlinken naar aanvullende informatie die betrekking heeft op de situatie. Je kunt deze links volgen of op 'Thank You' klikken om het adviesbericht af te sluiten. Als je in de toekomst geen berichten meer wilt ontvangen over een bepaald onderwerp kun je op 'Don't Remind Me Again' klikken.

DE ADVISEUR UITSCHAKELLEN:

Je kunt op elk moment naar het optiescherm gaan om aan te passen hoeveel hulp je wilt ontvangen van de computer van het ruimteschip. Als je kies voor 'No Advice' zal de adviseur geen contact met je opnemen. Pas als je een andere optie selecteert, zul je weer berichten ontvangen.

INTERFACE

HET HOOFDSCHERM

Het hoofdscherm is waar je *Civilization: Beyond Earth* speelt; hier kun je bijvoorbeeld eenheden verplaatsen, steden bouwen, terrein verbeteren en oorlogvoeren.

DE HOOFDKAART:

Hier vindt alle actie plaats. De hoofdk kaart geeft de wereld weer zoals je die kent – hij geeft de locaties die je hebt verkend weer, je steden, het terrein, grondstoffen en verbeteringen, je eenheden en alle andere steden, eenheden en gebieden die 'zichtbaar' zijn. Onbekende gebieden liggen verborgen onder de 'Fog of War' (oorlogsmist).

NAVIGEREN OP DE HOOFDKAART:

Er is een aantal manieren om je perspectief op de hoofdk kaart te wijzigen:

IN-/UITZOOMEN:

Gebruik je muiswiel of druk op PageUp of PageDown om in en uit te zoomen.

CENTREREN:

Klik op een plek op de hoofdk kaart om je scherm op die locatie te centreren.

AUTOCENTREREN TIJDENS EENHEIDSACTIVATIE:

Wanneer een eenheid actief wordt tijdens je beurt, zal de hoofdk kaart zich automatisch op die eenheid centreren.

MINIKAART:

Klik op een plek op de minikaart om je hoofdk kaart op die locatie te centreren.

KLIKKEN EN SLEPEN:

Klik en sleep de cursor naar een willekeurige plek op de hoofdk kaart om de kaart te verslepen.

DE MINIKAART:

De minikaart is een kleinere weergave van de wereld met veel minder terreindetails. Zoals hierboven beschreven, kun je de hoofdk kaart centreren door op een willekeurige locatie op de minikaart te klikken.

KAARTOPTIES:

Klik op dit pictogram om verschillende weergave-opties van de hoofdk kaart in of uit te schakelen: vakje, aanbevelingen, grondstofpictogrammen, opbrengstpictogrammen, hex-raster (overlay) verbergen, of handelsroutes (tonen).

SATELLIETOVERZICHT:

Klik op 'Orbital View' om de ruimtek kaart te openen. Hoewel de ruimtek kaart hoog boven de grondk kaart ligt, valt het hex-raster precies gelijk met het rooster van de grond. Op deze kaart zie je alle ruimte-eenheden.

RUIMTELAAG:

Je bekijkt deze kaart via het satellietoverzicht, de zogenaamde Orbital View. In dit overzicht zijn de grondk kaart en grondeenheden gewoon zichtbaar omdat ruimte-eenheden een ondersteunende rol hebben en invloed uitoefenen op alles wat zich op de grond bevindt. Het contrast tussen de ruimtek kaart en -eenheden enerzijds en de grondelementen anderzijds is duidelijk zichtbaar omdat de kleuren van alles wat zich op de grond bevindt zijn vervaagd.

Naast de ruimtek kaart en -eenheden toont de ruimtel laag ook aanvullende informatie over de hemelmechanica. Raadpleeg voor meer informatie het hoofdstuk 'Astrodynamica' op pagina 94.

DE MUIS:

Het wordt aanbevolen om *Civilization: Beyond Earth* met een toetsenbord en muis te spelen. De muis wordt op twee manieren gebruikt. Klik om bijvoorbeeld menu's te openen en keuzes te bevestigen, om eenheden te activeren en de kaart te centreren. Klik met de rechtermuisknop op een locatie om actieve eenheden naar die locatie te sturen.

HET TOETSENBOORD:

Er zijn een aantal toetsenbordsnelpelingen voor *Civilization: Beyond Earth*. Ga naar pagina 113 voor een overzicht.

FOG OF WAR:

Deze afgelegen wereld is uitgestrekt. Je weet niet altijd wat er allemaal gebeurt. Misschien heeft de vijand wel een enorm leger gevormd buiten hun grenzen, maar dat weet je soms pas als je er verkenner op uit stuurt of wachtposten uitschakelt. De delen van de kaart die je in *Beyond Earth* niet hebt verkend, liggen verborgen in de 'Fog of War' (oorlogsmist).

De Fog of War bestaat uit een zwarte achtergrond met een vaag hexagonaal raster dat aan het begin van de game het overgrote deel van de wereld bedekt. Door eenheden te verplaatsen, dring je de Fog of War terug en onthul je meer van de wereld. Als de Fog of War is opgetrokken van een vakje keert hij niet terug. Maar wanneer je een eenheid verplaatst en daardoor een vakje uit het oog verliest, weet je niet langer wat zich daar afspeelt.

DE DRIE STADIA

ZICHTBAAR:

Als een vakje zichtbaar is voor een eenheid of je grondgebied, kun je het terrein zien en eventuele verbeteringen. Daarnaast zie je of hij is omringd door grenzen, onderdeel uitmaakt van een stad of wordt bevolkt door eenheden. Soms zie je de ook de grondstoffen van een vakje, maar dit is afhankelijk van je technologie.

ONTHULD:

Als de Fog of War is opgetrokken, maar het vakje niet helemaal zichtbaar is (omdat de verkenner zich bijvoorbeeld heeft verplaatst) is het vakje wat donkerder. Je kunt nog steeds zien over wat voor terrein het vakje beschikt, maar niet over welke eenheden. Ook eventuele verbeteringen zijn niet zichtbaar. Daarnaast kan de informatie over het vakje inmiddels gedateerd zijn.

FOG OF WAR:

Zwarte vakjes zijn onbekend terrein. Je weet niet met wat voor terrein je te maken hebt en wie of wat er op dat terrein te vinden is. Mogelijk ligt er goud op je te wachten, maar het kunnen net zo goed vijanden zijn of nesten van buitenaardse wezens. Je moet er zo snel mogelijk een eenheid op uitscharen om deze vakjes te onthullen.

WAT KUN JE WEL ZIEN:

Je ziet alles wat zich binnen je grenzen bevindt en één vakje erbuiten. De meeste eenheden zien twee vakjes (behalve als de vakjes achter bergen liggen of worden geblokkeerd, zie verderop). Eenheden op heuvels kunnen over geblokkeerde vakjes heen kijken. Bepaalde promoties zorgen ervoor dat eenheden één vakje verder kunnen kijken. Verder op in de game kunnen marine-eenheden ook verder kijken.

BLOKKEREND TERREIN:

Bossen, bergen en heuvels blokkeren het terrein en daarmee ook het gezichtsveld van eenheden. Bergen zijn ondoordringbaar. Ze blokkeren het zicht van alle eenheden, met uitzondering van luchteenheden. Eenheden kunnen deze vakjes wel zien, maar ze kunnen er niet overheen kijken, behalve op een heuvel. Eenheden op heuvels kunnen over blokkerend terrein (met uitzondering van bergen) heen kijken en zien wat erachter ligt.

BLIND VUUR:

Bepaalde langeafstandseenheden kunnen blind vuren, wat betekent dat ze kunnen schieten op doelwitten die zij niet kunnen zien, maar een van je andere eenheden wel. Als je bijvoorbeeld een eenheid op een heuvel hebt, kan een belegeringseenheid over de heuvel schieten op een doelwit dat hij zelf niet kan zien.

INFOSCHERMEN

Civilization: Beyond Earth bevat diverse infoschermen die toegankelijk zijn via de hoofdkaart. Deze schermen geven informatie over je prestaties en helpen je bij het voorbereiden van nieuwe acties.

ONDERZOEKSINFO:

Links boven in het scherm zie je je huidige onderzoeksproject, hoeveel beurten er nog nodig zijn om het onderzoek af te ronden en wat het afgeronde onderzoek je oplevert. Als je op dit paneel klikt, ga je naar het Technologieweb. Hier vind je alle technologieën die je onderzoekt of waarvan je het onderzoek hebt afgerond. Raadpleeg de tekst 'Technologie' op pagina 61 voor meer informatie.

NOTIFICATION LOG:

Op dit scherm zie je welke berichten je tijdens je huidige spel hebt ontvangen en in welke beurt. We raden je aan hier af en toe een kijkje te nemen, zodat je zeker weet dat je geen belangrijke informatie hebt gemist.

MILITARY OVERVIEW:

Op dit scherm zie je alle eenheden en hun status, plus de bevoorrading en ondersteuning van je eenheden. Raadpleeg de tekst 'Eenheden' op pagina 29 voor meer informatie.

ECONOMIC OVERVIEW:

Op dit scherm vind je een uitgebreid economisch overzicht, waaronder je inkomsten en uitgaven. Daarnaast geeft het een overzicht van je steden, de bevolkingsaantallen en beurten tot groei, de defensieve kracht en de opbrengst van voedsel, wetenschap, energie, cultuur en productie. Bovendien zie je wat er in aanbouw is en hoeveel beurten nodig zijn om de bouw af te ronden.

TRADE ROUTE OVERVIEW:

Op dit scherm zie je al je handelsroutes. Verder vind je hier je stad en bestemming, handelsgegevens en het aantal beurten tot je bestemming. Raadpleeg de tekst 'Handel' op pagina 87 voor meer informatie.

DIPLOMACY:

Via het diplomatie-icoontje ga je naar het scherm 'Diplomacy'. Hier vind je je betrekkingen en deals. Je kunt er ook contact opnemen met andere leiders (klik op hun naam op een gesprek aan te gaan). Verder kun je in dit scherm de geschiedenis van je betrekkingen en deals bekijken. Ga naar pagina 73 voor meer informatie over diplomatie.

DIPLOMATIEKE BETREKKINGEN:

Op het scherm 'Relationships' vind je alle ander spelers met wie je contact hebt, hoe ze tegenover je staan, hun huidige scores, informatie over hun affiniteiten en wonderen en andere nuttige gegevens. Klik op de naam van een andere leider om contact op te nemen met deze persoon.

GESCHIEDENIS VAN DIPLOMATIEKE DEALS:

Dit is een lijst die alle deals met andere spelers en de voorwaarden van elke deal bevat.

VIRTUES:

Op dit scherm vind je de Virtues (deugden) in je bezit en de Virtues die later beschikbaar komen. Raadpleeg het hoofdstuk 'Deugden' op pagina 93 voor meer informatie.

COVERT OPS:

Dit scherm geeft een overzicht van je agenten, of ze zich nu in je hoofdkwartier bevinden of het vuile werk voor je opknappen in de stad. Raadpleeg het hoofdstuk 'Geheime operaties' op pagina 99 voor meer gegevens over het rekruteren en uitsuren van agenten.

UPGRADE UNITS:

Op dit scherm vind je de verschillende typen eenheden, hun ervaring en hun affiniteitsupgrades. Ga naar pagina 29 voor meer informatie over eenheden.

QUESTS AND VICTORIES:

Als je op deze knop klikt, kun je schakelen tussen het scherm met opdrachten en dat met overwinningen.

QUEST LOG:

Hier vind je een lijst met opdrachten, zowel de opdrachten die zijn voltooid (en wat het heeft opgeleverd) als de opdrachten die nog niet tot een goed einde zijn gebracht. Ga naar pagina 97 voor meer informatie over opdrachten.

VICTORIES (OVERWINNINGEN):

Op dit scherm zie je hoe ver iedere speler verwijderd is van elk van de vijf overwinningstypen. Klik op een naam om te zien wat je moet doen om een overwinning in de wacht te slepen. Ga naar pagina 82 voor meer informatie.

TERREIN

De buitenaardse wereld in *Civilization: Beyond Earth* is opgedeeld in vakjes (ook wel hexagonen genoemd). Deze vakjes geven verschillende terreintypen weer, zoals woestijnen, vlaktes, graslanden en heuvels. De terreintypen kunnen op hun beurt weer beschikken over 'eigenschappen' zoals bossen. Zo kun je bepalen hoe nuttig een vakje is voor een nabijgelegen stad of hoe makkelijk of moeilijk het is om er doorheen te komen. Het terrein en de kenmerken van een vakje zijn ook van grote invloed op de gevechten die erop plaatsvinden.

Vakjes kunnen grondstoffen bevatten waarmee je je voordeel kunt doen als je er verbeteringen op bouwt. Grondstoffen vormen de basis van voedsel, productiviteit, energie en cultuur. Ze kunnen een kolonie ook speciale bonussen opleveren. Sommige grondstoffen zijn vanaf het begin van de game zichtbaar, voor anderen moet je eerst bepaalde technologieën in handen hebben. Raadpleeg de tekst 'Grondstoffen' op pagina 26 voor meer informatie.

TERREINTYPEN:

Standaard bevat de game tien terreintypen. Twee tot tien gekoppelde vakjes met water zijn meren. Het is goed mogelijk dat je tijdens het spelen niet in aanraking komt met alle tien terreintypen.

UITLEG VAN TERREINWAARDEN:

City Yield: de stadsopbrengst geeft aan hoeveel voedsel, energie of productiviteit een nabijgelegen stad ontvangt van een niet-verbeterd vakje van een van deze drie typen.

Movement Cost: de kosten in verplaatsingspunten (movement points) om op een vakje te gaan staan. **Combat Modifier:** de gewijzigde offensieve of defensieve kracht van de eenheid die het vakje bezet.

CANYON:

Canyons, oftewel kloven, zijn diep uitgesneden dalen in de oppervlakte van deze buitenaardse planeet. Alleen vliegende eenheden kunnen erdoorheen. Ze leveren een stad doorgaans weinig op, al kunnen bepaalde gebouwen hun opbrengst vergroten en zijn ze nuttig als natuurlijke barrière.

Alleen vliegende en zwevende eenheden kunnen zich door kloven begeven.

KUST:

Kustvakjes zijn de oceeaanvakjes die aan het land grenzen. Ze leveren voedsel en energie aan een nabijgelegen stad. Alleen marine-eenheden en vliegende, zwevende of ingescheepte landeenheden kunnen zich op een kustvakje begeven.

Je kunt geen steden bouwen op kusten.

WOESTIJN:

Woestijnvakjes zijn over het algemeen nogal leeg. Ze leveren nabijgelegen steden doorgaans weinig op, tenzij de woestijn een rivier of grondstoffen bevat.

GRASLAND:

Over het algemeen produceren graslanden het meeste voedsel van alle terreintypen. Steden die in de buurt van graslanden zijn gebouwd groeien sneller dan steden op andere plekken.

HEUVELS:

Het valt niet mee om heuvels te verbeteren en trotseren, maar ze bieden goede verdedigingsbonussen en herbergen diverse verschillende grondstoffen. Eenheden op heuvels kunnen over terreinblokkades heen kijken. Heuvels verbeteren de productiviteit van een nabijgelegen stad en bieden belangrijke gevechtsbonussen.

MEER:

Een meer bestaat uit tien of minder watervakjes die volledig zijn omringd door land. Meren zijn een bron van zoet water waardoor ze de bouw van boerderijen op aangrenzend terrein mogelijk maken.

Alleen marine-eenheden en vliegende, zwevende of ingescheepte landeenheden kunnen zich op een meervakje begeven.

BERG/KRATER:

Bergen zijn opgehoogd terrein die alleen door vliegende eenheden kunnen worden bedwongen. Kraters zijn ontstaan door meteorietinslagen. Ze leveren een stad weinig op, maar hebben wel nut als natuurlijke barrière voor vijandelijke eenheden.

Alleen vliegende en zwevende eenheden kunnen zich over bergen en kraters

OCEAAN:

Oceanen zijn vakjes die bestaan uit diep water. Ze leveren voedsel en energie aan een stad.

Oceanen leveren alleen voedsel en energie als de nabijgelegen stad over de juiste technologie beschikt. Alleen marine-eenheden en vliegende, zwevende of ingescheepte landeenheden kunnen zich op een oceaankvakje begeven.

VLAKTE:

Vlaktes leveren een combinatie van voedsel en productie aan een nabijgelegen stad. Een stad die is omringd door vlaktes groeit minder snel dan een stad met grasland, maar is wel productiever.

SNEEUW:

Net als een woestijn levert sneeuw geen voedsel of productie aan een nabijgelegen stad. Natuurlijk kan een sneeuwvakje een nuttige grondstof bevatten, maar verder zijn het koude, onherbergzame plekken.

TOENDRA:

Toendra's zijn de deels bevroren landvlaktes die je aantreft in de koudere delen van de planeet. Ze zijn minder nuttig dan vlaktes of graslanden, maar wel iets beter dan woestijnen en sneeuw. Tenzij je wanhopig op zoek bent naar grondstoffen of verder geen kant op kunt, heeft het weinig zin om te bouwen op toendra's.

EIGENSCHAPPEN

Eigenschappen (Features) zijn onderdelen van het terrein of vegetatie op het terrein van een vakje. (Een graslandvakje kan bijvoorbeeld een bos of moeras bevatten.) Deze eigenschappen beïnvloeden de productiviteit van een vakje en mogelijk ook de hoeveelheid verplaatsingspunten die een eenheid moet besteden om het vakje te betreden. Eigenschappen kunnen ook voor defensieve gevechtsbonussen zorgen of een eenheid op het vakje straffen.

SOORTEN EIGENSCHAPPEN:

Net als het terrein zelf hebben de eigenschappen invloed op de opbrengst, het verplaatsen en gevechten.

FLOOD PLAIN (ONDERGELOPEN VLAKTE):

Ondergelopen vlaktes zijn laaggelegen gebieden die grenzen aan rivieren. De rivier stroomt elk jaar over en voorziet het aangrenzende land daarmee van water en voedingsstoffen. Ondergelopen vlaktes zijn vruchtbaar en daarmee de productiefste landbouwgrond op de planeet.

Je vindt ondergelopen vlaktes alleen in vakjes die grenzen aan een rivier.

BOS:

Op de Oude Aarde speelden bossen een enorm belangrijke rol. Ze leverden hout voor vuur, gereedschap en onderdak en dankzij de vele dieren die er leefden, konden de mensen door de eeuwen heen in hun levensbehoeften voorzien. Om te overleven op deze planeet zijn ze minder cruciaal, maar ze leveren nog steeds voedsel en ruwe productiematerialen. Als je stad groeit, is het verleidelijk om bossen te kappen voor landbouwgrond, maar een verstandig leider richt geen kaalslag aan. Bossen zorgen voor productiviteit en een goed humeur. Bovendien ontvangen militaire eenheden die zijn gelegerd in bossen een flinke verdedigingsbonus.

Vakjes met bossen zorgen altijd voor voedsel en productie, ongeacht het terrein waarop ze staan.

IJS:

Ijs is ijs, meer kunnen we er ook niet van maken. Het heeft een beschaving nauwelijks iets te bieden. Ijs is niet te trotseren (behalve door vliegende en zwevende eenheden) en levert geen voordelen op. Laat ijs links liggen tenzij je alleen oversteekt.

Alleen vliegende en zwevende eenheden kunnen zich over ijs begeven.

MOERAS:

Moerassen hebben een grote biodiversiteit, maar verder hebben ze een uitdijende kolonie weinig te bieden. Je kunt moerassen droogleggen en als landbouwgrond gebruiken voor een hogere opbrengst. Het valt niet mee om je door moerassen te verplaatsen. Hou er rekening mee dat militaire eenheden een flinke straf krijgen als ze in het moeras worden aangevallen.

MIASMA:

Miasma is een terreineigenschap die naast elke andere eigenschap kan bestaan en op elk terrein kan worden aangetroffen, met uitzondering van sneeuw en oceanen. Een miasma is een besmetting van een vakje door virulente sporen die een gevaar vormt voor mens en machine, zolang je het niet verwijdert of beschikt over bepaalde technologie.

In bossen en moerassen heb je de grootste kans om een miasma aan te treffen. Ook in graslanden kom je ze nog regelmatig tegen, maar op vlaktes en in woestijnen en toendra's zijn ze vrij zeldzaam. Je vindt ze nooit op kustvakjes of op één vakje afstand van een watervakje. Ook in bergen kom je nooit miasma tegen. In kloven bestaat er wel een kleine kans.

Effecten van miasma: een eenheid die zich op een vakje met miasma begeeft, loopt gevechtsschade op.

RIVIEREN:

Steden worden niet voor niets al sinds mensenheugenis aan rivieren gebouwd. Rivieren zorgen voor de irrigatie van landbouwgrond bij de stad en bieden bescherming. Het valt niet mee om een stad aan te vallen als er een rivier voor ligt.

Locatie: in tegenstelling tot andere eigenschappen lopen rivieren langs de randen van vakjes in plaats van erdoorheen. Alle aan een rivier grenzende vakjes en eenheden doen hier hun voordeel mee.

Stadsopbrengstwijziging: rivieren leveren energie aan aangrenzende vakjes.

Offensieve straf: als je aanvalt via een rivier levert dat de aanvallende eenheid een straf op.

Verplaatsingseffect: een eenheid verbruikt als zijn overgebleven verplaatsingspunten bij het oversteken van een rivier. Dit is niet van toepassing als je een rivier oversteeft via een weg of magrail.

GRONDSTOFFEN

Grondstoffen (Resources) vind je op de vakjes van de kaart. Ze bieden specifieke voordelen, zowel in hun natuurlijke staat als verbeterd. Bepaalde strategisch belangrijke grondstoffen vind je alleen als je onderzoek hebt gedaan naar een bepaalde technologie. Een basisgrondstof moet zich op jouw grondgebied bevinden en gevrijwaard zijn van vijanden. Je hebt een stad nodig om van grondstoffen te kunnen profiteren.

Grondstoffen vormen de basis van voedsel, energie, productiviteit, wetenschap en cultuur. Ze kunnen ook speciale bonussen opleveren. De rijkdom en macht van je kolonie hangt in sterke mate af van de hoeveelheid en verscheidenheid aan grondstoffen in je bezit. Je kunt gebruikmaken van een grondstof als deze zich binnen je koloniale grenzen bevindt. Daarnaast moet je de juiste verbetering bouwen in het betreffende vakje. (Om bijvoorbeeld te profiteren van de grondstof 'vezel' moet je de verbetering 'plantage' aanleggen.)

Er zijn twee soorten grondstoffen in Beyond Earth: Basic (standaard) en Strategic (strategisch). Beide soorten leveren nabijgelegen steden iets op, maar strategische grondstoffen bieden belangrijke extra voordelen.

Mogelijk heb je niet toegang tot alle grondstoffen binnen je grenzen. Om aan ontbrekende grondstoffen te komen, kun je ruilen met andere leiders.

BASISGRONDSTOFFEN:

Basisgrondstoffen leveren de stad die ze verwerkt iets op. Ze dragen vooral bij aan het verder specialiseren en verbeteren van de stad. In de meeste gevallen moet je basisgrondstoffen verbeteren voor een opbrengstbonus, maar enkele grondstoffen leveren zelfs in hun ruwe staat iets op.

ALGAE (ALG):

Verbetering nodig voor: Work Barge (sleepschip)

BASALT:

Verbetering nodig voor: Quarry (groeve)

CHITIN (CHITINE):

Verbetering nodig voor: Paddock (weide)

COPPER (KOPER):

Verbetering nodig voor: Mine (mijn)

CORAL (KORAAL):

Verbetering nodig voor: Work Barge (sleepschip)

FIBER (VEZEL):

Verbetering nodig voor: Plantation (plantage)

FRUIT:

Verbetering nodig voor: Plantation (plantage)

FUNGUS (SCHIMMEL)

Verbetering nodig voor: Plantation (plantage)

GOLD (GOUD):

Verbetering nodig voor: Mine (mijn)

RESILIN (RESILINE):

Verbetering nodig voor: Paddock (weide)

SILICA (SILICIUMDIOXIDE):

Verbetering nodig voor: Mine (mijn)

TUBERS (KNOLGEWASSEN):

Verbetering nodig voor: Plantation (plantage)

STRATEGISCHE GRONDSTOFFEN

Strategische grondstoffen zijn vereist voor het produceren en bevoorraden van bepaalde eenheden. Ze zijn beperkt. Hun voornaamste rol is het opbouwen en in stand houden van een geavanceerd leger. Het aantal gespecialiseerde eenheden wordt beperkt door de hoeveelheid verbeterde grondstoffen. De hoeveelheid Xenomass (xenomassa) bepaalt dus hoeveel Harmony Aliens je kunt bezitten. Je moet strategische grondstoffen altijd verbeteren om je eenheden ermee te kunnen bevoorraden.

Vaak heb je bepaalde technologie nodig om strategische grondstoffen te verbeteren en soms zelfs om ze überhaupt te kunnen zien. Alleen verbeterde strategische grondstoffen leveren een bonusopbrengst op.

FIRAXITE (FIRAXIET):

Vereiste waarnemingstechnologie: geen

Verbetering nodig voor: Firaxite Mine (firaxietmijn)

Eenheden die deze grondstof nodig hebben: Supremacy-eenheden

FLOATSTONE (DRIJFSTEEN):

Vereiste waarnemingstechnologie: geen

Verbetering nodig voor: Floatstone Quarry (drijfsteengroeve)

Eenheden die deze grondstof nodig hebben: Purity-eenheden

GEOTHERMAL ENERGY (AARDWARMTE):

Vereiste waarnemingstechnologie: Geophysics (geofysica)

Verbetering nodig voor: Geothermal Well (aardwarmtebron)

Eenheden die deze grondstof nodig hebben: geen

PETROLEUM:

Vereiste waarnemingstechnologie: Chemistry (scheikunde)

Verbetering nodig voor: Petroleum Well (petroleumbron)

Eenheden die deze grondstof nodig hebben: mechanische en ruimte-eenheden

TITANIUM:

Vereiste waarnemingstechnologie: Engineering (techniek)

Verbetering nodig voor: Mine (mijn)

Eenheden die deze grondstof nodig hebben: lucht- en ruimte-eenheden

XENOMASS (XENOMASSA):

Vereiste waarnemingstechnologie: geen

Verbetering nodig voor: Xenomass Well (xenomassa-bron) en Alien Nest (buitenaards nest)

Eenheden die deze grondstof nodig hebben: Harmony-eenheden

ARTEFACTEN

De planeet is bezaaid met artefacten, overblijfselen van gebeurtenissen die plaatsvonden voor je aankomst. Artefacten leveren geen voordeel op, maar ze stellen verkenners in staat om een expeditie te ondernemen waarmee je een bonus kunt verdienen. De verkenner raakt een expeditiemodule kwijt als de expeditie is afgerond. Verkenners die geen expeditiemodules overhebben, kunnen geen expedities meer ondernemen.

Er zijn vier soorten artefacten: Derelict Settlement, (verlaten nederzetting), Crashed Satellite (neergestorte satelliet), Alien Skeleton (buitenaards skelet) en Progenitor Ruins (voorgangerruïnes). Mogelijke voordelen van artefacten variëren van buitenaardse eenheden die je kunt aanvoeren tot een eenmalige boost voor je cultuur, energie of affiniteit. Zo kun je eerder een bepaalde technologie bemachtigen.

BUITENAARDSE SKELETEN:

De overblijfselen van enorme buitenaardse wezens. Als je dit aantreft op een vakje of een expeditie hebt voltooid, ontvang je mogelijk een flinke affiniteitsbonus of kun je een buitenaards wezen aanvoeren.

VOORGANGERRUÏNES:

De overblijfselen van constructies die zijn achtergelaten door een haast mythisch buitenaards ras. Als je dit aantreft op een vakje na een expeditie, ontvang je mogelijk een flinke affiniteitsbonus of ben je weer een stap dichterbij een geavanceerde technologie.

NEERGESTORTE SATELLIETEN:

De overblijfselen van satellieten die uit hun baan zijn geraakt en zijn neergestort op de planeet. Als je dit aantreft op een vakje of een expeditie hebt voltooid, ontvang je mogelijk een flinke wetenschaps- of productiebonus.

VERLATEN NEDERZETTINGEN:

De overblijfselen van eerdere, mislukte kolonisatiepogingen van de mensheid. Als je dit aantreft op een vakje na een expeditie, ontvang je mogelijk een flinke cultuurbonus of een stijging van het aantal inwoners van de dichtstbijzijnde stad.

EXPEDITIES:

Expedities vinden over meerdere beurten plaats op een artefactvakje en leveren iets op als je ze voltooit.

Je verplaatst een verkenningseenheid naar een artefactlocatie op de kaart. Eenmaal aangekomen start je de expeditie met je verkenningseenheid.

De verkenner verandert vervolgens in een expeditie. De expeditie gaat elke beurt verder tot hij is afgerond, tot je de verkenner een andere opdracht geeft of tot de expeditie wordt overgenomen door een vijandelijke militaire eenheid.

Als de expeditie is afgerond, verdwijnt de artefactlocatie en raakt je verkenner een expeditiemodule kwijt. Je ontvangt een gameplaybonus op basis van het type locatie.

GRONDSTOFCAPSULES:

Resource Pods (grondstofcapsules) zijn locaties op de kaart die een bonus opleveren voor de speler die ze als eerste weet te bereiken en vervolgens uitschakelt. Er is maar één soort grondstofcapsule, maar ze kunnen er wel verschillend uitzien. Over het algemeen geven grondstofcapsules een boost aan je energie, cultuur of wetenschap, waardoor ze vooral aan het begin van het spel van pas komen.

EENHEDEN

In *Civilization: Beyond Earth* gebruiken we de term eenheid (Unit) voor alles wat zich over de map kan verplaatsen. Er zijn verschillende soorten eenheden, variërend van militaire eenheden tot arbeiders, kolonisten, handelskonvoien, ruimte-eenheden en nog veel meer.

EENHEDEN PRODUCEREN:

Eenheden produceer je in steden. De productiekosten van elke eenheid geven aan hoeveel productiepunten een stad moet uitgeven om een eenheid te kunnen produceren. Daarnaast moet je voldoende kennis hebben van de vereiste technologie. Zo kun je pas een langeafstandseenheid produceren als je bekend bent met Physics (natuurkunde). Voor de productie van bepaalde eenheden zijn ook nog eens bepaalde grondstoffen nodig. Zo kun je zonder Floatstone geen LEV Tank bouwen.

KENMERKEN VAN EENHEDEN:

Alle militaire eenheden hebben drie basisstatistieken: verplaatsingssnelheid, gevechtskracht en upgrades. Niet-militaire eenheden (zoals kolonisten, arbeiders en handelskonvoien) beschikken alleen over de basisstatistiek bewegingssnelheid en hebben een gevechtskracht van nul. Ruimte-eenheden hebben geen van beide. Zij worden in de ruimte boven een vakje geplaatst en nemen niet rechtstreeks deel aan gevechten (hoewel sommige eenheden het bombarderen van gronddoelen vanuit de ruimte mogelijk maken).

VERPLAATSINGSSNELHEID:

De verplaatsingsspunten geven aan over hoeveel veilige vakjes een eenheid zich kan verplaatsen. De meeste eenheden beschikken over 2 verplaatsingspunten. Raadpleeg de tekst 'Verplaatsen' op pagina 37 voor meer informatie.

GEVECHTSKRACHT:

Deze basisstatistiek geeft aan hoe sterk een eenheid is tijdens gevechten. Bij niet-gevechtseenheden is dit meestal 0. Deze eenheden worden gevangen of vernietigd bij een aanval van een militaire eenheid. Raadpleeg de tekst 'Gevechten' op pagina 39 voor meer informatie.

UPGRADES:

Alle soorten militaire eenheden kunnen upgrades verdienen door middel van affiniteitsvoortgang. Raadpleeg de tekst 'Upgrades' op pagina 45 voor meer informatie.

VETERANEN

Een eenheid verdient ervaringspunten door deel te nemen aan gevechten. Bij een bepaald aantal punten stijgt het niveau van de eenheid. Op dat moment kun je kiezen of je een beschadigde eenheid deels oplat of dat je de gevechtskracht verhoogt (of de gevechtskracht op afstand, afhankelijk van het type eenheid). Dit beloningsproces voor de gevechtservaring van individuele eenheden verloopt automatisch, maar je moet wel een keuze maken als hierom wordt gevraagd.

SPECIALE VAARDIGHEDEN:

Veel eenheden beschikken over speciale vaardigheden waarmee ze zich onderscheiden van andere eenheden. Zo kunnen kolonisten buitenposten opzetten, iets wat verder geen enkele eenheid kan. Een langeafstandseenheid kan een vijand aanvallen die zich niet in een aangrenzend vakje bevindt, iets wat de meeste gevechtseenheden niet kunnen. Ruimte-eenheden beschikken over diverse unieke eigenschappen. Bekijk het Civilopedia-artikel van een eenheid om zijn speciale vaardigheden te bekijken.

AFFINITEITSEENHEDEN:

Elke affiniteit beschikt over speciale militaire eenheden. Deze eenheden zijn exclusief voor die affiniteit en in bepaalde opzichten superieur aan vergelijkbare eenheden. Het zijn gespecialiseerde eenheden die het thema van hun technologietak belichamen: ze hebben bonussen of speciale vaardigheden die normale militaire eenheden niet bezitten. Bovendien beschikken ze over betere statistieken (wat de reden is dat ze later in de game beschikbaar komen). Ze beschikken wel over minder upgradevakjes dan de gewone eenheden en hun vakjes zijn minder uitgebreid.

EENHEDEN VERPLAATSEN:

Over het algemeen verplaatsen eenheden zich van vakje naar vakje door verplaatsingspunten uit te geven. Eenheden zijn onderhevig aan beperkingen. Aan het eind van een beurt mogen er geen twee militaire of gewone eenheden in hetzelfde vakje staan. Een combinatie van beide mag wel. De meeste eenheden zijn beperkt in hun mogelijkheden. Zo kunnen landeenheden zich niet begeven op bergvakjes en zijn landvakjes onbegaanbaar voor marine-eenheden (tenzij het om een havenstad gaat). Dankzij verbeteringen als wegen kunnen eenheden zich sneller over het land verplaatsen. Raadpleeg de tekst 'Verplaatsen' op pagina 37 voor meer informatie.

VECHTEN MET EENHEDEN:

Militaire eenheden kunnen het opnemen tegen andere eenheden, buitenposten of steden. De meeste militaire eenheden zijn korteaafstandseenheden. Dit betekent dat ze alleen vijanden in aangrenzende vakjes kunnen aanvallen. Maar er bestaan ook langeafstandseenheden die één of meer vakjes kunnen overbruggen. Raadpleeg de tekst 'Gevechten' op pagina 39 voor meer informatie.

TYPE EENHEDEN

Het type eenheid bepaalt de gameplay-eigenschappen van de eenheid: vereiste technologie, gevechtskracht, gevechtskracht op afstand, verplaatsen, etc. Verder bepaalt het het uiterlijk van de eenheid: is het een mens of een machine, wat voor wapens gebruikt het, etc.

Elk type eenheid heeft een uniek upgradeschema. Naarmate je verder komt in dit schema veranderen de gameplay-eigenschappen en het uiterlijk van de eenheid om je voortgang weer te geven. Wel blijven ze in de kern gebaseerd op de basiseenheid van een bepaald type. Deze wijzigingen zijn van toepassing op alle huidige en toekomstige eenheden van dat type.

Een type komt beschikbaar als de vereiste technologie is onderzocht. De verschillende typen eenheden zijn grofweg te verdelen in twee categorieën. Basiseenheden komen beschikbaar door onderzoek te doen naar technologieën waar je vrij vroeg in de game al mee in aanraking komt. De technologie en upgrades zijn niet nauw verbonden aan een bepaalde technologie-affiniteit. Affiniteitseenheden komen daarentegen pas beschikbaar als je technologieën onderzoekt die je verder op in het spel tegenkomt. Deze eenheden zijn zowel qua technologie als upgradestructuur nauw verbonden aan een affiniteit (of twee in het geval van hybride typen).

Raadpleeg de tekst 'Upgrades' op pagina 45 voor meer informatie over de upgrades van militaire eenheden.

EENHEDENCATEGORIEËN:

Naast het type kun je gevechtseenheden verder onderverdelen in diverse categorieën. Hieronder vallen de korteaafstandseenheden, de langeafstandseenheden, de marine-eenheden, de lucht-eenheden en de zwevende eenheden.

KORTEAFSTANDSEENHEDEN:

Dit zijn landeenheden die vijanden in aangrenzende landvakjes kunnen aanvallen. Ze kunnen ook geen vijanden op zee aanvallen en ook geen vijanden op meer dan één vakje afstand. Tot de korteaafstandseenheden behoren Soldiers (soldaten), Combat Rovers (gevechtsterreinvoertuigen) en verschillende affiniteitseenheden.

LANGEAFSTANDSEENHEDEN:

Dit zijn eenheden die vijanden kunnen bombarderen in aangrenzende of verder gelegen vakjes. De statistiek 'Range' geeft aan over welke afstand een eenheid kan aanvallen. De kracht van een langeafstandsaanval wordt weergegeven door de statistiek 'Ranged Combat'. Zo beschikt een Ranger over een gevechtskracht van 3, een langeafstandsgevechtskracht van 8 en een bereik van 2. Dit betekent dat hij vijanden op één of twee verder gelegen vakjes kan aanvallen met een kracht van 8. Wanneer hij door een vijand wordt aangevallen, verdedigt hij zich met een kracht van 3.

Langeafstandseenheden vallen altijd van een afstand aan, ook als die eenheid zich in een aangrenzend vakje bevindt. Langeafstandseenheden gebruiken hun gevechtskracht alleen als ze zich moeten verdedigen tegen aanval van een andere eenheid.

MARINE-EENHEDEN:

Dit zijn eenheden die zich kunnen verplaatsen over watervakjes. Ze kunnen zich niet in landvakjes begeven, tenzij het havensteden zijn. Marine-eenheden zijn over het algemeen langeafstandseenheden (zie hierboven).

LUCHTEENHEDEN:

De naam zegt het al, deze eenheden verplaatsen zich door de lucht. Ze kunnen over elk terrein vliegen en langeafstandsaanvallen uitvoeren (zie hierboven).

ZWEVENDE EENHEDEN:

Zwevende eenheden gebruiken magnetische technologie om boven de oppervlakte te hangen. Ze kunnen zich over de meeste terreinsoorten begeven. Zwevende eenheden kunnen zowel op de korte als lange afstand aanvallen (zie hierboven).

NIET-VECHTENDE EENHEDEN

Er zijn vier typen niet-vechtende eenheden: Colonists (kolonisten), Workers (arbeiders), Trade Convoys (handelskonvoien) en Trade Vessels (handelsschepen). Elk van deze eenheden speelt een cruciale rol in het succes van een beschaving. Zoals de naam al aangeeft, kunnen deze eenheden niet vechten. Als je eenheid zich alleen in een vakje bevindt en wordt aangevallen door een vijand, wordt je eenheid automatisch gevangengenomen of vernietigd. Het is dan ook aan te raden om deze kwetsbare eenheden te laten vergezellen door militaire eenheden als je je in gebieden begeeft waar het gevaar op de loer ligt.

RUIMTE-EENHEDEN

Ruimte-eenheden zijn krachtige eenheden die zich tijdelijk in de ruimte bevinden. Ze spelen een ondersteunende rol, ook tijdens gevechten, voor spelers die bereid zijn in hun mogelijkheden te investeren. Ruimte-eenheden opereren doorgaans afzonderlijk van elkaar. Ze ondersteunen de activiteiten, eenheden en vakjes op de grond onder hen. Na verloop van tijd raken ze uit hun baan en worden ze automatisch vernietigd.

Elke ruimte-eenheid heeft unieke kenmerken. Dit kunnen zowel passieve effecten zijn als geactiveerde vaardigheden. Ruimte-eenheden kunnen een boost geven aan je leger, de economie of de wetenschap.

Het effectgebied is het gebied dat profiteert van de ruimte-eenheid erboven. Voor passieve effecten (zoals meer voedsel voor vakjes) gaat het om het gebied dat profiteert van dit effect. Voor geactiveerde vaardigheden (zoals een bombardement) gaat het om het bereik van een vaardigheid. De omvang van effectgebieden varieert per ruimte-eenheid. Zo hebben defensieve militaire satellieten effect op eenheden binnen een bereik van vier vakjes. Raadpleeg voor meer gegevens en een lijst met ruimte-eenheden de tekst 'Astrodynamica' van sectie 3 op pagina 94.

ACTIES VAN EENHEDEN:

Een actieve eenheid kan of een of meerdere acties uitvoeren. Klik op het actie-icoontje van een eenheid om die actie uit te voeren.

Move to (ga naar): geef je huidige eenheid de opdracht zich naar het geselecteerde vakje te begeven. Als de afstand groter is dan is toegestaan in een beurt, zal de eenheid zich in de richting van het geselecteerde vakje begeven. Dit blijft hij doen tot de bestemming is bereikt of je een andere opdracht geeft.

Sleep (slapen): de eenheid doet niets zolang je geen nieuwe orders geeft. Een slapende eenheid wordt tijdens een volgende beurt niet actief. Je moet hem handmatig selecteren.

Alert: de eenheid komt pas in actie als het een vijand waarneemt in het vakje. De eenheid ontvangt een verdedigingsbonus.

Fortify (versterken): de eenheid doet niets zolang je geen nieuwe orders geeft. De eenheid ontvangt een verdedigingsbonus.

Embark (inschepen): laad de eenheid op een boot, zodat hij watervakjes kan oversteken. Inschepen is alleen mogelijk als je bekend bent met bepaalde technologieën.

Disembark (ontschepen): verplaats de eenheid van de boot naar een vakje.

Fortify Until Healed (versterken tot herstel): de eenheid wordt pas actief als hij volledig is hersteld. De eenheid ontvangt een verdedigingsbonus.

Set Up for Ranged Attack (opstellen voor langeafstandsaanval): de eenheid maakt zich gereed voor een langeafstandsaanval. Alleen daarna kan de aanval worden uitgevoerd.

Ranged Attack (langeafstandsaanval): voer een langeafstandsaanval uit op een geselecteerd vakje.

Attack (aanvallen): geef een eenheid opdracht voor een aanval op een vijand in het geselecteerde vakje.

Pillage (plunderen): geef een eenheid opdracht om de verbetering op het huidige vakje te vernietigen. Je moet de verbetering repareren voordat je hem opnieuw kunt gebruiken.

Rebase (nieuwe basis): geef een lichte eenheid opdracht om zich te stationeren in een andere stad.

Air Strike (luchtaanval): geef een lichte eenheid opdracht voor een langeafstandsaanval op een vijand in het geselecteerde vakje.

Air Intercept (onderschepping): geef de eenheid opdracht om vijandelijke lichte eenheden te onderscheppen als ze binnen bereik zijn.

Air Sweep (luchtruim vrijmaken): geef een eenheid opdracht om het luchtruim vrij te maken voor andere lichte eenheden, zodat ze niet worden onderschept.

Construct an Expedition (expeditie opzetten): geef een verkenner opdracht om een expeditie op te zetten en de voordelen van een artefact in dat vakje te benutten. Dit kost een verkenner een expeditiemodule.

Found Outpost (buitenpost vestigen): geef een kolonist opdracht een buitenpost (voorloper van een stad) te vestigen in het huidige vakje. Dit kost je een kolonist.

Cancel (annuleren): annuleer de laatste opdracht die je aan een eenheid hebt gegeven. Dit kan van pas komen als je per ongeluk een verkeerde opdracht hebt gegeven in een vorige beurt of je hebt bedacht.

Explore (Automated) (geautomatiseerde verkenning): geef een eenheid opdracht om nieuwe gebieden in kaart te brengen.
Deze eenheid verplaatst zich elke beurt tot je een nieuwe opdracht geeft.

Construct a Farm (een boerderij bouwen): geef een arbeider opdracht om een boerderij te bouwen als verbetering op een vakje. Hiermee verhoog je de voedselproductie.

Construct an Academy (een academie bouwen): geef een arbeider opdracht om een academie te bouwen als verbetering op een vakje. Hiermee verhoog je de productie van wetenschappers.

Construct a Manufactory (een productiefaciliteit bouwen): geef een arbeider opdracht om een productiefaciliteit te bouwen als verbetering op een vakje. Hiermee verhoog je de productie.

Construct a Node (een node bouwen): geef een arbeider opdracht om een node aan te leggen als verbetering op een vakje. Hiermee verhoog je de energieproductie.

Construct a Generator (een generator bouwen): geef een arbeider opdracht om een generator te bouwen als verbetering op een vakje. Hiermee verhoog je de energieproductie.

Construct a Dome (een koepel bouwen): geef een arbeider opdracht om een koepel te bouwen als verbetering op een vakje. Hiermee verhoog je het incasseringsvermogen van de dichtstbijzijnde stad.

Construct a Plantation (een plantage bouwen): geef een arbeider opdracht om een plantage aan te leggen als verbetering op een vakje. Hiermee verbeter je de grondstoffen.

Construct a Mine (een mijn bouwen): geef een arbeider opdracht om een mijn aan te leggen als verbetering op een vakje. Hiermee verbeter je de grondstoffen en/of verhoog je de productie.

Construct a Well (een put aanleggen): geef een arbeider opdracht om een put aan te leggen als verbetering op een vakje. Hiermee verbeter je de grondstoffen.

Construct a Quarry (een groeve aanleggen): geef een arbeider opdracht om een groeve aan te leggen als verbetering op een vakje. Hiermee verbeter je de grondstoffen.

Construct a Paddock (een weide aanleggen): geef een arbeider opdracht om een weide aan te leggen als verbetering op een vakje. Hiermee verbeter je de grondstoffen.

Construct a Road/Magrail (een weg/magrail aanleggen): geef een arbeider opdracht een weg of magrail aan te leggen op een vakje.

Route-to Mode (weg naar): geef een arbeider opdracht om een weg of magrail aan te leggen van het huidige vakje naar het geselecteerde vakje. Deze eenheid verplaatst zich elke beurt tot je een nieuwe opdracht geeft of de route is voltooid.

Build Improvement (Automated) (geautomatiseerde bouw van een verbetering): geef een arbeider opdracht om verbeteringen te bouwen. Deze eenheid verplaatst zich en bouwt elke beurt tot je een nieuwe opdracht geeft.

Do Nothing (niets doen): de eenheid voert geen actie uit tijdens deze beurt.

Wake (wekken): wek een eenheid, zodat je hem een opdracht kunt geven. Als je een eenheid activeert gaat dit niet ten koste van de versterkingsbonus.

Establish Trade Route (handelsroute aanleggen): geef een handelskonvooi of een handelsschip opdracht om een handelsroute aan te leggen naar een andere stad of station. Zolang je geen nieuwe opdrachten geeft, verplaatst de eenheid zich automatisch heen en weer.

Delete (verwijderen): verwijder de actieve eenheid voorgoed en ontvang daar een kleine hoeveelheid energie voor terug als het plaatsvindt binnen de grenzen van je kolonie.

Chop Down a Forest (een bos omhakken): geef een arbeider opdracht om dit vakje te ontbossen. Dit komt de productie van de dichtstbijzijnde stad ten goede.

Clear Miasma (miasma verwijderen): als je de beschikking krijgt over de technologie Alien Biology (buitenaardse biologie) kunnen je arbeiders de miasma van de vakjes verwijderen met de Miasmic Repulsor Orbital Unit (ruimte-eenheid Miasmabestrijding). Selecteer de optie 'Clear Miasma' in de lijst met beschikbare opties om miasma te verwijderen met een arbeider. Als de arbeider zijn werk heeft gedaan, is de miasma meteen verwijderd van de kaart.

Add Miasma (miasma toevoegen): als je de beschikking krijgt over de technologie Alien Ecology (buitenaardse ecologie) kunnen je arbeiders en de Miasmic Condenser Orbital Unit (ruimte-eenheid Miasma-condensor) miasma toevoegen aan vakjes. Selecteer de optie 'Add Miasma' in de lijst met beschikbare opties om miasma toe te voegen met een arbeider. Als de arbeider zijn werk heeft gedaan, is de miasma meteen toegevoegd aan de kaart.

Build Terrascape Improvement (terravormingsverbetering bouwen): het vakje krijgt de beschikking over geavanceerde landbouw met een hoge opbrengst, maar dit brengt ook een flinke energierekening met zich mee.

Launch Orbital Unit (ruimte-eenheid lanceren): lanceer de eenheid de ruimte in boven het geselecteerde vakje. Deze eenheid zal zich niet verplaatsten en oefent invloed uit op zijn effectgebied.

Lijst van eenheden: dit zijn de productiekosten voor de standaard gamesnelheid.

NIET-VECHTENDE EENHEDEN

COLONIST (KOLONIST)

WORKER (ARBEIDER)

TRADE CONVOY (HANDELSKONVOOI)

TRADE VESSEL (HANDELSSCHIP)

GEVECHTSEENHEDEN

EXPLORER (VERKENNER)

Type: verkenning

Affiniteit: geen

SOLDIER (SOLDAAT)

Type: korte afstand

Affiniteit: elke

RANGER

Type: lange afstand

Affiniteit: elke

COMBAT ROVER (GEVECHTSTERREINVOERTUIG)

Type: geschut

Affiniteit: elke

MISSILE ROVER (RAKETTERREINVOERTUIG)

Type: belegering

Affiniteit: elke

TACJET

Type: gevechtsvliegtuig

Affiniteit: elke

GUNBOAT (KANONEERBOOT)

Type: lange afstand (marine)

Affiniteit: elke

CARRIER (VLIEGDEKSCHIP)

Type: vliegdekschip (marine)

Affiniteit: elke

XEND SWAM (XENDZWERM)

Type: korte afstand

Affiniteit: Harmony

XEND CAVALRY (XENDCAVALERIE)

Type: bereden

Affiniteit: Harmony

ROCKTOPUS

Type: ruimte

Affiniteit: Harmony

XEND TITAN (XENDTITAAN)

Type: korte afstand

Affiniteit: Harmony

BATTLESUIT (EXOSKELET)

Type: korte afstand

Affiniteit: Purity

AEGIS

Type: lange afstand

Affiniteit: Purity

LEV TANK

Type: lange afstand

Affiniteit: Purity

LEV DESTROYER

Type: lange afstand

Affiniteit: Purity

CNDR

Type: korte afstand

Affiniteit:Supremacy

CARVR

Type: korte afstand

Affiniteit:Supremacy

SABR

Type: korte afstand

Affiniteit:Supremacy

ANGEL

Type: lange afstand

Affiniteit:Supremacy

VERPLAATSSEN

Tijdens het spelen van *Civilization: Beyond Earth* breng je een groot deel van je tijd door met het verplaatsen van eenheden over de planeet. Je stuurt je militairen eropuit om ontdekkingen te doen of te vechten met je burens. Je arbeiders trekken naar nieuwe vakjes om grondstoffen te verbeteren en wegen aan te leggen. Je kolonisten gaan op zoek naar geschikte locaties voor de vestiging van nieuwe buitenposten.

De volgende regels gelden voor het verplaatsen van land- en marine-eenheden. Luchteenheden en zwevende eenheden hebben hun eigen regels en worden verderop afzonderlijk behandeld.

ZO GEEF JE EEN EENHEID OPDRACHT ZICH TE VERPLAATSSEN

KLIKKEN MET DE RECHTERMUISKNOP:

Klik met de rechtermuisknop op een locatie op de kaart om een actieve eenheid ernaartoe te sturen.

VERPLAATSINGSMODUS:

Je kunt ook op de actieknop 'Move Mode' klikken en vervolgens met de linkermuisknop op een bestemming.

TOEGESTANE EN NIET-TOEGESTANE ACTIES:

Als een bestemming verboden gebied is, zal de eenheid het bevel negeren en wachten op nieuwe instructies.

De verplaatsingscursor kleurt rood als je een niet-toegestane actie wilt uitvoeren. Als de bestemming wel is toegestaan en de eenheid deze locatie in één beurt kan bereiken, zal hij dat doen. Verderop lees je meer over niet-toegestane acties.

VERPLAATSSEN OVER MEERDERE BEURTEN:

Als een eenheid meerdere beurten nodig heeft om een bestemming te bereiken, zal hij de kortste route kiezen. De eenheid zal zijn weg per beurt vervolgen tot hij zijn bestemming heeft bereikt of je hem een andere opdracht heeft.

Als een eenheid zijn bestemming niet kan bereiken, bijvoorbeeld omdat na verkenning duidelijk is dat het vakje zich in een oceaan bevindt en je de eenheid niet kunt inschepen of omdat een andere eenheid het vakje bezet, zal de eenheid stoppen en om een nieuwe opdracht vragen.

Je kunt een opdracht op elk moment wijzigen door op een eenheid te klikken en vervolgens een nieuwe opdracht te geven of je eerdere opdracht te annuleren door op 'Cancel Orders' te klikken.

VERPLAATSINGSPUNTEN:

Alle mobiele eenheden hebben een beperkt aantal verplaatsingspunten die ze elke beurt uit kunnen geven om zich te verplaatsen. Als alle punten zijn uitgegeven, moeten ze wachten tot de volgende beurt. De meeste landeenheden beginnen met 2 punten, ruiters en marine-eenheden hebben er meer.

VERPLAATSINGSPUNTEN UITGEVEN:

Eenheden verbruiken punten om naar een nieuwe vakje te gaan. Het terrein bepaalt hoeveel punten een eenheid kwijt is om zicht te kunnen verplaatsen. Het verlaten van je huidige vakje kost je niets. Er worden alleen punten afgetrokken voor het betreden van een vakje.

Raadpleeg de tekst 'Terrein' op pagina 23 voor meer informatie over de verplaatsingspunten.

Over het algemeen kost het betreden van open terrein als graslanden en vlaktes je 1 punt, terwijl bossen en heuvels je 2 punten kosten. Je verbruikt al je punten om een rivier over te steken (tenzij je een weg of magrail kunt gebruiken, zie hieronder).

Als een eenheid punten over heeft, kan hij zich altijd naar een ander vakje verplaatsen. Het maakt niet uit hoeveel punten het betreden van een vakje kost, zolang de eenheid punten over heeft, kan hij op het vakje gaan staan. Als de eenheid al zijn punten heeft verbruikt, kan hij zich pas in de volgende beurt verplaatsen.

WEGEN:

Wegen en magrails verminderen de verplaatsingskosten op veilig of neutraal terrein. Zolang een eenheid zich van het ene vakje met een weg naar het andere vakje met een weg begeeft, is de eenheid veel minder punten kwijt dan normaal. Als een eenheid punten over heeft, kan hij zich via de weg blijven verplaatsen.

RIVIEREN EN WEGEN/MAGRAILS

Je eenheden kunnen zich wegen en magrails rivieren oversteken zonder de standaardstraf te hoeven betalen. Anders zouden de eenheden na het oversteken van de brug moeten stoppen, ook als ze nog verplaatsingspunten over zouden hebben.

NIET-TOEGESTANE ACTIES:

Bepaalde vakjes zijn niet toegankelijk voor bepaalde typen eenheden. Een marine-eenheid heeft bijvoorbeeld geen toegang tot een landvakje dat geen stad is en een grondeenheid kan zich niet op een bergvakje begeven. Als een eenheid geen toegang heeft tot een vakje kun je een eenheid er niet naartoe verplaatsen. Soms ontdek je pas tijdens het verplaatsen dat de actie niet is toegestaan. In dat geval zal de eenheid stoppen zodra hij ontdekt dat hij fout zit en wachten op nieuwe opdrachten.

BEZETTINGSBEPERKINGEN:

Onthoud dat een slechts één gevechtseenheid een beurt kan beëindigen in een vakje. Hetzelfde geldt voor een niet-gevechtseenheid. Een gevechts- en niet-gevechtseenheid kunnen wel samen in een vakje een beurt beëindigen.

Een eenheid kan een andere eenheid passeren zolang hij genoeg punten heeft om een actie af te ronden en niet eindigt in hetzelfde vakje van een andere eenheid van hetzelfde type.

IN EEN GEVECHT BELANDEN

AANVALSOPDRACHTEN:

Over het algemeen zal een eenheid die zich begeeft in een vakje dat wordt bezet door een vijand die opdracht opvatten als een bevel om tot de aanval over te gaan. Als de vijand wordt verslagen, zal de eenheid het betreffende vakje innemen. Wanneer de verplaatste eenheid niet geschikt is voor gevechten zal de eenheid stoppen en vragen om nieuwe opdrachten.

BEZETTE GEBIEDEN:

Gevechtseenheden bezetten een gebied dat ook de omliggende vakjes bestrijkt. Als een eenheid zo'n vijandelijk gebied tot op twee vakjes nadert, kost dit hem al zijn verplaatsingspunten.

VERPLAATSEN OP WATER:

Over het algemeen gelden voor marine-eenheden dezelfde regels als voor landeenheden, met als verschil dat ze zich over het water verplaatsen. De meeste militaire marine-eenheden en ingescheepte eenheden kunnen zich begeven op oceaankvakjes en zo de planeet verkennen. Marine-eenheden hebben geen toegang tot ijsvakjes.

INGESCHEEPTE EENHEDEN:

Over het algemeen kunnen landeenheden zich niet op watervakjes begeven. Maar als je de technologie Planetary Survey (planetair onderzoek) hebt geleerd, kan een landeenheid zich door een schip naar kustwatervakjes laten brengen. Om een eenheid in te schepen, verplaats je de eenheid naar een kustvakje en klik je op de actie 'Embark'. Een ingescheepte eenheid moet zich op het water begeven.

Op het water is een ingescheepte eenheid traag en hulpeloos. De eenheid kan niet vechten is een makkelijke prooi voor vijandelijke marine-eenheden. Het is belangrijk om ingescheepte landeenheden te vergezellen door een krachtige marine-eenheid als een aanval op de loer ligt.

Als de eenheid grenst aan een landvakje kun je op de actie 'Disembark' (ontschepen) klikken. De eenheid kan dan terugkeren naar het droge. Wanneer je met de rechtermuisknop op het aangrenzende landvakje klikt, zal de eenheid automatisch aan land gaan.

ZWEVEN:

Zwevende eenheden verplaatsen zich als landeenheden. Door extra verplaatsingspunten uit te geven kunnen ze zich over alle terreintypen begeven, met uitzondering van bergen.

VLIEGEN:

Tactjets hebben geen verplaatsingspunten. Je kunt ze alleen een nieuwe basis toewijzen. Tactjets kunnen worden gestationeerd in een stad of op een vliegdekschip. Als je naar een nieuwe basis vliegt of een luchtaanval uitvoert, hoeft je alleen de nieuwe basis of het doelwit aan te geven op de map. De eenheid vliegt er dan automatisch heen (en ook weer terug als het gaat om een luchtaanval).

GEVECHTEN

Gevechten vinden plaats tussen twee eenheden. Een kolonie kan in oorlog zijn met een andere kolonie, wat leidt tot gevechten tussen koloniale eenheden. Daarnaast kun je altijd een aanval uitvoeren op (of worden aangevallen door) een buitenaardse eenheid. Dit blijft mogelijk niet zonder gevolgen (raadpleeg de tekst 'Buitenaardse wezens' op pagina 46). Er zijn twee aanvalsvormen: op de korte en op de lange afstand.

OORLOG EN VREDE:

Je kunt een andere kolonie op verschillende manieren de oorlog verklaren en vice versa.

DE DIPLOMATIEKE WIJZE:

Je kunt een beschaving de oorlog verklaren via het paneel 'Diplomacy' (raadpleeg de tekst 'Diplomatie' op pagina 73). De vijandigheden barsten direct los, dus je kunt dit het beste alleen tijdens je beurt doen.

EEN ANDERE EENHEID AANVALLEN:

Je kunt een van je eenheden opdracht geven om een eenheid van de andere kolonie aan te vallen. Als je niet in oorlog bent met de kolonie die je aanvalt, verschijnt er een bericht met de vraag of je die speler de oorlog wilt verklaren. Wanneer je dit bevestigt, vindt de aanval plaats en is de oorlog in gang gezet. Als je de verklaring afwijst, wordt de aanval geannuleerd en blijft de vrede bewaard.

HET TERREIN VAN EEN KOLONIE BETREDEN:

Het is een oorlogsgedaan om je te begeven op het terrein van een kolonie zonder dat je de overeenkomst 'Open Borders' (open grenzen) hebt gesloten met die kolonie. Je wordt via een bericht gevraagd om je actie te bevestigen. Als je besluit door te zetten, is de oorlog een feit.

EEN VIJANDELIJKE OORLOGSVERKLARING ONTVANGEN:

Een andere kolonie kan jou te allen tijde de oorlog verklaren. Je wordt via een bericht op de hoogte gesteld. Soms kun je door middel van onderhandeling bloedvergieten voorkomen, maar op andere momenten rest je niets anders dan het gevecht. Raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Diplomatie' op pagina 73.

EEN OORLOG BEËINDIGEN:

Een oorlog eindigt automatisch als een van beide partijen zijn laatste stad kwijt is. Door het bewandelen van de diplomatieke weg kan een staakt-het-vuren worden bewerkstelligt. Zowel jij als je tegenstander kan het initiatief nemen voor dergelijke onderhandelingen. Raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Diplomatie' op pagina 73. Met buitenaardse wezens kan niet worden onderhandeld. Ze kunnen op elk moment aanvallen, al komt een aanval nooit helemaal uit de lucht vallen. Welke eenheden kunnen aanvallen:

Elke militaire eenheid kan een vijandelijke eenheid aanvallen. Niet-militaire eenheden als arbeiders, kolonisten en handelskonvooien kunnen geen aanval in gang zetten. Als dergelijke eenheden zonder militaire steun worden aangevallen, worden ze gevangengenomen (kolonisten worden arbeiders voor de vijand) of vernietigd.

Een stad kan een vijandelijke eenheid aanvallen als hij zich binnen het gevechtsbereik van de stad bevindt (raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Langeafstandsgevechten' op pagina 42). Op zijn beurt kan een eenheid een vijandelijke stad aanvallen.

GEVECHTSWAARDEN

De gevechtswaarden bepalen de vaardigheden van een militaire eenheid in de strijd. Er zijn vier basiswaarden:

RANGED COMBAT STRENGTH (GEVECHTSKRACHT OP AFSTAND):

Alleen eenheden die deel kunnen nemen aan langeafstandsgevechten bezitten deze waarde. Het is de gevechtswaarde van een langeafstandseenheid die een indirecte aanval uitvoert.

RANGE (BEREIK):

Alleen eenheden die deel kunnen nemen aan langeafstandsgevechten bezitten deze waarde. Het bepaalt de afstand in vakjes die de langeafstandseenheid kan overbruggen met een aanval.

COMBAT STRENGTH (GEVECHTSKRACHT):

Alle militaire eenheden bezitten deze waarde. Korteafstandseenheden gebruiken hun gevechtskracht als ze aanvallen of verdedigen. Langeafstandseenheden gebruiken hun gevechtskracht als ze verdedigen.

INCASSERINGSPUNTEN:

Incasseringpunten geven de gezondheid van een eenheid weer. Bij een volledige gezondheid hebben alle gevechtseenheden 100 incasseringpunten. Wanneer een eenheid schade oploopt, verliest hij incasseringpunten. Bij 0 wordt de eenheid vernietigd.

KORTEAFSTANDSGEVECHTEN:

Deze gevechten vinden plaats als een militaire eenheid die niet over de lange afstand kan aanvallen het vuur opent op een vijandelijke eenheid of stad. Het maakt niet uit of de verdediger wel over de lange afstand kan plaatsvinden. Een aanval van een korteafstandseenheid leidt altijd tot een korteafstandsgevecht.

GEVECHTSKRACHT:

Als twee eenheden een kortaafstandsgevecht aangaan, geeft de gevechtskracht van beide eenheden doorgaans de doorslag. Een krachtige eenheid die het opneemt tegen een zwakke eenheid zal meer schade aanrichten dan zijn vijand en hem mogelijk vernietigen.

Maar er zijn meer factoren die een rol spelen in het gevecht. Een eenheid kan verdedigingsbonussen ontvangen die zijn kracht vergroten tijdens een gevecht, bijvoorbeeld door een versterking of door bossen of heuvels te bezetten. Bovendien kan opgelopen schade de gevechtskracht van een eenheid beperken. (Raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Gevechtsbonussen' op pagina 43).

De gevechtinformatietabel (zie verderop) geeft een beeld van de relatieve kracht van de twee kortaafstandseenheden tijdens een beurt.

MEERDERE EENHEDEN IN EEN GEVECHT:

Eenheden ontvangen een flankaanvalsbonus van 10% voor elke eenheid in een vakje dat grenst aan die van het doelwit. Bepaalde promoties en deugden kunnen een aanvallende eenheid bonussen geven die verder gaan de gewone flankbonus. Deze bonussen kunnen enorm krachtig zijn als er voldoende eenheden in het spel zijn. Over het algemeen vergroot je je kansen aanzienlijk als meerdere eenheden kunnen samenwerken in het gevecht met een eenheid.

GEVECHTSINFORMATIETABEL:

Als een van je eenheden actief is kun je de cursor op een vijand plaatsen om de gevechtinformatietabel te bekijken. Dit geeft een goed beeld van de waarschijnlijke uitkomst van een gevecht tussen beide eenheden. Deze tabel toont links de aangepaste gevechtskracht van je eenheid en rechts die van je vijand. In het venster boven in het midden van het scherm vind je de meest waarschijnlijke uitkomst van het gevecht. De balken in het midden van het venster geven aan hoeveel schade beide partijen oplopen tijdens een gevecht.

KORTEAFSTANDSGEVECHTEN IN GANG ZETTEN:

De aanvallende eenheid zet het gevecht in gang door zich in het vakje van de vijand te willen begeven. Pas als de aanvalleur ook daadwerkelijk in het vakje kan komen, kan hij overgaan tot de aanval. Een soldaat kan bijvoorbeeld geen kanonneerboot aanvallen omdat hij zich niet op een watervakje kan begeven, tenzij hij is ingescheept.

Klik met de rechtermuisknop op het doelwit om een actieve eenheid opdracht te geven tot aanvallen. De actieve eenheid zal dan overgaan op de aanval.

HET RESULTAAT VAN EEN KORTEAFSTANDSGEVECHT:

Als een kortaafstandsgevecht ten einde is, kunnen een of beide eenheden schade hebben opgelopen en incasseringspunten zijn kwijtgeraakt. Een eenheid die geen incasseringspunten meer overheeft, wordt vernietigd. Als de verdedigende eenheid is vernietigd en de aanvallende eenheid het gevecht heeft overleefd, begeeft de aanvalleur zich in het vakje van de verdediger. Niet-militaire eenheden in dat vakje worden gevangengenomen of vernietigd. Wanneer de verdedigende eenheid het wel overleefd neemt hij opnieuw bezit van het vakje en de andere eenheden in dat vakje.

De meeste eenheden gebruiken al hun verplaatsingspunten tijdens een kortaafstandsgevecht. Hun beurt eindigt na het lanceren van een aanval.

Eenheden die een gevecht overleven ontvangen ervaringspunten (XP) die ze kunnen gebruiken om het tot veteranen te schoppen (raadpleeg de tekst 'Veteranen' op pagina 46).

LANGEAFSTANDSGEVECHTEN:

Eenheden als Rangers, Missile Rovers (rakettereinvoertuigen) en Gunboats (kanonneerboten) kunnen vijandelijke eenheden op afstand bestoken en hoeven zich dus niet in een korteaafstandsgevecht te storten. Hiermee hebben ze twee grote voordelen ten opzichte van korteaafstandseenheden: ze kunnen vijanden aanvallen in vakjes die niet grenzen aan die van hen en ze lopen geen schade op tijdens een aanval.

GEVECHTSKRACHT OP AFSTAND:

Elke eenheid die kan deelnemen aan langeafstandsgevechten beschikt heeft een waarde voor de gevechtskracht op lange afstand. Vergelijk dit getal met de gevechtskracht van het doelwit om te bekijken wat het resultaat zal zijn van de aanval.

Om het mogelijk effect te bekijken van een langeafstandsaanval met een actieve eenheid plaats je de cursor op het mogelijke doelwit. In de gevechtinformatietabel die verschijnt zie je vervolgens wat het doelwit te verduren krijgt bij een langeafstandsaanval van je actieve eenheid.

BEREIK:

De bereikwaarde van een eenheid geeft aan vanaf welke afstand een eenheid aan aanval kan uitvoeren. Bij een bereik van 2 kan een doelwit in een aangrenzend vakje of één vakje verder worden aangevallen. Bij een bereik van 1 moet het doelwit zich in een aangrenzend vakje van de aanvaller bevinden.

GEZICHTSVELD:

Over het algemeen moet een langeafstandseenheid een doelwit kunnen zien om het te bestoken. Een doelwit dat wordt geblokkeerd door het terrein is onzichtbaar voor een eenheid. Voorbeelden zijn een berg of heuvel, of een vakje met bos. Een eenheid kan altijd in een vakje kijken, maar hij kan niet zien wat er zich achter de terreinblokkering bevindt. (Raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Blokkerend terrein' op pagina 21.)

LANGEAFSTANDSGEVECHTEN IN GANG ZETTEN:

Selecteer de langeafstandsaanval van je actieve eenheid. Er verschijnt dan een rode pijl. Klik op het doelwit om de aanval te bevestigen.

HET RESULTAAT VAN EEN LANGEAFSTANDSGEVECHT:

Aan het eind van een langeafstandsgevecht kan het doelwit schadevrij zijn, schade hebben opgelopen of zijn vernietigd. Onthoud dat de aanvallende eenheid nooit schade oploopt tijdens een langeafstandsgevecht (tenzij hij wordt aangevallen door vliegende eenheden).

Als je het doelwit hebt vernietigd, neemt de aanvallende eenheid het lege vakje niet in (wat meestal wel gebeurt bij korteaafstandsgevechten). Je kunt een andere eenheid naar het lege vakje sturen als je beschikt over een eenheid die over voldoende verplaatsingspunten beschikt en nog niet is verplaatst.

De meeste eenheden gebruiken al hun verplaatsingspunten tijdens een korteaafstandsgevecht. Hun beurt eindigt na het lanceren van een aanval. Er zijn echter een paar speciale eenheden die zich in dezelfde beurt kunnen verplaatsen en een langeafstandsaanval kunnen lanceren.

Eenheden die een gevecht overleven ontvangen ervaringspunten (XP) die ze kunnen gebruiken om het tot veteranen te schoppen (raadpleeg de tekst 'Veteranen' op pagina 46).

GEVECHTSBONUSSEN:

Eenheden ontvangen diverse bonussen tijdens gevechten. Het kan gaan om locatiebonussen, een bonus voor je defensieve positie of bonussen die je ontvangt onder speciale omstandigheden. Sommige bonussen zijn alleen van toepassing op een aanvallende eenheid, sommige alleen op een verdedigende en weer andere op allebei. De meest voorkomende bonussen komen van het terrein dat een eenheid bezet of van versterkingen van de verdedigende eenheid.

TERREINBONUSSEN:

Verdedigende eenheden ontvangen waardevolle bonussen als ze vakjes met bossen of heuvels bezetten. Korteafstandseenheden ontvangen een straf voor het aanvallen van vijanden aan de overkant van een rivier. Raadpleeg het hoofdstuk 'Terrein' op pagina 23 voor meer informatie.

FORTIFICATIE:

Veel eenheden kunnen zich versterken. Dit betekent dat ze zich ingraven en verdedigingswerken optrekken op hun huidige locatie. Hierdoor ontvangt de eenheid verdedigingsbonussen en is hij veel lastiger uit te schakelen. Versterkingen zijn puur defensief: als de eenheid zicht verplaatst of aanvalt, gaan de versterkingen verloren.

Een versterkte eenheid wordt niet geactiveerd. Je moet op de eenheid klikken om hem handmatig te activeren.

WELKE EENHEDEN KUNNEN ZICH VERSTERKEN:

De meeste korte- en langeafstandseenheden kunnen zich versterken. Niet-militaire eenheden, marine-eenheden en vliegende eenheden kunnen zich niet versterken. Deze eenheden beschikken wel over een slaapstand wat betekent dat ze pas in actie komen als ze worden aangevallen of als je ze handmatig activeert. Ze ontvangen geen verdedigingsbonussen.

VERSTERKINGSBONUSSEN:

Hoe langer een eenheid versterkt is, des te hoger is de verdedigingsbonus. Een versterkte eenheid ontvangt een verdedigingsbonus.

DE OPDRACHT ALERT

Deze opdracht is vergelijkbaar met versterken, met als verschil dat de eenheid 'ontwaakt' als hij een vijand ziet in zijn nabijheid. Zolang de ontwaakte eenheid zich niet verplaatst of aanvalt, behoudt hij zijn versterkingsbonus. Als je hem dus opnieuw in de waakstand zet of zijn beurt overslaat, gaat dit niet ten koste van de bonus.

GEVECHTEN OP HET WATER:

Marine-eenheden bestaan net als landeenheden uit militaire en niet-militaire eenheden. Ingeschepte arbeiders en landeenheden vallen onder de niet-militaire eenheden en worden automatisch vernietigd bij een aanval van marinegevechtseenheden.

Militaire marine-eenheden bestaan uit zowel korte- als langeafstandseenheden. Gevechten op het water worden op dezelfde manier beslecht als op het land.

GEVECHTEN IN STEDEN:

Steden zijn belangrijke doelwitten. Als ze zijn versterkt en worden verdedigd door andere eenheden zijn ze lastig in te nemen. Als je er wel in slaagt een stad te veroveren legt dit je waarschijnlijk geen windeieren. Je schakelt een andere kolonie alleen uit door alle steden van die kolonie in te nemen of te vernietigen. Doe dit met voldoende tegenstanders om het almachtige overwinningstype Domination (overheersing) in de wacht te slepen (raadpleeg de tekst 'Overwinning' op pagina 82).

GEVECHTSKRACHT VAN EEN STAD:

Steden beschikken net als eenheden over gevechtskracht. De gevechtskracht van een stad wordt bepaald door de omvang van de stad, de ligging (steden op heuvels laten zich lastiger innemen) en of de eigenaar verdedigingswerken heeft opgetrokken in of om de stad.

De gevechtskracht en gevechtskracht op afstand bepalen hoe sterk een stad is. Vijandelijke aanvallen kunnen het aantal incasseringspunten van een stad terugbrengen, maar deze schade heeft verder geen invloed op de gevechtskracht en gevechtskracht op afstand.

INCASSERINGSPUNTEN VAN DE STAD:

Een onaantaste stad heeft 100 incasseringspunten. Als een stad schade oploopt, nemen deze punten af. Bij 0 kan een vijandelijke eenheid een stad innemen door op het stadsvakje te gaan staan.

STEDEN AANVALLEN MET LANGEAFSTANDSEENHEDEN:

Zorg dat de stad in het gezichtsveld van een langeafstandseenheid valt en klik met de rechtermuisknop de stad om aan te vallen. Afhankelijk van de kracht van je aanval wordt het aantal incasseringspunten van de stad teruggebracht. Met langeafstandsaanvallen kun je het aantal incasseringspunten van een stad terugbrengen tot 1. Een kortefstandseenheid moet de stad vervolgens veroveren.

STEDEN AANVALLEN OP KORTE AFSTAND:

Als een eenheid een stad op korte afstand aanvalt, kunnen zowel de stad als de eenheid schade oplopen. Een stad zal zich altijd op volle kracht verdedigen, ongeacht het aantal incasseringspunten.

GARNIZOENEN IN STEDEN:

Als stadseigenaar kun je van een militaire eenheid een garnizoen maken om de verdediging van een stad te versterken. Een deel van de gevechtskracht van het garnizoen wordt toegevoegd aan dat van de stad. Het garnizoen loopt geen schade op van aanvallen op de stad, maar als de stad wordt ingenomen, sneuvelt het garnizoen.

Een in de stad gestationeerde eenheid kan omringende vijanden aanvallen. Als dit met een kortefstandsaanval gebeurt, kan een eenheid net als bij gewone gevechten schade oplopen.

AANVALLERS BESTOKEN MET STEDEN:

Een stad heeft een gevechtskracht op afstand die overeenkomt met de volledige kracht van een gevecht en een bereik van 2. De stad kan één vijandelijke eenheid binnen zijn gezichtsveld en bereik aanvallen. De gevechtskracht op afstand vermindert niet als de stad schade oploopt. Deze waarde blijft gelijk aan die van de oorspronkelijke kracht van de stad tot de stad wordt ingenomen.

SCHADE AAN STEDEN REPAREREN:

Een stad herstelt elke beurt voor een deel van de opgelopen schade, ook in beurten waarin hij wordt aangevallen. Om een stad in te kunnen nemen, moet een aanvaller daarom per beurt meer schade aanrichten dan de stad kan repareren (en in de praktijk vaak flink meer).

STEDEN INNEMEN:

Als een stad geen incasseringspunten meer over heeft, kan een vijandelijke eenheid de stad binnentrekken, ongeacht het aantal eenheden in de stad. Wanneer dit gebeurt, is de stad ingenomen. De aanvaller kan meestal kiezen of hij de stad met de grond gelijk maakt of hem toevoegt aan zijn kolonie via een marionet of rechtstreekse annexatie. Welke optie ook wordt gekozen, een kolonie die een stad verliest, incasseert een zware klap.

BUITENPOSTEN AANVALLEN:

Buitenposten kunnen niet over een lange afstand aanvallen en bezitten weinig gevechtskracht. Ze worden na een verloren strijd niet ingenomen, maar vernietigd. Je kunt een garnizoen maken van eenheden die verder als gewone eenheden aanvallen.

GEVECHTSSCHADE:

Een ongedeerde eenheid heeft 100 incasseringspunten. Als een eenheid schade oploopt, verliest hij punten. Bij 0 punten wordt hij vernietigd. Een beschadigde eenheid is kwetsbaarder dan een ongedeerde eenheid en dichter bij zijn einde.

Het is vaak slim om beschadigde eenheden vanaf vijanden af te bewegen, zodat ze kunnen herstellen om zich later opnieuw in de strijd te storten. Dit is niet altijd mogelijk of aan te raden.

SCHADE-EFFECTEN:

Een beschadigde eenheid is minder effectief tijdens een aanval dan een ongedeerde eenheid. Hoe meer schade een eenheid heeft opgelopen, des te minder schade hij zelf aanricht (lange of korte afstand). De formule is wat ingewikkelder dan dit, maar grofweg wordt de aangerichte schade met de helft van het percentage verloren incasseringspunten. Anders gezegd, een eenheid die 50 incasseringspunten verliest (50%) richt 25% minder schade aan en een eenheid die 90 punten kwijt is (90%) is moet het doen met 45% minder schade.

SCHADE HERSTELLEN:

Om te herstellen moet een eenheid een of meer beurten geen activiteit ondernemen. De locatie van de eenheid bepaalt hoeveel schade wordt hersteld.

SCHADE AAN MARINE-EENHEDEN HERSTELLEN:

Marine-eenheden kunnen alleen van schade herstellen in veilige wateren of steden.

DE OPDRACHT 'FORTIFY UNIT HEALED' (HERSTELDE EENHEID VERSTERKEN):

Als een eenheid schade oploopt, verschijnt de knop 'Fortify Until Healed' als actieknop. Klik op deze knop om de eenheid te versterken. Hij blijft op zijn huidige locatie tot hij volledig is hersteld. Ga voor meer informatie over de defensieve voordelen naar het hoofdstuk 'Versterken' op pagina 43.

UPGRADES

Elk type eenheid heeft een uniek upgradeschema. Tijdens het spelen speel je upgradeschema's vrij voor de verschillende affiniteiten. Als je een van deze upgrades selecteert, vergroot je de gevechtskracht van een eenheid. Daarnaast kun je een van de twee unieke gevechtsvoordelen selecteren. De nieuwe upgrade komt visueel tot uiting in het nieuwe uiterlijk van de eenheid. Upgrades worden direct toegepast op alle huidige en toekomstige eenheden van dat type. De gameplayeffecten van de upgrade van een eenheid worden gecombineerd met eerder gekozen upgrades.

Upgrades worden georganiseerd in schema's. Je moet een upgrade kiezen in een schema voordat je een upgrade kunt kiezen in het volgende schema. Upgrades worden alleen vrijgespeeld als je voldoet aan de voorwaarden van het affiniteitsniveau. Als je een upgrade selecteert, kun je een of twee unieke gevechtsvoordelen kiezen. Na je keuze verandert het uiterlijk van de eenheid. Je houdt het voordeel voor de rest van de game. Je kunt één upgrade per schema kiezen.

ERVARINGSPUNTEN EN VETERANEN:

Een eenheid die het gevecht overleeft, verdient ervaringspunten (XP). Als een eenheid voldoende ervaringspunten heeft, kun je ze uitgeven om er een veteraan van te maken. Dit leidt tot kleine voordelen die alleen gelden voor die specifieke eenheid.

VETERANEN:

Een eenheid verdient ervaringspunten door deel te nemen aan gevechten. Bij een bepaald aantal punten stijgt het niveau van de eenheid. Op dat moment kun je kiezen of je een beschadigde eenheid deels oplapt of dat je de gevechtskracht verhoogt (of de gevechtskracht op afstand, afhankelijk van het type eenheid). Dit beloningsproces voor de gevechtservaring van individuele eenheden verloopt automatisch, maar je moet wel een keuze maken als je hierom wordt gevraagd.

XP VERDIENEN TIJDENS GEVECHTEN:

Een eenheid die een gevechtsronde overleeft, verdient ervaringspunten. Je hoeft het gevecht niet te winnen en de vijand niet te vernietigen om XP te verdienen. Elke ronde die je overleeft, levert je punten op.

De omstandigheden van het gevecht bepalen hoeveel XP je ontvangt. Over het algemeen ontvangen eenheden meer XP voor het aanvallen dan verdedigen en meer voor kortafstandsgevechten dan andere gevechten.

XP UITGEVEN:

Elke keer als de eenheid actief is, verschijnt er een lijst met veteraanvoordelen die beschikbaar zijn voor de eenheid. Maak je keuze door op een voordeel te klikken. De XP worden uitgegeven en de eenheid ontvangt de voordelen direct. Je moet de XP uitgeven voordat de beurt ten einde is.

BUITENAARDSE WEZENS

Tijdens je aankomst op een planeet vind je een omgeving vol vreemde wezens. Deze buitenaardse wezens zijn vijanden. Hun nesten maken gebruik van de strategische grondstof Xenomass (xenomassa). In het midden en later in de game kun je hier op verschillende manieren gebruik van maken.

De meeste buitenaardse wezen verschijnen in de buurt van hun nest om vervolgens over de kaart te zwerven. Ze kunnen je activiteiten verstoren en je eenheden, buitenposten en steden soms (of vaak) aanvallen. Naarmate je kolonie groeit, worden de buitenaardse wezens minder dreigend, maar aan het begin van de game heb je er een flinke kluit aan.

BUITENAARDSE EENHEDEN:

Buitenaardse wezens worden onderverdeeld in twee klassen: normaal en reusachtig. Normale buitenaardse wezens zijn militaire landeenheden, die zowel op de korte als lange afstand vechten. Ze komen uit nesten en kunnen je vijandig benaderen. Nesten verschijnen op niet-verbeterde vakjes met de grondstof Xenomass.

Reusachtige buitenaardse wezens komen uit grond of de zee en hebben geen nesten. Zoals de naam al zegt, zijn ze enorm (waarschijnlijk de grootste eenheden op de kaart). Het zijn formidabele tegenstanders.

Normale buitenaardse wezen kunnen wel of niet vijandig zijn. Reusachtige buitenaardse wezens laten je links liggen, maar Siege Worms (belegeringswormen) kunnen vanwege hun omvang een ravage aanrichten op je vakjes als ze zich verplaatsen.

BUITENAARDSE VIJANDIGHEID:

Als je buitenaardse wezens doodt, zullen ze vaker opduiken en agressiever zijn. Jij hoeft niet de dader te zijn. De acties van andere spelers beïnvloeden de houding van buitenaardse wezens ten aanzien van alle spelers.

De kleur van hun icoontje geeft de houding van buitenaardse eenheden weer. Groen is neutraal, rood vijandig. Buitenaardse wezens vallen alleen aan als je eenheden zich in de buurt van hun nest bevinden. Ze kunnen zich wel op je grondgebied begeven en je plannen verstoren door vakjes te bezetten als het je niet uitkomt. Vijandige buitenaardse wezens zullen actief op zoek gaan naar je eenheden en buitenposten met als doel ze aan te vallen.

RASSEN:

WOLF BEETLE (WOLFSKEVER)

Type: kortaafstandeenheid

RAPTOR BUG (RAPTORKEVER)

Type: rijdier

MANTICORE

Type: langeafstandeenheid

SEA DRAGON (ZEEDRAAK)

Type: kortaafstandeenheid (water)

DRONE

Type: kortaafstandeenheid (zwevend)

KRAKEN

Type: reusachtige kortaafstandeenheid (water)

SIEGE WORM (BELEGERINGSWORM)

Type: reusachtige kortaafstandeenheid

NESTEN:

De meeste buitenaardse wezens komen uit nesten. Nesten verschijnen op niet-verbeterde vakjes met de grondstof Xenomass. Om de paar beurten brengt een nest een nieuw buitenaards wezen voort. Je maakt hier alleen een einde aan door het nest te vernietigen. Nesten worden meestal bewaakt door minstens één buitenaardse eenheid, dus ze zijn niet eenvoudig te veroveren.

BELONING VOOR HET Vernietigen van een nest:

Niet alleen worden er geen extra buitenaardse eenheden meer voortgebracht, maar een kolonie ontvangt ook een energiebeloning voor het afrekenen met een nest.

NIEUWE NESTEN:

Nesten kunnen opduiken op elke neutrale locatie die Xenomass bevat. Als je wilt voorkomen dat er nesten verschijnen in de buurt van je beschaving, moet je je grondgebied uitbreiden om mogelijke locaties de kop in te drukken,

XP-BEPERKINGEN:

Eenheden ontvangen ervaringspunten voor het bestrijden van buitenaardse nesten. Maar er zit een grens aan de hoeveelheid XP die ze hiermee kunnen verdienen.

HET EINDE VAN DE BUITENAARDSE WEZENS:

Buitenaardse wezens kunnen tot het eind van de game aanwezig blijven. Maar hoe groter je grondgebied, des te minder ruimte hebben zij voor hun nesten. Als je de hele planeet bezet, kom je geen buitenaardse wezens meer tegen.

BUITENPOSTEN EN STEDEN

Steden spelen een cruciale rol in het succes van je beschaving. Zij brengen eenheden, gebouwen en wonderen voort. Steden stellen je in staat nieuwe technologieën te onderzoeken en rijkdom te vergaren, zodat je je grenzen letterlijk kunt verleggen. Je kunt *Civilization: Beyond Earth* alleen winnen met veilige, goed gelegen steden.

BUITENPOSTEN:

Een buitenpost is de voorloper van een stad. Het zijn kleine installaties die worden gebouwd door kolonisten. Ze vergaren grondgebied zoals steden, maar beschikken niet over dezelfde voordelen. Buitenposten kunnen geen gebouwen, militaire eenheden of wonderen produceren. Ook kunnen ze geen vijanden bombarderen. In het begin zijn ze vrij kwetsbaar, maar als je ze de juiste aandacht geeft, kunnen ze uitgroeien tot steden.

De hoofdstad is de uitzondering op deze regel. Dit is de eerste stad die je in het begin van het spel bouwt. Zodra de hoofdstad wordt gesticht, is hij compleet. Alle daaropvolgende bouw leidt tot buitenposten.

EEN BUITENPOST OPRICHTEN:

Het bouwen van een buitenpost is de enige creatieve actie die een kolonist tot zijn beschikking heeft. Je offert een kolonist op aan het bouwen van een buitenpost.

Er is een minimale afstand tussen geschikte bouwlocaties. Voor buitenposten is die afstand teruggebracht tot vier vakjes. Zo kunnen buitenposten uitgroeien tot steden die niet worden gehinderd door concurrerende buitenposten, maar de afstand is klein genoeg om te kunnen azen op de werkbare vakjes van een rivaliserende stad.

Als een buitenpost is opgericht, beschik je over één vakje grondgebied. Hiervoor kies je het vakje dat aan je buitenpost grenst en wat volgens jou het meest waardevol is. Als je dit vakje hebt opgeëist is het werkbaar, maar voor het grondgebied van een buitenpost gelden beperkingen die een stad niet heeft.

WAAR MOET JE BUITENPOSTEN BOUWEN:

Buitenposten groeien met wat geluk uit tot steden. Denk daarom goed na waar je ze vestigt. Bouw steden op locaties met veel voedsel en productie en toegang tot grondstoffen. Het is vaak verstandig om steden op een rivier of kustvakje te bouwen. Steden op een heuvel ontvangen een verdedigingsbonus, waardoor ze lastiger zijn in te nemen.

GRONDGEBIED VAN BUITENPOST:

Het grondgebied van een buitenpost heeft beperkingen die niet gelden voor het grondgebied van een stad. Deze kenmerken kun je aanpassen door middel van diplomatie, maar de basis is als volgt:

Buitenposten hebben het exclusieve recht op het verbeteren van de vakjes op hun grondgebied en de opbrengst die deze vakjes produceren, maar hun grondgebied beperkt de bewegingsvrijheid van vijandelijke militaire eenheden niet. Neutrale of vijandige militaire eenheden kunnen gaan en staan waar ze willen, al kan dit diplomatieke gevolgen voor ze hebben als eigenaar van de buitenpost hier aanstoot aan neemt.

Als je buitenpost is uitgegroeid tot een stad ben je de volledige eigenaar van het grondgebied. Militairen van een andere kolonie hebben geen toegang, tenzij je de grenzen hebt geopend of de oorlog is uitgebroken.

EEN BUITENPOST UIT LATEN GROEIEN TOT EEN STAD:

Na het eerste geclaimde vakje zal de buitenpost uiteindelijk de andere vijf omringende vakjes opeisen (ervan uitgaande dat de vakjes beschikbaar zijn). Dit proces verloopt automatisch, vergelijkbaar met de manier waarop de stadscultuur een steeds groter grondgebied bestrijkt. Je kunt de groei van een buitenpost op diverse manieren versnellen:

Door deugden te ontwikkelen die de passieve groeisnelheid verhogen.

Door tijdens de Seeding (Verspreiding) te kiezen voor een optie die de passieve groeisnelheid verhoogt.

Door een handelsroute aan te leggen tussen een bevriende stad en de buitenpost.

Als een buitenpost een nieuw vakje kan opeisen, zal automatisch het meest waardevolle vakje worden geselecteerd. Wanneer een buitenpost het laatste aangrenzende vakje heeft opgeëist, wordt het een stad met alle voordelen en mogelijkheden van een stadssysteem.

HET STADSSCHERM:

Als je buitenpost is uitgegroeid tot een stad, kun je het reilen en zeilen van de stad beheren via het stadsscherm. Je gaat naar het stadsscherm door op de hoofdkaart op de stadslag te klikken. Via het stadsscherm kun je je macht over elke stad verder verfijnen. Het bevat de volgende onderdelen:

JE BURGERS AAN HET WERK ZETTEN:

Op de kaart in het midden van het scherm zie je de omgeving van je stad. De stadsgrenzen zijn aangegeven en je kunt zien welke vakjes door je burgers worden bewerkt (de vakjes met de groene icoontjes). Werkbare vakjes bevatten een zwart icoontje, terwijl icoontjes met een dubbele pijl wijzen op een vakje dat wordt bewerkt door een andere stad.

EEN BURGER VASTZETTEN OP EEN VAKJE:

Je kunt een burger aan het werk zetten op een onbewerkt vakje door op dat vakje te klikken. Als er een werkeloze burger beschikbaar is, zal hij aan de slag gaan op dat vakje. Zo niet, dan moet je een burger van een ander vakje aan het werk zetten. Het icoontje bevat een slotsymbool. Dit betekent dat de stad altijd aan dat vakje werkt tot je erop klikt om de werkzaamheden te staken.

EEN BURGER ONTHEFFEN VAN ZIJN TAKEN:

Als je op een vakje klikt dat wordt bewerkt (aangeduid een groen icoontje met een burger of slot), zal de burger stoppen met werken. Hij wordt dan werkeloos, zoals in rood is aangegeven onder het kopje 'Citizen Management' (burgerbeheer). Als je op een werkeloze burger in de lijst klikt, gaat hij weer aan het werk op een vakje (indien er een vakje beschikbaar is).

CITY MANAGEMENT (STADSBEHEER):

Op dit scherm zie je hoeveel voedsel, productie, energie, wetenschap en cultuur de stad produceert. Plaats je cursor op een artikel voor meer informatie. Je kunt de inspanningen van de stad op een van deze productievormen richten door op het betreffende icoontje te klikken. Door op de knop 'Reset' te drukken, herstel je de uitgebalanceerde basisinstellingen van de stad.

Verder vind je hier het huidige inwonertal van de stad en het aantal beurten tot bevolkingsgroei, gebaseerd op de huidige voedselconsumptie.

STADSVLAG:

Op de stadsvlag vind je de naam van de stad met de gevechtskracht erboven. Onder de stadnaam vind je het aantal beurten dat nodig is om je grenzen te verleggen, gebaseerd op de huidige snelheid waarmee je cultuur zich ontwikkelt.

Let op de pijlen aan de linker- en rechterkant van de vlag. Klik op de pijlen om naar het stadsscherm van een andere stad te gaan. Met deze pijlen kun je langs alle steden gaan.

PRODUCTIEBEHEER:

Onder Production Management (productiebeheer) zie je het item (eenheid, gebouw, wonder of project) dat in productie is en het aantal beurten dat nodig is om de productie te voltooien. Klik op 'Change Production' om de productie van het huidige item te verleggen naar een andere. In het bouwmenu dat verschijnt, kun je een nieuw project selecteren.

Klik op 'Purchase' om de stad opdracht te geven een item te kopen. In het menu dat verschijnt, kun je een item kopen door erop te klikken. Onthoud dat de stad het item waar het momenteel aan werkt niet koopt. Na aankoop zal de stad door blijven gaan met het bouwen van het item (tenzij dit niet mogelijk is).

STADSGEBOUWEN EN WONDEREN:

Klink links onder in het stadsscherm op 'Show' voor een venster van alle voltooide wonderen en gebouwen. Plaats de cursor op een wonder of gebouw in dit venster en ontdek wat de effecten zijn.

PRODUCTIERIJ:

Klik links onder in het stadsscherm op 'Activate' om naar het venster met de productierij te gaan. Hier zie je welk item momenteel wordt gebouwd in de stad en wat de volgende bouwprojecten zijn in de volgorde waarin je ze hebt geselecteerd.

Nadat je op 'Activate' hebt geklikt, klik je onder 'Production Management' op de knop 'Add to Queue' om je volgende bouwproject voor de stad toe te voegen aan de rij. Je kunt maximaal zes items selecteren. Ze worden toegevoegd in de volgorde waarin ze zijn geselecteerd.

EEN VAKJE KOPEN:

Op het stadsscherm zie je alle vakjes rond je stad die je kunt kopen en hun prijs. Als je het je kunt veroorloven, kun je een vakje kopen. Klik op het icoontje om het vakje toe te voegen aan het grondgebied van je stad. De kosten worden automatisch afgeschreven.

RETURN TO MAP:

Met deze knop sluit je het stadsscherm af en keer je terug naar de hoofdkartaart.

EENHEDEN IN STEDEN

GEVECHTSEENHEDEN:

Je kunt een stad met maar één gevechtseenheid bezetten. Die eenheid vormt een garnizoen en voegt een verdedigingsbonus toe aan de stad. Extra gevechtseenheden kunnen zich door de stad verplaatsen, maar ze mogen hun beurt er niet eindigen. (Als je een gevechtseenheid produceert in een stad met een garnizoen, moet je een van de twee eenheden de stad uitsuren voor het einde van de beurt.)

Van de twee verschillende gevechtstypen (grond en marine) mag je aan het einde van de beurt wel twee eenheden in je stad hebben. Let op: luchteenheden, tenzij ze zich op een vliegdekschip bevinden, moeten gestationeerd zijn in een stad. Op die manier kan een stad over meerdere luchteenheden beschikken.

NIET-VECHTENDE EENHEDEN:

Je kunt een stad met maar één gevechtseenheid (arbeider of kolonist) bezetten. Andere eenheden kunnen zich door de stad verplaatsen, maar ze mogen hun beurt er niet eindigen. Een stad kan aan het einde van een beurt dus maximaal drie eenheden bevatten: grond, marine en een niet-vechtende eenheid. Dit geldt niet voor handelseenheden.

BOUW IN STEDEN:

In een stad kun je gebouwen, wonderen of eenheden bouwen. Je kunt niet meer dan één item tegelijkertijd bouwen. Als de bouw is voltooid, verschijnt het bericht 'Choose Production' (productie kiezen). Klik hierop om naar het stadsbouwmenu te gaan en selecteer het volgende item dat je wilt bouwen.

HET STADSBOUWMENU:

In het stadsbouwmenu vind je alle eenheden, gebouwen en wonderen die je op dat moment kunt bouwen in de stad. Elk artikel vertelt je hoeveel beurten je nodig hebt om de bouw af te ronden. Als een artikel grijs is, kun je het betreffende item (nog) niet bouwen. Plaats je cursor op het artikel om te zien wat je nodig hebt.

DE BOUW AANPASSEN:

Als je de bouwwerkzaamheden in de stad wilt aanpassen, kun je dat doen in het stadsscherm (zie hierboven). De productietijd die is geïnvesteerd in het oorspronkelijke item wordt niet toegepast op het nieuwe item. Het oorspronkelijke item gaat even 'in de ijskast'. Als je later verdergaat met de bouw van het oorspronkelijke item kun je wellicht nog profiteren van de eerdere werkzaamheden. Hoe langer je daarmee wacht, des te meer productie er verloren gaat.

EENHEDEN PRODUCEREN:

Zolang je beschikt over de vereiste grondstoffen kun je zo veel eenheden in de stad bouwen als je wilt. Omdat je stad niet meer dan vier typen eenheden mag bevatten, moet je je nieuwe eenheid na de bouw de stad uitsuren.

Raadpleeg de tekst 'Eenheden' op pagina 29 voor meer informatie.

GEBOUWEN BOUWEN:

Je stad mag van elke soort één gebouw bevatten. Identieke gebouwen in dezelfde stad zijn niet toegestaan. Als je een gebouw hebt voltooid, verdwijnt het uit het stadsbouwmenu. (Je kunt hetzelfde gebouw natuurlijk wel in een andere stad bouwen.)

Raadpleeg de tekst 'Gebouwen' op pagina 54 voor meer informatie.

WONDEREN BOUWEN:

Er zijn twee typen wonderen in Beyond Earth: Projects (projecten) en Great Wonders (grote wonderen). Van elk soort groot wonder mag je er eentje bouwen in de wereld. Als een kolonie een groot wonder heeft gebouwd, kan een andere speler dat wonder niet meer bouwen. Als je een groot wonder niet langer kunt bouwen, verdwijnt het uit het stadsbouwmenu.

Wanneer een andere kolonie een groot wonder voltooit dat jij ook aan het bouwen was, ontvang je een energiebonus ter compensatie en moet je iets nieuws bouwen.

Raadpleeg de tekst 'Wonderen' op pagina 89 voor meer informatie.

HET LAND BEWERKEN

Steden kunnen gedijen dankzij het omliggende land. De burgers bewerken het land. Ze vergaren voedsel, cultuur, energie, productie en wetenschap op de vakjes. Burgers kunnen vakjes bewerken op drie vakjes afstand van de stad en gelegen binnen de grenzen van je kolonie. Een vakje kan maar door één stad worden bewerkt, ook als het binnen twee vakjes afstand ligt van meerderde steden.

BURGERS TOEWIJZEN AAN HET LAND:

Een stad die groeit, wijst automatisch burgers toe aan het omliggende land. De stad streeft naar een goede balans tussen voedsel, productie en rijkdom. Je kunt de burgers opdracht geven andere vakjes te bewerken omdat je bijvoorbeeld wilt dat een bepaalde stad zich richt op voedselproductie. Raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Het stadsscherm' op pagina 49.

HET LAND VERBETEREN:

Hoewel bepaalde vakjes voldoende voedsel, energie of andere dingen produceren, kun je ze verbeteren om de productie te verhogen. Op deze manier laat je de stad sneller groeien of versnel je processen als cultuur, productiviteit en wetenschap. Je moet arbeiders produceren om het land te verbeteren. Als je een arbeider hebt, kun je hem verbeteringen laten bouwen, zoals boerderijen, mijnen, nodes en generatoren. Dit verhoogt de productie van het land om je stad. Raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Arbeiders en verbeteringen' op pagina 65.

GEVECHTEN IN STEDEN

Vijandelijke eenheden kunnen steden aanvallen en innemen. Elke stad beschikt over gevechtskracht, die wordt bepaald door de locatie, omvang, militaire garnizoenen in de stad en bouw van defensieve gebouwen, zoals een Defense Perimeter (verdedigingsgrens). Hoe hoger de defensieve waarde van de stad, des te moeilijker is hij in te nemen. Tenzij de stad extreem zwak is of de aanvallende eenheid extreem sterk, zullen er meerdere eenheden en beurten nodig zijn om een stad in te nemen.

Raadpleeg voor meer informatie over gevechten in het algemeen de tekst 'Gevechten' op pagina 39.

EEN STAD AANVALLEN:

Om een vijandelijke stad aan de vallen, moet je korteafstandseenheid op het stadsvakje gaan staan. Er vindt vervolgens een gevecht plaats waarbij zowel de stad als de eenheid schade kunnen oplopen. Een eenheid die geen incasseringspunten meer overheeft, wordt vernietigd. Een stad die geen incasseringspunten meer overheeft, wordt ingenomen.

AANVALLEN MET LANGEAFSTANDSEENHEDEN:

Hoewel je een stad kunt aanvallen en verzwakken met langeafstandseenheden, heb je een kortafstandseenheid nodig om de stad in te nemen. Ook langeafstandseenheden van de marine en luchtseenheden kunnen geen stad innemen, maar ze kunnen de verdediging wel tot de grond toe afbreken.

EEN STAD VERDEDIGEN:

Je kunt de verdediging van een stad op verschillende manieren verbeteren. Zo kun je een sterke eenheid in de stad in een garnizoen veranderen. Een kortafstandseenheid vergroot de verdedigingskracht van een stad aanzienlijk, terwijl een langeafstandseenheid vijanden in de buurt onder vuur neemt.

Je kunt ook gebouwen zoals een Rocket Battery (raketbatterij) of verbeteringen zoals een Dome (koepel) bouwen die de verdediging van de stad verbeteren. Een stad op een heuvel ontvangt ook een verdedigingsbonus.

Hoe krachtig een stad ook is, het is belangrijk dat je ondersteuning buiten je stad hebt om aanvallers te verwonden. Zo voorkom je dat de stad wordt omsingeld en je vijanden flankbonussen verdienen.

EEN STAD VEROVEREN:

Als je eenheid een vijandelijke stad intrekt, heb je drie keuzes: je kunt de stad ten gronde richten, je kunt hem annexeren en onderdeel maken van je kolonie of je kunt er een marionettenstad van maken. Elke beslissing heeft zijn voor- en nadelen.

EEN STAD TEN GRONDE RICHTEN:

Als je een stad vernietigd, is hij weg. Voorgoed. Alle gebouwen, wonderen en burgers zijn verleden tijd. Er kunnen goede redenen zijn om een stad te gronde te richten, bijvoorbeeld omdat het de gezondheid van je bevolking ten goede komt. Maar het heeft ook flinke diplomatieke gevolgen: andere kolonies zullen bijvoorbeeld minder snel met je in zee gaan omdat ze je zien als een bloeddorstige veroveraar. Je kunt een stad direct na verovering te gronde richten of op een later tijdstip. Onthoud dat je een station of de hoofdstad van een andere kolonie niet te gronde kunt richten.

EEN STAD ANNEXEREN:

Als je een stad annexeert, wordt het een onderdeel van je land. Je hebt over een geannexeerde stad net zo veel macht als over een zelfgebouwde stad. Ontevreden burgers zijn de schaduwzijde van een geannexeerde stad. Om dit tegen te gaan moet je gezondheidsgebouwen optrekken (zoals een Pharmalab), een wonder bouwen (Promethean) of ze toegang geven tot basisgrondstoffen. Als je in moordende tempo veel steden annexeert, kun je je flink in de nesten werken.

Raadpleeg de tekst 'Gezondheid' op pagina 72 voor meer informatie.

KIEZEN VOOR EEN MARIONETTENSTAD:

Als je van een veroverde stad een marionettenstad maakt, profiteer je van het onderzoek en de energieproductie van die stad, zonder dat de gezondheid van je kolonie er erg onder lijdt. Je hebt echter geen controle over de algemene productie van de stad. De stad kiest zelf welke gebouwen het maakt en produceert geen nieuwe eenheden. Je moet dus zelf zorgen voor militairen om de stad te verdedigen en als je efficiëntie wilt verhogen moet je het omliggende land laten bewerken door de arbeiders van je kolonie.

Je kunt een marionettenstad op elk moment annexeren. Dit doe je door op de stadsvlag te klikken en 'Annex the City' te selecteren.

KRIJGSWET:

Als een stad is ingenomen, treedt onmiddellijk de krijgswet in werking. Of je een stad annexeeft of er een marionettenstad van maakt, doet verder niet ter zake. Onder een krijgswet loopt de opbrengst van een stad aanzienlijk terug, kun je geen vakjes kopen of erop bouwen en zijn langeafstandsaanvallen niet mogelijk.

De krijgswet houdt een aantal beurten aan. Het exacte aantal is gebaseerd op de minimale waarde plus het inwonertal van de stad.

VERZET:

Als je een geannexeerde stad inneemt, treedt er verzet op. De gezondheid van een kolonie lijdt ernstig onder verzet in de stad.

Verzet duurt net als de krijgswet een aantal beurten, in dit geval enkel gebaseerd op het inwonertal.

Als je een veroverde stad direct of in een volgende beurt annexeeft, krijg je zowel met de krijgswet als met verzet te maken.

GEBOUWEN

Een stad is meer dan een stel huizen. Je vindt er faciliteiten en klinieken, laboratoria en depots, reactors en wonderen. Gebouwen geven de verbeteringen van je stad weer. Ze kunnen de bevolkingsgroei versnellen, de productiesnelheid verhogen, de wetenschap aanjagen, de verdediging verbeteren en nog veel meer. Raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Lijst van gebouwen' op pagina 55 of de sectie 'Building' van de Civilopedia.

Een stad zonder gebouwen is zwak en primitief. Zo'n stad zal niet snel groeien, terwijl een stad vol gebouwen de regio naar zijn hand kan zetten en misschien zelfs wel de hele planeet.

ZO BOUW JE GEBOUWEN:

Als een stad iets kan bouwen, verschijnt het productiemenu. In dit menu vind je de gebouwen die je kunt bouwen. Klik op het gebouw om tot bouw over te gaan.

BOUWPLANNEN WIJZIGEN EN GEBOUWEN KOPEN:

Je kunt de bouwopdrachten van een stad aanpassen in het stadsscherm. Als je bereid bent energie uit te geven, kun je gebouwen op dit scherm ook kopen. Raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Het stadsscherm' op pagina 49.

BOUWVOORWAARDEN:

In de meeste gevallen moet je de kennis van een bepaalde technologie bezitten om een gebouw te kunnen bouwen. Uitzonderingen zijn de Clinic (kliniek) en Old Earth Relic (relik van de Oude Aarde) om dat je hiervoor alle benodigdheden al bezit. Maar om bijvoorbeeld een Defense Perimeter (verdedigingsgrens) te bouwen moet je de kennis hebben van een Defense Grid (verdedigingsnetwerk).

Voor sommige gebouwen zijn grondstoffen nodig. Zo kun je alleen een Xenonursery (xenobroedplaats) bouwen als je over verbeterde Xenomass (xenomassa) beschikt en heb je voor een Petrochemical Plant (petrochemische fabriek) verbeterde petroleum nodig.

ONDERHOUD VAN GEBOUWEN:

Het grootste nadeel van gebouwen is dat je energie moet uitgeven om ze te onderhouden. Een gebouw dat onderhoud vraagt, kost 1 energie. De totale onderhoudskosten worden elke beurt betaald uit je schatkist. Raadpleeg voor meer informatie over onderhoud de tekst 'Energie' op pagina 70.

HOOFDKWARTIER:

Je hoofdkwartier is een speciaal gebouw. Het hoofdkwartier is deels een gebouw en deels een wonder. Het verschijnt automatisch in de eerste stad die je bouwt, de hoofdstad van je kolonie. Als je hoofdstad wordt ingenomen, wordt je hoofdkwartier automatisch opnieuw gebouwd in een andere stad die daarmee ook je nieuwe hoofdstad wordt. Wanneer je je oorspronkelijke hoofdstad weet te heroveren, verhuist je hoofdkwartier weer naar zijn oorspronkelijke locatie.

Het hoofdkwartier levert een kleine hoeveelheid productie, wetenschap, energie en cultuur aan je beschaving en draagt ook bij aan de verdediging van een stad.

Als je de hoofdstad via wegen verbindt met andere steden ontstaan stedelijke verbindingen die extra inkomsten in het laatje brengen.

GEBOUWEN IN INGENOMEN STEDEN:

Als een stad wordt ingenomen, geldt dat ook voor de gebouwen, hoewel dat niet zo hoeft te blijven. De cultuur en militaire gebouwen - zoals de Defense Perimeter (verdedigingsgrens) en Alien Preserve (reservaat voor buitenaardse wezens) - sneuvelen altijd als de stad wordt ingenomen. Voor alle andere gebouwen is er een kans van 66% dat de ze intact worden ingenomen en in het spel blijven.

LIJST VAN GEBOUWEN

OLD EARTH RELIC (RELIEK VAN DE OUDE AARDE)

Technologie: Habitation (bewoning)

CLINIC (KLINIEK)

Technologie: Habitation (bewoning)

TRADE DEPOT (HANDELSDEPOT)

Technologie: Pioneering (revolutionair)

RECYCLER

Technologie: Chemistry (scheikunde)

LABORATORY (LABORATORIUM)

Technologie: Chemistry (scheikunde)

VIVARIUM

Technologie: Ecology (ecologie)

CYTONURSERY (CELONDERZOEKSINSTITUUT)

Technologie: Genetics (genetica)

REPAIR FACILITY (REPARATIEFACILITEIT)

Technologie: Engineering (techniek)

PHARMALAB

Technologie: Genetics (genetica)

OBSERVATORY (OBSERVATORIUM)

Technologie: Physics (natuurkunde)

THORIUM REACTOR (THORIUMREACTOR)

Technologie: Engineering (techniek)

ULTRASONIC FENCE (ULTRASONISCH HEK)

Technologie: Ecology (ecologie)

ALIEN PRESERVE (RESERVAAT VOOR BUITENAARDSE WEZENS)

Technologie: Alien Lifeforms (buitenaardse levensvormen)

ROCKET BATTERY (RAKETBATTERIJ)

Technologie: Ballistics (ballistiek)

LAUNCH COMPLEX (LANCERINGSKOMPLEX)

Technologie: Physics (natuurkunde)

WATER REFINERY (WATERAFFINADERIJ)

Technologie: Biochemistry (biochemie)

DEFENSE PERIMETER (VERDEDIGINGSGRENS)

Technologie: Defense Grid (verdedigingsnetwerk)

PETROCHEMICAL PLANT (PETROCHEMISCHE FABRIEK)

Technologie: Biochemistry (biochemie)

XENONURSERY (XENOBROEDPLAATS)

Technologie: Alien Sciences (buitenaardse wetenschap)

NETWORK (NETWERK)

Technologie: Computing (informatica)

FEEDSITE HUB (COMMUNICATIECENTRUM)

Technologie: Communications (communicatie)

XENOFUEL PLANT (XENOBANDSTOFFFABRIEK)

Technologie: Alien Sciences (buitenaardse wetenschap)

GENE GARDEN (GENENTUIN)

Technologie: Genetic Design (genontwerp)

CLONING PLANT (KLOONFABRIEK)

Technologie: Genetic Design (genontwerp)

AUTOPLANT (GEAUTOMATISEERDE FABRIEK)

Technologie: Robotics (robotica)

BIOFUEL PLANT (BIOBANDSTOFFFABRIEK)

Technologie: Biology (biologie)

HOLOSUITE

Technologie: Cognition (cognitie)

MASS DIGESTER (MASSAVERWERKING)

Technologie: Organics (organica)

NEUROLAB

Technologie: Cognition (cognitie)

GAIAN WELL (GAIABRON)

Technologie: Terraforming (terravorming)

BIONICS LAB (BIONICALAB)

Technologie: Bionics (bionica)

GROWLAB (GROELAB)

Technologie: Biology (biologie)

BIOFACTORY (BIOFABRIEK)

Technologie: Organics (organica)

XENO SANCTURARY (XENOHEILIGDOM)

Technologie: Alien Ethics (buitenaardse ethiek)

COMMAND CENTER (COMMANDOCENTRUM)

Technologie: Communications (communicatie)

CEL GRADE (CEL-INSTELLING)

Technologie: Artificial Intelligence (kunstmatige intelligentie)

ALLOY FOUNDRY (LEGERINGGIETERIJ)

Technologie: Fabrication (fabricage)

INSTITUTE (INSTITUUT)

Technologie: Bionics (bionica)

GENE SMELTER (GENSMELTERIJ)

Technologie: Transgenics (transgenetica)

OPTICAL SURGERY (OPTISCHE CHIRURGIE)

Technologie: Mechatronics (mechatronica)

LEV PLANT (LEV-FABRIEK)

Technologie: Mechatronics (mechatronica)

NODE BANK (NODEBANK)

Technologie: Cybernetics (cybernetica)

ORGAN PRINTER (ORGAANPRINTER)

Technologie: Synergetics (synergetica)

TERRA VAULT (TERRAKLUIS)

Technologie: Social Dynamic (sociale dynamiek)

MOLECULAR FORGE (MOLECULAIRE SMEDERIJ)

Technologie: Bioengineering (biotechniek)

SOMA DISTILLERY (SOMABROUWERIJ)

Technologie: Social Dynamic (sociale dynamiek)

NANOPASTURE (NANOLANDBOUW)

Technologie: Nanotechnology (nanotechnologie)

PROGENITOR GARDEN (VOORLOPERTUIN)

Technologie: Artificial Evolution (kunstmatige evolutie)

MICROBIAL MINE (MICROBIËLE MIJN)

Technologie: Synergetics (synergetica)

CIVIL CRECHE (BURGERDAGVERBLIJF)

Technologie: Social Dynamic (sociale dynamiek)

MANTLE

Technologie: Field Theory (veldtheorie)

HYPERCORE (HYPERKERN)

Technologie: Hypercomputing (hyperinformatica)

SKYCRANE (LUCHTKRAAN)

Technologie: Astrodynamics (astrodynamica)

BIOGLASS FURNACE (BIOGLASOVEN)

Technologie: Bioengineering (biotechniek)

BOREHOLE (BOORSCHACHT)

Technologie: Planetary Engineering (planetaire techniek)

FIELD REACTOR (VELDREACTOR)

Technologie: Field Theory (veldtheorie)

NEOPLANETARIUM

Technologie: Astrodynamics (astrodynamica)

AUGMENTERY (VERBETERINGSFACILITEIT)

Technologie: Augmentation (verbeteringen)

MIND STEM (HERSENSTAM)

Technologie: Alien Ethics (buitenaardse ethiek)

VOEDSEL

Voldoende voedsel bepaalt de overlevingskans en het succes van een kolonie. Dat was vroeger al zo en dat is in de toekomst niet anders. Als er veel voedsel beschikbaar is, is er veel mogelijk.

STEDEN EN VOEDSEL:

Een stad heeft in elke beurt twee stuks voedsel nodig per burger.

Een stad verkrijgt voedsel (en productie en energie) door burgers aan het werk te zetten op de vakjes om de stad. Steden kunnen vakjes bewerken op drie vakjes afstand van de stad en gelegen binnen de grenzen van je kolonie. Dit is niet mogelijk als een andere stad een vakje bewerkt.

Als je een stad zijn gang laat gaan, wordt het aantal burgers aangewezen dat nodig is om te voorzien in de voedselbehoefte van zijn burgers. Wanneer er niet voldoende is, breekt de hongersnood uit en sterven er burgers tot de stad zichzelf kan bedruipen.

BURGERS HANDMATIG TOEWIJZEN AAN HET LAND:

Je kunt de inwoners van de stad handmatig toewijzen aan specifieke vakjes om de aandacht bijvoorbeeld te focussen op groei, productie of energie. Raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Het stadsscherm' op pagina 49.

MEER VOEDSEL VERGAREN:

Bepaalde vakjes produceren meer voedsel dan andere. Steden die naast een of meer van deze vakjes liggen groeien sneller. Arbeiders kunnen veel vakjes verbeteren met boerderijen om zo de voedselproductie te verhogen.

BONUSGRONDSTOFFEN:

Sommige vakjes met basisgrondstoffen produceren extra voedsel als een arbeider de juiste verbetering verbouwt, zoals fruit of algen. Raadpleeg voor meer informatie de teksten 'Arbeiders en verbeteringen' op pagina 65 en 'Grondstoffen' op pagina 26.

GEBOUWEN, WONDEREN EN DEUGDEN:

Bepaalde gebouwen, wonderen en deugden beïnvloeden de hoeveelheid voedsel die een stad produceert of de hoeveelheid die nodig is om te groeien (zie verderop).

STADSGROEI:

Een burger oogst elke beurt een bepaalde hoeveelheid voedsel van het omliggende land en andere bronnen zoals hierboven beschreven. De burgers hebben als eerste recht op dat voedsel. Ze consumeren twee stuks voor elk bevolkingspunt. Een stad met een bevolking van 7 burgers consumeert elke beurt dus 14 stuks voedsel. Voedsel dat overblijft, verdwijnt in de 'groei-emmer' van de stad.

DE GROEI-EMMER:

De groei-emmer bevat al het voedsel dat na elke beurt over is in de stad. Als een bepaalde hoeveelheid wordt bereikt, neemt de bevolking van de stad (het aantal inwoners) toe met 1. Vervolgens wordt de emmer geleegd en begint het hele proces weer van voor af aan. De hoeveelheid voedsel die nodig is voor bevolkingsgroei neemt toe naarmate de stad groeit.

Het stadsinfovenster van het stadsscherm vertelt je na hoeveel beurten de stad groeit en onder 'Food' (voedsel) zie je hoeveel voedsel de stad per beurt produceert.

Plaats je cursor op 'Food' om exact te weten hoeveel voedsel je nodig hebt om de stadsgroei-emmer te vullen.

KOLONISTEN EN VOEDSELPRODUCTIE

Een stad moet een omvang van 2 of meer hebben om kolonisten voort te brengen. Tijdens de bouw consumeren de kolonisten het overtollige voedsel. Zolang de kolonisten werken, groeit de stad niet en wordt er geen voedsel toegevoegd aan de emmer. (Onthoud dat de kolonisten geen voedsel uit de emmer halen. Ze consumeren alleen al het overtollige voedsel, zodat dat tijdens een beurt niet in de emmer verdwijnt.)

CULTUUR

Aan de cultuur kun je afmeten hoe toegewijd je kolonie is aan de kunst, de levensstijl en herinneringen aan de Oude Aarde. Menige kolonie in de geschiedenis had bepaald geen gebrek aan grondstoffen, maar wel aan het verfijndere werk.

Cultuur heeft in *Civilization: Beyond Earth* twee belangrijke effecten: het vergroot de omvang van de grondgebieden van de steden (en verlegt daarmee de grenzen) en het maakt de aankoop van nieuwe Virtues (deugden) mogelijk.

CULTUUR VERWERVEN:

Je beschaving verwerft op verschillende manieren cultuur:

Je hoofdkwartier: je hoofdkwartier (dat ontstaat na de bouw van je eerste stad) produceert per beurt 1 cultuurpunt.

Artefacten en grondstofcapsules: bepaalde artefacten en grondstofcapsules geven je cultuur een boost.

Gebouwen: bepaalde gebouwen geven je cultuur. De Old Earth Relic (relik van de Oude Aarde) is vroeg in het spel het voornaamste voorbeeld.

Wonderen: sommige wonderen leiden tot cultuur. Het Xenodrome is hier het beste voorbeeld van.

Deugden: bepaalde deugden vergroten de culturele productie. De vertakking 'Knowledge (kennis) heeft een aantal op cultuur gerichte deugden.

Stations: bepaalde stations geven je cultuur als je een handelsroute realiseert.

GRONDGEBIED UITBREIDEN:

Naarmate een stad meer cultuur krijgt, bemachtigt het extra vakjes in omliggend gebied dat nog niet is opgeëist. Hoe sneller de stad cultuur verwerft, des te sneller het grondgebied toeneemt. De culturele productie bepaalt de hoeveelheid grond die een stad bemachtigt. Als de stad een nieuw niveau bereikt, eist het een vakje op (als die beschikbaar is).

In het stadsscherm zie je hoeveel cultuur een stad per beurt produceert en hoelang het nog duurt voor het een nieuw vakje verdient. De hoeveelheid cultuur die nodig is voor een nieuw vakje neemt toe naarmate een stad meer grond verwerft.

Je kunt ook energie uitgeven om vakjes te kopen. Dit gebeurt onafhankelijk van de cultuurproductie van de stad.

DEUGDEN VERKRIJGEN:

Je verkrijgt deugden op basis van de totale cultuurproductie van al je steden samen. Bekijk de statusbalk boven in het hoofdscherm om te zien hoeveel cultuur je kolonie in totaal heeft geproduceerd, hoeveel er per beurt wordt geproduceerd en hoeveel er nog nodig is om een nieuwe deugd te kunnen selecteren.

Als je voldoende cultuur hebt geproduceerd, ga je naar het scherm 'Virtues' om een nieuwe deugd te kopen. (Raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Deugden' op pagina 93.) Als je een nieuwe deugd koopt, stijgt de prijs van de volgende. Als je voldoende cultuur hebt om een nieuwe deugd te kopen, wordt je verzocht dit ook te doen. Je kunt een beurt niet beëindigen voordat je hier gehoor aan hebt gegeven.

TECHNOLOGIE

Technologie is een van de drijvende krachten achter je beschaving. Dankzij de technologische vooruitgang in de landbouw en visserij konden steden vroeger groeien en bloeien. De technologische sprong op het gebied van wapens en metselwerk stelde steden in staat jaloerse barbaren terug te dringen die hun voedsel wilden stelen en hun rijkdom wilden plunderen om andere steden te veroveren. En de vooruitgang op het gebied van medicijnen en sanitaire voorzieningen bood meer weerstand aan die andere aartsvijand van beschavingen: ziektes.

Technologie is onontbeerlijk om nieuwe planeten te bereiken en koloniseren. Betere technologie maakt een kolonie sterker, groter, slimmer en moeilijker te verslaan dan rivalen en de inheemse bevolking. Het is van levensbelang dat een kolonie de technologische wedloop met zijn burens wint.

Hoewel het in *Beyond Earth* mogelijk is om een andere kolonie te verslaan die verder is op wetenschappelijk gebied zijn er in de geschiedenis van de aarde niet veel voorbeelden waar dat ook het geval was. Meestal is het tegendeel waar.

ONDERZOEK EN BEKERS:

In *Civilization: Beyond Earth* geeft elke nieuwe technologie toegang tot een geavanceerde eenheid, gebouw, grondstof, wonder of ander voordeel. Nieuwe technologie maakt je beschaving een stuk sterker.

Door bekera te verzamelen kun je onderzoek doen naar nieuwe technologieën. Bekers staan voor de productie van wetenschap in je kolonie. Tijdens elke beurt wordt er een aantal bekera toegevoegd. Voor het leren van een technologie is een bepaald aantal bekera nodig. Als je voldoende bekera hebt, kun je de technologie bemachtigen. Hierna moet je weer van voor af aan beginnen met het verzamelen van bekera om zo te sparen voor nieuwe technologie.

BEKERS VERDIENEN:

Je burgers (de inwoners van je steden) zorgen voor bekera. Het aantal bekera dat je elke beurt ontvangt, is gelijk aan het totale inwonertal van al je steden. Hoe groter je steden, des te meer bekera je verdient.

Naast de bekera van je bevolking ontvang je ook 2 bekera van je hoofdkwartier. Als je je eerste stad hebt gebouwd, ontvang je elke beurt dus drie bekera: een van je eerste bewoner en twee van je hoofdkwartier. Je kunt extra bekera verdienen door bepaalde gebouwen of wonderen te bouwen, bepaalde technologieën te onderzoeken en nieuwe deugden in de wacht te slepen.

ONDERZOEK BESPOEDIGEN:

Dit zijn wat manieren om je onderzoek te bespoedigen (of sneller nieuwe technologieën te bemachtigen).

ARTEFACTEN:

Bepaalde artefacten geven je een voordeel bij het onderzoeken van een nieuwe technologie. Hoewel je geen garantie hebt, is het verstandig om ze op te sporen en er een expeditie op te zetten voordat iemand anders ermee aan de haal gaat.

HANDEL:

Je kunt wetenschap ruilen voor strategische grondstoffen, energie of een andere handelsoptie.

GEBOUWEN:

Je kunt verschillende gebouwen bouwen die je meer bekers opleveren. Zo produceert een stad met een laboratorium twee bekers meer. Raadpleeg de sectie 'Building' van de Civilopedia voor meer informatie over gebouwen die wetenschap produceren.

WONDEREN:

Een aantal wonderen verbeteren de technologie van je kolonie aanzienlijk. De Stellar Codex (sterrencodex) levert je aan het eind van elke beurt drie extra bekers op. Raadpleeg de sectie 'Wonder' van de Civilopedia voor meer informatie.

DEUGDEN:

De vertakking Knowledge (kennis) bevat vele deugden die je onderzoek kunnen verbeteren. Sommige deugden in andere vertakkingen leveren ook bekers op. Met Might (macht) ontvang je bijvoorbeeld bekers voor ieder buitenaards wezen of nest dat je vernietigt. Raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Deugden' op pagina 93.

HET TECHNOLOGIEWEB

In deze game verloopt het technologietraject niet van primitief naar geavanceerd, maar duikt het een onbekende toekomst in. Een toekomst vol hoogwaardige kennis, maar op verschillende manieren. Zowel voor beslissingen op de korte als op de lange termijn heb je veel keuzemogelijkheden. Zo kun je je snel en moeiteloos aanpassen aan de veranderende omstandigheden in de game. Als je klaar bent met een spel geven de technologiebeslissingen die je hebt gemaakt een duidelijk beeld van je speelstijl en de omstandigheden waar je tijdens het spelen mee te maken kreeg. Een combinatie die uniek was voor dat spel en uitnodigt om opnieuw te spelen.

HET BLADERPATROON:

Het technologieweb in *Civilization: Beyond Earth* bestaat uit een combinatie van belangrijke en minder belangrijke technologieën die zo zijn georganiseerd dat de keuze zowel samenhangend als divers zijn. Deze verschillende technologietypen noemen we 'takken' en 'bladeren' en het totaalplaatje het 'bladerpatroon'.

TAKKEN:

De technologieën vormen de ruggengraat van het web. Ze bestaan voornamelijk uit technologiedraden (zie verderop) en leiden je door het web, zodat jij de voordelen kunt bemachtigen die je het liefst wilt hebben. De technologietakken zijn bewust conceptueel en algemeen. Op zich bieden ze je weinig voordeel, maar ze leiden wel naar de technologiebladeren (zie hieronder) die de meeste nieuwe eenheden, gebouwen en wonderen bevatten. Technologietakken omvatten ongeveer een derde van het totale aantal technologieën in het web.

BLADEREN:

Technologiebladeren komen veel vaker voor, ongeveer drie keer zo vaak als technologietakken. Bladeren bevinden zich in groepen aan de technologietakken. Elke groep is uniek voor die tak. Elk blad staat voor een specialisatie van het thema van die tak. Je speelt specifieke items (gebouwen, eenheden, wonderen, acties) vrij die gerelateerd zijn aan die specialisatie.

Het bladerpatroon verandert de lineaire, aan voorwaarden gebonden technologieprogressie in het onderzoeken van thema's die algemeen beginnen en specifiek eindigen. Je kunt de takken onderzoeken die aansluiten op je interesse of speelstijl en vervolgens de bladeren om de items te bemachtigen die je het liefst wilt hebben.

Technologiebladeren zorgen niet alleen voor de meeste items, ze leiden ook tot affiniteitsvoortgang. Als je dus een bepaald blad onderzoekt, leidt dit niet alleen tot de items van dat blad maar ook tot progressie voor de affiniteit die bij dat blad hoort. Zo kun je naar hartenlust langs elke tak over het technologieweb bewegen zonder dat je je favoriete affiniteit hoeft op te offeren.

DRADEN:

De technologietakken in het web zijn georganiseerd rond draden. Je kunt deze draden zien als concepten of disciplines die onderdeel zijn van een verzameling gedeelde ideeën. Elk van deze draden staat in verbinding met gerelateerde draden in het web. Zo kun je je op eenvoudige wijze langs vergelijkbare draden verplaatsen om de technologieën te onderzoeken waar je het meest benieuwd naar bent, zonder dat je heen-en-weer hoeft of aan ongerelateerde voorwaarden moet voldoen.

Draden zijn algemeen. Zoals hierboven beschreven gaat het bij draden niet om het vrijspelen van items. Het zijn thematische pijlers voor de gespecialiseerde technologiebladeren.

DIT ZIJN EEN AANTAL BELANGRIJKE TECHNOLOGIEDRADEN:

Genetics (genetica)

Applied Sciences, toegepaste wetenschappen zoals Chemistry (scheikunde), Biology (biologie) en Geology (geologie)

Engineering (techniek), Construction (bouwkunde) en Production (productie)

Computing (informatica)

Cybernetics (cybernetica) en Bionics (bionica)

Robotics (robotica) en Nanotechnology (nanotechnologie)

Human Augmentation (menselijke verbetering)

Cognitive & Information Sciences (cognitieve en informatiewetenschappen)

Alien Lifeforms & Ecosystems (buitenaardse levensvormen en ecosystemen)

Planetary Studies & Terraforming (planetaire studies en terravorming)

Social Evolution & Future Societies (sociale evolutie en toekomstige samenlevingen)

Space Flight (ruimtevluchten)

EEN TECHNOLOGIE KIEZEN OM TE ONDERZOEKEN:

Als je je eerste stad hebt gebouwd, verschijnt het menu 'Choose Research' (onderzoek kiezen). Vervolgens moet je bepalen welke technologie je wilt onderzoeken. Als je genoeg bekera vergaart, leer je de technologie. Het menu 'Choose Research' verschijnt opnieuw, zodat je de volgende technologie kunt kiezen.

In tegenstelling tot andere delen uit de Civilization-serie is het technologieschema in Beyond Earth non-lineair en waaiert het uit vanaf een centraal punt. Je hoeft niet aan bepaalde voorwaarden te voldoen. Zolang een technologie is gekoppeld aan een vrijgespeelde technologie kun je hem onderzoeken. Je kunt beide kanten op bewegen.

HET MENU CHOOSE RESEARCH (ONDERZOEK KIEZEN):

Als je een nieuwe technologie vergaart, word je via een bericht op de hoogte gesteld. Vervolgens moet je een nieuwe technologie kiezen om te onderzoeken. De technologie die je zojuist hebt geleerd, vind je links boven op de hoofdkaart. Je ziet bijvoorbeeld 'Habitation' (bewoning) voor beurt 0.

Door op 'Choose Research', het actie-icoontje of de zojuist voltooide technologie te klikken, ga je naar het technologieweb. Voor elke technologie in het web zie je het aantal beurten tot die technologie en icoontjes die de verschillende gebouwen, verbeteringen en wonderen weergeven die je voor die technologie kunt vrijspelen. Plaats je cursor op een icoontje of technologie voor meer informatie.

Klik op een technologie om deze te onderzoeken. Technologieën die je kunt onderzoeken hebben een paarse rand, onderzochte technologieën een witte. Een technologie die je onderzoekt, krijgt een blauwe rand tot het onderzoek is afgerond.

Rechts boven in het venster van het technologieweb zie je een miniatuur van het volledige web. De belangrijke takken hebben verschillende kleuren, zoals hierboven beschreven.

Klik op 'Return To Map' rechts boven in het scherm om het venster van het technologieweb af te sluiten en terug te gaan naar het vorige scherm.

JE ONDERZOEK WIJZIGINGEN:

Je kunt op elk moment wijzigen welke technologie je onderzoekt. Klik hiervoor op het tech-icoontje links boven in het scherm. In het menu 'Choose Research' dat verschijnt, kun je een van de beschikbare technologieën kiezen. Onderzoek naar een bepaalde technologie dat je afbreekt, kun je later voortzetten. Eerdere onderzoeksbekers die je hebt ingezet, gaan niet verloren.

ARBEIDERS EN VERBETERINGEN

De arbeiders zijn de mannen en vrouwen die je kolonie bouwen. Ze kappen de bossen en bouwen de boerderijen die voedsel produceren voor je steden. Ze graven de mijnen waaruit mineralen, titanium en Firaxite (firaxiet) wordt gewonnen. Ze leggen de wegen en magrails aan die je steden verbinden. Arbeiders vechten niet, maar ze spelen een cruciale rol bij een overwinning. Verbeteringen verhogen de productie, energie en/of de voedselproductie van vakjes. Daarnaast geven ze toegang tot de speciale bonussen die bepaalde grondstoffen opleveren. Als je je land niet verbetert, wordt je kolonie vrijwel zeker onder de voet gelopen.

ARBEIDERS PRODUCEREN:

Arbeiders worden geproduceerd in steden, net als de andere eenheden. Kijk hierboven voor meer informatie.

ARBEIDERS IN GEVECHTEN:

Arbeiders zijn geen gevechtseenheden. Ze worden veroverd als een vijand op hun vakje komt en ze kunnen schade oplopen door langeafstandsaanvallen (ze herstellen net als andere eenheden, maar ontvangen geen ervaring en kunnen geen veteranen worden). Buitenaardse eenheden veroveren bij een aanval geen arbeiders, maar vernietigen ze. Arbeiders kunnen andere eenheden niet aanvallen en ze geen schade toebrengen.

Het is vaak aan te raden om een arbeider in gevaarlijke gebieden te vergezellen van een militaire eenheid.

HET ACTIEPANEEL VOOR ARBEIDERS:

Als een actieve arbeider zich op een locatie bevindt waar hij iets uit kan voeren, zoals het vrijmaken van land of het bouwen van een weg of verbetering, is het actiepaneel zichtbaar. Dit paneel toont alle actie die de arbeider tot zijn beschikking heeft op die locatie (raadpleeg de lijst met acties op pagina 32 voor een compleet overzicht). Klik op een actie om de arbeider aan het werk te zetten. Werkzaamheden vragen tijd. Plaats de cursor op een actie om te zien hoeveel tijd een arbeider hiervoor nodig heeft.

LAND VRIJMAKEN:

Arbeiders kunnen bossen en moerassen verwijderen van vakjes.

WEGEN/MAGRAILS AANLEGGEN:

Wegen/magrails kun je aanleggen in vakjes met grondstoffen en/of verbeteringen. Je kunt ze op elk terrein aanleggen, ongeacht de eigenschappen, met uitzondering van bergen, kloven, ijs, kusten, meren en oceanen. Raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Wegen' op pagina 38.

BENODIGDE TIJD VOOR HET AANLEGGEN VAN EEN WEG OF MAGRAIL:

Een arbeider heeft drie beurten nodig om een weg aan te leggen op een vakje. Een arbeider heeft zeven beurten nodig om een magrail aan te leggen op een vakje.

WEGEN/MAGRAILS EN STADSVERBINDINGEN:

Als je een weg of magrail aanlegt tussen je hoofdstad en je steden, heb je een stadsverbinding tot stand gebracht. Stadsverbindingen leveren je stad elke beurt energie op. Hoeveel is afhankelijk van de omvang van de betrokken steden.

VERBETERINGEN BOUWEN

Als je de juiste technologie hebt geleerd, kunnen je arbeiders verschillende verbeteringen bouwen, elk met hun eigen voordeel.

WAAR KUN JE VERBETERINGEN BOUWEN:

Je kunt verbeteringen alleen bouwen op geschikte locaties. (Zo kun je geen boerderijen bouwen op ijs, of mijnen op grondstoffen die geen mineralen bevatten.) Het actiepaneel voor arbeiders toont alleen verbeteringen die geschikt zijn voor het vakje dat door de actieve arbeider wordt bezet.

Over het algemeen kun je geen boerderijen bouwen op vakjes die geen grondstoffen bevatten. Als het vakje geen grondstof bevat, kun je alleen de toegestane verbetering bouwen.

BOUWDUUR:

Elk verbeteringstype vraagt een bepaalde tijd.

HOEVEEL TIJD NOG:

Plaats je cursor op een arbeider om te zien hoeveel tijd je huidige bouwproject nog nodig heeft.

EEN VERBETERINGSPROJECT VERLATEN EN HERVATTEN:

Als je halverwege een bouwproject stopt en later weer verdergaat met dat project, wordt de tijd die al in het project is gestoken afgetrokken van de tijd die nodig is om de bouw te voltooien. Maar wanneer je voor een ander project kiest, verlies je alle voortgang van het vorige project.

LIJST MET VERBETERINGEN

FARM (BOERDERIJ)

De boerderij is de meest gebouwde verbetering. Boerderijverbeteringen kunnen op de meeste vakjes worden gebouwd.

Te bouwen op: grasland, vlaktes, woestijn

GENERATOR:

Deze goedkope verbetering ontvang je vroeg in de game. Je produceert er energie mee. Ze zijn overal te bouwen eenvoudig te bemachtigen. Ze worden uiteindelijk vervangen door efficiëntere gebouwen, dus ze zien er niet spectaculair uit.

Te bouwen op: elk basisterrein

MINE (MIJN):

Met een mijn verbeter je de productie van veel vakjes. Je speelt er ook diverse grondstoffen mee vrij. Mijnen zijn voor je steden net zo belangrijk als boerderijen.

Te bouwen op: heuvels, goud (grondstof), koper (grondstof), siliciumdioxide (grondstof), titanium (strategische grondstof), firaxiet (strategische grondstof)

QUARRY (GROEVE):

Een groeve is een open put waar zware erts en stenen worden gewonnen. Je speelt er ook een aantal grondstoffen mee vrij.

Te bouwen op: basalt (grondstof), drijfsteen (strategische grondstof)

PLANTATION (PLANTAGE):

Een plantage is een boerderij die is gespecialiseerd in het telen en oogsten van specifieke, waardevolle gewassen. Plantages spelen vier waardevolle grondstoffen vrij.

Te bouwen op: vezel (grondstof), fruit (grondstof), schimmel (grondstof), knolgewassen (grondstof)

WELL (PUT):

Met een put breng je waardevolle grondstoffen naar de oppervlakte. Elk van deze grondstoffen kan belangrijk zijn voor je voortgang.

Te bouwen op: petroleum (strategische grondstof), aardwarmte (strategische grondstof), xenomassa (strategische grondstof)

WORK BARGE (WERKBOOT):

De werkboot is een basisverbetering voor kustgrondstoffen. Deze drijvende werkplaatsen worden gebouwd in kuststeden en naar een locatie gesleept waar ze waardevolle grondstoffen kunnen delven.

Te bouwen op: koraal (grondstof), alg (grondstof)

PADDOCK (WEIDE)

Een moderne weide die is omringd door een hek (een traditioneel hek of sonische barrières en krachtvelden) en een paar gebouwen. Eenmaal gebouwd zorgen de plaatselijke dieren voor waardevolle grondstoffen.

Te bouwen: chitine (grondstof), resiline (grondstof)

GEAVANCEERDE VERBETERINGEN

Geavanceerde verbeteringen speel je vrij met bepaalde technologieën en worden gebruikt voor specifieke doeleinden.

ACADEMY (ACADEMIE):

Dit is een school voor gespecialiseerde studies. Maak gebruik van een academie voor een wetenschapsbonus.

Te bouwen op: elk begaanbaar vakje zonder grondstof

MANUFACTORY (FABRIEK):

Deze gespecialiseerde fabriek houdt zich doorgaans bezig met de productie van gevaarlijke en kwetsbare materialen. Maak gebruik van een fabriek voor een productiebonus.

Te bouwen op: elk begaanbaar vakje zonder grondstof

ARRAY (SCHOTEL)

Dit is een satellietschotel of antenneconfiguratie voor meer en beter bereik vanuit de ruimte en betere ruimte-eenheden. Maak gebruik van een fabriek voor een wetenschaps- en energiebonus.

Te bouwen op: elk vlak vakje zonder grondstof

NODE:

Een node is een enorm computercomplex of een server met de omvang van een huis. Het past bij de Supremacy-filosofie, waarin de nadruk ligt op kunstmatige intelligentie en computerkracht. Maak gebruik van een node voor een energiebonus en een gevechtsbonus voor eenheden in de omgeving.

Te bouwen op: elk begaanbaar vakje zonder grondstof

DOOME (KOEPEL):

In deze koepel kan de elite wonen. Het is een luxe buitenwijk in de ruimte vol pracht en praal. Het past bij de Purity-filosofie, waarin de nadruk ligt op de menselijke overheersing van de planeet. Maak gebruik van een koepel voor een cultuurbonus en extra incasseringspunten voor de stad.

Te bouwen op: elk begaanbaar en vlak vakje zonder grondstof

BIOWELL (BIOBRON):

Deze verbetering levert voedsel en gezondheid. Het is een door biotechnologie tot stand gebrachte omgeving die past bij de Harmony-filosofie, waarin de nadruk ligt op integratie in een buitenaardse biosfeer.

Te bouwen op: elk begaanbaar vakje zonder grondstof

TERRASCAPE (TERRAGEVORMDE LANDBOUW):

Dit is een zeer efficiënte en geoptimaliseerde landbouwomgeving. Het combineert de gewassen, biomen en leefgebieden van de Oude Aarde en combineert ze met een kunstmatig systeem dat is gebouwd op geavanceerde terravormingstechnologie. Deze verbetering leidt tot een hoge opbrengst, maar ook tot een torenhoge energierekening.

Te bouwen op: elk begaanbaar vakje

WEGEN EN VERBETERINGEN PLUNDEREN:

Vijandelijke eenheden kunnen wegen/magrails en verbeteringen plunderen. Hierdoor zijn ze tijdelijk onbruikbaar. Ze leveren bijvoorbeeld geen grondstoffen of verplaatsingsbonussen op. Het lijkt dan net of de arbeider de weg of verbetering nooit heeft gebouwd.

Een eenheid die een verbetering plundert, kan een energiebonus ontvangen.

WEGEN/MAGRAILS EN VERBETERINGEN REPAREREN:

Een arbeider kan een geplunderde weg/magrail of verbetering repareren als actie. Als de arbeider zich op een geplunderd vakje bevindt, verschijnt deze optie in actiepaneel van de arbeider. Een arbeider heeft twee beurten nodig om een weg of verbetering te repareren.

STATIONS:

Stations in *Civilization: Beyond Earth* zijn laboratoria, organisaties of complexen die zijn gevestigd door entiteiten die aan geen enkele kolonie of affiniteit zijn gebonden. Ze zijn bedoeld voor het ondernemen van activiteiten (die passen bij de belangrijkste thema's van de game) en kunnen worden geëxploiteerd door kolonies. Stations bezitten geen terrein op de kaart. Het zijn geen steden die gebouwen, arbeiders of verbeteringen kunnen produceren. Ze worden als objecten weergegeven op de kaart en nemen niet deel aan diplomatie. Hun rol beperkt zich tot mogelijke interactie met de speler.

Voorbeelden hiervan zijn een onderzoekslab dat wetenschap oplevert of een paramilitaire basis die eenheden produceert om je leger te versterken. Hoewel een enkel station maar één smaak heeft, zijn er diverse stationstypen, elk met hun eigen vorm van interactie.

Station kunnen bij beurt 0 beschikbaar zijn of later in de game opduiken. Hun frequentie en type worden bepaalde door de spelopties, een AI-subsysteem dat keuzes maakt aan de hand van spelstatistieken en willekeurige kans.

Stations zijn vooral bedoeld als aanjager voor koloniale concurrentie. Conflicten over stations kunnen leiden tot onderwerping of overheersing voor de verschillende kolonies.

STATIONSBELONINGEN:

Elk station heeft je diverse beloningen of effecten te bieden die jou via handelsroutes bereiken. Meerdere handelsroutes vergroten de voordelen van een station. Je wordt aangespoord om langdurige handelsrelaties aan te gaan en ze te beschermen met je militaire eenheden.

Naast handelsinteracties leveren alle stations een beloning op als je ze verovert. Een veroverd station wordt net als een nest van de kaart verwijderd. Je ontvangt een eenmalig effect dat is gebaseerd op het stationstype, het niveau en de status.

VEELVOORKOMENDE STATIONSPATRONEN

Hoewel elk station uniek, gedragen ze zich vaak volgens veelvoorkomende patronen:

OPBRENGSTSTATIONS:

De naam zegt het al: deze stations leveren een of meer bonussen aan de stad die een handelsrelatie met ze aangaat. Stations van een hoger niveau bieden meer of gevarieerdere opbrengsten.

STATIONNIVEAUS

Stations hebben verschillende niveaus ('tiers') die oplopen als gevolg van actieve handel met spelers. Hoewel je de voorwaarden en het maximale niveau van elk station kunt uitbreiden, gedragen ze zich standaard als volgt:

Voor iedere handelsroute die je met succes voltooit, stijgt het station één niveau.

Hogere niveaus leveren dezelfde beloningen op als lage niveaus, maar in grotere aantallen.

Stations kunnen maximaal niveau 3 bereiken.

Een station laat weten welk niveau het heeft en aan welke voorwaarden moet worden voldaan om het volgende niveau te bereiken. Als een station het maximale niveau heeft, laat het dat ook weten. Je vindt ook een omschrijving van de beloning voor het volgende niveau.

TERUGTREKKING VAN STATIONS:

Als spelers niet handeldrijven met een station, zal het de planeet uiteindelijk verlaten. De locatie wordt ontruimd en het station zal in een 'pot' verdwijnen om mogelijk later terug te keren op een andere locatie.

STATIONSGEVECHTEN:

Stations kunnen op dezelfde manier worden aangevallen als buitenposten. Ze kunnen niet over een lange afstand aanvallen en bezitten weinig gevechtskracht. Ze worden na een verloren strijd niet ingenomen, maar vernietigd.

Je kunt stations op elk moment aanvallen, maar bij de eerste poging wordt je gevraagd om je vijandige houding te bevestigen. Als je dit doet, beschouwt het station je als openlijk vijandig. Alle toekomstige aanvallen worden toegestaan als onderdeel van een open oorlog met een andere kolonie. Je zult in dat geval nooit handel kunnen drijven met het station en andere spelers die een handelspartner willen worden moeten hun diplomatieke werkwijze mogelijk herzien.

Elk station wordt als een aparte entiteit gezien. Als je een station aanvalt, heeft dat geen invloed op andere stations.

ENERGIE

Zoals iedereen wel weet, is energie een groot goed. In *Civilization: Beyond Earth* gebruik je energie om een leger op te bouwen, te betalen voor een wegen-/magrailnetwerk, om gebouwen en eenheden te kopen, om handel te drijven en om vrienden te maken.

HOE KOM JE AAN ENERGIE:

Er zijn diverse energiebronnen. De meeste energie ontvang je door de vakjes om je stad te bewerken, maar er zijn ook andere bronnen beschikbaar.

TERREINTYPEN:

De meeste watervakjes (kust, oceaan, meer) leveren energie op als je burgers ze bewerken. Vakjes die grenzen aan een rivier leveren ook energie op.

GRONDSTOFFEN:

Bepaalde grondstoffen (zoals koper) leveren energie op als ze worden bewerkt.

VERBETERINGEN:

Door bepaalde verbeteringen (zoals een generator of node) op een vakje te bouwen, verhoog je de energieproductie.

GEBOUWEN:

Veel gebouwen, zoals de Thoriumreactor of biobrandstoffabriek, vergroten de energieproductie van je stad.

WONDEREN:

Bepaalde wonderen leveren energie of verhogen de energieproductie. Voorbeelden zijn het Xenomalleum of de Ansible. Als je een wonder bouwt, maar een andere kolonie te snel af is, ontvang je energiebonus. De omvang van de bonus is afhankelijk van hoe ver je was met de bouw van het wonder.

HANDELSROUTES:

Van een handelsroute is sprake als je een stad via een weg/magrail verbindt met je hoofdstad. Elke handelsroute levert per beurt een bepaalde hoeveelheid energie op. De hoeveelheid hangt af van het inwonertal van de stad die is verbonden met je hoofdstad.

BLOKKADE:

Een vijandelijke eenheid binnen twee vakjes van een kuststad vormt een blokkade. De handelsroute is afgesneden tot je de vijand verjaagt of vernietigt.

BUITENAARDS NEST:

Je ontvangt energie voor elk nest dat je opruimt.

ARTEFACTEN EN GRONDSTOFCAPSULES:

Artefacten kunnen energie opleveren als een expeditie wordt afgerond in het artefactvakje. Het onderzoeken van grondstofcapsules levert soms energie op.

VIJANDELIJKE VERBETERINGEN PLUNDEREN:

Het plunderen van vijandelijke verbeteringen levert een bescheiden hoeveelheid energie op.

HET INNEMEN VAN STEDEN, BUITENPOSTEN EN STATIONS:

Je ontvangt veel energie voor het innemen van een stad en een bescheiden hoeveelheid voor het veroveren van een station of buitenpost.

DIPLOMATIE:

Je kunt energie ontvangen (één bedrag of 30 beurten lang een bepaalde hoeveelheid) door te onderhandelen met een andere kolonie.

ENERGIE UITGEVEN

Je kunt energie aan van alles uitgeven in Beyond Earth...

ONDERHOUD VAN GEBOUWEN EN EENHEDEN:

Eenheden en gebouwen hebben onderhoudskosten die je elke beurt betaalt in de vorm van energie. Bekijk de informatie van de eenheden en gebouwen voor de specifieke hoeveelheden. (Let op: deze onderhoudskosten zijn gekoppeld aan het niveau waarop je speelt.)

ONDERHOUD VAN WEGEN/MAGRAILS:

Je geeft energie uit voor elke weg of magrail die je aanlegt. Als je wegen of magrails van een andere kolonie in beslag neemt, betaal je ook voor hun onderhoud.

VAKJES KOPEN:

Je kunt het grondgebied van je stad uitbreiden door losse vakjes te kopen. Ga naar een stadsscherm en klik op een vakje om het te kopen en toe te voegen aan je land. Op de kaart vind je alle vakjes die te koop zijn. Klik op het vakje om het energiebedrag te betalen en het vakje te kopen.

EENHEDEN OF GEBOUWEN KOPEN:

Je kunt energie uitgeven om eenheden of gebouwen te kopen in een stad. Klik eerst op 'Purchase' (kopen) en vervolgens op een item (als je het getoonde energiebedrag niet kunt betalen, is het item grijs gemaakt). De eenheid of het gebouw zal direct worden geproduceerd en het bedrag verdwijnt uit je schatkist.

DIPLOMATIE:

Je kunt energie uitwisselen met andere kolonies. Er zijn verschillende redenen denkbaar om dit te doen. Je kunt het ruilen voor grondstoffen, het gebruiken om vrede te sluiten met een andere kolonie of er een kolonie mee omkopen om een derde partij aan te vallen. Energie komt uitermate goed van pas tijdens onderhandelingen.

Er zijn twee manieren om energie uit te wisselen tijdens diplomatie:
een vast bedrag of per beurt.

VAST BEDRAG:

Je betaalt een eenmalig bedrag en dat is het. Je geeft of ontvangt een bepaalde som energie en klaar is kees.

PER BEURT:

Je kunt ook onderhandelen over een uitwisseling die een aantal beurten duurt. Zo kun je bijvoorbeeld afspreken 30 beurten lang per beurt 5 energie te betalen aan de andere kolonie. Deze overeenkomsten zijn niets meer waard als de twee kolonies elkaar de tent uitvechten.

HANDELSROUTES:

Je kunt besluiten om handel te drijven met een station.

EEN STAD VERLIEZEN:

Als een kolonie waarmee je in oorlog bent een van je steden inneemt, raak je ook een deel van je energie kwijt.

ENERGIETEKORT:

Als je schatkist leeg is en je in de rode cijfers belandt, wordt het verschil afgetrokken van je wetenschap. Let op: dit kan het vergaren van nieuwe technologie ernstig vertragen. Hierdoor ben je een eenvoudige prooi voor meer geavanceerde burens. Zorg ervoor dat je energiebudget zo snel mogelijk op orde is!

GEZONDHEID:

De tevredenheid van je burgers is af te meten aan de gezondheid. Hoe groter het inwonertal, des te minder gezondheid voor iedereen. Een ongezonde bevolking neemt niet snel toe en een extreem ongezonde bevolking betekent minder stootkracht voor je legers.

De gezondheid van je kolonie vind je in de statusbalk van het hoofdscherm (boven aan de hoofdkaart). Hou het nauwkeurig in de gaten. Bij nul is sprake van een ongezonde bevolking.

Als je gezondheid in de min duikt, zit je echt goed in de nesten. (Je kunt af en toe een uitstekend rapport ontvangen van de gezondheid van je bevolking door je cursor op dit getal te plaatsen.)

GEZONDHEID AAN HET BEGIN:

Het gekozen niveau bepaalt de hoeveelheid gezondheid waarmee je beschaving begint. Dat getal loopt terug vanaf het moment dat je je eerste stad bouwt.

WAT VERDOORZAAKT EEN NEGATIEVE GEZONDHEID?

DIT ZIJN OORZAKEN VAN EEN NEGATIEVE GEZONDHEID:

Ruwe populatie: naarmate je stad groeit, worden de mensen steeds ongezonder en eisen ze dat je iets aan hun situatie doet.

Aantal steden: als het aantal steden in je kolonie toeneemt, neemt ook je negatieve gezondheid toe. Een kolonie met twee steden met één inwoner is dus ongezonder dan een kolonie met één stad met twee inwoners, hoewel het totale inwonertal hetzelfde is.

Geannexeerde steden: je bevolking stelt het veroveren en annexeren van buitenlandse steden niet op prijs.

HOE VERBETER JE DE GEZONDHEID?

HIERMEE KUN JE DE GEZONDHEID VAN JE BEVOLKING VERHOGEN:

Gebouwen: bepaalde gebouwen vergroten de gezondheid van je bevolking. Voorbeelden hiervan zijn de Clinic (de kliniek die je vanaf het begin kunt bouwen), het Pharmalab, de Cytonursery (het celonderzoeksinstituut), de Gene Garden (genentuin). Elk gebouw in je kolonie vergroot de algemene gezondheid (twee klinieken produceren dus twee keer zo veel gezondheid als een enkele kliniek).

Wonderen: bepaalde wonderen zoals het Precog Project (proscopieproject) en Xenonova kunnen de gezondheid een boost geven.

Deugden: sommige deugden geven je gezondheid een boost, met name via de Prosperity-route. Andere deugden leveren alleen bonussen op als je kolonie gezond is.

Technologieën: technologieën leveren zelf geen gezondheid op, maar ze plaveien wel de weg voor gebouwen en wonderen die dat wel doen.

GEZONDHEIDSNIVEAUS

Er zijn verschillende gezondheidsniveaus. Probeer je kolonie gezond te houden. Een afname brengt problemen met zich mee.

POSITIEVE GEZONDHEID:

Een gezonde kolonie bezit diverse voordelen, zoals een verhoogde productie en minder stadsintriges.

NEGATIEVE GEZONDHEID:

Een negatieve gezondheid werkt door op je bevolking. Hoe ongezonder de bevolking, des te erger de negatieve effecten. Het begint met straffen voor wetenschap en cultuur, vervolgens voor productie en militaire stootkracht en uiteindelijk vertraagt het de groei.

EXTREEM NEGATIEVE GEZONDHEID:

Als je gezondheid extreem negatief is, zit je flink in de nesten. Wanneer je bevolking extreem ongezond is, groeien je steden aanzienlijk minder snel en ontvangen je militaire eenheden een vervelende gevechtsstraf.

Onthoud dat een negatieve gezondheid niet blijvend hoeft te zijn. Je kunt de gezondheid van je burgers via bovenstaande methoden altijd verbeteren, hoe ziek ze ook zijn.

DIPLOMATIE

Diplomatie is op de nieuwe planeet net zo belangrijk als op de Oude Aarde. De wereld is uitgestrekt en bezaaid met andere kolonies die worden geleid door mensen die net zo geslepen en vastberaden zijn als jij. Sommigen zijn eerlijk, anderen zijn leugenaars. Sommigen voeren graag oorlog, anderen zijn vredelievend. Maar iedereen wil winnen.

Tijdens het spelen van *Civilization: Beyond Earth* kun je met diplomatie veel bereiken. Je kunt bondgenoten werven en je vijanden isoleren. Je kunt defensieve en offensieve verdragen sluiten. Je kunt een einde maken aan oorlogen die voor jou rampzalig verlopen. Je kunt de goedgelovigen afbluffen en bange spelers pesten.

Soms bereik je met een gesprek meer dan met een gevecht. In ieder geval tot ze je de rug toekeren, zodat jij er een mes in kunt steken. Maar wees gewaarschuwd. Alles wat je doet, heeft gevolgen voor toekomstige onderhandelingen... niet alleen met je slachtoffer, maar ook met alle andere leiders.

DIPLOMATIEKE STATUS:

Er zijn vele acties die een AI-tegenstander registreert als relevant voor zijn mening/benadering wat betreft jouw kolonie. De combinatie van zijn mening en jouw acties (bijvoorbeeld een oorlogsverklaring) bepaalt de diplomatieke status tussen jullie kolonies. Dit is een overzicht van de verschillende verhoudingen tussen twee willekeurige kolonies, van vijandelijk naar vriendschappelijk.

OPEN OORLOG:

In een staat van Open War (open oorlog) kun je vrij vechten en reizen in vijandelijk gebied.

VREDE:

Peace (vrede) is de opschorting van een open oorlog. Beide kolonies zijn een bepaalde tijd gedwongen neutraal, waarna beide partijen de oorlog weer kunnen hervatten.

NEUTRAAL:

De neutrale standaardstatus voor alle kolonies bij aanvang van de game. Vechten en reizen in het buitenland is niet toegestaan (tenzij er open grenzen zijn).

SAMENWERKINGSOVEREENKOMST:

Effectief gezien biedt de Cooperation Agreement (samenwerkingsovereenkomst) hetzelfde als de neutrale status, maar het is een vereiste tussenstap naar verdere vriendschappelijke statussen. De samenwerking moet nadrukkelijk worden opgegeven voor een AI-speler een oorlogsverklaring kan indienen.

Deze status heeft de volgende voordelen: extra handelsopbrengst tussen steden van de twee kolonies; gedeelde zichtbaarheid van Covert Ops (geheime operaties) in kolonies van derden (raadpleeg voor meer informatie de tekst 'Geheime operaties' op pagina 99).

ALLIANTIE:

De Alliance (alliantie) is de hoogste vriendschappelijke status. De voordelen van een alliantie vullen die van de samenwerkingsovereenkomst aan met: automatische oorlogsverklaring zodra een van beide partijen betrokken raakt bij een oorlog, om welke reden dan ook; Open Borders (open grenzen); gedeelde informatie over geheime operaties, inclusief Intelligence Reports (inlichtingenverslagen); gedeelde Orbital Coverage (satellietdekking).

NIET-EXCLUSIEVE DIPLOMATIEKE STATUSSEN:

Dit zijn statussen die tegelijk met andere statussen kunnen bestaan, maar niet vereist zijn voor een andere diplomatieke status:

OPEN GRENZEN:

Met Open Borders (open grenzen) is reizen over het grondgebied van de andere speler vrij toegestaan. Deze overeenkomst kan gepaard gaan met de diplomatieke statussen Neutral, Cooperation Agreement of Alliance (automatisch).

VERDOORDELING:

Bij een Condemnation (veroordeling) ergert een van de andere koloniale leiders zich aan je en veroordeelt hij je actie(s) in het openbaar. Veroordelingen zijn vaak een eerste stap richting oorlog, maar hoe snel dat gebeurt, hangt af van de persoonlijkheid van de leider. Ook spelers kunnen andere kolonieleiders veroordelen. Raadpleeg de tekst 'Diplomatieke activiteiten' voor informatie over welke activiteiten veroordelingen kunnen uitlokken. Veroordelingen kunnen gepaard gaan met de statussen Peace, Neutral, Cooperation Agreement of Alliance.

MENING:

De volgende activiteiten hebben gevolgen voor diplomatieke betrekkingen, vooral als aanpassing van de mening/benadering van een AI-speler, maar soms ook als vector die een onmiddellijke verandering van de diplomatieke status teweegbrengt.

POSITIEVE ACTIVITEITEN

Positieve activiteiten verbeteren de relatie tussen twee kolonies. Ze brengen niet automatisch een verandering teweeg in de diplomatieke status, maar zorgen wel voor het daarvoor benodigde niveau mening/benadering.

DELEN VAN EEN AFFINITEIT:

De sterkste positieve invloed is het delen van een affiniteit. Dit geldt alleen als beide spelers een dominante affiniteit hebben (dus een affiniteit met een niveau van minstens 7). Zolang beide kolonies deze dominantie in stand houden, wordt hun relatie positief beïnvloed.

GEEF CADEAU:

Je kunt een andere speler spontaan een cadeau geven. Dit zijn de opties: Energy (energie), Military Units (militaire eenheden), Orbital Units (ruimte-eenheden) of Cities (steden). Steden kunnen van de speler zijn of bevrijd worden nadat de stad is veroverd door een derde kolonie.

BELOFTE MAKEN:

Je kunt beloven om in te gaan op verzoeken of eisen van andere spelers om bepaalde dingen te doen of te laten. Door iets te beloven, verbeter je de onderlinge relatie een klein beetje. Raadpleeg de tekst 'Beloften' op pagina 80 voor meer informatie over wanneer en wat je kunt beloven.

BELOFTE INLOSSEN:

Net als de initiële belofte heeft het inlossen van de belofte een positieve invloed op relaties.

HANDEL VASTSTELLEN:

De steden van de twee kolonies handelen doorlopend met elkaar. Dit geldt voor konvooien van beide partijen.

ZELFDE HOUDING JEGENS BUITENAARDSE WEZENS:

De twee spelers hebben dezelfde houding jegens buitenaardse wezens. Dit zijn de houdingen:

Anti-alien: de speler is de buitenaards wezens vijandig gezind en wil ze uitroeien door het leger op hun eenheden af te sturen en hun nesten aan te vallen. Omvat ook het verdrijven van miasma in niet-geclaimde gebieden.

Pro-alien: de speler vermijdt gevechten met de buitenaardse wezens en zet passieve defensieve middelen in, zoals het bouwen van ultrasonische hekwerken (Ultrasonic Fence) en/of houdt zich actief bezig met het verspreiden van miasma. (Allen kenmerken van een harmonieuze affiniteit.)

Elke leiderspersoonlijkheid past zijn gevoeligheidsbereik aan met betrekking tot zijn benadering van buitenaardse wezens.

BEZIT BEVRIJDEN:

Als je een stad of burgereenheid bevrijdt tijdens een oorlog, dan heeft dit positieve gevolgen voor de algehele opinie. Wanneer een eenheid of stad wordt veroverd, heeft de winnaar de mogelijkheid om hem terug te geven aan de oorspronkelijke eigenaar.

RELATIE MET BEVRIENDE DERDEN VERBETEREN:

Als je een Cooperation Agreement (samenwerkingsovereenkomst) of Alliance (alliantie) met een andere leider hebt en een derde partij een van deze diplomatieke statussen bereikt met de tweede partij, dan gaat de relatie tussen de eerste en de derde partij er ook op vooruit. (Eenvoudiger gezegd: de vriend van mijn vriend is mijn vriend.) De omvang van de verbetering is proportioneel met de kracht van de vriendschap tussen de eerste twee partijen en van de vriendschap tussen de tweede en derde partij.

RELATIE MET VIJANDELIJKE DERDEN VERSLECHTEREN:

Als je een andere partij vijandelijk gezind bent (maar er niet per se in staat van oorlog mee verkeert) en een derde partij acties uitvoert die zijn relatie met de tweede partij verslechtert, wordt de houding van de derde partij jegens de eerste partij beter. (Met andere woorden: de vijand van mijn vriend is mijn vriend.) Net als hierboven is dit proportioneel met de kracht van de vijandelijkheid van de tweede partij jegens de twee andere partijen.

NEGATIEVE ACTIVITEITEN

Negatieve activiteiten verslechteren de relatie tussen twee kolonies. In tegenstelling tot positieve activiteiten zijn deze activiteiten altijd van invloed op relaties, of ze nu bedoeld of onbedoeld zijn. Ze brengen automatisch een statusverandering teweeg, tot aan een oorlogsverklaring.

AFFINITEITSBOTSING:

Bij afwijkende dominante affiniteiten treedt er een permanente negatieve invloed op in een relatie, proportioneel met de kracht van de toewijding aan beide kanten. Maar in tegenstelling tot zijn positieve tegenhanger zorgt een affiniteitsbotsing zelf niet voor een constante negatieve kracht. In plaats daarvan versterkt het de neerwaartse kracht van andere negatieve acties.

EIS INDIENEN OF WEIGEREN:

AI-spelers raken verontwaardigd als je iets van ze eist, of als zij een eis indienen die je weigert.

BELOFTE VERBREKEN:

Dit gebeurt als je een belofte aan een andere speler niet bent nagekomen.

AGRESSIEVE EXPEDITIES:

Als je opgravingen verricht in of nabij het grondgebied van een ander, kan de relatie tussen de twee kolonies op het spel komen te staan. Elke leiderspersoonlijkheid past zijn gevoeligheidsbereik aan met betrekking tot zijn benadering van expedities. Deze activiteit kan een veroordeling uitlokken.

AGRESSIEVE LEGERINZET:

Als je troepen plaatst of stationeert (fortificatie van 5+ beurten) op of binnen de grenzen van een andere kolonie of als je satellieten in een planetaire baan brengt die overlapt met het grondgebied van een andere kolonie, verslechtert de relatie tussen beide kolonies. Deze activiteit kan een veroordeling uitlokken.

AGRESSIEVE EXPANSIE:

Als je buitenposten opzet nabij het gebied van een ander, verslechtert jullie relatie. Standaard wordt een buitenpost gezien als agressief als zijn werkgebied (na stadsconversie) de grenzen van de andere kolonie bereikt. Elke leiderspersoonlijkheid past zijn gevoeligheidsbereik aan met betrekking tot zijn benadering van expansie. Deze activiteit kan een veroordeling uitlokken.

AGRESSIEVE GEHEIME OPERATIES:

Als je wordt betrapt tijdens schadelijke geheime operaties in een stad van een andere kolonie, verslechtert jullie relatie. De achteruitgang is proportioneel met de ernst van de operatie, of hij nu geslaagd is of niet, en met de mate waarin de andere kolonie in het verleden geheime agressieve operaties heeft uitgevoerd tegen andere kolonies (niet alleen tegen jou). Deze activiteit kan een veroordeling uitlokken. (Meer informatie over geheime operaties vind je op pagina 99.)

TEGENGESTELDE BENADERING VAN BUITENAARDSE WEZENS:

De twee kolonies hebben een tegenovergestelde aanpak van buitenaardse wezens. Elke leiderspersoonlijkheid past zijn gevoeligheidsbereik aan met betrekking tot zijn benadering van buitenaardse wezens. Deze activiteit kan een veroordeling uitlokken.

AGRESSIE JEGENS STATIONS:

Als je een station aanvalt waarmee een andere kolonie handelde, verslechtert de relatie met die kolonie. De achteruitgang is proportioneel met het niveau van het station en de lengte van de handelsgeschiedenis tussen het station en de andere kolonie. Deze activiteit kan een veroordeling uitlokken.

RELATIE MET VIJANDELIJKE DERDEN VERBETEREN:

Als je neutraal bent of in Open War (open oorlog) bent met een andere kolonie en een derde partij vriendschappelijke diplomatieke betrekkingen met je vijand onderneemt, verslechtert je relatie met de derde partij. De verbetering is proportioneel met zowel de mate van vijandelijkheid tussen jou en je vijand en de mate van de nieuwe vriendelijkheid tussen de andere twee.

RELATIE MET BEVRIENDE DERDEN VERBETEREN:

Als een kolonieleider vriendschappelijke diplomatieke betrekkingen met en/of een positieve mening over jou heeft en een derde partij diens relatie met die kolonieleider doet verslechteren, dan verslechtert jouw relatie met die derde partij ook. Dit gebeurt proportioneel met respectievelijk de mate van vriendschap/verslechtering, net als bij het verbeteren van de relatie met vijandelijke derden.

ALGEMENE AGRESSIE (WARMONGERING, OFTEWEL OORLOGSSTOKEN):

Als je vaak oorlogen uitvecht en je leger en/of geheim agenten goed bezig houdt, kortom je bent een Warmonger (oorlogsstoker), verslechteren je relaties met alle andere kolonies mogelijk. Deze activiteit kan een veroordeling uitlokken.

DIPLOMATIE BEDRIJVEN

Zodra je hebt kennisgemaakt, kun je altijd andere kolonieleiders spreken, hoewel ze weinig te zeggen hebben als ze geen hoge pet van je op hebben.

Andere kolonies kunnen ook onderhandelingen initiëren zodra je diplomatieke betrekkingen met ze hebt.

DIPLOMATIE INITIËREN:

Als je diplomatie wilt bedrijven, klik je in de hoofdkaart op 'Diplomacy'. Vervolgens verschijnt het diplomatiepaneel, met een overzicht van alle bekende kolonieleiders in de game. Klik op een van de leiders om met hem te spreken. Je kunt ook op de vlag van een koloniale stad klikken om een gesprek aan te gaan.

DIPLOMATIEKE OPTIES:

Tijdens het bedrijven van diplomatie met andere beschavingen, heb je de volgende opties:

OORLOG VERKLAREN:

Klik op 'Declare War' om de betreffende kolonie de oorlog te verklaren.

ONDERHANDELEN OVER VREDE:

Klik op 'Negotiate Peace' om de vredesvoorwaarden te bespreken als je in oorlog bent met de beschaving.

HANDELEN:

Je kunt een handelsovereenkomst sluiten met de kolonie. Klik op 'Trade' om naar het handelsscherm te gaan (zie hieronder).

EISEN:

Je kunt dingen eisen van andere kolonies. Als je op 'Demand' klikt, ga je naar het scherm waarin je je eisen kenbaar kunt maken. De andere kolonie kan er gehoor aan geven als je veel groter bent of als hij de eisen terecht vindt. Of hij kan je de oorlog verklaren. Dat weet je maar nooit.

DISCUSSIËREN:

Druk op 'Discuss' om een dialoog aan te gaan over allerlei onderwerpen. Afhankelijk van de omstandigheden kun je het volgende doen (waarbij de reactie van de leider afhankelijk is van zijn relatie met jou en zijn eigen bestwil):

Vraag de leider om samen een Cooperation Agreement (samenwerkingsovereenkomst) op te stellen.

Veroordeel de leider.

Vraag de leider om een andere kolonie de oorlog te verklaren.

Verzoek de leider om geen buitenposten meer nabij jouw grondgebied te plaatsen.

Neem afscheid. (Druk op 'Goodbye' om de diplomatieke besprekingen met de leider te beëindigen.)

HET HANDELSSCHERM

In het handelsscherm kun je voorwerpen verhandelen, onderzoeksafspraken overeenkomen en andere verdragen sluiten. Als je iets niet kunt verhandelen, is het grijs. Hou de cursor boven een regel voor meer informatie.

Het handelsscherm is onderverdeeld in twee kanten. Het bod van jouw kolonie zie je rechts, dat van de andere kolonie links.

Klik op de voorwerpen aan jouw kant om ze aan je handelspartner aan te bieden. Klik op voorwerpen aan de kant van de andere leider om aan te geven wat je ervoor terug wilt zien. Zo kun je Open Borders (open grenzen, oftewel toestemming voor zijn eenheden om je grondgebied te betreden) verhandelen voor open grenzen (zodat jouw eenheden zijn grondgebied mogen verkennen).

Maar de ruil hoeft niet gelijkwaardig te zijn. Je kunt ook open grenzen vragen in ruil voor energie, of voor helemaal niets. Zodra je de gewenste ruil hebt voorbereid, klik je op 'Propose' om je ideeën voor te leggen aan de andere kolonie. Als de andere leider het aanbod accepteert, treedt de ruil meteen in werking.

Als de andere leider het aanbod weigert (let op zijn reactie rechts boven in het dialoogvenster), kun je klikken op 'What would make this deal work?' om te vragen wat de leider wil. (Let op: soms geeft de AI-leider bepaalde dingen nooit op, hoe aantrekkelijk je bod ook is.)

Soms komt de andere leider met een aanbod. Je kunt erop ingaan of, met een tegenaanbod komen of nee zeggen. Klik op 'Back' om het scherm af te sluiten.

Handelsovereenkomsten gaan 30 beurten mee, tenzij ze meteen worden opgezegd. Natuurlijk kun je de overeenkomst proberen te verlengen.

GRENZEN OPENSTELLEN:

Je kunt de grenzen openstellen voor een andere kolonie. Voor de duur van deze grensovereenkomst kunnen eenheden van de andere kolonie je grondgebied betreden zonder dat dit meteen tot oorlog leidt. Als de overeenkomst wederzijds is, kunnen eenheden van beide kolonies andermans grondgebied vrij betreden. Maar is geen vereiste: de ene kolonie kan de grenzen openstellen zonder dat de andere partij hetzelfde doet.

ALLIANTIE:

Je kunt een alliantie opzetten. Allianties zijn altijd wederzijds. Als een ondertekenaar van het alliantieverdrag wordt aangevallen, verklaart de andere ondertekenaar de aanvaller meteen de oorlog.

De alliantie wordt opgeheven zodra een van de ondertekenaars de ander de oorlog verklaart.

STEDEN VERHANDELEN:

Je kunt het eigendom van steden overdragen aan andere kolonies. In het algemeen verhandelen kolonies hun steden niet, tenzij ze in de problemen zitten of er rijkelijk voor worden beloond. Je hoofdstad kun je niet verhandelen.

De overdracht van steden is permanent.

ANDERE SPELERS:

Je kunt je handelspartner vragen om interactie aan te gaan met andere kolonies waar jullie allebei contact mee hebben. In het algemeen vraag je de ander dan om een derde partij de oorlog te verklaren of om vrede te maken met die derde kolonie.

GRONDSTOFFEN:

Je kunt strategische grondstoffen verhandelen met een andere kolonie. De ontvangende kolonie krijgt alle voordelen van de grondstof voor de duur van de overeenkomst.

VERZOEKEN, EISEN EN BELOFTEN

Je kunt verzoeken of eisen indienen bij andere leiders om waardevolle concessies te bemachtigen of om de ander te beledigen, om de weg vrij te maken voor een oorlogsverklaring.

VERZOEKEN:

Verzoeken (Requests) zijn neutrale tot vriendschappelijke acties waarmee je kostbare grondstoffen kunt bemachtigen als je die nodig hebt. Er zijn verschillende overwegingen om in het achterhoofd te houden.

Een kolonieleider dient pas een verzoek in als hij iets dringend nodig heeft als gevolg van (dreigende) oorlog, binnenlandse tekorten of een andere ramp.

Als degene die een verzoek indient minstens een coöperatieve relatie heeft met de ander, kan hij van alles vragen.

Is zijn relatie met de ander neutraal, dan kan hij alleen een verzoek indienen als de nood aan de man is.

EISEN:

Eisen (Demands) zijn neutrale tot vijandelijke acties die zijn bedoeld om relaties te verslechteren, niet om echt iets te bemachtigen. Eisen hebben meerdere gevolgen.

Een kolonieleider zal alleen iets eisen van een andere kolonie als hij een vijandelijke mening/benadering heeft en de relatie wil verslechteren, als opstapje naar een oorlogsverklaring.

De grootte of omvang van de eis is proportioneel met de mate waarin de mening/benadering van de eiser vijandelijk is jegens de ander.

Als de relatie van de eiser met de ander minstens coöperatief is, zal hij geen eisen indienen.

BELOFTEN:

Beloften (Promises) zijn overeenkomsten waarin de ene kolonie een verzoek of eis indient bij een andere, die wordt gevolgd door de AI. Als je je belofte inlost of niet nakomt, wordt jullie relatie gunstig of nadelig beïnvloed. In de diplomatieksectie van de gebruikersinterface zie je je beloften. Een belofte duurt standaard 50 beurten.

ITEMS DIE GESCHIKT ZIJN VOOR VERZOEKEN, EISEN EN BELOFTEN:

Deze items zijn geschikt voor verzoeken en eisen (een belofte is niet nodig):

Energy: ofwel eenheden energie per beurt of een eenmalige som

Science: eenheden wetenschap per beurt

Strategische grondstoffen

Steden

**DEZE ITEMS ZIJN VERZOEKEN OF EISEN DIE WEL
EEN BELOFTE AFDWINGEN:**

Stoppen met agressieve bouw van buitenposten

Stoppen met agressieve expedities

Stoppen met agressieve inzet van landstrijdkrachten

Stoppen met agressieve inzet van ruimte-eenheden

Stoppen met geheime operaties

Stoppen met provoceren van de buitenaardse wezens

Stoppen met het verwijderen/verspreiden van miasma

OVERWINNING

In *Civilization: Beyond Earth* kun je op meerdere manieren winnen. Twee ervan zijn universeel, oftewel alle spelers kunnen op die manier winnen. Drie ervan zijn affiniteitsspecialisaties die elk met een van de affiniteiten te maken hebben. In elk spel kun je dus op drie manieren winnen: Contact, Domination en je specifieke affiniteitsoverwinning.

DOMINATION (OVERHEERSING):

Als je als laatste speler je oorspronkelijke hoofdstad in handen hebt, heb je gewonnen. Dus als je alle andere koloniale hoofdsteden hebt veroverd en de jouwe nog hebt, ben jij de winnaar. Maar dat is makkelijker gezegd dan gedaan. Stel dat er vijf spelers meedoen en je hebt drie oorspronkelijke hoofdsteden veroverd. Als je even niet oplet en de vijfde speler plotseling jouw hoofdstad inneemt, heeft hij meteen gewonnen. Met andere woorden, het maakt niet uit wie wat verovert: de laatste speler met een oorspronkelijke hoofdstad is de winnaar.

Als je je oorspronkelijke hoofdstad niet meer bezit, maar nog wel andere steden, kun je ook op een andere manier winnen. Een Domination-overwinning is echter pas weer mogelijk als je jouw oorspronkelijke hoofdstad weer in handen hebt.

EEN OORSPRONKELIJKE HOOFDSTAD Vernietigen:

Hoofdsteden kunnen niet worden vernietigd. Ze kunnen worden veroverd, maar niet vernietigd. Vergeet niet dat je een andere kolonie uit de game kunt verjagen door alle steden te veroveren. Dus hoewel je de hoofdstad van de vijand niet met de grond gelijk kunt maken, kun je je vijanden wel degelijk uitroeien.

HUIDIGE HOOFDSTAD VERSUS OORSPRONKELIJKE HOOFDSTAD:

Als je oorspronkelijke hoofdstad is veroverd, wordt een van je andere steden automatisch tot vervangende hoofdstad uitgeroepen. Je hoofdkwartier verhuist automatisch en de stad functioneert verder als de oorspronkelijke hoofdstad. Maar hij kan wel vernietigd worden en je komt er niet mee in aanmerking voor een Domination-overwinning.

Als je je oorspronkelijke hoofdstad herovert, eist hij zijn oude positie in je kolonie weer op.

CONTACT-OVERWINNING

Dit is een universele overwinningsvoorwaarde waarvoor je contact moet leggen met een goedaardig, geavanceerd buitenaards ras en zo het bestaan van de mensheid een andere betekenis geeft. Deze overwinning is toegespitst op spelers die de nadruk op de economie leggen en is haalbaar met elke affiniteit.

STAPPEN TOT CONTACT:

Ontdek het Signaal:

Op een bepaald moment ontdek je het Signaal, een krachtige buitenaardse transmissie. Er zijn meerdere manieren om het Signaal te ontdekken:

Voltooi het stadsproject Transcendental Equation (transcendentale gelijkheid).

Lanceer een Deep Space Telescope Orbital Unit (ruimtetelescoop). Zo onthul je het Signaal binnen een willkeurig aantal beurten.

Onderzoek een ruïne van de voorlopers op de kaart. De kans om het Signaal op deze manier te ontdekken, is zeer klein.

HET SIGNAAL DECODEREN:

Het decoderen van het Signaal bereik je door het stadsproject Decode Signal te voltooien.

HET BAKEN BOUWEN:

Het baken (Beacon) is een project (raadpleeg de tekst 'Wonderen' op pagina 89). Zodra het Signaal is gedecodeerd, wordt het bakenproject beschikbaar om in elke stad te bouwen.

HET BAKEN ACTIVEREN:

Zodra het baken klaar is, kun je hem activeren. Als het baken actief is, verbruikt hij het volledige energie-overschot van de speler. Je kunt het baken wanneer je wilt uitschakelen zonder dat dit ten koste van de overwinningsvoortgang gaat.

CONTACT

Voor een overwinning met het baken heb je een bepaalde hoeveelheid energie nodig. Elke beurt wordt je energie-overschot toegevoegd aan dit totaal. Zodra het totaal is bereikt, heb je gewonnen.

PROMISED-LAND-OVERWINNING

Dit is de speciale affiniteitsoverwinning voor Purity (puurheid). Voor deze overwinning moet je een Warp Gate (warp-poort) bouwen. De bewoners van de stervende aarde komen dan naar de planeet, hun beloofde land.

STAPPEN:

Contact opnemen met de aarde: je kunt op een aantal manieren contact opnemen met de aarde:

Lanceer een Lasercom Satellite Orbital Unit (Lasercom-satelliet).

Nanotechnologie onderzoeken

Nadat er contact is opgenomen met de aarde, kun je de Exodus Gate (Exoduspoort) maken in een willekeurige stad.

DE EXODUS

Dit verwijst naar de aardbewoners die hun zieke planeet verlaten en zich bij hun broeders op de nieuwe wereld voegen. De Exodus wordt aangegeven door een teller die aangeeft hoeveel aardbewoners veilig door de poort zijn gekomen en een nieuw huis hebben gevonden op de planeet.

Zodra het wonder Exodus Gate (Exoduspoort) voltooid is, worden er Earthling Settler Units (aardlingkolonisten) geproduceerd. Dit zijn speciale civiele eenheden die de aardbewoners vertegenwoordigen die op de planeet moeten worden ondergebracht. Dit doe je door ze in aardlingenkampen (Earthling Settlements) te plaatsen. Dit zijn speciale gebouwen die vergelijkbaar zijn met buitenposten, maar dan met enkele speciale regels (zie hieronder).

Met aardlingkolonisten kun je nieuwe aardlingenkampen stichten of de bevolking van een bestaand aardlingenkamp uitbreiden. Je kunt ze niet gebruiken om de bevolking van een bestaande spelersstad uit te breiden.

Bescherm de Exodus: aardlingenkampen functioneren als vakjesverbeteringen en kunnen overal worden geplaatst, ongeacht welke kolonie het gebied beheerst.

Als het kamp wordt veroverd, gaan de aardbewoners verloren. Het kamp wordt als verloren beschouwd als de veroveraar grondstoffen overneemt.

De overwinning voltooien: om de overwinning te voltooien moet je een bepaald aantal aardbewoners een veilig onderkomen bieden. Als de Exoduspoort is vernietigd, verlies je de overwinningvoortgang niet, maar moet je wel een nieuwe Exoduspoort maken om door te gaan. Op dezelfde manier verlies je de overwinningvoortgang niet als aardlingkampen worden vernietigd.

EMANCIPATION-OVERWINNING

Dit is de speciale affiniteitsoverwinning voor Supremacy (suprematie). Voor deze overwinning moet je een Emancipation Gate (Emancipatiepoort) maken en een bevrijdingsleger naar de Oude Aarde sturen om de bewoners te verlossen van hun primitieve bestaan en ze te verheffen tot het nieuwe, superieure menselijke bestaan.

STAPPEN:

Bouw de Emancipatiepoort: de Emancipatiepoort is een project (raadpleeg de tekst 'Wonderen' op pagina 89). Je kunt de Emancipatiepoort in een willekeurige stad bouwen zodra je het project hebt vrijgespeeld via hypermoderne technologie.

Orde instellen: zodra de Emancipatiepoort klaar is, gebruikt de Supremacy-speler hem om de aarde te veroveren. Dit doe je door sterke legereenheden naar de poort te sturen. Ze gaan dan naar de Oude Aarde als vredesmacht.

Als je een eenheid voor deze taak wilt aanwijzen, verplaats je hem op het vakje van de Emancipatiepoort en activeer je de transporteureigenschap van de Emancipatiepoort. Daarna maakt de eenheid geen deel meer uit van het spel.

De overwinning voltooien: de militaire macht van elke gebruikte eenheid wordt opgeteld bij de voortgangsscore voor de overwinning. Je wint als je een bepaalde hoeveelheid militaire macht hebt ingezet.

Je voortgang gaat niet verloren als de Emancipatiepoort wordt vernietigd, maar je kunt pas verder werken aan de Emancipation-overwinning als je een nieuwe Emancipatiepoort hebt gebouwd.

TRANSCENDENCE-OVERWINNING

Dit is de speciale affiniteitsoverwinning voor Harmony (harmonie). Voor deze overwinning activeert de Harmony-speler de samensmelting van het bewustzijn van alle levende dingen met de latente intelligentie van de planeet zelf. Dat leidt tot een massale verlichting en het einde van de autonome, individuele identiteit. Alle wezens worden verenigd in een planetair nirvana en leven voor eeuwig in perfecte harmonie.

STAPPEN:

Leg contact met het bewustzijn van de planeet: de eerste stap voor de Harmony-speler is het maken van contact met het geïntegreerde bewustzijn van de planeet. Dit bereik je door een reeks technologieën vrij te spelen die leidt tot het wonder Mind Flower (Geestesbloem).

Geestesbloem maken: de Geestesbloem is een project (raadpleeg de tekst 'Wonderen' op pagina 89) dat je vrijspeelt met hypermoderne technologie. Je kunt het project starten in een willekeurige stad.

Bewustzijn samenvoegen: zodra je een Geestesbloem hebt, begint de versmelting van de planeet en haar bewoners meteen. Dit duurt een aantal beurten, terwijl de planeet zelf op een grootse, soms vernietigende manier reageert.

Door Mind-Stem (hersenslam)-gebouwen in andere steden te bouwen, kun je de snelheid verhogen waarmee je de overwinning bereikt met de Emancipatiepoort. Elk Mind-Stem-gebouw versnelt de voltooiing van de Geestesbloem.

De overwinning voltooien: als je de Geestesbloem kunt beschermen tot het proces klaar is, zul je overwinnen.

Als de Geestesbloem wordt vernietigd tijdens de samensmelting, wordt de overwinningsooging afgebroken. Bouw een nieuwe Geestesbloem en start het proces opnieuw om de overwinning te voltooien.

HET EINDE DER TIJDEN

Als er geen overwinnaar is na 500 beurten, is het spel automatisch voorbij. De scores van alle kolonies worden berekend, waarna de winnaar wordt aangekondigd. Je kunt daarna verder spelen, maar de overwinning is dan geen factor meer.

JE SCORE

Meestal win je in *Civilization: Beyond Earth* via een van de vijf mogelijke overwinningen. Als niemand een van deze overwinningen voltooit, wordt de winnaar bepaald op basis van de score van de overlevende kolonies.

Als er wel iemand wint, verschijnt zijn score in het klassement. Zo worden de scores berekend.

ELIMINATIE:

Als je wordt geëlimineerd, is je score nul. (Dus probeer het opnieuw...)

SCORES:

Je verdient punten voor:

Het aantal vakjes binnen je landsgrenzen (dit is de belangrijkste overwinningsooging)

Het aantal steden in je kolonie

Je bevolking

Het aantal technologieën dat je beheerst

Het aantal aangenomen Virtues (deugden)

Het aantal wonderen dat je hebt gebouwd (dit is de belangrijkste factor bij het vaststellen van wie er wint)

KAARTGROOTTE EN SPELNIVEAU:

De grootte van de kaart waarop je speelt, bepaalt de score die elke kolonie ontvangt voor vakjes, aantal steden en bevolkingsomvang.

Het spelniveau dat je kiest, bepaalt de waarde van alle punten in de game: hoe hoger het niveau, des te meer alles waard is. (Met andere woorden, een vernietigende overwinning op het makkelijkste niveau is waarschijnlijk minder punten waard dan een marginale overwinning op het moeilijkste niveau.)

JE HUIDIGE SCORE

In het paneel Diplomacy (diplomatie) zie je de huidige scores van de overlevende spelers. Als je de cursor boven je score plaatst, zie je waar je punten vandaan komen.

De scores zijn niet permanent: ze variëren gedurende het verloop van een spel. Als je een wonder bouwt, krijg je daar punten voor. Maar als de stad met het wonder wordt veroverd, gaan die punten naar de veroveraar.

Welke overwinningstype je ook nastreeft, succes...

SECTIE 3: KOLONIE (REGELS VOOR GEVORDERDEN)

INLEIDING

Welkom bij een nog uitgebreidere *Civilization: Beyond Earth*. Deze sectie van de handleiding bevat informatie over een aantal spelsystemen die verdergaan dan vechten, bouwen en onderzoeken. Hier vind je informatie over hoe je specialisten kunt inzetten, handel kunt opzetten, geheime operaties kunt uitvoeren, missies kunt spelen, wonderen kunt bouwen en nog veel meer. Zie deze activiteiten als optioneel: ze zijn niet nodig om de game te spelen, maar zorgen wel voor meer afwisseling.

Als je interesse hebt, bekijk dan de delen over de multiplayer en mods om je ervaring nog verder te verbeteren. Vergeet de *Civilopedia* niet. Deze encyclopedie is toegankelijk in de game zelf en bevat veel van de onderstaande informatie.

SPECIALISTEN

Wanneer een stad wordt gesticht, werken alle inwoners (de bevolking) op de vakjes rond de stad, en genereren ze bijvoorbeeld voedsel, productie en energie. Later kun je gebouwen plaatsen waarmee je sommige inwoners tot specialisten kunt uitroepen.

Zo heeft de Thorium Reactor (thoriumreactor) bijvoorbeeld 2 plaatsen voor handelsspecialisten. Zodra je stad een thoriumreactor heeft, kun je 1 of 2 inwoners in dat gebouw aanwijzen als handelaars, zodat ze allebei extra energie opleveren.

TYPEN SPECIALISTEN

Er zijn zes verschillende specialistenklassen. Welke klasse de inwoner wordt, is afhankelijk van het type gebouw waaraan hij is toegewezen. Niet alle gebouwen leveren specialisten.

ARTIST (KUNSTENAAR)

Een specialistische kunstenaar produceert cultuur als hij is toegewezen aan cultuurgebouwen, zoals Holosuites en CEL Cradles (CEL-instellingen). Elke kunstenaar levert 2 extra cultuur op.

ENGINEER (INGENIEUR)

Een specialistische ingenieur zorgt voor productie als hij is toegewezen aan productiegebouwen, zoals Autoplants (geautomatiseerde fabrieken) en Alloy Foundries (legeringgieterijen). Elke ingenieur levert 2 extra productie op.

TRADER (HANDELAAR):

Een specialistische handelaar produceert energie als hij is toegewezen aan energiegebouwen, zoals Thorium Reactors (thoriumreactors) en Petrochemical Plants (petrochemische fabrieken). Elke handelaar levert 2 extra energie op.

SCIENTIST (WETENSCHAPPER)

Een specialistische wetenschapper genereert wetenschap als hij is toegewezen aan wetenschapsgebouwen, zoals Xenonurseries (xenobroedplaatsen) en Institutes (instituten). Elke wetenschapper levert 3 extra wetenschap op.

GROWER (TELER)

Een specialistische teler genereert voedsel als hij is toegewezen aan voedselgebouwen, zoals Cloning Plants (kloonfabrieken) en Mass Digesters (massaverwerkers). Elke teler levert 2 extra energie op.

UNEMPLOYED CITIZEN (WERKLOZE)

In tegenstelling tot andere specialisten genereren werklozen automatisch productie terwijl ze niet zijn toegewezen aan een specifiek gebouw. Dus als een inwoner niet op een vakje werkt en ook geen specialist is, maakt hij deel uit van de algemene arbeidskracht van de kolonie. Elke werkloze levert 1 extra productie op.

SPECIALISTEN TOEWIJZEN

Ga naar het stadsscherm om een specialist toe te wijzen. Klik op het specialistenvakje in het gebouw waaraan je de specialist wilt toewijzen. Er wordt dan een inwoner uit een werkvakje verwijderd en toegewezen aan het gebouw. Als je nog eens op het specialistenvakje klikt, wordt de inwoner verwijderd uit het gebouw en weer naar het veld overgeplaatst.

GEVOLGEN VOOR STADSPRODUCTIE:

Vergeet niet dat inwoners die op een vakje werken, iets genereren voor de stad: voedsel, productie, energie, cultuur en/of wetenschap. Zodra een inwoner een specialist wordt, voert hij zijn oude werkzaamheden niet meer uit. Die productie gaat dan verloren. Het is dus een goed idee om in de gaten te houden hoeveel voedsel, energie en productie je stad genereert nadat je specialisten hebt gemaakt. Zo voorkom je een tekort aan iets belangrijks.

HANDEL

Voor het grootste deel van de menselijke geschiedenis vormt handel, zowel intern als extern, de motor van de economie. De meeste overzeese kolonies op de Oude Aarde konden niet zonder handel. Hoewel je energie op vele manieren kunt verdienen, is het zeer lucratief om handelsroutes tussen jouw steden en de steden van andere kolonies aan te leggen. Daarnaast kan de wetenschap zich in *Civilization: Beyond Earth* via handelsroutes verspreiden. Het aantal bakers is gebaseerd op de technologieën van de twee handelende kolonies.

HANDELSROUTES:

Er zijn twee soorten handelsroutes: landroutes en zeeroutes. Steden kunnen over een beperkt aantal handelsroutes beschikken en handelsroutes hebben een beperkt bereik. Het onderzoeken van bepaalde technologieën of het bouwen van bepaalde gebouwen kan het aantal, het bereik en de opbrengst van de handelsroutes vergroten.

HANDELSKONVOOIEN EN HANDELSSCHEPEN:

Handelskonvoeien worden gebruikt om landroutes te maken, afhankelijk van het terrein en andere obstakels. Handelsschepen worden gebruikt om zeeroutes te maken. Zeeroutes leveren twee keer zo veel energie op als landroutes. Geen van beide eenheden heeft te maken met stapelbeperkingen. Daarnaast verplaatsen ze zich afwijkend, via een route die automatisch wordt gegenereerd zodra je een doelstad of doelstation selecteert. Handelseenheden kunnen terreinobstakels zoals bergen, kloven en ijs niet passeren. Konvoeien kunnen niet door miasma.

EEN HANDELSROUTE MAKEN:

Selecteer het handelskonvooi of het handelsschip en klik op de actie 'Establish Trade Route'. Vervolgens verschijnt het scherm waarin je een handelsroute kunt maken, met alle steden en stations binnen bereik van de handelseenheid. Elke bestemming toont de voordelen voor beide partijen. Zodra je een handelsbestemming selecteert, wordt de route automatisch gemaakt. Handelsroutes negeren de landsgrenzen.

Raadpleeg het scherm 'Trade Overview' (handelsoverzicht) voor meer informatie door op de bijbehorende knop te klikken in het scherm 'Establish Trade Route'. Je gaat ook naar het scherm 'Trade Overview' als je op F10 drukt.

HANDEL MET STATIONS:

Stations bieden twee soorten voordelen. Ze verhogen de opbrengst met 1 of 2 per beurt in de stad die de handelsroute heeft gemaakt. Stations van een hoger niveau bieden meer of gevarieerdere opbrengsten. Daarnaast kunnen ze eenheden of technologieën leveren, die worden toegekend aan de stad die de handelsroute heeft gemaakt zodra het handelskonvooi of het handelsschip de route heeft voltooid. Raadpleeg de tekst 'Stations' op pagina 68 voor meer informatie.

HANDEL MET STEDEN:

Steden van andere kolonies genereren energie en wetenschap voor de stad die er een handelsroute mee tot stand brengt. Hoeveel dat is, is afhankelijk van de totale inkomsten van elke stad. De bestemmingsstad ontvangt een kleiner deel van zowel energie als wetenschap.

INTERNE HANDELSROUTES:

Je kunt ook handelsroutes maken tussen twee steden in dezelfde kolonie. Dergelijke interne handelsroutes genereren voedsel en productie voor beide steden, maar tellen mee voor het totale aantal handelsroutes dat je mag maken.

DUUR:

Handelsroutes hebben een beperkte duur. Zodra het aantal beurten is bereikt, kun je een nieuwe thuisstad aanwijzen, doorgaan met de handel met de vorige stad of het vorige station, of een nieuwe handelsroute maken met een nieuwe bestemming, tenzij het konvooi of schip is vernietigd.

OORLOG EN PLUNDERING:

Handelsroutes bieden vele voordelen, maar zijn ook in vele opzichten kwetsbaar.

Alle handelsroutes met de steden van een andere kolonie worden direct opgeheven als er oorlog uitbreekt tussen de twee kolonies.

Je kunt handelsroutes plunderen, maar dat veroorzaakt een oorlogsverklaring tegen de eigenaar van de handelsroute en kan je relatie met de andere kolonie negatief beïnvloeden.

WONDEREN

Wonderen zijn de spectaculaire gebouwen, uitvindingen en concepten die de mensheid voorgoed veranderen. In wonderen moet je tijd en inspanning investeren, maar als ze eenmaal klaar zijn, bieden ze je kolonie vele voordelen. Soms kun je er zelfs het spel mee winning (raadpleeg de tekst 'Overwinning' op pagina 82).

Er zijn twee typen wonderen: Projects (projecten) en Great Wonders (grote wonderen).

GROTE WONDEREN:

Grote wonderen zijn uniek, ze kunnen slechts eenmalig worden gebouwd per spel. (Een voorbeeld van een groot wonder is de Gene Vault (genenkluis), en de eerste kolonie die hem bouwt, is de enige die erover kan beschikken.) Grote wonderen bouw je in steden, op dezelfde manier als gebouwen. Grote wonderen leveren veel op, maar zijn ook enorm kostbaar om te maken.

DE BOUWRACE VERLIEZEN:

Als een andere kolonie een groot wonder maakt terwijl jij er ook mee bezig was, wordt jouw bouw stilgezet. Een deel van je productie wordt dan omgezet in energie.

OVERZICHT VAN DE GROTE WONDEREN

GENE VAULT (GENENKLUIS):

Een catalogus van de genetische code van alle organismen van de Oude Aarde. Gebruikt voor het versnellen van de landbouw en gentechnologie.

Vereiste technologie: Genetic Mapping (genetische kaart)

STELLAR CODEX (STERRENCODEX):

Een kaart van de nieuwe 'sterrenbuurt' van de nieuwe planeet.

Vereiste technologie: Ballistics (ballistiek)

MASTER CONTROL:

Een centrale coördinerende supercomputer. Gebruikt voor het versnellen van binnenlandse verbeteringen.

Vereiste technologie: Autonomous Systems (autonome systemen)

PANOPTICON:

Een vroeg defensief gebouw ter ondersteuning van militaire eenheden.

Vereiste technologie: Defense Grid (verdedigingsnetwerk)

ECTOGENESIS POD (ECTOGENISISCAPSULE):

Een laboratorium dat op aanvraag genetisch gemodificeerde soorten produceert. Gebruikt voor het versnellen van de landbouw en gentechnologie.

Vereiste technologie: Genetic Design (genontwerp)

PRECOC PROJECT (PROSCOPIEPROJECT):

Een organisatie die als doel heeft de uitkomst van gecontroleerde situaties te voorspellen, met de nadruk op gevechts- en oorlogstactieken. Gebruikt voor het verbeteren van de binnenlandse gevechtskracht.

Vereiste technologie: Collaborative Thought (collectief bewustzijn)

DRONE SPHERE (DRONEBOL):

Een zelfvoorzienende vloot autonome utiliteitsdrones die in de hele stad worden ingezet. Gebruikt voor het verbeteren van de wetenschap, het bieden van beveiliging en het ondersteunen van militaire bevoorradingslijnes.

Vereiste technologie: Swarm Robotics (zwermrobotica)

XENODROME:

Een gebied waarin buitenaardse rassen worden gecultiveerd, aanbeden en tentoongesteld voor de bevolking: een megadierentuin voor buitenaardsen. Vooral gebruikt voor cultuur.

Vereiste technologie: Alien Ethics (buitenaardse ethiek)

HUMAN HIVE (MENSENKORF)

Een binnenlands netwerk van beleid en faciliteiten die ontworpen zijn om een sociaal utopia te bewerkstelligen via strenge gedragsbeheersing. Gebruikt voor de verbetering van de productie en het voorkomen van spionage.

Vereiste technologie: Euthenics (euthanatica)

MASS DRIVER:

Een elektromagnetische katapult, een "railgun met de omvang van een stad."

Vereiste technologie: Ballistic LEV

HOLON CHAMBER (HOLON-KAMER):

Een experimenteel laboratorium dat is ontworpen om de aard van materie en energie nader te onderzoeken. Gebruikt voor de productie van veel wetenschap.

Vereiste technologie: Hyperconductors

QUANTUM COMPUTER (KWANTUMCOMPUTER):

Een supercomputer op basis van de kwantummechanica. Gebruikt voor de productie van veel wetenschap.

Vereiste technologie: Field Theory (veldtheorie)

ARCHIMIDES LEVER (HENDEL VAN ARCHIMEDES)

Een apparaat dat een geologische verplaatsing veroorzaakt om vijandelijke strijdkrachten door de grond te laten gaan. Gebruikt voor de stadsverdediging.

Vereiste technologie: Seismic Induction (seismische inductie)

TECTONIC ANVIL (TEKTONISCH AAMBEELD):

Een uitgebreid netwerk van gespecialiseerde machines die de geologische energie en de druk van de aardkorst benut als smidse. Zeer grote gevolgen voor de productie, versterkt bij kloven.

Vereiste technologie: Metamaterials (metamateriaal)

CRAWLER (KRUIPER):

Een enorme hijskraan die opgewassen is tegen mammoetbouwprojecten. Gebruikt voor de bouw van andere wonderen.

Vereiste technologie: Mechatronics (mechatronica)

CYNOSURE:

De eerste waarlijk bewuste kunstmatige intelligentie, een gigantische supercomputer. Produceert zeer veel wetenschap en opent de deur naar geavanceerde militaire vooruitgang.

Vereiste technologie: Synthetic Thought (synthetisch bewustzijn)

DEEP MEMORY (DIEP GEHEUGEN):

Het ultieme archief van de menselijke kennis uit heden en verleden. Zeer krachtige invloed op cultuur.

Vereiste technologie: Human Conservation (menselijke conservering)

BYTEGEIST:

Een collectief, mechanisch, bewustzijn dat in staat is tot emotionele en psychologische groei. Produceert een mix van cultuur en wetenschap.

Vereiste technologie: Swarm Intelligence (zwermintelligentie)

ANSIBLE:

Een superluminueus communicatieapparaat. Produceert een gezonde mix van wetenschap en energie.

Vereiste technologie: Exotic Matter (exotische materie)

DAEDALUS LADDER:

Een transhumanistisch apparaat dat de levensduur van het lichaam fors verlengt en de afhankelijkheid van voedsel doet afnemen. Gebruikt voor de productie van gezondheid en in mindere mate voedsel.

Vereiste technologie: Augmentation (verbetering)

RESURRECTION DEVICE (HERRIJZENAPPARAAT):

Een apparaat dat de voortdurende regeneratie van gespecialiseerd weefsel in het lichaam mogelijk maakt zonder degeneratie... waardoor de levensduur in theorie oneindig wordt. Gebruikt om veel gezondheid te produceren.

Vereiste technologie: Artificial Evolution (kunstmatige evolutie)

PROJECTEN:

Projecten zijn zeer grote, krachtige en dure wonderen, een stapje voorbij de grote wonderen. Er zijn er maar een paar, en die heb je nodig voor één of meer overwinningsvoorwaarden (raadpleeg de tekst 'Overwinning' op pagina 82).

PROJECTEN BOUWEN:

Projecten kosten niet alleen extra productie, ze nemen ook een apart stuk in het stadsgebied in. Het selecteren van dit stuk land is een secundaire stap voor het kiezen van het wonder als productieproject.

DIT ZIJN DE STAPPEN DIE JE MOET UITVOEREN OM EEN PROJECT TE BOUWEN:

Je kiest het wonderproject van het menu 'Production' in het stadsscherm.

In het stadsscherm krijg je dan nieuwe opties, vergelijkbaar met het proces 'Buy Plot' (land kopen). Vervolgens kies je een van de delen in het werkbare gebied van de stad als locatie voor het wonder. Verbeteringen op het gekozen deel gaan verloren.

Als je een locatie hebt gekozen, is het project bevestigd en begint de stad aan de bouw. Alle objecten en verbeteringen op het vakje verdwijnen en de verbetering Wonder Under Construction (wonder in aanbouw) verschijnt. Dit blijft zo tot de stad het project heeft afgerond.

Tijdens de bouw kan de stad het vakje niet gebruiken. Mocht het project worden geannuleerd, dan blijven de terrein-, functie- en grondstofeigenschappen behouden (zie hieronder).

Zodra het project is afgerond, worden aanwezige verbeteringen vervangen door een grafische weergave van het wonder.

Als je besluit om een project af te blazen voor het is afgerond, verdwijnt de bouwverbetering en krijgt het vakje zijn standaard, niet-verbeterde staat (zie hieronder).

VERPLAATSING:

Projectlocaties zijn tijdens de bouw toegankelijk voor eenheden, maar ontoegankelijk zodra de bouw is afgerond.

GEVECHTEN:

Tijdens de bouw zijn projecten niet-gevechtseenheden, zoals vakjeverbeteringen. Een bevriende gevechtseenheid kan fortificatie uitvoeren in hetzelfde vakje, en dan kan er worden gevochten.

Vijandelijke gevechtseenheden die de bouwlocatie van een project plunderen, vernietigen het. Daardoor wordt de bouw van het wonder afgebroken en gaat alle productie verloren. De stad kan wel meteen opnieuw beginnen aan de bouw in een ander vakje dat niet door de vijand wordt bezet.

Voltooid projecten gedragen zich als gevechtslocaties, zoals buitenposten. Ze hebben een kleine defensieve waarde die moet worden afgebroken voor het wonder kan worden vernietigd.

Je kunt niet door projecten reizen, maar ze kunnen door korte- en langeafstandseenheden worden aangevallen. Mocht een korteaafstandseenheid de genadeklap uitdelen aan een project, dan wordt het wonder verwijderd tijdens het gevecht, zodat de korteaafstandseenheid het vakje kan bezetten.

EFFECTEN OP VAKJES:

Door een project te bouwen, verwijder je bestaande verbeteringen op de locatie. Je verliest ze zodra de bouw van het wonder begint en ze worden niet automatisch hersteld als het project wordt afgebroken of als het wonder wordt vernietigd.

Hoewel de verbeteringen verdwijnen zodra het project van start gaat, behouden de wonderlocaties hun terrein-, functie- en grondstofeigenschappen tot het project is afgerond. Zodra het wonder klaar is, wordt het land ontdaan van alle terreineigenschappen, behalve het basisterreintype. Als het wonder vervolgens wordt vernietigd en van het land wordt verwijderd, blijft alleen dit basisterreintype over.

Projectlocaties zijn niet bruikbaar voor de steden zolang het wonder wordt gebouwd en gebruikt. Als het project wordt afgebroken of geplunderd of als het wonder wordt vernietigd, blijft er een lege locatie achter die je opnieuw kunt gebruiken en verbeteren.

Projectlocaties zijn toegankelijk voor eenheden tijdens de bouw, maar ze kunnen niet worden verbeterd of gebruikt voor een nederzetting of een nieuwe buitenpost. Zodra het wonder klaar is, kun je niet meer door de locatie reizen en is het land ontoegankelijk voor arbeiders en kolonisten.

OVERZICHT VAN DE PROJECTEN

WARP GATE (WARP-POORT):

Dit is een apparaat/installatie waarmee je eenheden kunt verplaatsen van en naar een andere poort op de Oude Aarde. Er zijn twee versies van dit wonder, waarmee je de overwinningen 'Promised Land' (beloofde land) en Emancipation (emancipatie) kunt behalen: respectievelijk de Exodus Gate (Exoduspoort) en de Emancipation Gate (Emancipatiepoort). De kosten zijn identiek, maar het type dat beschikbaar is, hangt af van de affiniteit van de kolonie.

BEACON (BAKEN):

Met dit wonder bereik je de Contact-overwinning. Het is een gigantisch communicatieapparaat. Een grote antenne waarmee je signalen uit de diepe ruimte kunt zoeken en opvangen.

MIND FLOWER (GEESTESBLOEM):

Met dit wonder bereik je de Transcendence (transcendentie)-overwinning, met behulp van de Mind-Stem (hersenstam)-gebouwen. Dit ziet eruit als een enorm, levend object. Het is een semibewust organisme dat leidt tot een groter, planeetbreed bewustzijnsnetwerk.

GEVOLGEN VAN WONDEREN

Een wonder kan een veelvoud van verscheidene gevolgen hebben. De een vergroot de productiviteit van een stad, terwijl de ander de gezondheid van je kolonie verbetert. Projecten hebben allerlei voordelen, maar zijn ook een stap richting een bepaald type overwinning (raadpleeg de tekst 'Overwinning' op pagina 82 voor meer informatie). Lees de Civilopedia-hoofdstukken voor meer informatie over de gevolgen van specifieke wonderen.

WONDEREN VEROVEREN:

Als je een stad verovert, worden ook alle aanwezige grote wonderen en projecten veroverd.

DEUGDEN:

Deugden vormen een orthogonaal systeem ter aanvulling van je technologiekeuzen en speelstijl. Je technologiepad is wellicht niet meer dan een reeks keuzes die reacties zijn op de omgeving en omstandigheden, maar deugden vertegenwoordigen je stijl- en smaakkeuzes, die minder met de directe omstandigheden te maken hebben.

Een deugdencategorie is een verzameling gameplaybonussen met een gemeenschappelijk thema. Deugden behoren niet toe tot specifieke gameplaysystemen. Ze vertegenwoordigen algemene ideeën en hebben gevolgen voor vele verschillende gameplaysystemen.

CULTUUR EN DEUGDEN:

Je bemachtigt deugden door cultuur te verzamelen. Hoeveel cultuur nodig is, hangt af van hoeveel steden de kolonie telt. Voor elke bemachtigde deugd heb je exponentieel meer cultuur nodig.

Deugden, en cultuur in het algemeen, vertegenwoordigen het onderwijsniveau van de inwoners en de prioriteiten van de regering. Je 'ontwikkelt' een deugde, en het idee is dat dit via educatieve programma's en/of een overheidsherstructurering gebeurt. Technologieën worden 'onderzocht' of 'ontdekt', maar deugden evolueren. Deugden zijn een nationale aangelegenheid die begint bij de leider en eindigt bij alle inwoners van een kolonie.

STRUCTUUR VAN DE VIRTUE TREE (DEUGDENBOOM):

De Virtue Tree (deugdenboom) telt vier deugdencategorieën, elk met drie niveaus. Deze categorieën zijn Might (macht), Prosperity (rijkdom), Knowledge (kennis) en Industry (vlijt). De niveaus zijn Moderate (gematigd), Devoted (toegewijd) en Extreme (extreem).

Structureel gezien is elke categorie een reeks keuzes die boven op elkaar zijn geplaatst en zo een zuil vormen. Elk niveau bevat bonussen die ongeveer evenveel voordeel bieden.

De bovenste deugd, het niveau Moderate, heeft voordelen die breed inzetbaar zijn, maar zwakker. Deugden die dieper zitten, hebben juist specifiekere of conditionele gevolgen, die veel groter zijn. Deze structuur is bedoeld om je de keuze te geven om je punten te verspreiden over de categorieën voor veelzijdigheid en een reeks passieve voordelen, of om een of twee categorieën verder te verkennen, op zoek naar voordelen die bij jouw speelstijl passen.

RANG EN BESTAND:

Elke categorie (bestand) en elke diepte (rang) heeft bepaalde bonusdeugden die je automatisch bemachtigt zodra dat bestand of die rang een bepaald aantal deugden telt. Als je bijvoorbeeld vijf deugden hebt ontwikkeld in de Might-categorie 'bestand', dan ontvang je gratis een bepaalde gevechtsbonus. En als je zes deugden hebt ontwikkeld in de 'rang' Moderate, ontvang je een bonusdeugd.

EEN DEUGD KIEZEN:

Je kunt een deugd gebruiken zodra je genoeg cultuur hebt verzameld, afhankelijk van het spelniveau. Tijdens het spelen, nemen de kosten van elke deugd toe naarmate je er meer gebruikt. Om te zien hoeveel cultuur je hebt en wanneer de volgende deugd beschikbaar is, hou je de cursor boven het cultuuricoontje in de statusbalk.

Zodra je genoeg cultuur hebt, krijg je daarvan bericht als je aan de beurt bent. Klik op het bericht of op het deugdicoontje om naar het venster 'Virtues' te gaan.

Nu kun je een nieuwe vertakking kiezen of een nieuwe deugd gebruiken in een vrijgespeelde vertakking. Deugden die je al hebt, zijn uitgelicht. Deugden die nog niet zijn geselecteerd, zijn grijs. Plaats je cursor boven een deugd om informatie over de bijbehorende gevolgen te zien.

ASTRODYNAMICA

Alle kolonies op andere werelden lanceren uiteindelijk satellieten, bijvoorbeeld om te overleven, om de wereld in kaart te brengen of om betere communicatie mogelijk te maken. In Beyond Earth vormen allerlei systemen samen de astrodynamica, zoals de Orbital Layer (ruimtelaa), die wordt bewoond door Orbital Units (ruimte-eenheden).

RUIMTELAAG:

Klik op de knop 'Orbital View' om de ruimtekaart te openen. Hoewel de ruimtekaart hoog boven de grondkaart ligt, valt het hex-raster precies gelijk met het raster van de grond. Op deze kaart zie je alle ruimte-eenheden.

RUIMTE-EENHEDEN:

Ruimte-eenheden zijn krachtige eenheden die zich tijdelijk in de ruimte bevinden. Ze spelen een ondersteunende rol, ook tijdens gevechten, voor spelers die bereid zijn in hun mogelijkheden te investeren. Ruimte-eenheden opereren doorgaans afzonderlijk van elkaar. Ze ondersteunen de activiteiten, eenheden en vakjes op de grond onder hen. Na verloop van tijd raken ze uit hun baan en worden ze automatisch vernietigd.

Elke ruimte-eenheid heeft unieke kenmerken. Raadpleeg de tekst 'Ruimte-eenheden' op pagina 96 voor meer informatie en een overzicht van de satelliettypen.

PRODUCTIE:

Net als gewone eenheden speel je ruimte-eenheden vrij door technologieën te ontwikkelen en ze vervolgens te bouwen in steden. Voor sommige ruimte-eenheden heb je strategische grondstoffen nodig.

LANCERING:

Ruimte-eenheden worden gelanceerd vanuit een stad naar een vakje dat lanceringsdekking biedt. Na de lancering verschijnen de ruimte-eenheden op de ruimtekaart. Je kunt ze lanceren naar een vakje dat al een grond- of zee-eenheid bevat, maar nog geen andere ruimte-eenheid.

De lanceringsdekking wordt automatisch gegeven. Denk aan het gebied rondom je steden. Uitbreidingen van de lanceringsdekking kun je verdienen via bijvoorbeeld technologieën, wonderen, deugden en gebouwen.

RUIMTE:

Ruimte-eenheden kunnen zich niet op hetzelfde vakje in de ruimtelaag bevinden. Met andere woorden, ruimte-eenheden geven gehoor aan de regel 'een per vakje'. Bovendien mogen de zijanten van ruimte-eenheden geen overlap veroorzaken. Je kunt je ruimte-eenheid naar een locatie sturen waar de zijkant geen overlap veroorzaakt van een andere ruimte-eenheid.

Zodra hij is gelanceerd, is de ruimte-eenheid immobiel. Ruimte-eenheden plus hun effecten hebben een vaste plaats tot ze de baan om de planeet verlaten.

GEVECHTEN:

Steden en bepaalde grondeenheden kunnen ruimte-eenheden aanvallen. Dit werkt op dezelfde manier als een aanval door langeafstandseenheden of een stadsbombardement: je kiest de stad of eenheid, vervolgens de betreffende ruimteaanval en tot slot de ruimte-eenheid die je wilt aanvallen.

Bepaalde militaire ruimte-eenheden kunnen grondeenheden aanvallen. Dit werkt zoals hierboven omschreven.

Ruimte-eenheden kunnen geen andere ruimte-eenheden aanvallen.

BAAN VERLATEN:

Elke ruimte-eenheid heeft een vast aantal beurten, oftewel de duur van zijn baan om de planeet. Daarna verlaat de ruimte-eenheid zijn baan om de planeet, waardoor zijn effecten worden opgeheven en het apparaat zelf automatisch wordt vernietigd. Daardoor komt er een vakje vrij in de ruimtelaag, zodat zijn plaats kan worden ingenomen door een nieuwe ruimte-eenheid.

Nadat hij de baan om de planeet heeft verlaten, kan de ruimte-eenheid een crashlocatie achterlaten op de grondlaag. Een verkenner kan deze crashlocatie gebruiken voor allerlei doelen, zoals het leveren van productie voor een nabijgelegen stad.

RUIMTE-EENHEDEN

MIASMIC REPULSOR (MIASMABESTRIJDER):

Type: wetenschappelijk

Effect: verwijdt miasma van getroffen vakjes vanuit het midden

TACNET HUB:

Type: militair

Effect: extra gevechtskracht en genezing voor bevriende eenheden

SOLAR COLLECTOR (ZONNECOLLECTOR):

Type: economisch

Effect: extra energie voor elk vakje in je bezit; extra energie voor elke stad binnen bereik

LASERCOM SATELLITE (LASERCOM-SATELLIET):

Type: wetenschappelijk

Effect: extra wetenschap voor de stad; legt contact met de Oude Aarde

MIASMIC CONDENSER (MIASMA-CONDENSOR):

Type: wetenschappelijk

Effect: plaatst miasma in vakjes vanuit het midden

RUIMTELAAG:

Type: militair

Effect: aanval vanuit de ruimte

PHASAL TRANSPORTER (FASERINGSTRANSPOORT):

Type: militair

Effect: vervoert eenheden van de stad naar elders

WEATHER CONTROLLER (WEERREGELAAR):

Type: economisch

Effect: extra voedsel voor elk vakje dat je bezit; kans op basisgrondstof

ORBITAL FABRICATOR (RUIMTEFABRIEK):

Type: economisch

Effect: extra productie voor elk vakje dat je bezit; kans op strategische grondstof

HOLOMATRIX:

Type: economisch

Effect: extra cultuur voor elk vakje dat je bezit; geheime operaties veroorzaken minder intrige in de stad

DEEP SPACE TELESCOPE (RUIMTETELESKOOP):

Type: wetenschappelijk

Effect: extra wetenschap voor de stad; kans om het Signaal te ontdekken

ALL-SEER (ALLESZIENER):

Type: wetenschappelijk

Effect: reduceert intrigue tot nul; voorkomt toename van intrige; verwijderd agenten uit de stad

PLANET CARVER (PLANETENSNIJDER):

Type: militair

Effect: aanval vanuit de ruimte

OPDRACHTEN

Het opdrachtensysteem van *Civilization: Beyond Earth* is bedoeld om de game uit te breiden en de spelers te informeren. Quests (opdrachten) komen uit verschillende hoeken. Je verdient beloningen als je ze voltooid. Opdrachten hebben een aantal belangrijke functies:

Je leert hoe je de game speelt; de uitleg is in feite een lange opdracht.

Je geniet van een verhaal.

Je krijgt interessante dingen om te doen, die ook nog eens beloningen opleveren.

Je stippelt een duidelijke route uit naar de overwinning. Alle typen overwinningen zijn vormen van opdrachten (behalve Domination).

Je beleeft de spelsystemen op een manier die je anders wellicht had gemist, zoals het verkennen van de kaart en de interactie met stations.

OPDRACHTEN MET EEN VERHAAL:

Je voltooit opdrachten door een of meerdere doelen te voltooien, waarbij een of meerdere keuzes komen kijken. Elke opdracht heeft zijn eigen verhaal. *Beyond Earth* telt vele opdrachten. Een voorbeeld:

'THE CLOCKWORK WARRIOR':

“Een onderzoeksteam heeft een gigantische half begraven robot gevonden in een nabijgelegen complex van buitenaardse ruïnes. De opgraving is in volle gang. Als er een geschikte krachtbron wordt gevonden, kan het wezen misschien worden geactiveerd.”

Zoek de robotkrachtbron in een andere ruïne.

Vervolgens moet je kiezen:

“Activeer de robot. Beloning: unieke roboteenheid”

Je ontvangt het volgende bericht: "Toen de laatste accu werd geplaatst, ging er een rilling door het wezen. Oeroude tandwielen grepen met zo veel misbaar in elkaar dat ik vreesde dat de gigantische inwendige machine waaraan we maandenlang hadden gewerkt zichzelf uiteen zou rijten. Als aan de grond genageld keek ik toe hoe de reus langzaam opstond. Meerdere collega's zetten het uit angst op een lopen. Ik begon me af te vragen of we een vreselijke fout hadden begaan."

of

"Haal de robot uit elkaar en bestudeer hem. Beloning: 200 wetenschap."

Je ontvangt het volgende bericht: "De accu was de sleutel tot de puzzel. Het is jammer dat we de machine alleen konden doorgronden door hem te vernietigen. Maar mijn teleurstelling wordt gematigd door het vreselijke doel van de machine. Ik hoop dat dit het enige exemplaar was."

KEUZES:

Zoals in het bovenstaande voorbeeld moet je soms een keuze maken. Keuzes zorgen voor een vertakking van het verhaal of leveren andere beloningen op. In dit soort gevallen moet je de knoop doorhakken voor de beurt voorbij is. Als je de keuze tijdens een multiplayer spel niet op tijd maakt, krijg je de keuze een beurt later opnieuw.

OPDRACHTCATEGORIEËN

Opdrachten worden onderverdeeld in een aantal algemene categorieën. Als je een nieuwe opdracht voorgelegd krijgt, wordt de categorie aangegeven met een icoontje. Zo kun je aan de hand van de elementen van de game die jij interessant vindt zelf bepalen welke opdrachten je het eerst wilt doen. Dit zijn de categorieën:

GROWTH (GROEI):

Groeioopdrachten moedigen je aan je kolonie uit te breiden en dienen als langetermijndoelen in het eerste deel en in het midden van de game.

TRADE (HANDEL):

Handelsoopdrachten draaien om interactie met het handelssysteem met betrekking tot stations en andere kolonies.

DIPLOMACY (DIPLOMATIE):

In diplomatie-opdrachten treedt er afwisselende interactie op met andere kolonies.

MILITARY (MILITAIR):

Vechten... dat is duidelijk.

COVERT OPERATIONS (GEHEIME OPERATIES):

Voor geheime opdrachten begin je schimmige zaakjes in een stad van een andere kolonie.

EXPLORATION (VERKENNING):

Verkenningsoopdrachten draaien om het vergroten van je zichtbaarheid, het verkennen van ruïnes en het testen van onbekende locaties op de kaart.

VICTORY (OVERWINNING):

Meerdere opdrachten hebben betrekking tot een overwinningsaspect, meestal thematisch gekoppeld aan de voorwaarden van de affiniteitsoverwinning.

CUSTOM (AANGEPAST):

Aangepaste opdrachten zijn bedoeld om je binnenlandse activiteiten van een verhaallijn te voorzien: gebiedsuitbreiding, stadsgroei, gebouwen, wonderen en verbeteringen. Stuk voor stuk tellen ze niet meer dan een of twee keuzes waarmee je aangeeft hoe je tegenover recente activiteiten staat. Zo begeleidt je de ontwikkeling van je thuisland op thematische en wezenlijke manieren, meestal op basis van je affiniteit.

AFFINITY (AFFINITEIT):

Affiniteitsopdrachten zijn complexe missies met meerdere delen en keuzes. Nadat je ze hebt voltooid, word je beloond met affiniteit... afhankelijk van de gemaakte keuzes.

AFFINITY INVESTMENT (AFFINITEITSINVESTERING):

Affiniteitsinvesteringsopdrachten behoren tot specifieke affiniteiten en bieden je voordelen als je die affiniteit hebt gekozen.

GEHEIME OPERATIES:

Het systeem Covert Ops (geheime operaties) stelt je in staat om geheime acties tegen tegenstanders te ondernemen. Als je de nadruk legt op geheime operaties, kun je technologische voordelen bemachtigen, de zichtbaarheid van de steden en eenheden van andere kolonies vergroten en zelfs de controle over eenheden en steden overnemen.

AGENTEN:

Je gebruikt agenten voor clandestiene activiteiten. Agenten zijn geen eenheden op de kaart. Ze worden gerekruteerd en beheerd via het scherm 'Covert Ops'. Een agent is ofwel in het hoofdkwartier of toegewezen aan een stad. Als hij is toegewezen aan een stad, kan de agent geheime operaties uitvoeren.

AGENTEN REKRUTEREN:

Om agenten te rekruteren, moet je de Spy Agency (het spionagebureau) maken (elke kolonie kan maar één spionagebureau maken, wat ook geldt voor het hoofdkwartier), wat 200 productie kost. Je krijgt dan drie agenten in het hoofdkwartier. Deze agenten kun je naar de steden van andere spelers sturen om geheime operaties uit te voeren of naar je eigen steden ter bescherming tegen de geheime operaties van andere spelers.

AGENTEN TOEWIJZEN:

Als een agent niet is toegewezen aan een stad, is hij in het hoofdkwartier. Agenten in het hoofdkwartier zijn inactief. Agent die in het hoofdkwartier zijn, kun je aan alle steden toewijzen, mits ze geen agent hebben (één agent per stad).

Zodra hij is toegewezen, arriveert de agent na een paar beurten en wordt hij actief. Als een agent is aangekomen in een stad, wordt het land om de stad heen zichtbaar voor de speler (of het team van de speler) en kan de agent beginnen met de operatie.

Als een agent naar een eigen stad wordt gestuurd, voert hij contraspionage uit. Contraspionnen kunnen geen operaties uitvoeren, maar zorgen ervoor dat het spioneren voor andere agenten moeilijker is. Ook daalt het stedelijke niveau van intrige sneller als er een contraspion aanwezig is.

NATIONALE VEILIGHEIDSPROJECTEN

Als je voor het eerste een spion krijgt, moet je een National Security Project (nationaal veiligheidsproject) kiezen. Deze projecten bieden een planeetbreed voordeel, afhankelijk van het aantal agenten in het hoofdkwartier (des te meer agenten in het hoofdkwartier zijn, hoe meer het project oplevert).

Deze projecten kun je niet afronden. Ze zijn continu actief en blijven voordelen bieden. Je kunt altijd een ander (nationaal veiligheidsproject) kiezen, maar het duurt een paar beurten voor het (nationaal veiligheidsproject) actief wordt. Tussendoor is er dan geen (nationaal veiligheidsproject) actief.

GEHEIME OPERATIES:

In een vijandelijke stad kan een agent geheime operaties uitvoeren. Dit is alleen mogelijk als het niveau van intrige van de stad minstens gelijk is aan het vereiste intrigeniveau van de operatie. De duur en het niveau van operaties zijn telkens anders.

Operaties hebben een niveauwaarde van tussen de 0 en 100, berekend op basis van het type operatie en de uitvoerende agent. Het niveau geeft aan hoe groot de kans is dat de operatie mislukt.

Zodra de operatie is begonnen, kan hij slagen, mislukken of worden afgebroken door jou.

RESULTAAT

Na afloop van een operatie heeft de agent een bepaalde status.

Na een operatie kan een agent de volgende status hebben:

Undetected: de verdedigende speler wordt niet verteld dat er iets is gebeurd.

Detected: de verdedigende speler wordt verteld dat er een geheime operatie heeft plaatsgevonden, maar niet door wie.

Identified: de verdedigende speler wordt verteld dat er een geheime operatie heeft plaatsgevonden en wie dat heeft gedaan. De agent keert terug naar het hoofdkwartier (ontsnapping).

Killed: de verdedigende speler wordt verteld dat er een geheime operatie heeft plaatsgevonden en wie dat heeft gedaan. De agent wordt vermoord.

MISSIES

Agenten kunnen een (van de meerdere) geheime missies per keer uitvoeren in een vijandelijke stad. Deze missies zijn alleen beschikbaar als je een bepaalde affiniteit hebt.

Establish Network: heel makkelijk. Verkrijg informatie over de doelstad en -speler in een venster naast de stad, terwijl je de geheime operatie volgt. De hoeveelheid informatie en details is afhankelijk van het niveau van de betreffende agent.

Siphon Energy: makkelijk. Stuur energie van de doelstad naar de speler.

Steal Science: makkelijk. Stuur wetenschap van de doelstad naar de speler.

Steal Technology: gemiddeld. Steel een technologie van de doelspeler. Het hoeft niet per se om een technologie te gaan die je van pas komt. Er wordt automatisch een geschikte beloning gekozen.

Hack Satellites: gemiddeld. Haal een willekeurige satelliet uit een baan om de planeet.

Call Worm Strike: moeilijk. Lok vijandelijke buitenaardse wezens naar de doelstad. Deze operatie is alleen mogelijk met de affiniteit Harmony.

Dirty Bomb: moeilijk. Verklein het inwonertal van de doelstad aanzienlijk. Deze operatie is alleen mogelijk met de affiniteit Purity.

Sabotage: moeilijk. Plunder verbeteringen in de buurt. Deze operatie is alleen mogelijk met de affiniteit Supremacy.

Recruit Defectors: makkelijk. Ontvang een willekeurig aantal militaire eenheden in je hoofdstad.

Coup D'etat: makkelijk. Verover de doelstad.

AGENTRANGEN

Agenten beginnen als Recruit (rekrut). Naarmate ze geheime operaties voltooien, worden ze Agent en later Special Agent (speciaal agent). Hogergeplaatste agenten hebben meer kans om onopgemerkt te blijven tijdens operaties en kunnen zich beter verweren tegen andere agenten tijdens contraspionage.

GEVALLEN:

Als een agent omkomt na een geheime operatie, wordt zijn positie vrij en vult een rekrut zijn plek na een paar beurten automatisch.

CULPER LODGE

De Culper Lodge, een oude orde die is toegewijd aan spionage, kan worden gebouwd na het voltooien van een opdracht. Dankzij de orde beginnen nieuwe rekruten op een hoger niveau (Special Agent) dan gebruikelijk. Je kunt er slechts één per kolonie maken, net als het spionagebureau.

STEDELIJKE INTRIGENIVEAU:

Elke stad heeft een intrigeniveau (Intrigue) dat aangeeft hoeveel illegale activiteit er is. Telkens als er een geheime operatie wordt uitgevoerd, stijgt het intrigeniveau. Het intrigeniveau begint bij 0 en loopt tot 5.

Naarmate het intrigeniveau van een stad daalt, wordt het veiliger voor agenten om hun missies uit te voeren. Hoe hoger het intrigeniveau, des te meer ontwrichtende operaties beschikbaar zijn. Als vuistregel geldt dat geheime operaties met een negatieve invloed op de doelspelers kunnen worden uitgevoerd bij een niveau van 4 of 5. Operaties die alleen ten goede komen van de uitvoerende speler en verder geen schade veroorzaken bij de doelspeler zijn al bij laagere intrigeniveaus beschikbaar.

Intrige kan zowel een voordeel als een nadeel zijn.

AGENTEN IN DE GATEN HOUDEN:

In *Civilization: Beyond Earth* kun je je geheime operaties in de gaten houden.

Klik op de knop 'Covert Ops', rechts onder in de hoofdkaart. Je gaat dan naar het scherm 'Covert Ops', met een overzicht van je agenten in het hoofdkwartier en de actieve agenten. Je kunt agenten toewijzen door op de knop 'Assign' te drukken en aan te geven naar welke stad hij vertrekt. Als een agent bezig is met een missie, kun je op de knop 'Abort' drukken om de missie af te breken.

Terwijl het scherm 'Covert Ops' geopend is, kun je scrollen op de hoofdkaart. Je kunt ook naar een stad met een agent gaan door op diens naam te klikken terwijl hij 'On Assignment' is, oftewel met een missie bezig is. De stadsvlag van elke stad op de hoofdkaart toont het intrigeniveau van die stad en informatie over agenten die je er hebt geplaatst.

Je kunt de stadsvlag ook gebruiken om het 'Intel Report' (inlichtingenverslag) over die stad te bekijken als je er een agent geplaatst hebt. Het verslag is een verkorte versie van de gebeurtenissen in de stad. De hoeveelheid details en de nauwkeurigheid zijn wisselend. Let op: het verslag kan achterhaald zijn.

SPONSORS EN LEIDERS VAN DE KOLONIE

PEOPLE'S AFRICAN UNION

De vereniging van de People's African Union (Afrikaanse Volksunie) was het hoogtepunt van wat bekendstaat als de Sub-Saharische Renaissance. Een nieuwe generatie politieke denkers en culturele hervormers gebruikte de chaos van de nasleep van de Grote Fout om her en der op kleine, maar stabiele schaal nieuwe regeringen in het leven te blazen. Geleidelijk breidde deze invloedssferen zich uit en gingen ze samen, waarbij continentale autonomie, de traditionele waarden van communalisme en een nieuw gevoel van een gedeelde lotsbestemming centraal stonden. Deze landen waren in staat om de vele mineralen en biologische grondstoffen van Afrika goed te gebruiken en de ecologische schade binnen hun grenzen tegen te gaan. De People's African Union steunde de Seeding (Verspreiding) als een van de eerste verbonden en heeft sindsdien haar equatoriale ligging optimaal benut als lanceringsbasis voor vele expedities.

SAMATAR JAMA BARRE:

Samatar Jama Barre laat zich omschrijven als vaderlijk, mild, vriendelijk en bovenal hartelijk. Hij wenste te worden aangesproken als Kubwa Mjomba (Swahili voor achteroom) door degenen die hij regeerde en beschermde. Ondanks zijn ogenschijnlijke goedheid en verstrooide gedrag, was hij een efficiënte en effectieve leider, een kundig diplomaat en als het moest kende hij geen genade. Barre was geamuseerd en waarschijnlijk trots wanneer tegenstanders hem vergeleken met de stamoudsten van het vroegere Afrika. Hem werd verweten een stap terug te zijn in een wereld die herstellende was van de Grote Fout. Maar de Peoples' African Union had inzicht getoond toen hij werd geselecteerd als een van hun koloniale gouverneurs.

Na een jeugd vol armoede en geweld op de overstroomde straten van Hargeisa sloot Samatar zich aan bij de opkomende militaire strijdkrachten van de Afrikaanse unie. Uiteindelijk bereikte hij de rang van majoor. Dertig jaar lang bekleedde hij verschillende, steeds belangrijkere burger- en legerfuncties en hij werd steeds vaardiger en machtiger. Met respect en gezond verstand slaagde hij erin de onderlinge stammenspanningen weg te nemen in het vele talen en culturen tellende Afrika. Diezelfde diplomatieke vaardigheden gebruikte Barre tijdens onderhandelingen buiten de Afrikaanse Unie, wat leidde tot meerdere internationale afspraken die de kolonisatie-inspanningen van de Unie de nodige vruchten afwierpen, nog voordat hij werd uitgeroepen tot leider van een van die kolonies.

Barre bewees net zo efficiënt te zijn tegen welke bedreiging van het welzijn van zijn mensen dan ook. Wanneer hij te maken had met opkomende krijgsheren, religieuze fanatiekelingen en plaatselijke dicators, slaagde hij erin vrede te stichten of dwong hij gehoorzaamheid af met bruto geweld. Een militair genie is hij nooit geweest, maar zijn manschappen waren zeer loyaal aan hun achteroom en vochten blind voor zijn goedkeuring. Nooit verloor Samatar Barre een slag, hoewel hij nooit met de eer streek met zijn overwinningen. Die zag hij als betreurenswaardige noodzaken.

Hoewel hij zelf geen religie aanhing, was hij tolerant jegens de geloofsovertuigingen van anderen. Uiteindelijk gaf deze tolerantie, samen met zijn intellect en persoonlijkheid, vorm aan de kolonie van de Afrikaanse Unie op de nieuwe planeet.

PAN-ASIAN COOPERATIVE

Het Pan-Asian Cooperative (de Pan-Aziatische Samenwerking) had veel geleden onder de Grote Fout en de chaos die volgde, maar kwam daarna op als een sterke, transnationale entiteit. Het PAC, gecentreerd rond de oude Volksrepubliek China, beslaat een groot deel van Azië, van de steppen van Mongolië tot de megalopolis Bangkok. Zelfs de voormalige vijanden Zuid-Korea en Japan slikten hun meningsverschillen in om samen te werken binnen het PAC. Het is een industriële grootmacht die vele R&D- en hightechbedrijven telt, plus een kundige bevolking die in de grootste steden van de aarde leeft. Het PAC komt net kijken in de wereld van ruimtevaart en ruimtekolonisatie, maar heeft snel geleerd en is, als fervent aanhanger van de Verspreiding, het oude Ruimteblok reeds gepasseerd.

DAOMING SOCHUA:

Als dochter van een Chinese moeder en een Cambodjaanse vader groeide Daoming Sochua op met de tradities van beide culturen. Al op jonge leeftijd bleek haar grote intelligentie en ze doorliep haar door de staat gesponsorde opleiding voor buitengewone kinderen in recordsnelheid. Tijdens haar studies streefde ze al gauw haar ouders, beiden wetenschappelijke universitaire professoren, en haar slimme medestudenten voorbij. Als jonge tiener aan de universiteit toonde ze aan gefocust te zijn, en gemotiveerd om haar oudere studiegenoten af te troeven.

Op haar dertigste was ze gepromoveerd op de gebieden van elektrotechniek, nano-electronica, kernfysica en sonofusie. Daoming Sochua bedacht revolutionaire methoden voor het extraheren van energie uit bronnen die verloren geacht waren, maar ook uit bronnen in de diepe zee en in de ruimte. Het leverde haar meerdere internationale onderscheidingen op, waarna ze toetrad tot het Bureau van Wetenschappelijke Revolutie van het Pan-Asian Cooperative. Ze werd specifiek gerekruteerd voor het Cooperative Space Agency in verband met haar ervaring op het gebied van energieonderzoek en onconventionele aandrijfsystemen. Daoming vervulde haar rollen op briljante, gedreven en geconcentreerde wijze, of het nu als onderzoeker of als leider was.

Toen ze werd aangewezen als leider van een aantal innovatieve (en wellicht gevaarlijke) projecten van het Cooperative, onthulde ze een talent voor leiderschap. Gemotiveerd door de Verspreiding gaf ze zich vrijwillig op als leider van een van de missies om andere planeten te koloniseren voor Pan-Asia. Destijds had ze de leiding over onderzoeksstudies die gericht waren op een oplossing voor het Infectiepunt. Kennis die haar goed van pas zou komen in haar nieuwe rol. Ze wierp zichzelf op als missieleider en gaf 'haar' kolonie vorm met haar kenmerkende focus. Ze was een onvermoeibare motor voor haar bemanning en haar staf. Sochua was niet geliefd tijdens de enkele reis, maar genoot veel respect. Meer verwachtte of eiste Daoming Sochua ook niet.

KAVITHAN PROTECTORATE:

Na ravage die de Grote Fout en het wassende water hadden aangericht onder de bevolking van het Indiase Protectoraat, schreven velen het Protectoraat af. Ten onrechte. Terwijl sommige andere landen leken te zwelgen in hun wanhoop, onderging het Indiase Protectoraat een van de grootste culturele omwentelingen die een beschaving ooit heeft meegemaakt. Het leidde tot een dynamische, onvermoeibaar optimistische en slimme cultuur. Het nieuwe Protectoraat had een zesde van de totale wereldbevolking binnen de landsgrenzen en onder de bezielende leiding van de charismatische, verlichte, syncretische mysticus en profeet Raj Thakur lanceerde het Protectoraat een ruimteprogramma dat de trots van het volk werd. "De droom van onze profeet" werd bezongen in liedjes en getoond in films en jongens en meisjes van Punjab tot Tamil wilden niets liever dan helpen. Nu heeft Raj Thakurs enige nazaat, Kavitha, de fakkel van haar vader overgenomen. Er wordt nog steeds gewerkt aan de droom van de profeet en het leven op nieuwe werelden.

KAVITHA THAKUR:

Westerse wetenschappers hebben zo hun twijfels, maar de volgers van Kavitha Thakur zijn stellig in hun overtuiging dat ze op de eerste dag van juni is geboren, zeventien jaar voor de Grote Fout plaatsvond. Dat zou betekenen dat ze ruim tweehonderd oud was. Betrouwbaardere schatting reppen van een leeftijd die ruim boven de gemiddelde levensverwachting ligt.

Als dochter van de vereerde mysticus Raj Thakur had Kavitha al op jonge leeftijd een sterke band met het spirituele. Vaak bereikte ze bijna-catatonische toestanden van 'buitenlichamelijke concentratie', die naar eigen zeggen gepaard gingen met visioenen van een verre toekomst. Voor aanhangers van haar vader bevestigde dit hun geloof dat ze hem op een dag zou vervangen, zoals hij zelf had aangekondigd na haar geboorte.

Bijna tachtig jaar na Raj Thakurs reis naar de Hindoeïesj telde Kavitha honderden miljoenen volgelingen. De verhalen van haar en haar vader werden tot legenden onder de wanhopige en vergeten volkeren. Er waren meerdere politieke en militaire gegadigden voor de functie, maar toen het punt aanbrak waarop een leider moest worden gekozen voor de nu geografisch diverse regio, was niemand zo populair als Kavitha. Ze behaalde een bijna volledige overwinning en bemachtigde daarmee een machtspositie die ze niet wilde en waarop ze zich niet had voorbereid. Kavitha's eerste projecten waren dan ook dicht bij huis: humanitaire campagnes. Ze richtte zich volledig op het repareren van de schade die haar voorgangers hadden aangericht onder de bevolking van het Indiase subcontinent.

FRANCO-IBERIA:

Toen de Eurozone instortte na de Grote Fout, vulde Franco-Iberia het gat dat de Europese Unie had achtergelaten. Nu beslaat deze transnationale unie een groot deel van het gebied rond de Middellandse Zee en ziet het zichzelf als de culturele waakhond van het beste van de westerse beschaving. De rijkdom trok vele vluchtelingen aan en het doordachte sociale beleid leidde tot een constante groei en ontwikkeling, terwijl andere naties worstelden om hun oude verworvenheden terug te krijgen. Met vele van de grootste geleerden ter wereld in haar gelederen ziet Franco-Iberia de Verspreiding als de volgende logische stap in het leiden van de wereld met daadkracht. Volgens sommigen is de Rots van Gibraltar de rand van het zonnestelsel. Franco-Iberia is bereid om voorbij de grenzen van de Oude Aarde te gaan.

ÉLODIE:

Élodies rijke voorouders behoren tot de adel en elite van Frankrijk en Italië, tot aan duizend jaar voor de Grote Fout. Het prestige en de invloed van haar familie waren echter niet gebaseerd op erfelijke titels, maar op het enorme fortuin dat het de twee voorgaande eeuwen bij elkaar had gesprokkeld via holdings in de landbouw, voedselverwerking, de farmaceutische industrie en de textielindustrie. En sinds de Grote Fout hebben zich tal van mogelijkheden aangediend om nog rijker te worden. Neem de farmaceutische operaties tijdens de superplaagpandemie na de Grote Fout waardoor de boerderijen, boomgaarden en wijngaarden in Portugal, Frankrijk en Griekenland en op Sicilië nagenoeg niet te maken kregen met de fall-out.

Élodie, geboren in de meest vooraanstaande vruchtbaarheidskliniek van Europa te Braga, was enig kind. Ze werd in luxe opgevoed aan de Côte d'Azur en de Costa del Sol en was als tiener geliefd bij de media, hoewel de berichtgeving niet altijd even flatteus was. Als volwassene greep ze die bekendheid en haar ervaring met de pers aan als platform voor haar politieke en culturele gedachtengoed. Ondanks haar katholieke opvoeding in de traditie van de nieuwe paus gaf Élodie te kennen geen enkele religie aan te hangen. Ze was echter wel een overtuigd monotheïst die haar geloof overal bij betrok.

Tegenstanders zagen haar als een isolationist en een Europese elitist, en het moet gezegd worden dat Élodie rap van tong en snel van repliek was. Als **overtuigd** gelover in de waarden van de westerse culturele traditie vond ze dat de verlichte Europese elite het volk moest leiden voor diens eigen bestwil, zodat de hoge cultuur zou overleven. Op aarde lukte dat het beste door de nieuwe unie onafhankelijk en duurzaam te maken. Maar Élodie hechtte nog meer belang aan Franco-Iberiaanse kolonies in de ruimte.

Toen Franco-Iberia haar Verspreiding aankondigde, gebruikte Élodie haar grote invloed en familieconnecties om haar naam op het lijstje van gegadigden voor de leidersfunctie te krijgen. Gebruikmakend van de media wist ze grootschalige steun te bemachtigen, waardoor ze ondanks haar leeftijd een populaire kandidaat werd onder de inwoners van de unie. Naast bestuurlijke aangelegenheden (waar Élodie altijd de juiste mensen voor aan zich wist te binden) overzag ze persoonlijk de samenstelling van de Canon, de definitieve verzameling van westerse kunst, literatuur en muziek, die later als standaard werd gebruikt voor andere Verspreidingsprojecten. Dus toen het kolonieschip vertrok, waren er niet alleen Franco-Iberiaanse mensen en technologie aan boord, maar ook de mooiste Europese kunstwerken en blauwdrukken van Europese architectonische hoogstandjes. Élodies nieuwe kolonie moest bloeien, maar ook mooi zijn.

SLAVIC FEDERATION:

Het territorium van de veeltalige, multi-etnische Slavic Federation (Slavische Federatie) strekt zich uit over Eurazië en Oost-Europa, iets waarvan de oude tsaren slechts konden dromen. Het land beschikte over vele natuurlijke hulpbronnen, maar was nauwelijks ontwikkeld tot de tijd van de Verspreiding aanbrak. Sindsdien vergaarde de Slavische Federatie grote rijkdommen door materiaal te leveren voor de vele ruimteprogramma's over de hele wereld. De Federatie is politiek verdeeld, maar verenigd wat betreft de kenmerkende, gigantische ruimtebouwprogramma's en ziet zichzelf als de hoeders van het ware, nationale ruimteprogramma. Nog steeds rijst de Federatie uit de as van de Grote Fout... één raket, één ruimtestation en één ruimteschip tegelijk.

VADIM PETROVICH KOZLOV:

Vadim Kozlov, de meest gevierde kosmonaut sinds Joeri Gagarin, werd geboren in een arbeidersgezin, maar rees in de jaren voor de Verspreiding tot een held. Als oudste zoon van reizende ouders die werkzaam waren als staalarbeiders en lagers, deed Vadim zijn beperkte formele educatie op in de industriesteden van de Federatie: Krakau, Bydgoszcz, Lublin, Minsk, Vitebsk, Donetsk en Dnjepetrovsk. Vadim meldde zich aan als vrijwillige constructiemedewerker bij Roscosmos, het nieuwe ruimtebureau van de Federatie. Na een minimale opleiding op het gebied van bouwmethoden onder zwaartekrachtloze omstandigheden ging Kozlov werken aan het tweede Federatiestation in een baan om de aarde. Al gauw werd hij gepromoveerd tot voorman vanwege zijn talent voor gewichtsloze arbeid in combinatie met zijn praktische ervaring in de zware constructie.

Na zijn intrede in het leger als kolonel doorliep Vadim deeltijdopleidingen en behaalde hij een diploma in luchtvaarttechniek. Tijdens de tien jaar die volgden, werd hij het publieke gezicht van de spanningen van de Federatie om de onuitputtelijke hulpbronnen van de ruimte te benutten. Vadim Kozlov was de eerste burger van de Federatie die voet op Mars zette. Om die reden werd hij uitgeroepen tot Held van het Volk en werd hij generaal voor Roscosmos. Zes jaar later leidde hij de missie die de asteroïdengordel van het zonnestelsel in kaart zou brengen ter voorbereiding van mijnoperaties. Als erkenning voor dit succes kreeg Kozlov een tweede heldenmedaille en werd hij weer gepromoveerd.

Kozlov, een echte familieman, was ongelooflijk populair in de arbeidersklasse en was een trouwe aanhanger van de Slavische staat die zijn harde werk had beloond. Toch deinsde hij ervoor terug om de politiek in te gaan of een burgerleven te beginnen. Op vijftigjarige leeftijd was hij de opzichter van de bouwprojecten van Roscosmos op de aarde, op Mars en in de ruimte. Hij voelde zich niet te groot om zelf zware arbeid te verrichten tijdens inspecties van bouwlocaties op de aarde, waardoor zijn reputatie van een bescheiden, autodidactische en succesvolle dienaar van het volk alleen maar groter werd. Zowel op professioneel als op persoonlijk vlak leek Vadim Kozlov tevreden.

Toch maakte Vadim er geen geheim van dat hij terug wilde naar de ruimte. Als vroege veertiger, toen de Slavische kolonisatie tot stand kwam, bood Kozlov zich vrijwillig aan om een van de missies te leiden. Hij werd meteen aangenomen en wierp zich met de kracht en het volmaakte professionalisme waar hij bekend om stond op als missiebevelhebber. Er wordt gefluisterd dat zijn vrouw hem aangespoord had zich aan te bieden, in de hoop dat hun kinderen op de nieuwe wereld kansen zouden krijgen die in de overvolle en harde Slavische Federatie onbereikbaar waren. Hoe het ook zij, de koloniale missie gaf Kozlov de mogelijkheid om zijn liefdes te combineren: ruimtereizen, verkenning, techniek, zijn gezin en de Federatie.

POLYSTRALIA:

Toen het besef doordrong dat de stijgende zeespiegel een gemeenschappelijke dreiging was voor Australië, de eilandengroepen in de Grote Oceaan, Nieuw-Zeeland en de grootste Zuid-Aziatische landen, begonnen ze een samenwerking die uitmondde in het Gemeenebest van de Grote Oceaan, oftewel Polystralia. Samen zetten deze landen alles op alles om hun kustlijnen en de unieke biodiversiteit van de Grote Oceaan en de Zuidelijke Indische Oceaan te behouden. Dat leidde ertoe dat ze wereldleiders werden op het gebied van geo-engineering. Van oudsher was de regio een handelscentrum en de economische kracht van Polystralia is een rechtstreeks gevolg van de unieke relatie met de grote oceanen. De havensteden staan vol vrachtkranen en containers en bruisen van de nieuwe ideeën en technologieën. Het relatief kleine Verspreidingsprogramma van Polystralia heeft een stevige en financieel gezonde basis.

HUTAMA:

Hutama maakte voor het eerst naam als twintigjarige student aan de Universitas Sumatera Utara in het Indonesische Medan, waar hij een protestbeweging van de oude stempel leidde die in opstand kwam tegen de brede inzet van grondstoffen voor de landwinningsprojecten in de Commonwealth. Maar wat Hutama anders maakte, was zijn charme, mediageniekheid en gedrevenheid. Hutama's vrolijke gezicht, drielaligheid en gevoel voor humor waren niet weg te denken van sociale netwerken en tv-uitzendingen, en leverden hem een publiek op in alle hoeken van het Gemeenebest. Hutama werd overal herkend, van Perth tot Vanuatu, en dat plaveide de weg voor een politieke carrière.

Nog voor zijn dertigste trad hij toe tot het parlement van het Gemeenebest als juniorlid van de oppositie. Hij was de instigator van het Platypusonderzoek, dat de meerderheidscoalitie zou splijten en de weg vrij zou maken voor een nieuwe regering met Hutama als minister van Binnenlandse Zaken. Ook op het pluche zette hij zijn werk tegen corruptie, foute contracten en afval voort, op het typerende respectloze, maar humorvolle toontje. Zijn wekelijkse internetblog 'Vraagje, minister' was een mix van populisme met een overdaad aan productiewaarden en af en toe serieuze politiek. Hutama wordt in verband gebracht met het uitbrengen van de beslissende stem voor een referendum over de financiering van Polystralia's handelsvloot en zou een van de eerste steungevers zijn van het Tahiti2 Island Project. Daarnaast was hij een voorstander van toegang tot zoet water voor iedereen.

Hutama's populistische 'verspreid-de-rijkdom'-politiek was de sleutel tot zijn succes, maar waren niet gebaseerd op cynische beweegredenen. Zijn hardste kritiek bewaarde hij voor degenen die het publieke welzijn misbruikten en zijn eigen goede doelen waren gewijd aan het bestrijden van lijden overal in het Gemeenebest. Hoe tegendraads hij ook was op het scherm, het kwam altijd vanuit een krachtig gevoel van openbare gerechtigheid.

Opvallend genoeg lijkt Hutama de publieke opinie over de Verspreiding verkeerd te hebben geïnterpreteerd. Nadat hij de commissierapportage over het Inflectiepunt publiekelijk in twijfel had getrokken, werd hij tegenstander van Polystralia's inspanningen voor een uitgebreider ruimteprogramma en de start van een Verspreiding. Na een reeks harde politieke nederlagen (en dalende kijkcijfers voor zijn wekelijkse blog) kwam hij terug op zijn beslissing, hoewel zijn steun altijd een satirisch randje had. Maar toen het moment aanbrak waarop de leiders werden gekozen, schoven Hutama's aanhangers zijn naam naar voren. Ook al had hij een hele aflevering gewijd aan de redenen waarom hij een slechte expeditieleider zou zijn.

BRASILIA

De ontwikkeling van Brasilia werd slechts kortstondig een halt toegeroepen door de Grote Fout en al gauw groeide de entiteit uit tot de grootste economie van Zuid-Amerika met een militaire macht van wereldformaat. Brasilia's leger was de ruggengraat van vele vredesmachtsen die de orde moesten herstellen en stelde het land in staat om zich op te werpen als belangrijke handelspartner met de rest van de wereld. Dankzij de rijkdom van de Andes en de toegangspoort tot het binnenland in de vorm van de Amazone beleefde Brasilia een stormachtige groei en ontwikkeling terwijl de rust in de wereld wederkeerde. Als vroege aanhanger van de Inflectiepunt-theorie lanceerde Brasilia's luchtvaartindustrie en ervaren luchtmacht de eerste Verspreidingsexpeditie.

REJINALDO LEONARDO PEDRO BOLIVAR DE ALENCAR-ARARIPE:

Reinaldo Leonardo Pedro Bolivar de Alencar-Araripe, volgens de overlevering een van de beste soldaten die het westelijk halfrond ooit heeft gekend, begon zijn illustere carrière op zestienjarige leeftijd toen hij zich aanmelde voor Brasilia's Corpo de Fuzileiros Navais. Volgens de beste militaire gebruiken loog hij over zijn leeftijd. Zijn eerste missie als marinier was het steunen van een operatie van de Veiligheidsraad in het noorden van Myanmar, waar hij zijn peloton redde, luchtsteun inschakelde en de evacuatie coördineerde nadat hun transportvliegtuig uit de lucht was geschoten. Dat was het begin van zijn bliksemcarrière. Al gauw werd hij gepromoveerd tot sergeant en begon hij zijn officiersopleiding aan de prestigieuze Academia Militar das Agulhas Negras. Toen de Peshawarcrisis uitbrak, maakte hij als aspirant deel uit van een in aller ijl naar Azië gestuurde militaire eenheid om de crisis te bedwingen en humanitaire hulp te bieden. Zijn heldhaftigheid bleek opnieuw tijdens de Slag om Route Blue. Na de dood van de eerste, tweede en derde bevelhebbers van de strijdkrachten die een vluchtelingenkamp beschermde, nam hij de leiding op zich.

Een compleet overzicht van zijn militaire daden behoort niet tot de doelen van dit artikel, maar er waren weinig bevelhebbers die zo werden gerespecteerd als Bolivar. Hij ontweek stafposities tot dat onmogelijk werd en heeft in totaal negen gevechtsmissies meegemaakt, waarvan zeven als bevelhebber aan het front. Zijn neusje voor planning en improvisatie met weinig middelen is legendarisch en wanneer hij niet op het slagveld te vinden is, leidt hij een nieuwe generatie militaire leiders op aan de Agulhas Negras.

Op de een of andere manier heeft hij tijdens zijn bewierrokte militaire carrière de tijd gevonden om invloedrijke werken te schrijven over militaire wetenschap in de wereld na de Fout: de driedelige Principes van Moderne Oorlogsvoering en het dunnere Over de opleiding en het gedrag van soldaten (voor soldaten met dienstplicht en militaire kadetten). Deze boeken vormen een pleidooi voor speciale eenheden, de totaaloverwinning, luchtsuperioriteit en professionele onderofficieren, met bondige maxims en passende voorbeelden uit de geschiedenis en Bolivars eigen carrière. Samen zijn de boekwerken van grote invloed geweest op infanteriedoctrine over de hele wereld. Voor ieder ander zouden deze boeken grandioos zijn, voor Bolivar niet meer dan een verzameling feiten.

Als nationale held van Brasilia steeg zijn naam snel naar de top van de lijstjes voor bevelhebbers van de eerste Verspreidingsprojecten. Ondanks zijn 'praktijkervaring' kreeg Bolivar de steun van de Braziliaanse luchtmacht en het ministerie van Ruimte. Bolivar zou de laatste zijn om de kans om zijn land te dienen af te slaan en verliet de aarde om de eerste Verspreiding te beginnen met een professionele, toegewijde bemanning, het kenmerk van zijn militaire carrière.

AMERICAN RECLAMATION CORPORATION

De derde economie van de wereld is die van de American Reclamation Corporation: het eerste en machtigste megabedrijf van de oude aarde. ARC begon ooit als geo-engineeringbedrijf dat gespecialiseerd was in het verkleinen van milieurisico's. Na de Grote Fout ontwierp het bedrijf een herstelplan dat het zelf ten uitvoering bracht en voorkwam zo dat Noord-Amerika uiteenviel. Volgens de geruchten zijn de methoden en de bedrijfsvoering van ARC niet helemaal koosjer, maar het staat buiten kijf dat het bedrijf zeer machtig is geworden en zelfs onder haar tegenstanders respect afdwingt. Heden is ARC betrokken bij bijna alle Verspreidingsprojecten en herstelplannen ter wereld. ARC heeft een project of product voor elk probleem, of het nu om gewassen, getijdenenergie of beveiliging gaat. Het unieke aan dit Verspreidingsproject is dat ARC's koloniale ondernemingen geheel privaat zijn en dat vele andere Verspreidingsprogramma's afhankelijk zijn van financiering door en producten van ARC.

SUZANNE MARJORIE FIELDING:

Suzanne Fielding kwam aan de Texaanse Golfkust ter wereld als eerste van drie dochters van een van oorsprong Mexicaanse moeder en een Afrikaans-Amerikaanse vader. Haar vader bezat drie ijzerwaren winkels in de regio en als tiener hielp Suzanne haar vader met de bedrijfsvoering. Ze kreeg een beurs voor de Louisiana State University, waar ze cum laude afstudeerde op het gebied van economie en boekhouding. Gedreven door haar wens om de door de stijgende zee verzvolgen kustgebieden in haar geboortestaat terug te winnen, nam ze een bescheiden baan aan bij de relatief nieuwe American Reclamation Corporation (ARC). Ze was nauwgezet, hield van een uitdaging en had verrassend genoeg een talent voor bedrijfspolitik. Fielding maakte snel carrière in de boekhoudingsdivisie van ARC en binnen vijftien jaar stond ze aan het hoofd van meerdere operaties tegelijk als operations manager.

Toen ARC-president Michael Modersky het Trans-Mississippi Recovery Initiative ondertekende, vroeg hij Fielding persoonlijk om de overheidscoördinatie van grondstoffen te controleren. Een rol die haar op het lijf geschreven was. Fielding ontdekte het gesjoemel met de boekhouding dat leidde tot de Operation Riverboat van de FBI en de daaropvolgende politieke gevolgen. Tijdens de controverse die volgde, overtuigde ze de overheid ervan door te gaan met de financiering. Ook hield ze het initiatief in leven en op koers, waardoor Fielding (op dat moment CFO) een logische opvolger was van Modersky toen hij terugtrad als CEO. Doordat ze buiten de raad van directeuren om naar de aandeelhouders ging, kon ze zowel CEO als CFO worden van ARC, waardoor ze de machtigste vrouw van het machtigste bedrijf ter wereld werd.

Met Fielding aan het roer trok ARC zich terug uit de detailhandel en fabricage en concentreerde het zich op financiële en andere diensten. Ze gebruikte het financiële gewicht van ARC om dingen gedaan te krijgen en kocht massaal banken en beurzen op het oude Wallstreet. Het kapitaal van ARC groeide en velen vroegen zich af wat de volgende stap van Fielding zou zijn. Het eigen Verspreidingsprogramma van ARC, tot stand gekomen met dank aan haar grote voorraad technologieën en fabrieksmedewerkers, kwam als een grote verrassing. De overheid keurde het verzoek om private ruimteoperaties op te zetten goed. Maar de grootste verrassing kwam toen Fielding aankondigde zelf zo'n expeditie te zullen leiden. Ze had genoeg geld om de wereld te kopen, maar de vrouwelijke baas van ARC hechtte meer waarde aan een schone lei op een nieuwe planeet.

MULTIPLAYER

In multiplayer spellen van *Civilization: Beyond Earth* kun je je krachten meten met menselijke spelers in plaats van te spelen tegen door de computer bestuurd tegenstanders. Multiplayerspellen zijn toegankelijk via het hoofdmenu en zijn met vrienden te spelen over een LAN (Local Area Network) of met spelers wereldwijd over het internet.

MULTIPLAYERMENU:

Klik op de knop 'Multiplayer' in het hoofdmenu voor de multiplayeropties.

LOKALE SPELLEN:

Klik in het scherm 'Multiplayer' op de optie 'Local Network Game' om naar beschikbare LAN (Local Area Network)-spellen te zoeken. Er verschijnt een lijst met beschikbare lokale spellen. Klik op een ervan om mee te doen. Als er geen (interessante) spellen verschijnen, kun je op 'Host Game' klikken om zelf een spel op te zetten. Klik wanneer je wilt op de knop 'Refresh' om de lijst met beschikbare spellen te vernieuwen.

Wanneer je een spel wilt hosten, ga je naar het scherm 'Setup Multiplayer Game'. Daar kun je het type kaart en de grootte ervan instellen, evenals andere opties. Ook kun je een opgeslagen multiplayer spel laden (later meer daarover) of teruggaan naar de browser om de lijst van beschikbare spellen weer te zien. Klik op 'Start Game' zodra je klaar bent met je keuzes.

Daarna ga je naar de 'Staging Room', waar je ziet welke leiders de andere spelers hebben gekozen en of zij klaar zijn of niet. Door de computer bestuurd spelers worden met AI aangegeven en menselijke spelers met hun alias.

Als twee of meer spelers proberen dezelfde koloniesponsor te kiezen, wordt de gedupliceerde teamkleur gewijzigd om verwarring te voorkomen.

Zodra alle spelers op 'Ready' hebben geklikt, kan de host op de knop 'Launch Game' klikken om de game te starten.

SPELLEN VIA INTERNET/STEAM:

Internetmultiplayerspellen worden gehost via Steam via het account van de speler die de game heeft geïnstalleerd.

ZOEKEN NAAR SPELLEN:

Je kunt de internetspellenbrowser gebruiken of je eigen spel hosten aan de hand van de stappen uit de LAN-procedure.

VRIENDENLIJST:

Je Steam-vriendenlijst is beschikbaar als je een internetmultiplayer-spel host. In de 'Staging Room' kun je vrienden selecteren in het uitklapmenu om ze uit te nodigen voor het spel dat je host. Ze ontvangen dan een bericht via de Steam-overlay.

CHATTEN:

Tijdens het opzetten van het spel en het spel zelf kun je chatten met andere spelers. In het scherm 'Staging Room' kun je berichten sturen naar alle spelers via het chatvenster onder in het scherm.

Tijdens het spelen kun je met alle spelers chatten of met een specifieke speler, voor privégesprekken, ruilingen en allianties. Klik rechts in de scherminfo op 'Open Chat' om naar het chatvenster te gaan tijdens het spelen. Klik op de knop 'Close Chat' zodra je klaar bent om het venster te verbergen.

Voice-Over-IP (VOIP) is beschikbaar via de Steam-overlay, zodat je via een microfoon rechtstreeks met andere spelers kunt praten.

SPELLEN HOSTEN, OPSLAAN EN LADEN:

Als je een spel host, kun je je spelvoortgang opslaan en later laden. Handig voor lange spellen die meer dan een dag duren. Klik in het scherm 'Setup Multiplayer Game' op de knop 'Load Game' om door je opgeslagen spellen te bladeren.

Als je verbinding is verbroken tijdens een multiplayer spel, probeert het systeem automatisch opnieuw verbinding te maken.

Als de host van een spel vertrekt (om welke reden dan ook), probeert de game automatisch een nieuwe host aan te wijzen.

KAARTGROOTTE EN SPELERS:

Het aantal beschikbare spelervakjes voor het multiplayer spel hangt in principe af van de grootte van de kaart.

Voor een spel met twee spelers kies je 'Duel'. Kies 'Dwarf' voor een kaart met vier spelers, 'Small' voor zes spelers, 'Standard' voor acht spelers en 'Massive' voor tien spelers.

Als de beschikbare spelervakjes niet allemaal zijn opgevuld, worden de laatste vakjes ingenomen door AI-spelers. Spelers die willen meedoen terwijl het spel al gaande is, kunnen een van deze AI-kolonies overnemen.

MODS

Civilization: Beyond Earth is gemaakt met modders in het achterhoofd, nooit was het makkelijker om deze game te modden. Zelfs als je (nog) niet geïnteresseerd bent in het maken van een mod kun je snel mods van andere spelers vinden, downloaden en installeren, vanuit de game. Mods spelen en maken was nog nooit zo eenvoudig.

Selecteer in het hoofdmenu de knop 'Mods' om naar het scherm Mods te gaan (accepteer de eindgebruikersovereenkomst onderweg). Daar kun je een spel beginnen met reeds gedownloade en geïnstalleerde mods of nieuwe mods bekijken.

BROWSEN, DOWNLOADEN EN BEOORDELEN:

Als je in het hoofdmenu op 'Mods' klikt, ga je naar de Mods-browser. Je krijgt dan een overzicht van alle mods die je hebt gedownload en geïnstalleerd en je ziet welke mods actief zijn. Vink het vakje rechts van een mod aan of af om hem in of uit te schakelen. Je kunt meerdere mods tegelijk aanzetten.

Klik op de knop 'Get Mods' om naar Steam Workshop te gaan, waar je alle beschikbare mods vindt. Daar kun je de beschikbare mods filteren op categorie, sleutelwoord, uploaddatum, aantal keer gedownload of beoordeling.

Klik op een mod voor extra informatie of screenshots of download hem meteen.

Nadat je een mod hebt gespeeld, kun je hem beoordelen via Steam Workshop, zodat anderen weten wat ze kunnen verwachten.

XML:

De makkelijkste manier om te beginnen met modden is toegankelijk voor iedereen met een teksteditor. Als je kunt typen, kun je modden. De XML (Extensive Markup Language)-bestanden van de game bevatten alle details, zoals alle dialogen van een leider of hoe een Tacjet-eenheid zich tijdens één beurt kan verplaatsen.

Je kunt de XML-bestanden van de game makkelijk wijzigen en updaten via een teksteditor, zodat je allerlei aanpassingen kunt maken. Van het bepalen hoeveel schade een Siege Worm kan toebrengen tot het creëren van nieuwe beschavingen en leiders.

MODBUDDY EN DE WORLD BUILDER SDK:

Via Steam kun je ModBuddy en de World Builder SDK downloaden, de officiële modding-tools voor Civilization. Met dit pakket kun je eigen kaarten en scenario's maken, het gedrag van de AI veranderen en je eigen mods verspreiden, zodat anderen ze kunnen downloaden. Ga naar de officiële website van Beyond Earth of de Steam-pagina voor meer informatie en updates.

ModBuddy en de World Builder SDK worden beschikbaar gesteld via Steam. Ga naar de sectie Tools in de tab Games om ze te downloaden.

UITLEG EN VOORBEELDEN:

Als je pas net begint met modden (of gewoon wat extra hulp wilt), raadpleeg dan de uitgebreide uitleg in de SDK-mappen om het krachtige nieuwe systeem te leren kennen. Laat je door de ontwikkelaars zelf vertellen hoe je het nieuwe systeem het beste kunt gebruiken.

EEN MOD UPLOADEN:

Als je klaar bent met een mod en hem wilt delen met andere fans, gebruik je ModBuddy om hem te uploaden naar de officiële server. Volg de instructies op het scherm over het inpakken en benoemen van je mod.

Om een mod te uploaden, heb je een Steam-account nodig. ModBuddy zal je vragen om je accountinformatie of begeleidt je door de stappen als je nog een account moet aanmaken. Steam-accounts zijn gratis.

MODS IN DE SINGLEPLAYER:

Klik op de knop 'Single Player' in het menu Mods om de beschikbare opties te bekijken voor het spelen van een game met mods. Je kunt een specifieke aangepaste map kiezen, een opgeslagen spel laden of een nieuw aangepast spel beginnen met mods.

AUTOMATISCHE MOD-UPDATES:

De game controleert automatisch of er updates zijn voor geïnstalleerde mods in de Mod Browser. Deze updates worden automatisch gedownload en toegepast als je een actieve internetverbinding hebt.

TOETSEN OVERZICHT

ACTIE	HOTKEY
ALGEMENE HOTKEYS	
Civilopedia	F1
Economic Overview (economisch overzicht)	F2
Military Overview (militair overzicht)	F3
Diplomacy Overview (diplomatiek overzicht)	F4
Virtues-scherm (deugden)	F5
Tech Web (technologieweb)	F6
Espionage Overview (spionage-overzicht)	Ctrl-E
Notification Log (berichtenlog)	F7
Victory Progress (overwinningsvoortgang)	F8
Quest Overview (missie-overzicht)	F9
Trade Route Overview (handelsroute-overzicht)	F10
Snel opslaan	F11
Snel laden	Ctrl-F11
Hex-raster	Shift-G
Menu	Esc
Beurt beëindigen	Enter
Volgende eenheid	Punt
Vorige eenheid	Komma
City View (stadsoverzicht)	Insert
Select City (stad selecteren)	Home
Vorige stad	[
Volgende stad]
Inzoomen	PageUp
Uitzoomen	PageDown
Grondstoficoontjes tonen	Shift-R
Opbrengsticoontjes	Shift-Y
Orbital View (satellietoverzicht)	Shift-O
Opslaan	Ctrl-S

ACTIE	HOTKEY
Laden	Ctrl-L
Beurt beëindigen	Ctrl-Space, Enter
EENHEDEN ALGEMEEN	
Verplaatsen	M
Verkennen (automatisch)	E
Slapen	F
Ontwaken	A
Niets doen	Spatiebalk
Eenheid verwijderen	Delete
Aanvallen	Ctrl-A
Aanvallen op afstand	B
Artillerie opzetten	S
Ingraven tot volledig genezen	H
LUCHTEENHEDEN	
Nieuwe basis aanwijzen	Alt-R
Luchtbombardement	S
Patrouilleren	Alt-S
Onderscheppen	I
CIVIELE EENHEDEN	
Stad stichten	B
Verbeteringen bouwen (automatisch)	A
Weg bouwen	R
Magrail bouwen	E
Ga naar	Shift-Ctrl-R
Moeras/bos kappen	Alt-I
Miasma opruimen	S
Miasma plaatsen	S
Boerderij bouwen	F
Generator bouwen	G
Grondstof verbeteren	I

ACTIE	HOTKEY
Academy (academie) bouwen	Q
Array (schotel) bouwen	D
Biowell (bioput) bouwen	Y
Dome (koepel) bouwen	U
Manufactory (fabriek) bouwen	W
Node bouwen	O
Repareren	P
Aan/van boord	K
Orbital Unit (ruimte-eenheid) lanceren	S
Orbital Attack (ruimteaanval)	N
Vorige missie annuleren	Backspace
Expeditie bouwen	I

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Ga voor technische ondersteuning en de klantenservice naar de website van 2K op **<http://support.2k.com>**. Hier vind je de kennisdatabase met de FAQ.

Als de oplossing voor je probleem hier niet tussen staat, kun je je vraag aan ons voorleggen door op het tabblad “SUBMIT A REQUEST” te klikken.

CREDITS

FIRAXIS GAMES

ONTWERPTEAM

Oorspronkelijke maker
van *Civilization*
Sid Meier

Ontworpen door
David McDonough &
Will Miller

Extra ontwerpen en
gameplay
Ed Beach
Orion Burcham
Anton Strenger

PRODUCTIETEAM

Senior producer
Dennis Shirk

Hoofdproducer
Lena Brenk

Coproductent
Steffen Drees

Schrijvers
Rex Martin
Peter Murray
Walt Williams
Scott Wittbecker

Overige schrijvers
Sarah Darney
Dominic Mancuso
Beth Petrovich

PROGRAM- MEERTEAM

Hoofd programmering
Don Wuenschell

Hoofd gamecore
Brian Whooley

Hoofd graphics
John Kloetzli

Hoofd multiplayer
Bradley Olson

UI-programmering
Tronster

Systeemprogrammering
Ken Grey
Greg Osefo
Marek Vojtko

Graphics-programmering
Joshua Barczak
Kiran Sudhakara

Modding-programmering
Shaun Seckman

Toolsprogrammering
Shaun Seckman

Extra programmering
Brian Feldges
Theodore Maselko
Bob Thomas

VORMGEVING- STEAM

Hoofd vormgeving
Michael R Bates

Hoofd animator
Alex Kim

Hoofd personages
David Jones

Hoofd eenheden
John FitzGerald

Hoofd interface
Whitney Bell

Hoofd effecten
Todd Bilger

Hoofd terreinen
Jason Johnson

Vormgevers
Aaron Andersen
Hector Antunez
Jerome J Atherholt
Michael Bazzell
Kat Berkley
Todd Bergantz
Brian Busatti
Greg Cunningham

Taylor Fischer
Arthur Gould
Sang Han
Stephen Jameson
Matt Kean
Mika Lam
Arne Schmidt
Rob Sugama
Mike Tassie

[3]Extra vormgeving
Silvio Aebischer
Eric Chiang
Erik Ehoff
EXIS
Jeff Paulsrud
Jason Slavin
Jack Snyder

AUDIOTEAM

Hoofd audio
Griffin Cohen

Audiodesigners
Griffin Cohen
Dan Price

Muziek
Geoff Knorr

Achtergrondmuziek
Griffin Cohen

Extra muziek
Michael Curran
Grant Kirkhope

Audioprogrammering
Don Wuenschell

Muziekmixer en master-
ingtechnicus
Geoff Knorr

OPNAMEN
VOICE-OVER
Wave Generation, Inc.
Jose Aguirre
Lime Studios
Tom Paolantonio

STEMACTEURS LEIDERS

Suzanne Marjorie Fielding:

Victoria Sanchez

Élodie -

Virginie Chase

Daoming Sochua -

Yamin Zhang

Kavitha Thakur -

Kaljani Iyer

Vadim Petrovic Kozlov -

Mateusz Pawluczuk

Samatar Jama Barre -

Ahmed Abdi

Hutama -

Paranee Damodaran

Rejinaldo Leonardo Pedro Bolivar de Alencar-

Araripe -

Clayton Arruda

Nogueira

ENGELSE STEMACTEURS

Verteller -

Fryda Wolff

Adviseur -

James Horan

FRANSE STEMACTEURS

Verteller -

Céline Melloul

Adviseur -

Boris De Mourzitch

DUITSE STEMACTEURS

Verteller -

Nora Jakhosha

Adviseur -

Oliver Schmitz

ITALIAANSE STEMACTEURS

Verteller -

Jolanda Granato

Adviseur -

Paolo Sesana

POOLSE STEMACTEURS

Verteller -

Dominika Sell

Adviseur -

Radosław

Popłonikowski

RUSSISCHE STEMACTEURS

Verteller -

Victoria Zolina

Adviseur -

Roman Sopko

SPAANSE STEMACTEURS

Verteller -

Laura Pastor

Adviseur -

Antonio Abenójar

KWALITEITSBE- WAKING

**Supervisor kwaliteitsbe-
waking**

Sarah Darney

**Hoofd kwaliteitsbewak-
ing**

Carlton Harrison

Testers

Albert Briggs

Peter Califano

Daron Carlock

Carson Hogue

Sean Horning

Jennifer Kraft

Santiago Loane

Dominic Mancuso

Terrence Myers

Kelsey Orem

Beth Petrovich

Thomas Schneider

Corey Staub

Reed Thayer

TESTGROEP FRAN- KENSTEIN

Bob Thomas

Sam "SamBC" Barnett-

Cormack

Adam "Pouakai"

Partridge

Onno "donald23" Zaal

Frithjof Nikolai Wilborn

MadDjinn

Anthony "Ztaesek"

Seekatz

Pfeffersack

Gloria "Nolan" Carson

Steve "WarningU2"

Warner

Camikaze

Joel "colonelmustard"

Myers

Dan "DanQ" Quick

BEGINFILMPJE

Script beginfilmpje

Will Miller

**Cinematic Production
Services**

Waterproof Studios

Creatief regisseur

Ian Fenton

Hoofd technologie/hoofd

wetenschap

Martin Kumor

Hoofd financiën

Albert Lim

**Directeur zakelijke
ontwikkeling**

Carl Whiteside

Productiemanager

Trevor Wyatt

Productiecoördinator

Anat Rabkin

Editor

Matt Holdenried

CG-supervisor

Aaron Zacher

**Previsualisatie-vorm-
gever**

Jade McGilvray

Hoofd modelvormgeving

Max Wahyudi

Modellen

Manuel Armonio

Bo Yeon Kwon

Reymund Reyes

Richard Trska

Omgevingsmodellen

Chris Yoo

Senior animator

Blake Piebenga

Animator

Sachin Mathew

**Vormgever rigging/ge-
zichtsuitdrukking**

Jonathon Kourous

Simulatie TD

Jade McGilvray

**Hoofd belichtingsvorm-
geving**

Max Wahyudi

Matte-painting

Tyler West Studio Inc.

Vormgeving bewegingen

Robyn Haddow

John Mayhew

Kyle Richtsfeld

Hoofd FX

Kevin McKibbin

Vormgeving FX

Mike Hsu

Hoofd compositing

Winston Fan

Inkleurder

Martin Kumor

Camera motion capture

Mike McKinlay

Hoofd motion capture TD

Paul Cech

Motion-capture-diensten

The Capture Lab

Acteurs motion capture

Nickolas Baric

Soumi Bose

Sachin Mathew

Blake Piebenga

Lianna Scrimger

Melissa Shim

Kelly Starke

Alex Ushijima

Robert Yau

Hond

Indy

**MANAGEMENT FI-
RAXIS****CEO / President**

Steve Martin

Creatief regisseur

Sid Meier

Artdirector

Arne Schmidt

**Directeur software-
ontwikkeling**

Steve Meyer

**Directeur gameplay-
ontwikkeling**

Barry Caudill

Uitvoerend producent

Kelley Gilmore

Directeur marketing

Lindsey Riehl

Assistent marketing

Peter Murray

Communitymanager

Kevin Schultz

Personeelsbeleid

Shawn Kohn

Officemanager

Donna Milesky

IT-manager

Josh Scanlan

IT-technicus

Matt Baros

Speciale projecten

Susan Meier

AMD-ONDERSTEUNING

Layla Mah

Robert Martin

Joshua Salem

**NVIDIA-ONDERSTEUN-
ING**

Nathan Hoobler

Chad Vivoli

INTEL-ONDERSTEUNING

Jeff Laflam

VALVE-ONDERSTEUNING

Jason Ruymen

Peter Wycoff

Justin Yorke

Fork

VFX aangedreven door

Fork Particle

MET DANK AAN

Joanne Miller

Aan al onze gezinnen
en geliefden! Bedankt
voor jullie geduld en
steun!

**UITGEGEVEN
DOOR 2K**

2K is een uitgever van
Take-Two Interactive
Software, Inc.

2K PUBLISHING

Directeur

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismailer

2K PRODUCT- ONTWIKKELING

Onderdirecteur produc- tontwikkeling

John Chowanec

Directeur productontwik- keling

Melissa Miller

Senior producent

Garrett Bittner

Coproducent

Josh Morton

Productieassistenten

Doug MacLeod

Clay Norman

Coördinator digitale release

Tom Drake

Assistent digitale release

Myles Murphy

2K CREATIEVE ONTWIKKELING

Onderdirecteur creatieve ontwikkeling

Josh Atkins

Artdirector

Robert Clark

Senior schrijver

Walt Williams

Directeur creatieve productie

Jack Scalici

Directeur onderzoek en planning

Mike Salmon

Senior marktonderzoeker

David Rees

Manager

creatieve productie

Josh Orellana

Coördinator

creatieve productie

Kaitlin Bleier

Assistent creatieve pro- ductie

William Gale

Megan Rohr

Coördinator gebruiker- stests

Jordan Limor

Assistent gebruikerstests

Jonathan Bonillas

2K MARKETING- TEAM

Senior onderdirecteur marketing

Sarah Anderson

Onderdirecteur market- ing

Matt Gorman

Onderdirecteur interna- tionale marketing

Matthias Wehner

Senior merkmanager

Matt Knoles

Directeur public rela- tions, Noord-Amerika

Ryan Jones

Pr-manager

Brian Roundy

Pr-manager

Jessica Lewinstein

Senior directeur marketingproductie

Jackie Truong

Coproductiemanager marketing

Ham Nguyen

Assistent

marketingproductie

Nelson Chao

Assetscoördinator marketing

Jeneane Wagner

Videoproductiemanager

Kenny Crosbie

Beeldbewerker

Jeff Spoonhower

Michael Regelean

Co-beeldbewerker

Doug Tyler

Nick Pylvanainen

Directeur marketin- gevents en beurzen

Lesley Zinn Abarcar

Senior grafisch ontwerper

Christopher Maas

Senior webdirecteur

Gabe Abarcar

Webdesigner

Keith Echevarria

Webontwikkelaar

Alex Beuscher

Directeur community en klantenservice

Stephen Reid

Senior community- en contenteditor

Darren Gladstone

Manager community en sociale media

John Imah

Senior manager klanten- service

Ima Somers

manager klantenservice

David Eggers

Coördinator community en sociale media

Marion Dreo

manager zakelijke part- ners en licenties

Richelle Ragsdell

Senior manager zakelijke partners en licenties

Jessica Hopp

Marketingmanager, partnerrelaties

Dawn Earp

Coördinator digitale marketing

Ashley Landry

Assistent marketing

Kenya Sancristobal

Jessica Perez

Channelmarketing-manager

Anna Nguyen

Channelmarketing-manager

Marc McCurdy

ZK UITVOERENDE WERKZAAMHEDEN

Onderdirecteur studiowerkzaamheden

Kate Kellogg

Onderdirecteur juridische zaken

Peter Welch

Onderdirecteur zakelijke ontwikkeling

Steve Lux

Directeur uitvoerende werkzaamheden

Dorian Rehfield

Specialist licenties/uitvoerende werkzaamheden

Xenia Mul

Manager uitvoerende werkzaamheden, basistechnologie

Ben Kvalo

Coördinator uitvoerende werkzaamheden

Peter Driscoll

ZK BASIS-TECHNOLOGIE

Onderdirecteur technologie

Naty Hoffman

Directeur technologie

Simon Golding

Online-architect

Louis Ewens

Softwaretechnicus

Jack Liu

TEAM MYZK

Senior architect

David R. Sullivan

Junior technisch producent

Nick Silva

Senior softwaretechnicus

Alberto Covarrubias

Senior softwaretechnicus

Fraser Hutchinson

Senior softwaretechnicus

Adam Lupinacci

Senior softwaretechnicus

Dale Russell

Senior softwaretechnicus

Sky Schulz

Softwaretechnicus

Scott Barrett

Softwaretechnicus

Marc Fletcher

Softwaretechnicus

Kai Xu

ZK KWALITEITSBEWAKING

Onderdirecteur kwaliteitsbewaking

Alex Plachowski

Testmanager kwaliteitsbewaking (projecten)

David Arnspiger

Testmanager kwaliteitsbewaking (ondersteunend team)

Alexis Ladd

Hoofd tests

Dustin Carey

Senior tester

Steve Yun

Testers

kwaliteitsbewaking

James Hagen

Luke Hills

Jacob Proctor

Cesar Jack

Saghabazarian

Obadiah Luna

Jonathan Villarias

Robb Bryant

Erick Rogers

Andrew Romine

Joshua Vance

Summer Breeze

Gabriela-Diane

Ronquillo

Josh Nogra

Ryan Begnaud

Josh Brown-Sage

Amanda Bassett

Chelsea Habighorst

Hal Rydberg

Kurt Servito

Senior tester (compatibiliteit)

Michael Sobyak

Testers kwaliteitsbewaking (compatibiliteit)

Travis Allen

Brian Reiss

ZK INTERNATIONAL

Algemeen manager

Neil Ralley

Internationaal marketing-directeur

Siân Evans

**Internationaal product-
manager**

David Halse

**Senior directeur, interna-
tionale pr**

Markus Wilding

**Internationaal pr-man-
ager**

Megan Rex

**Internationaal market-
ingteam sociale media**

Ibrahim Bhatti

Mitko Lambov

**PRODUCTONTWIK-
KELING 2K INTER-
NATIONAL**

Internationaal producent

Sajjad Majid

Lokalisatiemanager

Nathalie Mathews

**Assistent lokalisatieman-
ager**

Arsenio Formoso

Externe lokalisatieteams

Around the Word

Effective Media GmbH

Synthesis Iberia

Synthesis International

Srl

QLOC S.A.

**Lokalisatiebenodigd-
heden en ondersteuning
van XLOC Inc.**

**Gelokaliseerde audiopro-
ductie door Liquid Violet.**

**KWALITEITSBE-
WAKING 2K INTER-
NATIONAL**

**Manager kwaliteitsbe-
waking lokalisatie**

José Miñana

Masteringtechnicus

Wayne Boyce

Masteringmedewerker

Alan Vincent

**Senior hoofd kwaliteits-
bewaking lokalisatie**

Oscar Pereira

**Projectleider kwaliteits-
bewaking lokalisatie**

Elmar Schubert

**Hoofd kwaliteitsbewak-
ing lokalisatie**

Fabrizio Mariani

Florian Genthon

Karim Cherif

**Senior technici kwalitei-
tsbewaking lokalisatie**

Alba Loureiro

Christopher Funke

Cristina La Mura

Enrico Sette

Harald Raschen

José Olivares

**Technici kwaliteitsbe-
waking lokalisatie**

Alessandro Testa

Gabriel Uriarte

Iris Loison

Javier Vidal

Jihye Kim

Johanna Cohen

Luca Magni

Manuel Aguayo

Martin Schücker

Mélissa Bordonado

Namer Merli

Norma Hernandez

Pablo Menéndez

Pierre Tissot

Roland Habersack

Sergio Accettura

Stefan Rossi

Ontwerpteam

James Crocker

Tom Baker

**TEAM 2K INTERNA-
TIONAL**

Agnès Rosique

Alan Moore

Ben Lawrence

Ben Seccombe

Bernardo Hermoso

Carlo Volz

Catherine Vandier

Chris Jennings

Dan Cooke

Diane Freitag

Diana Tan

Dominique Connolly

Erica Denning

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

Jesús Sotillo

Lieke Mandemakers

Matt Roche

Nadège Lorient

Natalie Gausden

Olivier Troit

Richie Churchill

Rohan Ishwarlal

Sandra Melero

Simon Turner

Stefan Eder

Tracy Chua

**Take-Two International
Operations**

Anthony Dodd

Martin Always

Rickin Martin

Nisha Verma

Phil Anderton

Robert Willis

Denisa Polcerova

2K AZIË

Marketingmanager

Azië

Diana Tan

Productmanager

Chris Jennings

**Senior regionale merk-
manager**

Tracy Chua

Productleiding

Rohan Ishwarlal

Marketingmanager Japan

Hide Shimizu

Lokalisatiemanager

Yosuke Yano

Assistent lokalisatie

Yasutaka Arita

**Take-Two Asia uitvoer-
ende werkzaamheden**

Eileen Chong

Veronica Khuan

Chermine Tan

Takako Davis

**Take-Two Asia zakelijke
ontwikkeling**

Erik Ford

Syn Chua

Ellen Hsu

Fumiko Okura

Hidekatsu Tani

Henry Park

Fred Johnson

Julius Chen

Ken Tilakaratna

Albert Hoolsema

MET DANK AAN

Strauss Zelnick

Karl Slatoff

Lainie Goldstein

Seth Krauss

Jordan Katz

David Cox

Take-Two verkoopteam

Take-Two verkoopteam

Take-Two

channelmarketingteam

Siobhan Boes

Hank Diamond

Alan Lewis

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Pedram Rahbari

Jenn Kolbe

2K IS-team

Greg Gibson

Take-Two juridisch

team

Jonathan Washburn

David Boutry

Kelley Miller

Jenny Tam

Barry Charleton

Juan Chavez

Rajesh Joseph

Gaurav Singh

Gail Hamrick

Tony MacNeill

Christina Vu

Sotika Nou

Chris Bigelow

Brooke Grabrian

Katie Nelson

Chris Burton

Aly Fidiham-Smith

Betsy Ross

Oliver Hall

Justin Sousa

Ariel Owens-

BarhamJeffery Holton

Keith Hillmer

Renee Doerre

BOND

Access

Communications

MODCo Media

Gwendoline Oliviero

Deze beperkte garantie op de software en licentieovereenkomst (deze "Overeenkomst") kaantijd tot tijd worden bijgewerkt. De actuele versie wordt geplaatst op www.take2games.com/esa. Als deze Software blijft gebuiken nadat een herziene Overeenkomst is gepubliceerd, geef je aan akkoord te gaan met de gewijzigde bepalingen. De SOFTWARE OMVAT ALLE SOFTWARE BIJ DEZE OVEREENKOMST, DE BEGELEIDENDE HANDLEIDING(EN), VERPAKKING, ANDERE GESCHREVEN BESTANDEN, ELEKTRONISCHE OF ONLINEMATERIALEN OF -DOCUMENTATIE, EN ENIGE EN ALLE KOPIËN VAN DEZE SOFTWARE EN DE MATERIALEN.

DE SOFTWARE WORDT IN LICENTIE AAN JE VERSTREKT EN NIET AAN JE VERKOCHT. DOOR DE SOFTWARE EN ENIG ANDER MATERIAAL BIJ DE SOFTWARE TE OPENEN, DOWNLOADEN, INSTALLEREN, KOPIËREN OF OP ANDERE WIJZE TE GEBUIKEN, ACCEPTEEU JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENTIEGEEVER"), ALSMEDE HET PRIVACYBELEID OP www.take2games.com/privacy EN DE SERVICEVOORWAARDEN OP www.take2games.com/legal.

LICENTIE

De Software wordt aan jou in licentie gegeven, niet verkocht, en je erkent hierbij dat je geen aanspraak op eigendomsrecht op de Software wordt overgedragen of anderszins kan ontstaan. Het gebruik van de Software opgevat als de verkoop van enig recht op de Software. Licentiegever behoudt alle rechten op en belangen van de Software, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, auteursrechten, handelsmerken, handelsgeheimen, namen, adressen, eigendomsrechten, patenta, handelscomputercode, databankgegevens, databanknamen, databanknummers, namen van personen, verhalen, dioden, omgevingen, illustraties, geluidseffecten, muzikale werken en morele rechten. De Software wordt beschermd door de wetgeving van de Verenigde Staten op het gebied van auteursrecht en handelsgeheimen. Het is niet toegestaan de Software te verspreiden of te kopiëren, te verspreiden of te kopiëren, op enige wijze of op enig medium, geheel of gedeeltelijk, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever. Het is niet toegestaan de Software te verspreiden of te kopiëren, op enige wijze of op enig medium, geheel of gedeeltelijk, op enige wijze of op enig medium, kopiëren, te verspreiden of te kopiëren, schendwillig en wetwet, de auteursrechten en kan civiel- en strafrechtelijke worden vervolgd in de Verenigde Staten of eigen land. Overtredingen van het Amerikaanse auteursrecht kunnen worden vervolgd met een boete van maximaal \$50.000 per overtreding. De Software bevat in licentie verstrekt materiaal en ook de licentiegevers van Licentiegever kunnen aanspraak maken op hun rechten in het geval van schending van deze Overeenkomst. Alle rechten die in deze Overeenkomst niet worden vermeld, worden voorbehouden aan Licentiegever.

Je stemt ermee in het volgende niet te doen:

kennisgevingen betreffende eigendomsrechten, merken of labels die zich op of in de Software bevinden, verwijderen of wijzigen;

een andere gebruiker beperken of belemmeren bij het gebruik en genot van onlinefuncties van de Software; wals spelen of gebruikmaken van een onrechtmatige router, spider of ander programma in verband met enige onlinefuncties van de Software;

enige voorwaarden, beleidslijnen, licenties of gedragscode voor onlinefuncties van de Software schenden; of de Software vervoeren, exporteren of herexporteren (direct of indirect) naar enig land dat dergelijke Software niet mag ontvangen volgens Amerikaanse exportwetten of regelgeving of Amerikaanse economische sancties, of op andere wijze de wetgeving of regelgeving of de wetten van het land waarin de Software is verkregen, schenden, betoeten of in strijd met de wetten van het land, waaraan de Software kan worden aangeleverd.

[illegible]

proberen dergelijke beveiligingsfuncties uit te schakelen of te omzeilen. Als je de technische beveiligingsmaatregelen uitschakelt of anderszins omzeilt, functioneert de Software niet correct. Als de Software toegang geeft tot Speciale functies, mag per keer slechts één exemplaar van de Software deze functies benaderen. Mogelijk zijn aanvullende bepalingen van toepassing op het gebruik van de Software na het krijgen van de licentie van de Software en op Software-updates en patches te downloaden. Alleen Software met een geldige licentie kan worden gebruikt voor het gebruik van onlineservices, waaronder het downloaden van updates en patches. Tenzij zoals anderszins is verboden volgens toepasselijke wetgeving, kan Licentiegever de onder deze Overeenkomst gevraagde licentie en de toegang tot de Software op elk gewenst moment beëindigen of beperken, inclusief het gebruik of beëindigen, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, oerelgatede services en producten.

INTERNETVERBINDING: mogelijk heb je een internetverbinding nodig om onlinefuncties te benaderen, de Software te verifiëren of andere functies uit te voeren.

Virtuele munten en Virtuele items
Als je met de Software door te spelen een gebruikslicentie voor Virtuele munten en Virtuele items kunt aanschaffen

VIRTUELE MUNTEN EN VIRTUELE ITEMS: met de Software kunnen gebruikers (i) fictieve virtuele munten gebruiken als exclusief ruilmiddel binnen de Software ("Virtuele munten") of "VM's") en (ii) toegang krijgen tot virtuele items (en behaalde beperkte gebruiksrechten) binnen de

Software ("Virtuele items" of "Vl's"). Ongeacht de gebruikte terminologie vertegenwoordigen VM's en Vl's een beperkt licentierecht dat onder Deze Overeenkomst valt. Conform de voorwaarden en nauw jalewing na deze Overeenkomst verleent Licentiegever je het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, niet in sublicentie verstrekbare, beperkte rechten de niet-exclusieve, niet-overdraagbare, niet in sublicentie verstrekbare, beperkte rechten om exclusief binnen de Software door jou verkregen VM's en Vl's te gebruiken voor je persoonlijke, niet-commerciële gameplay. Tenzij zoals anderszins is verboden volgens toepasselijk recht, worden de door jou verkregen VM's en Vl's in licentie aan je verstrekt. Je stemt ermee in dat onder Deze Overeenkomst geen aanspraak of eigendomsrecht op VM's of Vl's wordt overgedragen of overgenomen. Deze Overeenkomst dient niet te worden geïnterpreteerd als verkoop van enige rechten op VM's en Vl's.

VM's en Vl's hebben geen equivalente waarde in echte valuta's en fungeren niets als vervanging voor echte valuta's. Je erkent en stemt ermee in dat Licentiegever op elk gewenst moment maatregelen kan herzien of nemen die van invloed zijn op de waargenomen waarde of de beschikbaarheid van VM's en/of Vl's, tenzij zoals verboden is volgens toepasselijke wetgeving. Als je VM's en Vl's niet gebruikt, worden hiervoor geen kosten in rekening gebracht, met dien verstande echter dat de onder Deze Overeenkomst verlenende Licentiegever VM's en Vl's wordt beëindigd overeenkomstig de voorwaarden van Deze Overeenkomst en de documentatie bij de Software wanneer Licentiegever de Software stopzet of deze Overeenkomst op andere wijze wordt beëindigd. Licentiegever behoudt zich naar eigen inzicht het recht voor om kosten in rekening te brengen voor het recht op toegang tot of gebruik van VM's of Vl's en/of met of zonder kosten VM's of Vl's kan distribueren.

VIRTUELE MUNTEN EN VIRTUELE ITEMS VERDIENEN EN AANSCHAFSEN: Je hebt de mogelijkheid om VM's aan te schaffen of bij Licentiegever te verdienen voor de voltooiing van bepaalde activiteiten of prestaties in de Software. Licentiegever kan bijvoorbeeld VM's of Vl's verstrekken nadat je een activiteit in de game hebt voltooid, zoals het bereiken van een nieuw level, het voltooien van een taak of het maken van gebruikerscontent. Nadat je VM's en/of Vl's hebt verkregen, worden ze bijgeschreven op je Gebruikersaccount. Je kunt VM's en Vl's alleen aanschaffen binnen de Software of via een platform waaraan een webwinkel van derden, een Application Store of een andere door Licentiegever geautoriseerde winkel deelneemt (gezamenlijk "Softwarewinkel" genoemd in deze Overeenkomst). Het aanschaffen en gebruik van items of munten via een Softwarewinkel zijn gebonden aan de toepasselijke documenten van de Softwarewinkel, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, de servicevoorwaarden en gebruikersovereenkomst. Deze online-service is in sublicentie aan je verstrekt door de Softwarewinkel. Licentiegever kan kortingen of speciale acties aanbieden bij de aanschaf van VM's. Dergelijke kortingen en speciale acties kunnen op elk gewenst moment en zonder kennisgeving worden gewijzigd of stopgezet door Licentiegever. Nadat je een geautoriseerde aankoop van VM in een Application Store hebt voltooid, wordt het bedrag van aangeschafte VM's bijgeschreven op je Gebruikersaccount. Licentiegever zal een maximumbedrag vaststellen dat je per transactie en/of dag mag besteden voor de aanschaf van VM's. Dit bedrag kan variëren afhankelijk van de aanverwante Software. Licentiegever kan naar eigen inzicht aanvullende limieten instellen voor het VM-bedrag dat je kunt aanschaffen of gebruiken, hoe je VM's kunt gebruiken en het maximale VM-saldo dat op je Gebruikersaccount kan worden bijgeschreven. Je bent volledig verantwoordelijk voor alle VM-aankopen via je Gebruikersaccount, ongeacht of je de al dan niet hebt geautoriseerd.

SALDOBEREKENING: Je kunt je beschikbare VM's en Vl's openen en bekijken in je Gebruikersaccount nadat je je account hebt aangemaakt. Licentiegever kan naar eigen inzicht het recht voor om naar eigen inzicht alle berekeningen voor de beschikbare VM's en Vl's in je Gebruikersaccount uit te voeren. Bovendien behoudt Licentiegever zich het recht voor, naar eigen inzicht, om te bepalen hoeveel VM's of welke manier worden bij- en afgeschreven van je Gebruikersaccount in verband met de aanschaf van VM's of Vl's en andere doeleinden. Hoewel Licentiegever naar aanleiding van dergelijke berekeningen op een consistente, redelijke basis uit te voeren, erkent je hierbij en stemt je ermee in dat de beslissing van Licentiegever over de beschikbare VM's en Vl's in je Gebruikersaccount definitief is, tenzij je aan Licentiegever documentatie kunt overleggen dat deze berekening doelbewust onjuist was.

GEbruik van VIRTUELE MUNTEN EN VIRTUELE ITEMS: alle aangeschafte Virtuele munten en/of Virtuele items in de game kunnen door spelers gedurende de gameplay worden verbruikt of verloren overeenkomstig de gameregels die van toepassing zijn op munten en items. Deze regels kunnen variëren afhankelijk van de aanverwante Software. VM's en Vl's kunnen alleen binnen de Software worden gebruikt en Licentiegever kan naar eigen inzicht het gebruik van VM's en Vl's tot één game beperken. De geautoriseerde toepassingen en doeleinden van VM's en Vl's kunnen op elk gewenst moment worden gewijzigd. Je beschikbare VM's en Vl's zijn zoals weergegeven in je Gebruikersaccount

worden telkens verlaagd wanneer je VM's en/of Vl's binnen de Software gebruikt. Als je VM's en/of Vl's gebruikt, verzoek je erom dat deze worden afgeschreven van je beschikbare saldo in je Gebruikersaccount. Je moet over voldoende beschikbare VM's en/of Vl's in je Gebruikersaccount hebben om een transactie binnen de Software te voltooien. VM's en/of Vl's in je Gebruikersaccount kunnen zonder kennisgeving worden verminderd zodra bepaalde gebeurtenissen in plaats van je gebruik van de Software plaatsvinden: Je kunt bijvoorbeeld VM's of Vl's verliezen als je een game hebt verloren of je persoonage sterft. Je bent verantwoordelijk voor alle gebruik van VM's en/of Vl's via je Gebruikersaccount, ongeacht of je dit hebt geautoriseerd. Je dient Licentiegever direct op de hoogte te stellen wanneer je ontdekt dat VM's en/of Vl's zonder je toestemming zijn gebruikt via je Gebruikersaccount door een ondersteuningsverzoek te in te dienen bij www.take2games.com/support.

NIEt INWISSELBAAR: VM's en Vl's kunnen alleen worden ingewisseld voor items en diensten in de game. Je mag VM's of Vl's niet verkopen, in lease of licentie verstrekken of verhuren en/of deze niet omwisselen in omwisselbare VM's. VM's en Vl's kunnen alleen worden omgewisseld voor items of diensten in de game, dus niet voor geld, iets van geldelijke waarde of andere items van Licentiegever of enige andere persoon op enig moment, behalve zoals nadrukkelijk in deze Overeenkomst is beschreven of anderszins is toegestaan. Licentiegever aanvaardt geen VM's en Vl's hebben geen contante waarde. Licentiegever of enige andere persoon of entiteit is niet verplicht om je VM's of Vl's in te wisselen voor iets van waarde, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, echte valuta's.

GEEN TERUGBETALING: alle aankopen van VM's en Vl's zijn definitief en in geen geval kunnen dergelijke aankopen worden terugbetaald, overgedragen of omgewisseld. Tenzij zoals verboden is volgens toepasselijke wetgeving, heeft Licentiegever het volste recht om deze VM's en/of Vl's te behoren, te reguleren, te controleren, te wijzigen, op te schorten en/of te elimineren wanneer Licentiegever dit naar eigen inzicht gepast acht. Licentiegever is niet aansprakelijk jegens jou of iemand anders wegens het uitoefenen van dergelijke rechten.

GEEN OVERDRACHTEN: het is ten strengste verboden om VM's of Vl's over te brengen naar, te verhandelen met, te verkopen aan of uit te wisselen met iemand, behalve tijdens de gameplay via de Software zoals nadrukkelijk is toegestaan door Licentiegever ("Ongeautoriseerde transacties"), met inbegrip van, maar niet beperkt tot, gebruikers van de Software. Dergelijke handelingen worden derhalve ook niet goedgekeurd door Licentiegever. Licentiegever behoudt zich het recht voor, naar eigen inzicht, om je Gebruikersaccount en je VM's en Vl's te beëindigen, op te schorten of te wijzigen en deze Overeenkomst te beëindigen als je schuldig maakt aan, helpt bij of verzorgt om Ongeautoriseerde transacties. Alle gebruikers die deelnemen aan dergelijke activiteiten, doen dit op eigen risico en stemmen hierbij ermee in om Licentiegever en de partners, Licentiegevers, dochterondernemingen, contractanten, managers, directeuren, medewerkers en tussenpersonen te vrijwaren en behouden voor alle schade, verliezen en inkomsten die direct of indirect voortvloeien uit dergelijke acties. Je erkent dat Licentiegever de toepasselijke app-store erom kan verzoeken om elke Ongeautoriseerde transactie te stoppen, op te schorten, te beëindigen, buiten gebruik te stellen of terug te draaien, ongeacht wanneer deze Ongeautoriseerde transactie heeft plaatsgevonden (of zal plaatsvinden) wanneer Licentiegever vaststelt of bewijst heeft vastgesteld, schendingen van deze Overeenkomst, schendingen van toepasselijke wet- of regelgeving, of een doelbewuste handeling die erop is gericht om de werking van de Software belemmert of anderszins het effect heeft of kan hebben dat de werking van de Software op enigerlei wijze wordt belemmerd. Als Licentiegever zijn vermoeden heeft dat jij of iemand anders je schuldig maakt aan een Ongeautoriseerde transactie, stem je bovendien ermee in dat Licentiegever naar eigen inzicht je toegang tot beschikbare VM's en Vl's in je Gebruikersaccount kan beperken of je Gebruikersaccount en je rechten op enige VM's, Vl's en andere items in verband met je Gebruikersaccount kan beëindigen of opschorten.

LOCATIE: VM's zijn alleen beschikbaar voor klanten op bepaalde locaties. Je kunt VM's niet aanschaffen of gebruiken als je niet op een goedgekeurde locatie bevindt.

VOORWAARDEN VOOR SOFTWAREWINKEL

Deze Overeenkomst en de levering van de Software via een Softwarewinkel (waaronder de aanschaf van VM's of Vl's) valt onder de aanvullende voorwaarden die zijn uitgezet op of in of worden vereist door de toepasselijke Softwarewinkel. Al deze toepasselijke voorwaarden worden aangenomen in de Softwarewinkel. Licentiegever is niet verantwoordelijk of aansprakelijk jegens jou voor enige kredietbank- of bankgerelateerde kosten of andere kosten of heffingen in verband met je aankooptransacties binnen de Software of via een Softwarewinkel. Al deze transacties worden beheerd door de Softwarewinkel, niet Licentiegever, en de afstand tot nadrukkelijke afstand van alle aansprakelijkheid voor al deze transacties en je stemt ermee in dat je enige verhaalsmogelijkheid met betrekking tot alle transacties

bij of via de Softwarewinkel is.

Deze Overeenkomst geldt alleen tussen jou en Licentiegever, en niet met een Softwarewinkel. Je erkent dat de Softwarewinkel niet verplicht is om je onderhouden- of ondersteuningsdiensten te leveren in verband met de Software. Onverminderd het voorgaande en voor zover toegestaan volgens toepasselijke wetgeving, heeft de Softwarewinkel geen enkele andere garantieverplichting met betrekking tot de Software. Elke vordering rond de Software in verband met productaansprakelijkheid, het overnemen om toepasselijke wettelijke of juridische vereisten na te leven, vorderingen onder consumentenbescherming of soortgelijke wetgeving, of inbreuk op intellectuele eigendom vallen onder deze Overeenkomst. De Softwarewinkel is niet verantwoordelijk voor dergelijke vorderingen. Je moet je houden aan de servicevoorwaarden en andere toepasselijke regels of beleidslijnen van de Softwarewinkel. De licentie voor de Software is een niet-overdraagbare licentie om de Software alleen te gebruiken op een toepasselijk apparaat dat je bezit of beheert. Je verklaart dat je niet woont in een land of andere geografische regio waartegen de VS een embargo heeft ingesteld, of dat je voortkomt op de lijst Specialty Designated Nationals van het Amerikaanse Ministerie van Financiën of op de lijst Commerce Denied Person of de lijst met entiteiten van het Amerikaanse Ministerie van Handel. De Softwarewinkel is een derde begunstigde voor deze Overeenkomst en kan niet aansprakelijk worden gesteld voor de inhoud van deze vorderingen.

VERZAMELING EN GEBRUIK VAN INFORMATIE

Door de Software te installeren en te gebruiken, stem je in met de bepalingen voor het verzamelen en gebruiken van informatie zoals uiteengezet in deze paragraaf en het privacybeleid van Licentiegever, inclusief (waar van toepassing) (i) overdracht van persoonsgegevens en andere informatie aan Licentiegever, dochterondernemingen, leveranciers en zakenpartners en naar bepaalde andere derde partijen, zoals overheidsautoriteiten, in de VS en andere landen buiten Europa of te land, waaronder landen met lagere standbepalingen op het gebied van privacybescherming; (ii) de openbare weergave van je gegevens zoals de identificatie van je zelfgemaakte inhoud of de weergave van je scores, klassering, prestaties en andere gegevens op websites en andere plaatsen waar je af en toe je gameplaygegevens met hardwareproducenten, platformhosts en marketingpartners van Licentiegever; en (iv) andere toepassingen en openbaringen van je persoonsgegevens of andere informatie die is vermeld in het voornoemde privacybeleid, zoals dit van tijd tot tijd wordt gewijzigd. Als je niet wilt dat je gegevens op deze wijze worden gedeeld, moet je de Software niet gebruiken.

Voor de doeleinden van alle kwesties op het gebied van gegevensprivacy, inclusief de verzameling, het gebruik, de openbaring en de overdracht van je persoonsgegevens en andere gegevens, heeft het privacybeleid op www.take2games.com/privacy, zoals dit regelmatig wordt gewijzigd, voorrang op enige andere verklaring in deze overeenkomst.

GARANTIE

BEPERKTE GARANTIE: Licentiegever garandeert je (als je de eerste en oorspronkelijke koper van de Software bent, maar niet als je het exemplaar opschijft van de Software en de begeleidende documentatie hebt verkregen als overdracht van de oorspronkelijke koper) dat het originele opslagmedium met de Software bij normaal gebruik en onderhoud vrij is van defect in materiaal of werking tot negentig (90) dagen na de aanschafdatum. Licentiegever garandeert je dat deze Software compatibel is met een persoonlijk computer die voldoet aan de minimale systeemvereisten die worden aangegeven in de documentatie van de Software, of dat de Software door de producent van de game-eenheid is goedgekeurd als compatibel met de game-eenheid waarvoor de Software is gepubliceerd. Vanwege variaties in hardware, software, internethetverbindingen en individueel gebruik staat Licentiegever echter niet garant voor de prestaties van deze Software op jouw specifieke computer of game-eenheid. Licentiegever geeft geen garantie dat de software ongestoord kunt gebruiken, dat de Software voldoet aan je vereisten, dat de werking van de software ononderbroken en zonder fouten zal zijn, dat de Software compatibel is met software of hardware van derden of dat eventuele gebreken in de software zullen worden gecorrigeerd. Geen enkele mondeling of schriftelijke mededeling van Licentiegever of de Software wordt geautoriseerd te worden overgenomen, kan worden opgevat als een garantie. Omdat bepaalde rechtsgebieden de uitsluiting of beperking van impliciete garanties of de beperking van de toepasselijke wettelijke rechten van een consument niet toestaan, zijn sommige of alle bovengenoemde uitsluitingen en beperkingen mogelijk niet op jou van toepassing.

Als je tijdens de garantietermijn om enigeren reden een defect vindt in het opslagmedium of de Software, stemt Licentiegever ermee in alle Software die tijdens de garantietermijn defect blijkt te zijn, kosteloos te vervangen zonder de Software nog wordt geproduceerd door Licentiegever. Als de Software niet langer beschikbaar is, behoudt Licentiegever het recht de Software te vervangen door Software van gelijke of grotere waarde. Deze garantie is beperkt tot het opslagmedium en de Software zoals deze

oorspronkelijk is geleverd door Licentiever, en geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie is niet van toepassing en is nietig als het defect voortvloeit uit verkeerd gebruik, slechte behandeling of nalatigheid. Impliciete garanties die bij wet zijn voorgeschreven, worden uitdrukkelijk beperkt tot voornoemde periode van 90 dagen.

Met uitzondering van wat hierboven is uiteengezet, treedt deze garantie in plaats van alle andere garanties, mondeling of schriftelijk, uitdrukkelijk of impliciet, met inbegrip van enige andere garantie van verkoopbaarheid, geschiktheid voor een bepaald doel of wie-niet-aard. Geen enkele andere verklaring of garantie van welke aard ook dan ook zal bindend zijn voor Licentiever.

Als je de Software volgens de hierboven beschreven beperkte garantie retourneert, stuur de originele Software dan alleen naar het onderstaande adres van Licentiever. Vermeld je naam en retouradres, voeg een kopie bij van je gedateerde aankoopbewijs en beschrijf kort het defect en het systeem waarop je de Software uitoft.

VRUWJARING

Je gaat erme akkoord Licentiever en de partners, licentiever, dochterondernemingen, contractanten, managers, directeuren, medewerkers en vertegenwoordigers van Licentiever te vrijwaren, te behoeven en schadeloos te stellen voor alle schade, verliezen en kosten die direct of indirect voortvloeien uit alles wat je doet of verzuimt te doen bij het gebruik van de Software conform de bepalingen van de Overeenkomst.

IN GEEN GEVAL IS LICENTIEVEER AANSPRAKELIJK VOOR SPECIALE, INCIDENTIELE OF GEVOLGSCHADE VAN ALLEN OF DEEL VAN DE SOFTWARE, OF DE SOFTWARE, MET INBEGRIIP VAN, MAAR NIET BEPERKT TOT, SCHADE AAN EIGENDOM, VERLIES VAN GOEDWILL, COMPUTERFOUTEN OF -STORING EN, VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN, SCHADE DOOR PERSOONLIJK LETSEL, SCHADE AAN EIGENDOMMEN, WINSTDERING OF SCHADELOSSTELLING DOOR ENIGE DOORZAAK OF AANDE DE HET GEVOLG IS VAN DE TOEGANG TOT DEZE OVEREENKOMST OF DE SOFTWARE, VOORTVLOEIEND UIT EEN ONRECHTMATIGE DAAD (WAARONDER NALATIGHEID), EN/OF CONTRACT, STRIKTE AANSPRAKELIJKHEID OF ANDERSZINS, ONGEACHT OF LICENTIEVEER OF DE HOOGSTE IS GESTELD VANDE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJSCHADE, INGEEN GEVAL ZAL DE AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEVEER VOOR ALLE SCHADE (BEHALVE ALS DIT IS VERREIST DOOR TOEPASSSELKE WETGEVING) DE PRIJS VERSCHRIJDEN DIE JE HEBT BETAALD VOOR HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE.

IN GEEN GEVAL ZAL DE TOTALE AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEVEER VOOR ENIGE EN ALLE VORDERINGEN ONDER DEZE OVEREENKOMST JEENS JUI, ONGEACHT WELKE JURIDISCHE STAPPEN WORDEN ONDERNOMMEN, HOGER ZIJN DAN DE KOSTEN DIE JE AAN LICENTIEVEER HEBT BETAALD VOOR DE VOORGAANDE TWAALF (12) MAANDEN VOOR ALLES WAT VERBAND HOUDT MET DE SOFTWARE OF, ALS DIT BEDRAG HOGER IS, US\$ 200.

OMDAT IN SOMMIGE STATEN/LANDEN BEPERKINGEN VAN DE DUUR VAN IMPLICITE GARANTIES EN/OF DE UITSLIUTING VAN BEPERKINGEN VAN DE TOEGANG TOT DE GEVOLGSCHADE, OVERLIJDEN OF PERSOONLIJK LETSEL TEN GEVOLGE VAN NALATIGHEID, FRAUDE OF MOEDWILLIG WANGEDRAG NIET ZIJN TOEGESTAAN, ZIJN DESE BEPERKINGEN EN/OF UITSLIUTINGEN OF ENIGE BEPERKING VAN AANSPRAKELIJKHEID DIE VOORTVLOEIT UIT DE BOVENSTAANDE VRUWJARING, MOGELIJK NIET OP JOUW TOEPASSING. ALS ENIGE BEPALING VAN DEZE GARANTIE IN STRIJD IS MET WETGEVING OF FEDERALE, STAATS- OF GEMEENTELIJK NIVEAU EN NIET KAN WORDEN TOEGEPAST, BLIJVEN DE OVERIGE BEPALINGEN ONVERMINDERD VAN KRACHT. DEZE GARANTIE GEEFT JE SPECIEFIEKE WETTELIJKE RECHTEN, EN KUNT DAARNAAST ANDERE RECHTEN HEBBEN DIE VAN RECHTSGBIED TOT RECHTSGBIED KUNNEN VERSCHILLEN.

WE CONTROLEREN DE GEGEVENSSTROOM NAAR OF VAN ONS NETWERK EN ANDERE DELEN VAN INTERNET, DRAADLOZE NETWERKEN OF ANDERE NETWERKEN VAN DERDEN NIET EN KUNNEN DEZE GEGEVENSSTROOM OOK NIET CONTROLEREN. DEZE STROOM IS GROTENDEELS AFHANKELIJK VAN DE PRESTATIES VAN INTERNET EN DE DRAADLOZEDIENSTEN DIE WORDEN GELEVERD OF GECONTROLEERD DOOR DERDEN. WANNEER DESE DERDEN EISEN DOEN OF NALATEN, KAN JE VERBINDING MET INTERNET, DRAADLOZE DIENSTEN OF DELEN HIERVAN SOMS WORDEN

BELEMMERD OF ONDERBROKEN. WE GARANDEREN NIET DAT DERGELIJSCH GEBEURTENISSEN ZICH NIET VOORDOEN. DIENOVEREENKOMSTIG DOEN WE AFSTAND VAN ENIGE EN ALLE AANSPRAKELIJKHEID TEN GEVOLGE VAN OF IN VERBAND MET ALLES WAT DERDEN DOEN OF NALATEN WAARDOOR JE VERBINDING MET INTERNET, DRAADLOZE DIENSTEN OF DELEN HIERVAN OF HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE EN AANVERWANTE DIENSTEN EN PRODUCTEN WORDT BELEMMERD OF ONDERBROKEN.

BEÏNDIGING

De Overeenkomst is van kracht tot dat deze door jou of door Licentiever wordt beëindigd. Deze Overeenkomst wordt automatisch beëindigd als Licentiever stopt met het beheer van de Software servers voor games die uitsluitend online worden geëxploiteerd, als Licentiever besluit of van mening is dat je gebruik van de Software betrekking heeft of kan hebben op fraude of wettaspraktijken of een andere illegale activiteit of als je niet voldoet aan de voorwaarden van deze Overeenkomst, inclusief, maar niet beperkt tot, de bovenstaande licentievervoorwaarden. Je kunt deze Overeenkomst op elk gewenst moment beëindigen door (i) Licentiever te verzoeken om je Gebruikersaccount te toegang tot of gebruik van de Software te beëindigen en verwijderen volgens de methode die in de servicevoorwaarden is beschreven, of (ii) alle exemplaren van de Software in jouw bezit, onder jouw toezicht of onder jouw beheer te vernietigen en/of te verwijderen. Als je de Software verwijderd van het Gamaplatform, worden niet de gegevens in verband met je Gebruikersaccount verwijderd, maar onder VM's en VI's in verband met je Gebruikersaccount. Als je de Software opnieuw installeert met hetzelfde Gebruikersaccount, heb je mogelijk nog altijd toegang tot de eerdere gegevens van je Gebruikersaccount, waaronder VM's en VI's in verband met je Gebruikersaccount. Behalve zoals anders verboden is volgens toepasselijke wetgeving, worden echter ook alle VM's en/of VI's in verband met je Gebruikersaccount verwijderd als je Gebruikersaccount wordt verwijderd wanneer deze Overeenkomst om enigerlei reden wordt beëindigd. Je kunt de Software van VM's en VI's in verband met je Gebruikersaccount dan niet meer gebruiken. Als deze Overeenkomst wordt beëindigd doordat je deze Overeenkomst hebt geschonden, verbiedt Licentiever je om de Software opnieuw te registreren of openen. Wanneer de Overeenkomst wordt beëindigd, dien je het fysieke exemplaar van Software, aanverwante materialen en alle onderdelen in jouw bezit of onder jouw beheer permanent te vernietigen, waaronder alle client-servers, computers, game- eenheden of mobiele apparaten waarop de Software is geïnstalleerd. Wanneer deze Overeenkomst wordt beëindigd, worden je gebruiksrechten voor de Software, waaronder VM's en VI's in verband met je Gebruikersaccount, direct beëindigd. Bovendien moet je alle gebruik van de Software staken. De beëindiging van deze Overeenkomst is niet van invloed op onze rechten of jouw verplichtingen onder deze Overeenkomst.

BEPERKTE RECHTEN AMERIKAANSE REGERING

De ontwikkeling van de Software en documentatie is uitsluitend gefinancierd met particuliere middelen en de Software en documentatie worden geleverd als "Commercial Computer Software" (commerciële computersoftware) of "Restricted Computer Software" (beperkte computersoftware). Gebruik, verspreiding of openbaarmaking door de Amerikaanse regering of een subinstantie van de Amerikaanse regering is onderworpen aan de beperkingen die zijn uiteengezet in subparagraaf (c)(1) (ii) van de bepalingen betreffende Rights in Technical Data and Computer Software (rechten op technische data en computersoftware) in DFARS 252.227-7013, of zoals uiteengezet in subparagraaf (c)(1) en (2) van de bepalingen betreffende Commercial Computer Software Restricted Rights (beperkte rechten op computersoftware) in FAR 52.227-19, voor zover van toepassing. De contractant/product is de Licentiever voor de onderstaande locatie.

VERHAALS MOGELIJKHEDEN

Je stemt er hierbij mee in dat Licentiever onherstelbare schade oploopt als niet specifiek wordt toegezien op de naleving van de bepalingen van deze Overeenkomst. Derhalve stem je ermee in dat Licentiever recht heeft, zonder borgstelling, andere waarborg of bewijs van schade, op een passende schadeoplossing met betrekking tot deze Overeenkomst, waaronder tijdelijke en permanente wettelijke schadevergoeding, naast enige andere beschikbare verhaalsmogelijkheden.

BELASTINGEN EN ONKOSTEN

Je bent verantwoordelijk voor, dient de betaling te verrichten voor en zal Licentiever en alle dochterondernemingen, managers, directeuren en medewerkers van Licentiever vrijwaren en behoeven voor enigerlei belasting, accijns en heffing die door een overheidsinstelling wordt opgelegd in verband met de transacties zoals bedoeld in deze Overeenkomst, waaronder rente en boetes hierover (behalve belastingen over de nettotoeslagen van Licentiever), ongeacht of deze kosten zijn opgenomen op een factuur die je op enig moment is toegestuurd door Licentiever. Je dient kopieën van alle vrijstellingsverklaringen te overleggen aan Licentiever als je recht hebt op vrijstelling. Al jouw uitgaven en kosten in verband met activiteiten onder deze Overeenkomst, indien van toepassing, zijn volledig jouw verantwoordelijkheid. Je hebt geen recht op terugbetaling van enige onkosten door Licentiever en vrijwaart Licentiever hiervoor.

SERVICEVOORWAARDEN

Alle toegang tot en gebruik van de Software vallen onder deze Overeenkomst, de toepasselijke documentatie bij de Software, de servicevoorwaarden van Licentiever, en het privacybeleid van Licentiever. Alle voorwaarden van de servicevoorwaarden zijn hierbij te verwijzen opgenomen in deze Overeenkomst. Deze overeenkomsten vertegenwoordigen de volledige overeenkomst tussen jou en Licentiever in verband met je gebruik van de Software en aanverwante diensten en producten en vervangen alle eerdere zowel schriftelijke als mondelinge overeenkomsten tussen jou en Licentiever. Als deze Overeenkomst in strijd is met de servicevoorwaarden, geldt deze Overeenkomst.

OVERIGE

Als enige bepaling in deze Overeenkomst om enige reden niet kan worden toegepast, zal een dergelijke bepaling worden bijgesteld, maar alleen voor zover nodig is om de bepaling uitvoerbaar te maken. Alle overige bepalingen van deze Overeenkomst blijven onverminderd van kracht.

TOEPASSSELKE RECHT

Deze Overeenkomst dient te worden geïnterpreteerd zonder inachtneming van wettelijke bepalingen die hiermee strijd zijn volgens de wetgeving van de Staat New York, VS, zoals deze wetgeving wordt toegepast op overeenkomsten tussen inwoners van New York die worden ondertekend en uitgevoerd in New York, met uitzondering van gevallen waar federale wetgeving van toepassing is. Zonder nadrukkelijke schriftelijke verklaring van afstand van Licentiever voor een specifiek geval of tensij in strijd met lokale wetgeving, zal het enige en exclusieve rechtsgebied en de enige en exclusieve plaats van handeling met betrekking tot de inhoud van deze Overeenkomst de rechtbanken en de federale rechtbanken van staat die zijn gevestigd op de plaats waar de hoofdstelling van Licentiever zich bevindt (New York County, New York, VS). Jij en Licentiever gaan akkoord met de bevoegdheid van deze rechtbanken en komen overeen dat een exploit maat worden betekend op de wijze zoals in deze Overeenkomst is uiteengezet voor het doen van aanzeggingen of anderszins zoals toegestaan krachtens de wetgeving van de staat New York of de federale wetgeving van VS. Jij en Licentiever gaan ermee akkoord dat de Internationale Conventie van de VN over contracten voor de internationale verkoop van goederen (Wenen, 1980) niet van toepassing zal zijn op deze Overeenkomst of op geschilden of transacties die voortvloeien uit deze Overeenkomst.

ALS JE VRAGEN HEBT OVER DEZE LICENTIE, KUN JE SCHRIFTELIJK CONTACT OPNEMEN MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 6221 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, VERENIGDE STATEN.

© 1991-2014 Take-Two Interactive Software en haar dochterondernemingen. Ontwikkeld door Firaxis Games. Sid Meier's Civilization: Beyond Earth, Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software en hun respectievelijke logo's zijn handelsmerken van Take-Two Interactive Software, Inc. AMD, het AMD Arrow logo, Radeon en combinaties van deze zijn handelsmerken van Advanced Micro Devices, Inc. Alle rechten voorbehouden. Fork Copyright © 2014 Fork Particle, Inc. Gebruikt Granny Animation. Copyright © 1993-2014 door RAD Game Tools, Inc. Gebruikt Miles Sound System. Copyright © 1991-2014 door RAD Game Tools, Inc. Lua Copyright © 1994-2014 Lua.org, PUC-Rio. Rapid XML Copyright © 2006-2014 Marcin Kalicki. Gebruikt Havok®. Copyright © 1999-2014, Havok.com, Inc. (en haar licentiehouder). Alle rechten voorbehouden. Ga naar www.havok.com voor details. Alle overige merken en handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaars. Alle rechten voorbehouden. De inhoud van dit videospel is fictief en niet bedoeld om historische gebeurtenissen, personen of entiteiten weer te geven.

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION 2

EEN NIEUW BEGIN VOOR MOBIELE STRATEGIESPELLEN

–**NIEUWE EENHEDEN** versterk je leger met gloednieuwe eenheden waaronder vliegdekschepen, straaljagers en commando's.

–**NIEUWE TECHNOLOGIE** gebruik de nieuwste technologie zoals lasers, moderne medicijnen en informatetechnologie om een wetenschappelijke voorsprong op je tegenstanders te behalen.

–**UITDAGENDE SCENARIO'S** speel historische gebeurtenissen en veldslagen na via de scenario's



WWW.CIVILIZATION.COM



Let op: Te gebruiken met iPhone 4S+, iPad 2+, iPad mini 1+, en iPod touch 5 - WERKT NIET OP OUDERE APPARATEN

© 2005-2014 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. Developed by 2K China and Firaxis Games. Sid Meier's Civilization Revolution, Civ, Civilization, 2K Games, the 2K Games logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo, 2K China, the 2K China logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners.