

Per giocare subito

- Stringere accordi con le fazioni (aristocratici, tecnocrati, ecc.) per ottenere la maggioranza assoluta nel consiglio (senza maggioranza assoluta non è possibile far partire le navi)
- Usare la mappa per selezionare stelle verso cui spedire navi e/o ambasciatori. In particolare puoi:
 - Spedire navi-colonia verso i sistemi disabitati (in blu nella mappa) per inglobarli nell'impero. Attenzione! Gli alieni faranno altrettanto.
 - Spedire Ambasciatori verso colonie umane indipendenti (sistemi verde chiaro) o sistemi alieni (rosa o verde intenso) per ottenere il passaggio di atteggiamento prima da ostile a neutrale, poi da neutrale ad amichevole (in modo da intessere relazioni commerciali). Gli ambasciatori potranno partire per i sistemi ostili solo se il clero fa parte della maggioranza di governo. Nota: in questa versione del gioco i sistemi possono essere ostili o amichevoli a prescindere da conflitti in atto. Ad esempio si possono stringere relazioni commerciali con un sistema degli insettoidi anche se si è in guerra con loro (qualche volta cose simili accadono nella realtà).
 - Spedire navi verso sistemi abitati (questa azione non comporta guerra se i sistemi sono colonie indipendenti, la comporta se si tratta di sistemi alieni). Nota: gli incrociatori hanno velocità doppia rispetto alle altre navi
- Costruire navi (corazzate, incrociatori o navi-colonia), utilizzando i cantieri di Sol e Epsilon Eridani, per usarle nei turni successivi.

Esempi di azioni possibili:

- Selezionare EZ. ACQUARII come target di una Nave-colonia (magari quella ancorata nel sistema di SOL)
- Selezionare BARNARDS. STAR come target per le prime 3 corazzate
- Selezionare LALANDE.21125 come target per un ambasciatore (magari quello che inizialmente staziona in EPSILON.ERIDANI)
- Selezionare HIP.15689 come target per l'incrociatore (unità 4)