

Mitwirkende

DESIGN

David Lester

PROGRAMMIERUNG

Simon Bradbury

PRODUKTION

Eric Ouellette

KÜNSTLERISCHE LEITUNG (USA)

Darrin Horbal

GRAFIK (USA)

Ron Alpert
Adam Carriuolo
Bob Curtis
Mike Malone
Heidi Mann
Andrea Muzeroll
Dennis Rose

GRAFIK (GB)

Gary Bendilow
Michael Best
Martin Povey
Daniel Shutt

HANDBUCH UND RECHERCHE

David Lester
Ken Parker

SOUNDEFFEKTE

Edward Saltzman



MUSIK

Rob Euvino

LEITUNG QS

Jon Payne

LEITUNG TEST

Greg Sheppard

QUALITÄTSSICHERUNG (GB)

**Neal Sumsion
Niall Callaghan
Austin Parsons**

QUALITÄTSSICHERUNG (USA)

**Brian Coons
Frank Lavoie
Tony Leier
Wayne McCaul
Tom Rogers**

KARTEN UND AUFGABEN

Doug Gonya

DESIGN

**Eric Ouellette
Ken Parker
Greg Sheppard**

**Besonderer Dank geht an Chris Beatrice und Doug
Gonya**

Inhalt

Willkommen im römischen Imperium	9
Spielinformationen	10
So geht's los	13
Installation von Caesar III	13
Das Spiel starten	14
Ihre Karriere	15
Städtebauspiel	16
Das Spiel verlieren	17
Für Spieler von Caesar II	17
Römische Städte und wie man sie baut	23
So wird eine römische Stadt erbaut	26
Empfohlene Reihenfolge bei der Pirioritat	28
Spielwertungen	33
Kultur	33
Wohlstand	34
Frieden	36
Gunst	36
Wohngebiete und Attraktivität	41
Attraktivität	43
Gärten und Plätze	45
Statuen	46
Leute, Arbeit und Migration	49
Migration: So holen Sie Leute in Ihre Stadt	49
Bevölkerungswachstum	51
Plebejer, Patrizier und die Arbeitskräfte	52
Beschäftigung und Arbeitszuweisung	53
Leute auf der Straße	56
Stimmung und Kriminalität	59
Stimmung	59
Kriminalität	61
Aufstände	63
Präфекturen und Feuer	66



Bauwesen und Transport69
Bauwesen69
Wege und Straßen70
Brücken und Wasserwege72
Dock73
Schiffswerft und Kai74
Bildung79
Schule, Akademie und Bibliothek79
Religion83
Die Götter83
Tempel85
Das Orakel85
Unterhaltung89
Schauplätze und Ausbildungsstätten89
Theater91
Amphitheater und Kolosseum91
Hippodrom91
Feste93
Gesundheit und Hygiene95
Hygiene: Badehaus und Barbier95
Klinik und Krankenhaus95
Krankheiten96
Regierung, Verwaltung und Geld99
Der Senat99
Forum100
Triumphbogen101
Geld102
Die Kosten und wie man sie steuert103
Steuert104
Tribut105
Ihr Rang und Ihr Gehalt106
Residenz des Gouverneurs107

Inhalt

6



Nahrung, Landwirtschaft und Gewerbe . . .	111
Nahrung	111
Landwirtschaft	113
Lagerung und Vertrieb: Silo, Lagerhaus und Markt	116
Besondere Befehle	118
Markt	121
Gewerbestätten	122
Tongrube, Bergwerk und Sägewerk	124
Marmor	124
Produktionsstätten	125
Öl, Töpferwaren und Möbel	125
Wein	126
Waffen	127
Handel	129
Wasserversorgung	135
Ziehbrunnen	135
Brunnen	136
Reservoir und Aquädukt	136
Militärische Aktivitäten	141
Mauern und Türme	142
Wachstube	143
Fort	144
Kaserne	146
Militärakademie	147
Römische Legionen befehligen	148
Was Sie in einem Kampf erwartet	151
Gefechte in Ihrer Provinz	151
Für das Imperium kämpfen	153
Feinde von Rom	155
Eingeborenenstämme	155
Missionsposten	156
Weitere Feinde von Rom	157

Informationen, Werkzeuge und Tipps159
Nachrichten159
Spezialkarten160
Berater167
Spieloptionen182
Weitere Steuerungsoptionen184
Antworten auf häufig gestellte Fragen ...186
Tipps und Hinweise190

Anmerkungen des Entwicklers197

Gebäudeliste201





Willkommen im römischen Imperium

Herzlichen Glückwunsch, Bürger! Caesar hat Ihr Gesuch, an der Regierung des Imperiums mitzuwirken, gebilligt. Der Imperator legt größten Wert darauf, seine Siedlungen zu vergrößern, und belohnt diejenigen Bürger, die in seinem Sinne handeln. Das römische Imperium ist so gewaltig und wächst so schnell, dass es sogar für den göttlichen Caesar unmöglich ist, es alleine zu regieren. Er benötigt fähige Provinzgouverneure, und genau deshalb sind Sie hier.

Hier nun werden Sie in die Geheimnisse des Regierens eingeführt. Ihr Schreiber Clarus Lucidus wird im weiteren Verlauf einige Anmerkungen beifügen. Sie werden hier hauptsächlich lernen, was Sie tun sollen und warum Sie dies tun sollen. Wenn Clarus befindet, dass Sie Informationen darüber benötigen, wie etwas zu bewerkstelligen ist, wird er Ihnen seine Kommentare in besonderen Abschnitten, 'Mitteilungen des Schreibers' genannt, übermitteln.

Ihr Ziel ist es, eine florierende römische Stadt zu errichten. Bei *Caesar III* gibt es zwei verschiedene 'Spielstile': Das Karrierespiel und den reinen Städtebaumodus. Bei einem Karrierespiel belohnt Caesar Erfolg durch Beförderungen und noch anspruchsvollere Aufgaben. Alle neuen Gouverneure starten ihre Karriere mit derselben Abfolge von zwei Aufgaben. Wenn Sie diese absolviert haben, stellt Sie Caesar vor die Wahl, ob Sie nach der Beförderung lieber eine 'friedliche' oder eine 'gefährliche' neue Mission in Angriff nehmen möchten. Werden Sie Caesars ständig steigenden Erwartungen gerecht, tragen Sie den Sieg davon und übernehmen als der nächste Kaiser des römischen Reiches das Zepter.

Wenn die zweite Variante des Spiels, der Städtebaumodus, mehr nach Ihrem Geschmack sein sollte, können Sie den Imperator ignorieren und sich eigene Ziele setzen. Beim Städtebaumodus geht es ausschließlich um die Erfüllung der Ziele, die Sie sich selbst gesteckt haben, es gibt hierbei also

Willkommen im römischen Imperium

10



keinerlei Wettbewerbselemente und somit auch keinen 'Sieg'.

Sie können bei jedem Spieltyp verlieren, wenn Sie Caesars Gunst leichtfertig überstrapazieren. Die Gunstwertung, die Caesars augenblickliche Meinung von Ihnen widerspiegelt, wird von Ihren Leistungen - insbesondere Ihrem Umgang mit dem Kapital Ihrer Provinz - beeinflusst. Seien Sie trotzdem unbesorgt - Caesar mag zwar ein harter Gebieter sein, doch er verfährt dabei immer fair und gerecht und wird auch Ihnen eine Chance eröffnen, die verlorene Gunst zurückzugewinnen. Nutzen Sie die umfangreichen Informationen während des Spiels, um Ihrem Schicksal ein unrühmliches Ende zu ersparen.

Caesar III ist kein Kriegsspiel, auch wenn Sie Ihre Stadt von Zeit zu Zeit gegen die Feinde des römischen Imperiums verteidigen müssen. Ebenso wenig ist es ein Lernprogramm oder eine historische Rekonstruktion. Es geht darum, Städte zu bauen, in denen das Volk glücklich leben und stolz seine Produktivität und seine Fortschritte genießen kann. *Caesar III* vermittelt Ihnen einen nachhaltigen Eindruck davon, wie das Leben im alten Rom gewesen sein könnte, auch wenn das Spiel manchmal von den historischen Tatsachen abweicht. In einigen Bereichen würde eine zu strenge Anlehnung an die Geschichte das Spiel nur erschweren oder einschränken. Wann immer die Entwickler von *Caesar III* vor diesem Problem standen, entschieden sie sich für Einfachheit und Spaß.

SPIELINFORMATIONEN

Caesar III enthält Unmengen von Informationen, die direkt im in das Spiel integriert sind. Wenn Ihnen irgendetwas unklar ist, klicken Sie das fragliche Objekt mit der rechten Maustaste an ('Rechtsklick'). Fast überall werden durch Rechtsklicks kleine Fenster eingeblendet, die wichtige Informationen enthalten.

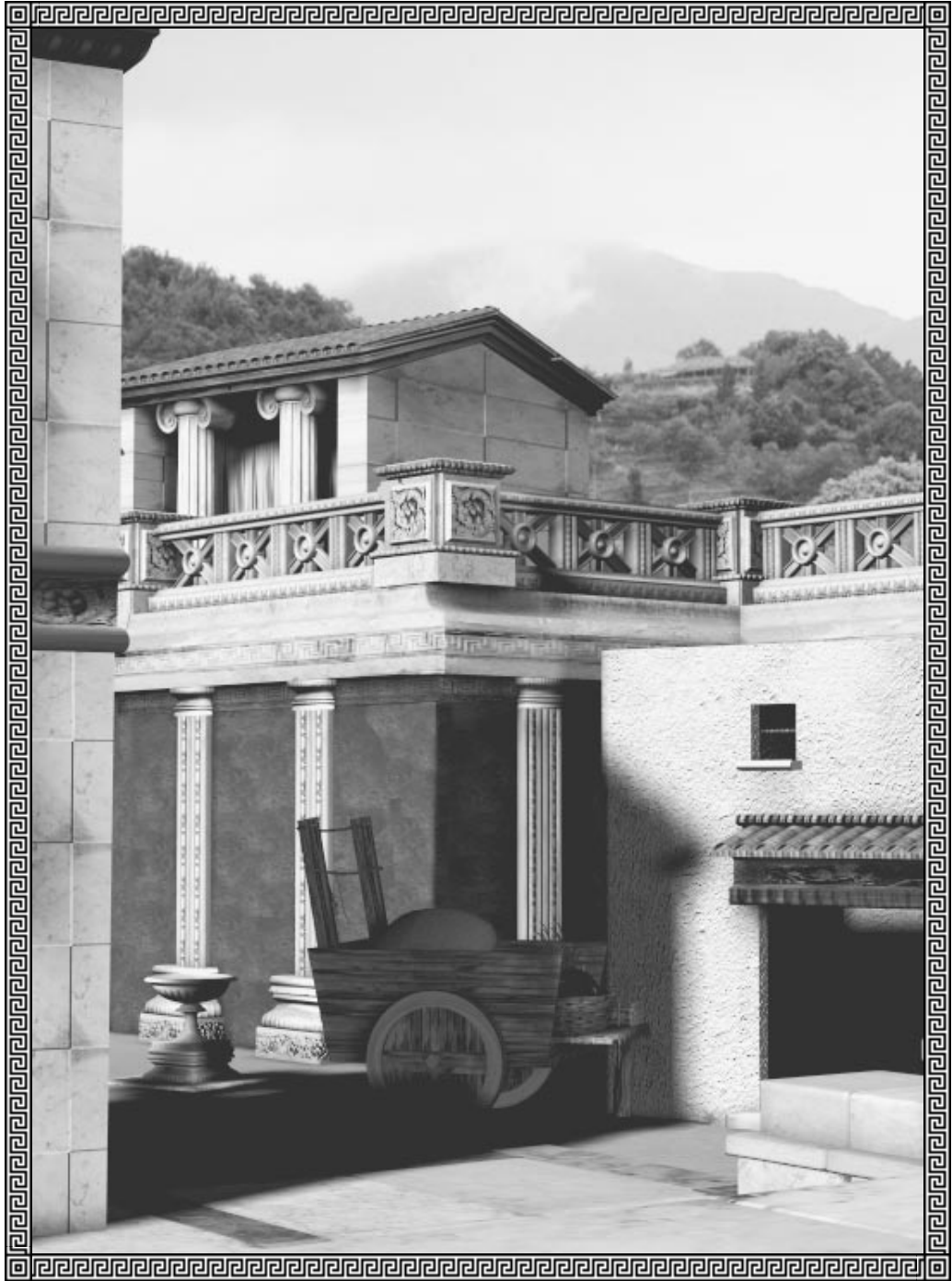
Detailliertere Hilfe erhalten Sie über den Button in der unteren linken Ecke dieser Fenster. In diesen Detailfenstern

Willkommen im römischen Imperium

11

finden Sie oftmals in roter Schrift hervorgehobene Schlüsselwörter. Mit einem Klick auf diese roten Wörter können Sie weitere Hilfetexte aufrufen. Weiterhin können Sie die Option 'Hilfe' in der Menüleiste oben im Spielfenster auswählen und sich das Inhaltsverzeichnis der Spielhilfe ansehen.





So geht's los

INSTALLATION VON CAESAR III

Starten Sie Windows, und legen Sie die *Caesar III*-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Nach ein paar Sekunden öffnet die AutoPlay-Funktion von Windows automatisch ein Fenster mit den vier Buttons 'Spielen', 'Installieren', 'Deinstallieren' und 'Abbrechen'. Klicken Sie auf 'Installieren', um zu beginnen.

Wenn die AutoPlay-Funktion bei Ihrem Computer nicht aktiviert ist, legen Sie die *Caesar III*-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Klicken Sie zweimal schnell hintereinander ('Doppelklicken') das Symbol 'Arbeitsplatz' auf Ihrem Windows-Desktop an. Suchen Sie in dem dann eingeblendeten Fenster nach dem Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie dieses Symbol mit der rechten Maustaste an ('Rechtsklick'). Klicken Sie dann auf das Wort 'Öffnen' im oberen Bereich des Menüs, das Sie durch Rechtsklick geöffnet haben. Doppelklicken Sie auf den Eintrag 'Setup.exe'.

Das Installationsprogramm führt einen kurzen Systemtest durch. Klicken Sie auf den 'Ja'-Button, wenn Sie die Geräusche hörten. Lesen Sie den 'Willkommen'-Text durch, der als nächstes eingeblendet wird, und klicken Sie dann auf den 'Weiter'-Button. Danach werden Sie aufgefordert, einen Installationspfad für *Caesar III* auszuwählen. Wenn Sie das Zielverzeichnis auf Ihrem Laufwerk ändern möchten, in dem das Spiel gespeichert werden soll, klicken Sie auf den 'Durchsuchen'-Button und bestimmen Sie den Ordner, in dem Sie das Spiel installieren möchten. Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben klicken Sie auf 'Weiter' oder bestätigen den vom Installationsprogramm vorgegebenen Pfad. Falls Sie unsicher sind, an welcher Stelle Sie das Spiel installieren sollen, wählen Sie einfach das vom Installationsprogramm vorgegebene Verzeichnis aus.

Die Installation von *Caesar III* kann bis zu 10 Minuten dauern. Nach der Beendigung erscheint ein Fenster, in

So geht's los

14



dem Sie die von *Caesar III* durchgeführten Änderungen an Ihrem Startmenü anzeigen lassen können. Klicken Sie auf 'OK', und anschließend teilen Sie dem Installationsprogramm mit, ob Lesezeichen in Ihren Internet-Browser eingefügt werden sollen.

Das Installationsprogramm fragt dann, ob Sie die 'Readme'-Datei des Spiels lesen wollen. Klicken Sie auf 'Ja', wenn Sie die Datei sofort lesen möchten. Dieses Handbuch wurde bereits einige Wochen vor der Fertigstellung des Spiels gedruckt, und spätere Änderungen oder Zusätze werden daher im Readme-Dokument festgehalten. Wenn sich das Handbuch und die Readme-Datei in bestimmten Punkten unterscheiden, geben Sie bitte der Version des Readme-Dokuments den Vorzug. (Readme wird erst angezeigt, wenn die Installation abgeschlossen ist.)

Klicken Sie auf den 'Fertigstellen'-Button. Das Installationsprogramm prüft einige Systemkomponenten und aktualisiert diese, falls notwendig. Ihr Rechner wird dann eventuell neu gestartet.

Prüfen Sie mit Hilfe der Sierra-AutoUpdate-Funktion, die Sie über den Startbutton aufrufen können, ob bereits kostenlose Erweiterungen oder Upgrades vorliegen.

DAS SPIEL STARTEN

Das Installationsprogramm hat auf Ihrem Windows-Desktop eine Verknüpfung erstellt. Doppelklicken Sie auf dieses Symbol, um das Spiel zu starten, oder legen Sie die Spiel-CD ein, und klicken Sie auf den 'Spielen'-Button, sobald AutoPlay gestartet hat. Sie können auch den Startbutton in Ihrer Taskleiste drücken und das Spiel aus dem Verzeichnis heraus starten, in dem Sie es installiert haben.

Die Caesar III-CD muss sich während des Spiels in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befinden.

Nachdem das Spiel geladen wurde, sehen Sie einen kurzen Film über den Aufstieg Roms, gefolgt von den Danksagungen und dem *Caesar III*-Titelbild. Klicken Sie darauf, um zum Setup-Fenster des Spiels zu gelangen. Hier können Sie sich entscheiden, ob Sie ein neues Karrierespiel starten, ein bereits gespeichertes Spiel laden, ein Städtebauspiel beginnen oder das Programm verlassen möchten.

IHRE KARRIERE

Die ersten zwei Aufgaben sind für alle Gouverneure gleich. Jede Aufgabe beim Karrierespiel setzt klare Ziele, die Sie erfüllen müssen, um befördert zu werden und in die nächste Provinz ziehen zu können. Zunächst ist das römische Imperium noch klein, und Ihre Möglichkeiten, eine zu regierende Stadt auszuwählen, sind noch gering. Im Verlauf des Spiels wächst das Imperium (dank Ihrer Erfolge), und Caesar überlässt Ihnen die Wahl, welche Provinz Sie als nächste regieren möchten. Normalerweise lässt er Sie zwischen einer 'friedlichen' oder einer 'gefährlichen' Provinz wählen.

Sobald Sie vor diese Wahl gestellt werden, erhalten Sie eine Karte des Imperiums, die die verfügbaren Städte anzeigt. Klicken Sie eine beliebige Stadt an, um eine kurze Beschreibung ihrer Eigenschaften zu erhalten. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie auf den 'OK'-Button.

Bei einigen Städten müssen Sie sich auf den Handel konzentrieren, bei anderen auf die Industrie. Die meisten Städte verbinden beides. Bei einigen Aufgabenstellungen wird von Ihnen verlangt, eine krisengeschüttelte Stadt zu retten. Manche Provinzen befinden sich in gefährlichen Gebieten. Jede Aufgabe ist anders. Denken Sie jedoch daran, dass Caesar Erfolge von Ihnen erwartet. Er verleiht seinen Erwartungen deutlich Ausdruck und stellt Ihnen alle Ressourcen zur Verfügung, die Sie für die Erfüllung der Aufgaben benötigen.



So geht's los

16



Sie beginnen Ihre Karriere als einfacher Bürger. Sofern Sie Ihre Aufgaben erfolgreich absolvieren, wird Caesar Sie nach folgender Rangordnung befördern:

Sekretär
Ingenieur
Architekt
Quaestor
Prokurator
Aedil
Praetor
Konsul
Prokonsul
Caesar

STÄDTEBAUSPIEL

Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie lieber nichts mit dem Kaiser zu tun haben wollen und einfach nur eine Stadt bauen möchten. Sämtliche Optionen aus dem Karrierespiel stehen Ihnen offen - außer der Karriere selbst. Beim Städtebauspiel geht es um die Erfüllung der Ziele, die Sie sich selbst gesetzt haben, und nicht um 'Gewinnen'. Sie können jedoch verlieren, wenn Ihnen das

Geld ausgeht. Caesar ist ein vernünftiger Herrscher, der Ihnen jede Möglichkeit bietet, erfolgreich zu sein, jedoch sogar seine Geduld hat ihre Grenzen. Wenn er mehr Geld für Ihre Stadt aufreiben muss, senkt Caesar Ihre Gunstwertung (weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in dem entsprechenden Kapitel).

Wenn Sie das Städtebauspiel gewählt haben, erhalten Sie eine Karte des Imperiums mit allen größeren Städten. Klicken Sie eine beliebige Stadt an, um eine kurze Beschreibung ihrer einzigartigen Herausforderungen und Ressourcen zu erhalten. Wenn Sie sich entschieden haben, welche Provinz Sie regieren möchten, klicken Sie auf den 'OK'-Button.

DAS SPIEL VERLIEREN

Caesar III ist einfach zu erlernen und zu spielen, jedoch schwierig zu meistern. Und man kann das Spiel durchaus auch verlieren. Wenn Ihnen die Gunst des Imperators abhanden kommt, wird er eine Armee entsenden und die Stadt von Ihnen zurückfordern. Nachhaltige Misswirtschaft mit dem Kapital Ihrer Stadt könnte zu solchen Problemen führen, halten Sie Ihre Finanzen daher sorgfältig im Auge. Das gilt sowohl für die einzelnen Aufgaben innerhalb Ihrer Karriere als auch für das Städtebauspiel.

FÜR SPIELER VON CAESAR II

Falls Sie bereits Caesar II gespielt haben, werden Sie feststellen, dass Caesar III mit zahlreichen Neuerungen aufwartet, an die Sie Ihren Spielstil anpassen müssen. Auch wenn Sie vieles vorfinden werden, das Ihnen vertraut erscheint, sollten Sie sich erst einen Überblick über einige wesentliche Aspekte verschaffen, die sich erheblich geändert haben, bevor Sie sich in das Spiel stürzen.



So geht's los

18



☉ Das 'Provinzfenster' und das 'Stadtfenster' wurden zu einer einzigen großen Karte zusammengefasst (die ersten Aufgaben innerhalb der Karriere werden jedoch immer noch auf ziemlich kleinen Karten stattfinden).

☉ Sie werden feststellen, dass alle Kampfhandlungen mit Barbaren oder Eindringlingen - was Ihre Stadt in größte Gefahr bringen kann, sollten Ihre Verteidigungsmaßnahmen versagen - auf derselben Karte stattfinden.

☉ Anders als bei Caesar II weisen Sie bei Caesar III Gebiete für den Wohnungsbau aus, anstatt Häuser direkt zu errichten. Sie müssen Ihre Stadt für Einwanderer attraktiv gestalten, wenn Sie möchten, dass Menschen dort einziehen. Jede wachsende Stadt benötigt viele neue Einwanderer. Wenn die Menschen erst einmal eingezogen sind, werden sie ihre Häuser eigenständig erweitern, falls Sie ihnen eine annehmbare Umgebung schaffen.





● Bei den meisten Aufgaben (hauptsächlich im Städtebauspiel) müssen Sie Ihrer Bevölkerung Nahrungsmittel zur Verfügung stellen. Dies sollte immer Ihr Hauptanliegen sein, da es schwierig sein wird, ohne ausreichende Nahrung neue Einwanderer in Ihre Stadt zu holen, und Hunger kann Ihre Bevölkerung schnell in die Kriminalität abrutschen lassen.

● Bei Caesar III werden Ingenieure benötigt, die die Gebäude Ihrer Stadt instand halten. Bauen Sie deshalb Ingenieursposten, und schicken Sie Ingenieure auf Rundgänge. Gebäude sind immer einsturzgefährdet, wenn sie nicht regelmäßig gewartet werden.

● Sie werden recht bald bemerken, dass eine Vielzahl unterschiedlicher Personen durch Ihre Stadt wandert. Sie alle gehen in Ihrer Stadt den verschiedensten Aufgaben nach, und Sie sollten sorgfältig darüber nachdenken, wie und wo Sie Ihre Straßen bauen. Sobald diese Menschen eine Straßenkreuzung erreichen, müssen sie sich entscheiden, in welche Richtung sie gehen wollen, und je weniger Kreuzungen Sie anlegen, desto größere Kontrolle haben Sie darüber, welchen Weg Ihre Leute nehmen werden.

● Die meisten Dienstleistungen, die die Häuser benötigen, werden anders als bei Caesar II nicht einfach zur Verfügung gestellt, sobald sich ein entsprechendes Gebäude in der Nähe befindet. Statt dessen bringen die meisten Gebäude Personen hervor, die ein Haus passieren müssen, um es so mit der jeweiligen Dienstleistung zu versorgen.

● Die meisten Gebäude, die Personen beschäftigen, müssen Straßenanbindung zu in zumutbarer Entfernung gelegenen Wohnsiedlungen haben. Wenn ein Wohnblock zu weit von einem Gebäude, das Arbeitskräfte benötigt, entfernt ist, wird dieses Gebäude, auch wenn Zugang zur Straße besteht und in der Stadt die Arbeitslosigkeit grassiert, keine neuen Arbeiter finden können.

So geht's los

20



● Die alte 'Imperiums-Wertung' gibt es nicht mehr. Sie wurde durch die Gunstwertung ersetzt, die die momentane Meinung des Imperators von Ihnen widerspiegelt. Sie verlieren das Spiel, wenn Sie in der Gunst zu tief sinken; sie ist für Sie also von zentraler Bedeutung.

● Beim Städtebau muss vor allem dem Gelände besonderes Augenmerk gelten, da höher gelegene Bereiche und Uferzonen besonders attraktiv sind. Sie werden auch auf Inseln stoßen und Brücken bauen müssen, um Ihre Ziele erreichen zu können. Und verschiedene Landtypen bieten auch unterschiedliche Ressourcen, von fruchtbarem Ackerland bis zu ton- oder erzhaltigen Gebieten.

● Religion spielt im Leben der Bevölkerung eine größere Rolle. Es gibt fünf Götter, die zufriedengestellt werden wollen. Großes Unheil beschwört herauf, wer sie missachtet.

● Ebenso hat sich die Unterhaltung geändert. Es reicht nicht mehr wie früher aus, ein Theater oder Amphitheater zu bauen, um das Volk zu unterhalten. Errichten Sie Künstlerkolonien, Gladiatorenschulen und vieles mehr, um die zwar schön anzusehenden (aber öden) Vergnügungsstätten mit Darstellern zu versorgen.

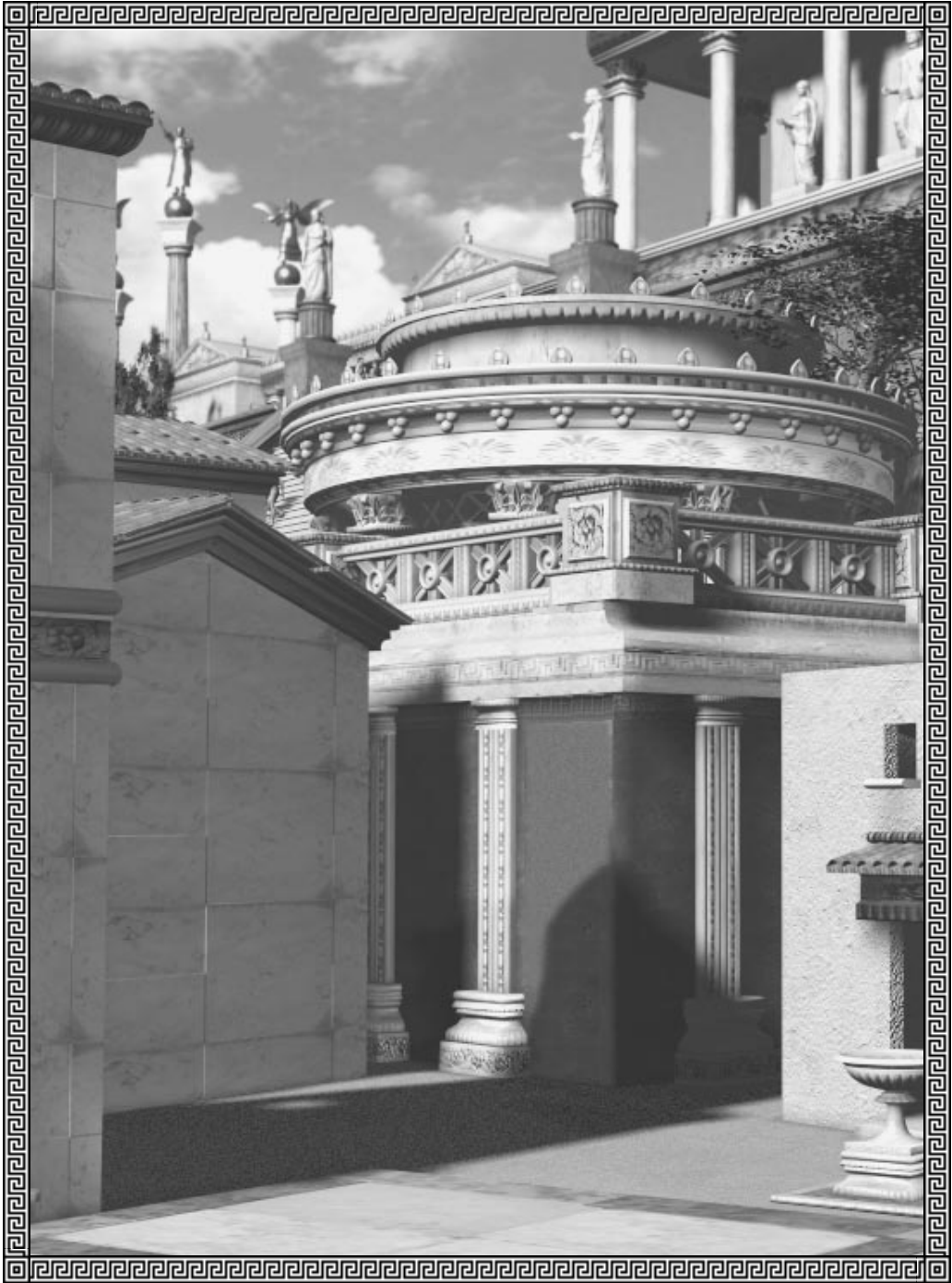
● Caesar ist zu einem sehr viel präsenteren Imperator geworden, als er es im alten Spiel war, und wird öfter mit Ihnen in Verbindung treten. Sie sollten sich um ihn kümmern, wann immer es Ihnen möglich ist.

● Und schließlich: Dem Satz 'Plebejer werden benötigt!' werden Sie nicht mehr begegnen. Der Computer weist den Arbeitskräften die Stellen nun automatisch zu. Mehr ist eigentlich fast nie nötig. Wenn die Arbeitskräfte knapp werden, können Sie in den einzelnen Kategorien Prioritäten setzen und so sicherstellen, dass diejenigen Gebiete, die für Ihre Stadt am bedeutsamsten sind, auch zuerst durch neu hinzukommende Arbeitskräfte besetzt werden.

So geht's los

21





Römische Städte und wie man sie baut

Römische Städte unterscheiden sich grundlegend von modernen Städten: Es gibt keine Wolkenkratzer, Autos, U-Bahnen, kein elektrisches Licht usw. Trotzdem gibt es aber auch einige bemerkenswerte Gemeinsamkeiten: Viele römische Städte waren große, geschäftige Ballungsräume, in denen Hunderttausende Menschen lebten (Historiker schätzen, dass Rom selbst etwa eine Million Einwohner zählte), und sie verfügten über Straßennetze und mehrstöckige Gebäude.

Die Menschen in der Antike hatten dieselben Grundbedürfnisse, die auch wir heute haben: Nahrung, Wasser, Kleidung und andere Güter, eine Arbeit, die ein Einkommen für die Begleichung von Rechnungen sicherstellte, Unterhaltung, Bildung, Religion sowie andere Dienstleistungen und natürlich Freizeitmöglichkeiten. Wie heutzutage eine moderne Stadt bekamen auch römische Städte erst durch die vielen verschiedenen Menschen und Gebäude, das Gewimmel und Treiben, die unzähligen Geräusche und Gerüche ihren besonderen Charakter.

Das Zentrum einer römischen Stadt sollte voller schöner Gebäude sein. Der Senat, das Regierungszentrum einer römischen Stadt, sollte den Mittelpunkt darstellen, um den die übrigen Gebäude gruppiert werden. Er wird vermutlich von großzügig gestalteten Plätzen, einem Gouverneurspalast und den reichsten Villen umgeben sein, die man sich nur vorstellen kann. Außerdem sollte es dort zahlreiche große und gewaltige Tempel und vielleicht ein Orakel für die religiösen Bedürfnisse der Reichen und Mächtigen geben, die in und um die Stadtmitte herum residieren.

Das Badehaus sollte natürlich ebenfalls in der Nähe liegen. Dort finden sich die Reichen ein, um sich den Straßenstaub abscrubben zu lassen, um zu sehen und gesehen zu

Römische Städte und wie man sie baut

24



werden, um miteinander zu sprechen, zu tratschen und geheime Pläne zu schmieden. Und nach dem Bad erfreuen sich die Römer an einem Spaziergang durch die normalerweise in diesem Teil der Stadt zu findenden zahlreichen Gärten, die oftmals von Statuen gesäumt sind und von den mannigfaltigen Triumphen Roms und seiner ruhmreichen Ausbreitung künden.

In der Nähe gibt es dort aber auch noch andere schöne Gebäude: Akademien, Schulen und Bibliotheken, in denen die Jugend in der römischen Lebensart unterwiesen wird. Außerdem finden sich hier Theater und Künstlerkolonien für die Ausbildung der Darsteller, die mit ihren Dramen, einer sehr populären Kunstform, die Reichen von Rom unterhalten.

Nicht weit davon entfernt - wenn auch etwas versteckt, wie um die Attraktivität des Zentrums nicht mit schnöder Funktionalität zu vershandeln - befinden sich die grundlegenden Dienstleistungseinrichtungen: Barbieri und Ärzte, Polizeistationen, Märkte und Ingenieurstposten, ein Reservoir und Brunnen, die die enormen Wassermengen zur Verfügung stellen, die eine so blühende Metropole benötigt, oder auch ein Silo, das den Markthändlern schnelleren Zugang zu den Nahrungsmittelvorräten bietet.

Außerhalb des geordneten Kerns der Stadt befinden sich die produktiveren Gebiete, in denen ein Großteil der Arbeit verrichtet wird und wo diejenigen leben, die diese erledigen. Hier finden Sie Farmland, Minen und Betriebe, einen florierenden Hafen und Lagerhäuser in der Nähe der Hauptstraße, die aus der Provinz hinausführt. In diesen Randgebieten der römischen Stadt befinden sich die beliebten, wenn auch schmutzigeren und lauterer Unterhaltungseinrichtungen wie z.B. Amphitheater, in denen die Gladiatoren zum Amusement des grölenden Mobs bis zum Tode kämpfen, und das Kolosseum, wo Löwen dazu gebracht werden, sich aufeinander zu stürzen oder gegen die besseren Gladiatoren anzutreten. Die schönsten dieser Städte verfügen darüber hinaus auch über

Römische Städte und wie man sie baut

25

ein Hippodrom, ähnlich dem römischen Circus Maximus - eines der gewaltigsten Gebäude überhaupt. Die dort unter Wettbewerbsbedingungen abgehaltenen wilden Wagenrennen gehören zweifellos zu den spannendsten Vergnügungen des gesamten Imperiums.

In einigen Städten, und das soll nicht verschwiegen werden, gibt es aber auch Bereiche, auf die man weniger stolz sein kann. Dreckig und gefährlich, von Zelten, Hütten und Schuppen übersät, können diese Elendsviertel eine beträchtliche Zahl von Bürgern beherbergen. Der normale Bürger wäre gut beraten, sich nicht alleine in diese Gegenden zu wagen. Beim Entwurf Ihrer eigenen Stadt sollten Sie immer ein wachsames Auge auf diese Bezirke haben. Sie sind oftmals eine Brutstätte der Kriminalität, wenn nicht gar von Aufständen! Es lohnt sich meistens nicht einmal, Steuereintreiber dorthin zu schicken, da die dort lebenden Menschen so arm sind, dass sie sowieso nur wenig Steuern zahlen können.

Kein Porträt einer römischen Stadt ist ohne die Erwähnung ihres Herzstücks komplett: das Volk. Wie kann man das Gefühl beschreiben, das einen überkommt, wenn man des überbordenden und blühenden Lebens im Stadtzentrum und der Menschen, die die Stadt mit ihrem geschäftigen Treiben erfüllen, ansichtig wird? Natürlich dürfen Sie dort



Römische Städte und wie man sie baut

26



unzählige Bürger, Priester, Präfekten, Markthändler und vielleicht auch den einen oder anderen Karrenschieber erwarten. Aber können Sie sich auch Gladiatoren, Löwenbändiger, Händler aus weit entfernten Ländern, Ingenieure, Barbieri und Ärzte vorstellen? Das ist wahrlich ein erhebender Anblick.

SO WIRD EINE RÖMISCHE STADT ERBAUT

Es gibt ein paar grundlegende Konzepte, in die Sie sich besser einarbeiten sollten, bevor Sie sich zu weit auf den Weg zum besten Gouverneur des Imperiums vorwagen.

● **Wohngebiete:** Legen Sie einen Bereich für ein Wohngebiet fest, in dem sich die Menschen niederlassen und bald ihre eigenen Häuser errichten können. Sobald Sie ihnen die Einrichtungen zur Verfügung stellen, die sie erwarten, werden die Bürger ihre Wohnungen erweitern. Wenn nicht ausreichend Wohnraum vorhanden ist, kann niemand in Ihre Stadt einwandern, so gerne er es auch möchte. Im entsprechenden Kapitel finden Sie weitere Informationen über die Errichtung von Wohngebieten.

● **Straßen:** Ihre Bürger können sich nur auf Straßen fortbewegen. Die meisten Gebäude beschäftigen Arbeiter und müssen sich sowohl neben einer Straße als auch neben einem Wohngebiet befinden, so dass die Bürger es auch betreten und mit der Arbeit beginnen können. Weitere Informationen über Straßen finden Sie im entsprechenden Kapitel.

● **Nahrungsmittel:** Selbstverständlich brauchen Ihre Bürger auch etwas zum Essen. Menschen, die in Zelten leben, also den einfachsten Behausungen, beschaffen sich ihre Nahrungsmittel selbst. Jeder andere jedoch erwartet von Ihnen, dass er von Ihnen versorgt wird. Eine Vernachlässigung dieser Pflicht führt möglicherweise nicht nur zu Unzufriedenheit und Gewalt, sondern verhindert auch die Einwanderung. Im entsprechenden Kapitel finden Sie weitere Informationen über Nahrungsmittel.

Römische Städte und wie man sie baut

27

● **Arbeitslosigkeit:** Die Bereitstellung von Arbeitsplätzen ist für die Immigration mindestens genauso bedeutsam wie die Versorgung mit Nahrungsmitteln. Arbeitslosigkeit führt schnell dazu, dass die Bevölkerung unzufrieden wird, und unzufriedene Menschen neigen dazu, die Stadt zu verlassen und andere dazu zu überreden, dasselbe zu tun. Schlimmer noch, es kann zu Kriminalität führen. Hüten Sie sich daher vor hohen Arbeitslosenquoten. Weitere Informationen zum Thema Arbeit finden Sie im entsprechenden Kapitel.

● **Attraktivität:** Zusätzlich zum Nahrungs- und Dienstleistungsbedarf muss die Umgebung der Wohngebiete attraktiver gestaltet werden, damit die Häuser dort einen höheren Status entwickeln können. Damit ist eine Aufwertung durch Gärten, Plätze, Statuen und Tempel oder die Entfernung von Gebäuden gemeint, die die Wohnqualität beeinträchtigen, wie z.B. Gewerbebetriebe oder militärische Einrichtungen im näheren Umkreis. Im entsprechenden Kapitel finden Sie weitere Informationen über Attraktivität.



Römische Städte und wie man sie baut

28



☉ Wasserzugang: Wasser ist die Grundlage allen Lebens, sogar in den Elendsvierteln der römischen Städte. Ärmere Gebiete beziehen ihr eigenes Wasser direkt aus einem Fluss oder See oder fördern es aus tiefen Ziehbrunnen. Die bessergestellten Bürger jedoch verlangen nach einem in der Nähe liegenden Wasserzugang mit sauberem Wasser und werden schon bald einen Brunnen fordern - anderenfalls erweitern sie ihre Wohnungen nicht. Natürlich sind Brunnen erst dann nützlich, wenn sie tatsächlich Wasser liefern, sie benötigen deshalb Zugang zu einem Reservoir. Im entsprechenden Kapitel finden Sie weitere Informationen zum Thema Wasserversorgung einer Stadt.

☉ Sicherheit: Präфекturen helfen bei der Eindämmung von Kriminalität und schützen vor Feuersbrünsten in der Stadt. Die Ingenieure untersuchen Ihre Gebäude auf strukturelle Beschädigungen und erhalten sie in gutem Zustand. Wenn Sie an der Errichtung von Präфекturen und Ingenieursposten sparen, wird Ihre Stadt nicht lange bestehen. Lesen Sie dazu weiter im entsprechenden Kapitel.

EMPFOHLENE REIHENFOLGE BEI DER PRIORITÄT

Viele Gouverneure sind angesichts der bedrückenden Leere einer neuen Provinz oftmals verunsichert und wissen nicht, wo sie beginnen sollen. Es ist sehr verlockend, sich zunächst einfach in den Bau einer neuen Stadt zu stürzen und dort ein paar der besseren Gebäude zu errichten. Leider kann genau dies die Bürger unzufrieden machen. Ihnen ist es lieber, wenn ihre Gouverneure sorgfältig vorgehen und mit den Grundbedürfnissen beginnen. Zur Ergänzung der Wohngebiete hat sich folgende Reihenfolge für die Prioritätenvergabe als Schlüssel für solide, dauerhafte Städte bewährt:

☉ Stellen Sie immer sicher, dass genügend Nahrungsmittel vorhanden sind. Prüfen Sie nach, welche Mengen sich normalerweise in Ihren Silos

Römische Städte und wie man sie baut

29



befinden; wenn sie leer scheinen, verbrauchen Sie möglicherweise mehr als Sie erzeugen, was nur heißen kann, dass Sie entweder weitere Farmen errichten oder mehr Nahrung importieren sollten. Es kann leicht geschehen, dass man die Nahrungsbeschaffung vergisst, sobald die Stadt Gestalt annimmt und sich rapide ausbreitet. Ihre Bevölkerung wird Sie jedoch bald wieder daran erinnern.

🕒 **Sicherheit:** Bauen Sie viele Präfekturen. Städte sind durch rapides Wachstum vielen Gefahren ausgesetzt, und die meisten Gouverneure schlafen besser, wenn sie wissen, dass sich viele Präfekten um die Brandbekämpfung und die Eindämmung der Kriminalität kümmern, bevor sie außer Kontrolle gerät.

🕒 **Arbeitslosigkeit:** Versuchen Sie, die Arbeitslosenquote nicht über 15 % steigen zu lassen, und wenn, dann nur für kurze Zeit. In den ersten Monaten einer neuen Stadt kann schon eine Handvoll Arbeiter einen großen Prozentsatz der Arbeitskräfte repräsentieren; wenn die Arbeitslosenquote zu hoch ist, sollten Sie neue Farmen bauen und so zwei Fliegen

Römische Städte und wie man sie baut

30



mit einer Klappe schlagen.

☉ Wasser: Da Reservoirs und Brunnen keine Anbindung an eine Straße benötigen, um Arbeitskräfte zu bekommen, vergisst man leicht, dass sie trotzdem Personal benötigen, um zu funktionieren. Denken Sie schon im Vorfeld über den Verlauf nach, den Ihre Aquädukte nehmen sollen, um Wasser von ihrer natürlichen Quelle (einem Fluss oder See beispielsweise) bis zu den teureren Wohnvierteln zu befördern.

☉ Religion: Versuchen Sie stets, die Götter in wohlwollender Stimmung zu halten. Zufriedene Götter können Ihnen helfen, während wütende Götter mehr Unheil anrichten können als Sie zu träumen wagen. Hüten Sie sich vor ihrem Zorn!

☉ Geld: Solange Ihre Bevölkerungszahl noch nicht auf 1000 gestiegen ist, brauchen Sie sich nicht darum zu kümmern, wie viel Geld Sie ausgeben. Dann allerdings sollten Sie sich Gedanken darüber machen, wie Sie etwas Handel treiben können, um Ihrer Provinz ein Einkommen zu sichern.

☉ Verteidigung: In einigen der gefährlicheren Provinzen muss die Verteidigung unbedingt berücksichtigt werden. Sie müssen sich allerdings erst darum kümmern, wenn der Städtebau einigermaßen weit fortgeschritten ist und

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Denken Sie daran: Im Zweifelsfalle immer rechtsklicken. Wenn Sie eine herumwandernde Person rechts anklicken, erhalten Sie normalerweise wertvolle Informationen darüber, was Ihre Stadt brauchen könnte oder was gerade passiert. Falls es Probleme gibt, können Sie sicher sein, dass diese Person es Sie wissen lässt! Bei Häusern gibt ein Rechtsklick immer Aufschluss darüber, was zur Erweiterung noch fehlt, während ein Rechtsklick auf die übrigen Gebäude darüber informiert, ob und wie gut sie funktionieren.

Ihr Hauptberater ist ebenfalls ein fähiger Mann. Er liefert immer wahrheitsgetreue Berichte über den Status Ihrer Stadt. Sie sollten ihn daher regelmäßig konsultieren.

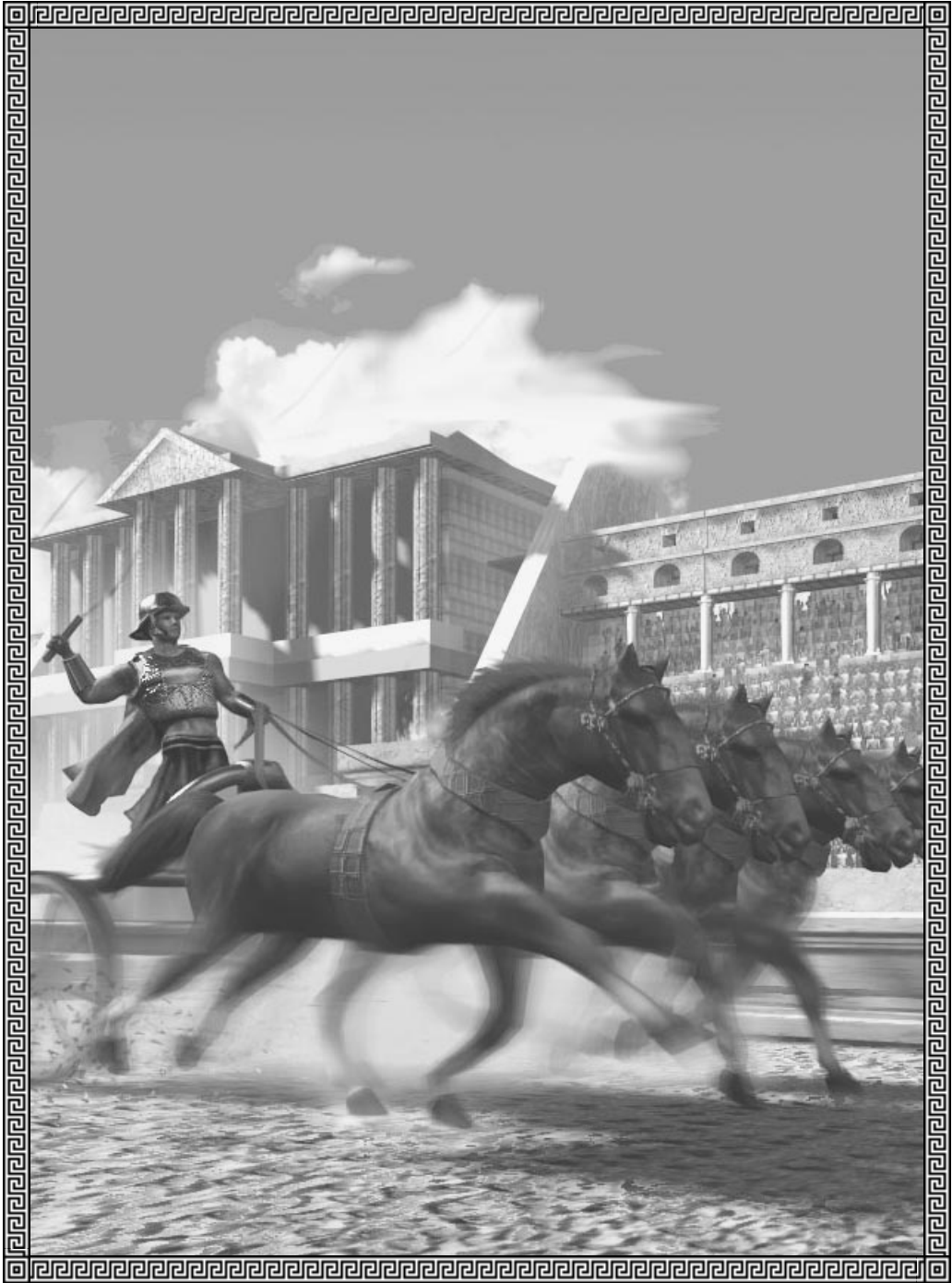
Römische Städte und wie man sie baut

31

der Betrieb läuft. In einigen Provinzen müssen Sie sich überhaupt keine Gedanken darum machen. In den gefährdeten Provinzen sollten Sie dagegen zunächst die Karte studieren, um feststellen zu können, an welcher Stelle Verteidigungsmauern oder Forts plaziert werden sollten. Dabei müssen Farmland, Wasserquellen und andere wichtige Plätze mit in Betracht gezogen werden.

☛ Der Rest: Es gibt noch viele weitere Gebäude und Punkte, an die Sie denken müssen, aber Sie begehen keinen Fehler, wenn Sie sich zunächst einmal um die Grundlagen kümmern.





Spielwertungen

Bei *Caesar III* finden Sie bezüglich der Stadtentwicklung diverse Maßstäbe, die 'Wertungen' genannt werden. Es handelt sich dabei um Frieden, Wohlstand, Kultur und Gunst. Caesar ist kein unüberlegter Herrscher. Mit jeder neuen Aufgabe, die an Sie herangetragen wird, legt Caesar besondere Ziele fest, die Sie bei jeder einzelnen Wertung erfüllen müssen. Wenn Sie diese Ziele erreicht haben, erhalten Sie eine Beförderung, d.h. eine neue Aufgabe (das gilt jedoch nicht für das Städtebauspiel).

Sie können die aktuellen Wertungen auf der Stadtkarte ablesen, indem Sie das Senatsgebäude betrachten - seine Fahnen repräsentieren die vier Wertungen und werden bei Änderungen höher oder tiefer gezogen. Die Maushilfe für dieses Gebäude nennt Ihnen die präzisen Wertungszahlen. Alternativ können Sie auch Ihren Berater für die Stadtentwicklung zu Rate ziehen, der Ihnen die Wertungen zeigen und einige Hinweise für deren Verbesserung geben wird.

KULTUR

Ihre Kulturwertung ist ein Maßstab für die 'Kultur' in Ihrer Stadt. Der Begriff 'Kultur' dabei steht für Bildung, Religion und Unterhaltung. Kultur war im alten Rom ein wichtiger Faktor. Man versuchte, die römische Kultur über das gesamte Imperium zu verbreiten, was auch der Grund dafür ist, dass einige moderne Sprachen lateinischen Ursprungs sind. Latein war überall im Imperium Amtssprache.

Die Kulturwertung ergibt sich aus der Gegenüberstellung der Gesamtzahl aller Gebäude in diesen Kategorien mit der Bevölkerungszahl. Während die Stadt wächst, werden mehr und mehr Gebäude benötigt, die den Kulturlevel für die zunehmende Bevölkerung konstant halten.

Spielwertungen

34



Sie sollten zusätzliche Tempel, Orakel, Schulen, Bibliotheken, Akademien oder Theater (damals die einzige 'kultivierte' Unterhaltung) errichten, um Ihre Kulturwertung zu verbessern.

Beachten Sie, dass all diese Gebäude aktiv sein müssen, wenn sie die Kulturwertung verbessern sollen - was bedeutet, dass ihnen allen die benötigten Arbeitskräfte zur Verfügung stehen müssen und dass die Theater Darsteller für die Aufführung ihrer Stücke brauchen.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Klicken Sie auf die Kulturwertung (oder eine der anderen Wertungen) im Stadtentwicklungsfenster des Senats, und Sie erhalten einen kurzen Hinweis darauf, wie sie verbessert werden kann.

WOHLSTAND

Die Wohlstandswertung ist ein Maßstab für den allgemeinen Reichtum Ihrer Stadt und deren Bürger.

Folgende Faktoren beeinflussen den Wohlstand:

- Arbeitslosigkeit (sehr niedrige Quoten verbessern die Wertung, hohe Quoten verschlechtern sie);
- Rentabilität der Stadt (ausgenommen Baukosten - wenn Ihre Stadt mehr Denarii einnimmt als sie ausgibt, steigt die Wohlstandswertung, andernfalls ist es umgekehrt);
- wenn die Stadt zusätzliche Gelder von Rom anfordert, sinkt die Wohlstandswertung;
- sollte die Stadt jemals einer Forderung Roms nicht nachkommen, sinkt die Wohlstandswertung;

Spielwertungen

35

● Lohnniveau (wenn höhere Löhne gezahlt werden als in Rom, steigt die Wohlstandswertung, andernfalls ist es umgekehrt);

● Unterkünfte (je mehr Villen es in Ihrer Stadt gibt, desto höher ist die Wohlstandswertung, lebt ein Großteil der Einwohner dagegen in Zelten und Hütten, sinkt diese Wertung);

● wenn viele Leute mehr als nur eine Sorte Nahrungsmittel verzehren, steigt der Wohlstand;

● das Vorhandensein eines aktiven Hippodroms steigert den Wohlstand enorm.

Die einfachste Möglichkeit, wie Sie Ihren Wohlstand mehrern können, besteht darin, dass Sie mehr Geld in Ihre Staatskasse einnehmen als ausgeben (Baukosten werden nicht eingerechnet, da sie schließlich zur Verbesserung der Stadt beitragen).



Wertungen (Bevölkerungszahl ist 10000)			
			
Kultur	Wohlstand	Frieden	Gesetz
46	83	100	86
40 benötigt	60 benötigt	55 benötigt	40 benötigt
Wohlstand Ihre Weltkompetenz steigt...			

Wertungsberateranzeige



FRIEDEN

Die Friedenswertung ist ein Maßstab für das Sicherheitsgefühl Ihrer Bevölkerung.

Wenn erst einmal einige Zeit ohne irgendwelche Störungen des Friedens vergangen ist, wird die ursprüngliche Unsicherheit, die die Menschen normalerweise in einer neuen Umgebung verspüren, langsam schwinden, und sie werden sich viel sicherer fühlen.

Störungen des Friedens verschlechtern jedoch die Wertung. Diebstähle und Unruhen reduzieren die Friedenswertung ebenso wie die Zerstörung von Eigentum durch Barbaren oder Invasoren. Das Volk weiß, dass es in einer unsicheren Zeit lebt, in der Ungemach durch Barbaren und Invasoren droht, es erwartet jedoch wirksamen Schutz davor von seinem Gouverneur. Jede Verfehlung hat eine erhebliche Auswirkung auf die Einwohner der Stadt und reduziert die Friedenswertung dramatisch. Nur längere Perioden der Sicherheit können sie wieder festigen.

GUNST

Die Gunstwertung zeigt Ihnen, was Caesar von Ihnen hält.

Zu Beginn jeder neuen Aufgabe steht Ihre Gunstwertung bei 50, was bedeutet, dass Caesar weder zufrieden noch unzufrieden mit Ihnen ist. Die Wertung steigt, wenn er Ihnen günstig gesonnen ist. Ist dies nicht der Fall, sinkt die Wertung. Für Sie ist es wichtig zu wissen, dass, wenn Sie im Laufe der Jahre seine Aufmerksamkeit nicht erregen können, die Gunstwertung leicht abfallen wird: aus den Augen, aus dem Sinn, aus der Gunst.

Sie können Caesar auf verschiedene Art gefallen:

Machen Sie bei der Erfüllung aller Ziele der von ihm gestellten Aufgabe gute Fortschritte.

● Lesen Sie Caesar jeden Wunsch von den Lippen ab. Von Zeit zu Zeit wird er sich mit einem Wunsch an Sie wenden. Dabei kann es sich um Güter, Geld oder sogar ganze Armeen handeln. Er wird Ihnen stets mitteilen, bis wann er diese Dinge haben will, und wenn Sie seine Forderungen rechtzeitig erfüllen können, wird er Ihnen sehr gewogen sein.

● Schicken Sie ihm Geschenke, die Sie aus Ihrer Privatschatulle bezahlen. Sie können ihm über den kaiserlichen Berater kleine, mittlere oder große Geschenke zukommen lassen. Hüten Sie sich dabei vor dem übertriebenen Einsatz von Geschenken, da Caesar sie nach einer Weile als Selbstverständlichkeit hinnehmen könnte. Das erste Geschenk sollte in einem angemessenen Verhältnis zu Ihren persönlichen Finanzen stehen.

Bedauerlicherweise ist es sehr einfach, Caesar zu missfallen. Versuchen Sie, die nachstehend genannten Dinge tunlichst zu vermeiden, damit er keine schlechte Meinung von Ihnen bekommt:



Spielwertungen

38



● Schleppende Fortschritte bei der Erfüllung der Ziele - Caesar mag keine Zeitverschwendung.

● Ignorieren einer seiner Forderungen. Auch wenn Sie seinen Termin nicht einhalten können, lohnt es sich immer noch, seine Forderungen zu erfüllen, obwohl sich die Einhaltung des Zeitplanes natürlich besser auswirkt. Wenn Sie seinen Wünschen überhaupt keine Beachtung schenken, wird er vermutlich sehr ungehalten reagieren.

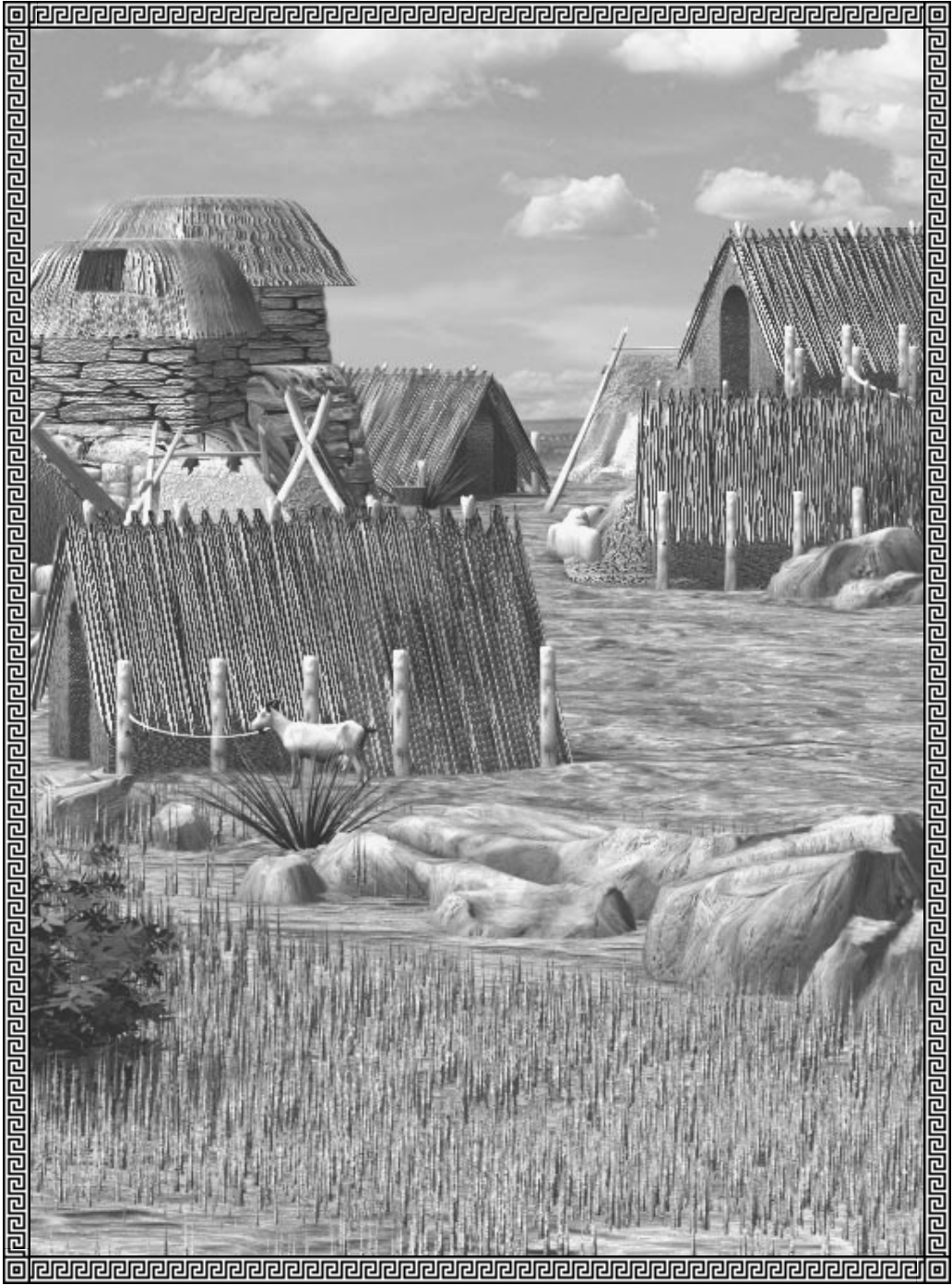
● Schlechter Umgang mit Geldmitteln. Das ist die einfachste Möglichkeit, Caesar zu verärgern. Er würdigt den umsichtigen Einsatz der Geldmittel, die er Ihnen anvertraut hat, erwartet aber auch von Ihnen, dass Sie mit Ihren Städten so bald wie möglich zur Vermehrung des Kapitals beitragen. Falls er Ihnen besondere Anweisungen für die Verwendung der römischen Gelder übermittelt, sollten Sie sich die größte Mühe geben, seinen Befehlen Folge zu leisten.

● Wenn Sie in seiner Gunst extrem gesunken sind (eine Gunstwertung von mageren 10 % ist bereits tief genug), wird er Sie Ihres Amtes entheben. Er wird zur Durchsetzung dieser Maßnahme eine Armee entsenden und ihr den Befehl erteilen, bis zu einem Jahr neben Ihrer Stadt zu verweilen. Die Armee wird erst dann wieder nach Rom zurückkehren, wenn Ihre Gunstwertung innerhalb dieses Zeitraums wieder auf 40 angestiegen ist. Andernfalls wird die Armee Ihre Stadt übernehmen, um Caesar zurückzugeben, was des Caesars ist, und Sie unter Arrest stellen. Darüber hinaus ist es nicht empfehlenswert, die Armee zu bekämpfen - Caesar wäre bestimmt nicht erfreut darüber.

Spielwertungen

39





Wohngebiete und Attraktivität

Wohnungen dürften wahrscheinlich die wichtigsten Gebäude in Ihrer Stadt sein. Sie schaffen Arbeit - aber auch Kriminalität. Darüber hinaus sind sie die besten Indikatoren für den Fortschritt Ihrer Stadt: Sobald Sie Ihren Bürgern mehr der begehrten Güter und Dienstleistungen zur Verfügung stellen, werden sie ihre Häuser erweitern und das umliegende Gebiet verbessern. Eines steht von vornherein fest: Anstatt Gebäude direkt zu erbauen, müssen Sie zunächst ein Gebiet auswählen und 'zum Verkauf' ausweisen. Schon bald werden dann Einwanderer eintreffen und dort ihre Zelte errichten. Diese Zelte werden hoffentlich im Laufe der Zeit besseren Behausungen Platz machen.

An der Art des Hauses, in dem ein Bürger lebt, lässt sich sein Einkommen ablesen: Je besser das Haus, desto höher ist sein Einkommen. Brände können sich zwischen den Zelten schneller ausbreiten als zwischen dauerhafteren Gebäuden, und man muss in ärmeren Gebieten mit einer höheren Kriminalitätsrate rechnen als in reicheren. Es kann daher nie falsch sein, die Entwicklung der Zeltlager zu qualitativ besseren Wohngebieten voranzutreiben.

Während sich die Behausungen zu besseren Gebäuden mausern, wird sich die Anzahl der Bewohner ändern. Zunächst geht die Entwicklung meistens nach oben: Mehr und mehr Menschen können in diese größer werdenden Behausungen einziehen. Das bedeutet, dass es üblicherweise zwei Möglichkeiten gibt, wenn Sie mehr Arbeiter in Ihrer Stadt benötigen: Weisen Sie zusätzliches Land zur Besiedelung aus, oder bieten Sie Dienstleistungen oder Güter an, die ein paar der existierenden Häuser für die Erweiterung brauchen.

In jedem neu errichteten Haus wird somit Wohnraum geschaffen. Menschen, die in billigeren Wohngebieten irgendwo in der Stadt leben, ziehen automatisch in ein besseres Haus um, sobald etwas frei wird, wodurch in



Zelt



Hütte

Wohngebiete und Attraktivität

42



Großes Haus



Kleine Villa

ihren ehemaligen Heimen wieder Platz geschaffen wird. Gewöhnlich ziehen Einwanderer in die nun leerstehenden preiswerteren Behausungen, jedenfalls solange ihnen die Stadt attraktiv erscheint (weitere Informationen über Immigration finden Sie im entsprechenden Kapitel).

Irgendwann einmal entwickeln sich manche Häuser zu Villen. Das ist ein bedeutsamer Schritt. Villenbewohner sind erheblich reichere Leute und können unterschiedliche positive Effekte, von einer höheren Wohlstandswertung bis hin zu höheren Steuereinnahmen, auf Ihre Stadt haben. Beachten Sie jedoch, dass nur sehr wenige Menschen in einer Villa leben, so dass immer ein paar Bürger obdachlos werden, wann immer ein Haus zu einer Villa wird. Sie können dann sehen, wie sie sich mit ihren wenigen Habseligkeiten beladen auf die Suche nach einer neuen Unterkunft in der Stadt machen.

Wie können Sie jetzt den Aufschwung einer Zeltstadt zu einer Siedlung mit teuren Villen vorantreiben? Die Antwort liegt in einem kurzen Rechtsklick auf eines der Häuser, das Ihnen sodann mitteilen wird, was es als nächstes für die Erweiterung braucht.

Die Dinge, die ein Haus benötigt, können in zwei Kategorien unterteilt werden: Güter und Dienstleistungen sowie die Qualität des umliegenden Gebiets. Zu Gütern und Dienstleistungen zählen: Nahrung, Wasser, Zugang zu Unterhaltung, Bildung, Religion usw. Die Anforderungen steigen, je reicher die Bürger werden: Reiche Bürger verlangen besseres Wasser, ein Badehaus, verschiedenartige Nahrungsmittel, gewerblich hergestellte Waren und möglicherweise Wein. Sie möchten darüber hinaus Zugang zu besserer Bildung, mehr Unterhaltung, mehr Religion und wünschen sich Ärzte und Barbieri in ihrer Nähe.

‘Zugang zu’ bedeutet dabei, dass die Bürger diese Einrichtungen mit einem nur kurzen Fußmarsch erreichen wollen. Jede dieser für die Bürger notwendigen Dienstleistungen wird durch ein Gebäude zur Verfügung gestellt. Dieses Gebäude beschäftigt dabei eine Arbeitskraft, die durch die Straßen in der Nähe ihrer Arbeitsstelle geht und sämtlichen Häusern, die sie passiert,

die entsprechenden Dienstleistungen zur Verfügung stellt. Wenn Sie ein Haus rechts anklicken und feststellen, dass es beispielsweise Zugang zu einem Badehaus benötigt, plazieren Sie ein solches Gebäude neben einer Straße, auf der der Bader zu dem fraglichen Haus gelangen kann. Anhand der Spezialkarten (weitere Informationen darüber im entsprechenden Kapitel) können Sie auf einfache Weise ablesen, welchen Wegen die verschiedenen Arbeiter folgen und wo folglich weitere Gebäude errichtet werden müssen.

ATTRAKTIVITÄT

Die Attraktivität ist ein Maßstab dafür, wie schön und ästhetisch die Umgebung eines Hauses momentan beschaffen ist.

Eine Nachbarschaft kann Nahrungsmittel, Wasser und gewerblich hergestellte Waren bieten und guten Zugang zu einer Vielzahl von Dienstleistungen haben, jedoch trotzdem wenig attraktiv sein. Die Bevölkerung möchte einfach nicht zu nahe neben einem Gebäude leben, das Krach, Schmutz, Gefahr oder Verkehr verursacht. Lassen Sie sich einfach von Ihrem gesunden Menschenverstand leiten. Wo würden Sie lieber leben - in der Nähe eines Gartens oder in der Nähe einer Schweinefarm?

Die verschiedenen Gebäude haben teilweise eine beträchtliche Auswirkung auf die Attraktivität des sie umgebenden Gebietes. Wie Sie vielleicht schon vermutet haben, ist der Einfluss stärker und weitreichender, je größer das betreffende Haus ist. Und es wird Sie wahrscheinlich auch nicht besonders überraschen, dass Gewerbebetriebe, militärische Gebäude und laute Unterhaltungseinrichtungen ziemlich unerwünschte Nachbarn sind.

Märkte sind hierbei etwas ungewöhnlicher: Es ist nicht besonders angenehm, in ihrer Nähe zu wohnen, jedoch wirken sie sich positiv auf Häuser aus, die etwas weiter weg liegen. Niemand möchte direkt neben einem lauten, stinkenden Platz wohnen, auf dem das geschäftige Treiben schon bei Sonnenaufgang losgeht. Trotzdem sollte er nicht



Wohngebiete und Attraktivität

44



allzu weit entfernt liegen, so dass man doch schnell einmal um die Ecke laufen und etwas Weizen kaufen kann, wenn er gerade ausgegangen ist. Brunnen und Ziehbrunnen haben ebenfalls einen leicht negativen Effekt auf die Attraktivität.

Gärten, Tempel, Orakel, Bildungseinrichtungen, Regierungsgebäude, Gouverneurspaläste, Bäder, Statuen und ähnliche Gebäude verbessern den Charakter der Nachbarschaft. In gewissem Maße können Sie negative Einflüsse auf die Attraktivität ausgleichen, indem Sie einen positiven Ausgleich schaffen, jedoch kommen Wohnblöcke in der Nähe kommerzieller Gebäude selten über einen mittelmäßigen Status hinaus. Wenn sich eine Nachbarschaft nicht weiter verbessert und sich ihre Bewohner über die Attraktivität beschweren, bauen Sie ihnen einen neuen Garten oder Platz oder errichten Sie eine Statue. Sollten sie dann immer noch nicht zufrieden sein, suchen Sie nach unerwünschten Gebäuden in der Nähe und überlegen Sie, ob sie diese nicht an eine andere Stelle verlegen könnten.

Und noch eins: Höher gelegene Wohn- und Seegrundstücke sind immer schon von sich aus etwas



Wohngebiete und Attraktivität

45

attraktiver. Den Menschen gefällt es, in der Nähe eines Sees, Flusses oder Strandes zu leben und sie lieben die Aussicht, die sie von einem höhergelegenen Gelände aus genießen können. Behalten Sie dies im Gedächtnis, wenn Sie über dem Gesamtplan Ihrer Stadt sitzen.

Bieten Sie Ihre Leuten gute Arbeitsstellen, eine abwechslungsreiche Kost, gewerblich hergestellte Waren, Zugang zu Dienstleistungen und angenehme Wohnungen. Die Leute erledigen dann den Rest.



HINWEIS DES SCHREIBERS:

Um den höchsten Ausbaugrad zu erreichen, müssen die Wohnungen Zugang zu einem nahegelegenen Markt haben, der mit vier unterschiedlichen Nahrungsmitteln, Töpferwaren, Öl, Möbeln und zwei Sorten Wein beliefert wird. Regelmäßige Besuche durch Angestellte eines Badehauses, Krankenhauses, Barbierladens, durch jeweils einen Priester von vier verschiedenen Tempeln und durch Vertreter einer Schule, Akademie, Bibliothek, eines Kolosseums und Hippodroms sind ebenfalls erforderlich. Wenn Sie alle diese Dinge bereitstellen und Zugang zu all diesen Gebäuden bieten können, dann ist das Erreichen des höchsten Levels nur eine Frage der Verbesserung der Attraktivität. Klicken Sie eine Behausung rechts an, um herauszufinden, warum deren Erweiterung stagniert. Das eingblendete Fenster zeigt Ihnen an, woran es dem Haus mangelt oder aus welchem wichtigsten Grund die Attraktivität beeinträchtigt wird.

Plebejer akzeptieren nur kurze Wege zum Arbeitsplatz. Sie können sich auf geraden Straßen weiter fortbewegen als auf gewundenen Wegen, wollen jedoch keine langen Strecken zurücklegen. Wenn Sie eine Farmansiedlung oder einen Gewerbepark weit entfernt von Ihrem städtischen Zentrum anlegen, müssen Sie in der Nähe billige Behausungen für die Arbeiter zur Verfügung stellen.

GÄRTEN UND PLÄTZE

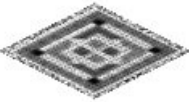
Gärten und Plätze dienen einem einfachen Zweck: Sie verschönern ihre Umgebung. Wären unter all den Dingen, neben denen Sie leben könnten, Gärten nicht Ihre erste Wahl? Gärten brauchen weder Straßenanbindung, Wasserversorgung, Arbeiter noch Wartung. Sie können nicht in



Gärten

Wohngebiete und Attraktivität

46



Plaza

Flammen aufgehen oder einstürzen.

Gärten können Sie einzeln anlegen, oder durch Klicken und Ziehen ganze Gebiete als Gartenanlagen auswählen.

Bei den Plätzen funktioniert es genauso, jedoch müssen sie auf gepflasterten Straßen angelegt werden. Gleichmäßig gepflasterte Straßen sind zweckmäßig und ausschließlich für den reibungslosen Verkehrsfluss gedacht. Wenn Sie ein Straßenstück durch einen Platz ersetzen, überdecken Sie die einfachen und flachen Pflastersteine mit Mosaiksteinen und verleihen einer ehemals nur geschäftigen Hauptverkehrsstraße Schönheit und öffentliches Ansehen. Plätze schränken weder den Verkehr ein, noch nehmen sie der früheren Straße ihre Funktionalität. Sie geben vielmehr Aufschluss darüber, welchen Wert die an ihnen angrenzenden Grundstücke besitzen.

Sowohl Gärten als auch Plätze sind extrem wertvolle Hilfsmittel, mit denen die Gouverneure ihre Städte verschönern können. Beide haben einen günstigen Einfluss auf die Attraktivität und sind ungemein nützlich, da sie als einfacher kleiner Fleck oder zum Ausfüllen eines größeren Bereichs verwendet werden können.

STATUEN

Statuen erhöhen die Attraktivität einer Nachbarschaft. Monumente für prominente Bürger oder denkwürdige Ereignisse beweisen den Anwohnern, dass ihr Gouverneur sich um den Wert ihrer Besitztümer kümmert, und bieten einen angenehmen Treff- oder Bezugspunkt für die Nachbarschaft. Der Effekt von Statuen auf die Attraktivität hängt von ihrer Größe ab.

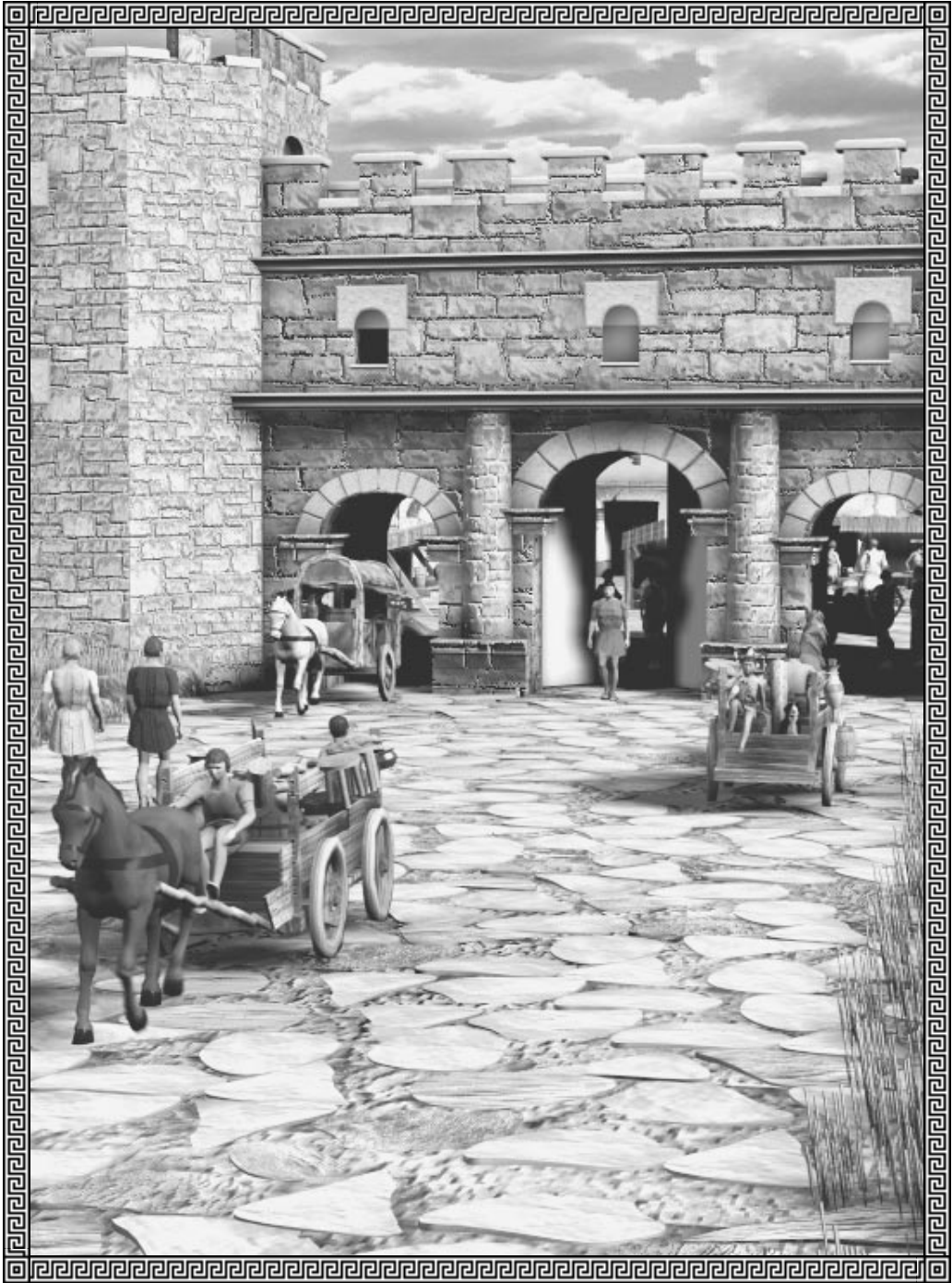


Große Statue

Wohngebiete und Attraktivität

47





Leute, Arbeit und Migration

Obwohl Gebäude einen Großteil der Fläche einer Stadt bedecken, erfüllen erst die Menschen, die in ihnen leben, arbeiten und in den Straßen herumwuseln sehen können, eine Stadt mit Leben. In einer florierenden Stadt können Sie alle möglichen Arten von Menschen, vom Schulkind über müßiggehende Patrizier bis zu geschäftigen Arbeitern, herumwandern sehen.

Eine Stadt, in der es keine Menschen gibt, sieht tot aus - und ist in der Tat auch tot. Menschen hauchen der Stadt Leben ein. Wenn Sie mit der Errichtung einer Stadt beginnen, fangen Sie mit dem Bau von Gebäuden oder Wohngebieten an. Aber erst daran, dass Menschen eintreffen und sich dort niederlassen, können Sie erkennen, dass die Stadt zu leben beginnt. Aus diesem Grund müssen Sie immer dafür sorgen, dass nach dem Bau weiterer Gebäude neue Leute in Ihre Stadt kommen und den Gebäuden ihre Arbeitskraft zur Verfügung stellen.

Ganz klar sind diese Menschen für den Erfolg Ihrer Stadt unverzichtbar. Sie tun daher gut daran, sich immer ausreichend um sie zu kümmern. Außerdem unterhalten sich diese Leute auch liebend gern. Sie sollten deshalb regelmäßig mit ihnen reden (indem Sie sie rechts anklicken) - die guten Leutchen geben Ihnen dann oftmals wichtige Hinweise auf den Status einer Stadt.

MIGRATION: SO HOLEN SIE LEUTE IN IHRE STADT

Wenn Sie mit dem Bau einer neuen Stadt beginnen, gibt es dort noch keine Bewohner. Sobald Sie jedoch ein Landstück zur freien Besiedelung ausweisen, kommen Karren in Ihre Provinz und errichten Behausungen in diesem Gebiet. Diese Leute wissen nur sehr wenig über Sie und Ihre Art zu regieren, sind jedoch gewillt, Ihnen eine Chance zu geben. Nachdem sich jedoch eine kleine Gruppe von Menschen angesiedelt hat (etwa um die 100 Personen), müssen Sie durch Ihren Regierungsstil weitere anlocken.

Leute, Arbeit und Migration

50



Wie es um die Stimmung der Menschen in Ihrer Stadt bestellt ist, wird sich innerhalb der Region in Windeseile herumsprechen. Sofern Ihre Bürger mit Ihnen zufrieden sind, werden weitere Menschen begierig darauf sein herzukommen. Sollte die hiesige Bevölkerung jedoch aufgebracht sein, werden neue Bürger wahrscheinlich ausbleiben und (falls sie richtig wütend sind) einige der Ansässigen sogar auswandern. Im entsprechenden Kapitel finden Sie weitere Informationen über die Stimmung Ihrer Bevölkerung.

Es ist ziemlich einfach herauszufinden, was die Menschen in Ihrer Stadt glücklich macht: Sie wollen Nahrungsmittel, Arbeit und einen Ort, an dem sie leben können. Beachten Sie, dass Zeltbewohner davon ausgehen, sich ihre Nahrung selbst suchen zu müssen. Wenn Sie daher mehr Menschen in Ihrer Stadt haben möchten und nicht genügend Nahrung für sie haben, stellen Sie einfach einen Bereich mit billigen Behausungen und ohne sonstige Einrichtungen zur Verfügung. Falls eine Stadt freie Stellen, genug zu essen und Wohnraum bieten kann, werden Immigranten einziehen, sofern nicht noch etwas anderes im Argen liegt.

Was könnte schief laufen? Verständlicherweise mögen die Bürger weder hohe Steuern noch niedrige Löhne. Falls es in Ihrer Stadt eine Menge Krankheitsfälle gegeben hat, könnten es sich die Menschen auch zweimal überlegen, dort einzuziehen. Gelegentlich werden Sie auch feststellen, dass ein zorniger Gott sie verjagt hat.

Denken Sie immer daran, dass Sie stets versuchen müssen, Ihr Volk bei Laune zu halten. Die Versorgung mit freien Arbeitsstellen und Nahrungsmitteln in Hülle und Fülle sind dabei die zwei wichtigsten Faktoren. Wenn Sie irgendwen ansprechen, wird er Ihnen nur zu gerne mitteilen, was er vom Leben hält. Seien Sie diesen Mitteilungen gegenüber jedoch auch etwas kritisch, da die Leute sich mit Vorliebe beklagen und Ihnen bei jeder Gelegenheit gerne von allen möglichen Problemen berichten, so gering diese auch sein mögen. Ihr Hauptberater kann Ihnen jederzeit mit großer Genauigkeit erläutern, wie es um die allgemeine Stimmung der Leute bestellt ist.

Wenn Einwanderer eintreffen, führen sie Karren mit ihrer gesamten Habe mit sich und suchen nach verfügbarem Wohnraum. Sie werden in jedes beliebige Haus einziehen, das ihnen Platz bietet. Einmal niedergelassen, verlassen sie ihre alten Wohnungen, sobald Raum in einem besseren Haus in der Stadt frei wird, und ziehen automatisch dort ein. Manchmal entwickeln sich Häuser auf einen niedrigeren Level zurück als sie vorher waren. Das kann passieren, wenn sie aus irgendeinem Grund von Waren und Dienstleistungen abgeschnitten werden. Oftmals bedeutet dies, dass weniger Bürger in einem Haus Platz haben und dass einige der bisherigen Bewohner plötzlich obdachlos werden. Sie können diese Heimatlosen dann dabei beobachten, wie sie einen Sack mit ihren Habseligkeiten hinter sich herziehen und verzweifelt nach einem anderen Platz zum Leben suchen. Wenn ihnen das nicht gelingt, sind sie gezwungen, Ihre Stadt zu verlassen.



Einige Bürger ihrer Stadt

BEVÖLKERUNGSWACHSTUM

Immigration und Emigration ändern besonders in der Frühphase einer neuen Stadt dramatisch Ihre Bevölkerungszahl. Allerdings muss auch erwähnt werden, dass es bei der Bevölkerung zusätzlich gewisse Schwankungen durch Geburten und Todesfälle gibt. Die Geburtenrate hängt von der Anzahl der Menschen im gebärfähigen Alter ab. Je älter die Leute werden, desto eher ist mit ihrem Tod zu rechnen. Kaum einer wird älter

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Klicken Sie die Menschen, die Ihre Stadt verlassen, rechts an, und Sie erfahren von Ihnen den Grund für diese Aktion. Sie werden mit ihrem Kummer nicht hinter dem Berg halten.

Leute, Arbeit und Migration

52



als 50 Jahre. Neugeborene Babys müssen untergebracht werden, und manchmal wird jemand obdachlos, weil er einem Neugeborenen Platz machen muss.

Ihr Bevölkerungsberater kann Ihnen eine nützliche Grafik zeigen, an der Sie ablesen können, wie viele Menschen es in jeder Altersgruppe in Ihrer Stadt gibt. Beachten Sie, dass Einwanderer jeden Alters in Ihre Stadt kommen, nicht immer nur junge Leute.

Die Gesundheit Ihrer Leute spielt bei den natürlichen Veränderungen der Bevölkerung ebenfalls eine Rolle, Sie finden hierzu weitere Informationen im entsprechenden Kapitel.

PLEBEJER, PATRIZIER UND DIE ARBEITSKRÄFTE

Es gibt zwei Klassen römischer Bürger. Die Plebejer (Plebs) sind gewöhnliche Leute, deren tagtägliche Arbeit Ihre Stadt am Leben erhält. Patrizier sind wohlhabende Aristokraten,



Bevölkerungsberateranzeige

die nicht arbeiten. Statt dessen verbringen sie ihre Tage damit, sich gegenseitig zu besuchen, im Bad zu faulenz, Theater zu besuchen und über Politik, Philosophie und Kunst zu debattieren.

Bei *Caesar III* sind alle Menschen, die nicht in einer Villa leben (was häufig auf alle Bürger Ihrer Stadt zutrifft), Plebejer; nur die Bewohner von Villen sind Patrizier.

Patrizier sind sehr reich und zahlen daher viele Steuern. Die Anwesenheit einiger Angehörigen dieser Klasse in Ihrer Stadt erhöht also den Wohlstand. Während Ihre Stadt immer wohlhabender wird, werden sich die Häuser der Plebejer irgendwann einmal zu Villen wandeln. Beachten Sie, dass dies die Anzahl Ihrer Arbeitskräfte verringern kann, ohne dass gleichzeitig auch die Zahl derer abnimmt, die Sie ernähren müssen.

Sie werden bald schon die verschiedenen Menschen voneinander zu unterscheiden wissen. Jeder von ihnen hat eine bestimmte Funktion, und Sie können etwas über die Probleme der Stadt erfahren, wenn Sie die Leute eine Weile beobachten. Wenn Sie sehen, dass jemand stillsteht, obwohl er normalerweise aktiv ist, können Sie ihn rechts anklicken und so herausfinden, warum er sich nicht bewegt. Sollte sich jemand weit ab von seinem üblichen Gebiet befinden, versuchen Sie dieser Person zu folgen. Vielleicht können Sie in Erfahrung bringen, was nicht in Ordnung ist.

Sollte sich jemand weit ab von seinem üblichen Gebiet befinden, versuchen Sie dieser Person zu folgen. Vielleicht können Sie in Erfahrung bringen, was nicht in Ordnung ist. Ihr 'Arbeitskräftepotential' besteht etwa zu zwei Dritteln aus Plebejern zwischen 22 und 50 Jahren. Jüngere Leute lernen und studieren (in Schulen, falls Sie welche gebaut haben, ansonsten zu Hause), die Älteren über 50 setzen sich zur Ruhe.

BESCHÄFTIGUNG UND ARBEITSZUWEISUNG

Fast alle Gebäude in Ihrer Stadt benötigen Arbeiter, um funktionieren zu können. Auch wenn es in Ihrer Stadt viele Arbeitslose geben sollte, kann ein Gebäude erst dann jemanden einstellen, wenn es Zugang zur Straße hat.



Große Villa

Leute, Arbeit und Migration

54



Wenn Sie ein neues Gebäude errichten, das Leute einstellt, schickt es einen Anwerber in einfacher brauner Kleidung aus, der nach verfügbaren Arbeitskräften in der Nähe sucht. Sobald dieser Anwerber ein Haus passiert hat (das innerhalb von zwei Feldern neben der Straße liegen muss), erlangt es Zugang zur Arbeit - mit anderen Worten, Arbeiter können dann entlang der Straße von ihren Häusern zu diesem Gebäude gehen. Es gibt jedoch eine Begrenzung bei der Entfernung, die die Menschen bis zu ihrer Arbeit zurücklegen wollen. Manchmal bekommt ein Gebäude, auch wenn es sich an einer Straße befindet, die zu Häusern führt, keinen Zugang zur Arbeit, wenn die Entfernung dazu zu groß ist.

Sobald ein Gebäude Zugang zu Arbeitern hat, wendet es sich an den Arbeitsberater, um Leute zu bekommen. Wenn es in der Stadt genügend Arbeitslose gibt, werden sie diesem Gebäude umgehend zugeordnet, so dass es seine Tätigkeit aufnehmen kann. Falls es in der Stadt einen Mangel an Arbeitskräften gibt, kann der Arbeitsberater entscheiden, welchen Gebäuden Arbeiter zugeordnet werden sollen und welchen nicht.

Vielleicht möchten Sie, abhängig von der besonderen Situation der Stadt, selbst bestimmen, welche Gebäude zunächst Anspruch auf Arbeitskräfte haben sollen. Besuchen Sie hierzu den Arbeitsberater, und geben Sie an seiner Stelle

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Anhand der Stadtkarte können Sie erkennen, wie hoch die Arbeitslosigkeit in Ihrer Stadt ist. Alle Bürger, die untätig auf den Treppen des Senats herumsitzen, sind arbeitslos. Eine oder zwei Personen bedeuten, dass es geringe Arbeitslosigkeit gibt. Wenn drei oder mehr Personen herumsitzen, ist dies ein Zeichen für hohe Arbeitslosigkeit, was Sie tunlichst vermeiden sollten.



Arbeitsberateranzeige

ein paar Prioritäten vor, denen er immer Folge leisten wird. Wenn Sie beispielsweise der Brandbekämpfung oberste Priorität einräumen und die Nahrungsmittelproduktion an zweite Stelle setzen, wird er immer alle verfügbaren Kräfte zunächst der Brandbekämpfung und dann der Nahrungsmittelproduktion zuweisen. Sollten danach noch unbeschäftigte Arbeiter übrigbleiben, wird er sie den anderen Kategorien nach eigenem Ermessen zuordnen.

Besonders in der Anfangszeit einer neuen Stadt wird es viele Situationen geben, in denen Sie zu wenig Arbeitskräfte haben. Sie können dann entweder neue Einwanderer in Ihre Stadt locken (wie im entsprechenden Kapitel beschrieben) oder die Prioritäten so ändern, dass nur die Arbeit erledigt werden soll, die Sie wünschen. Darüber hinaus können Sie den Handels- und Gewerbeberater anweisen, vorübergehend sämtliche Aktivitäten der Gewerbe- oder Farmbetriebe einzustellen, wodurch wiederum Arbeitskräfte freigesetzt werden.



LEUTE AUF DER STRASSE

In Ihrer Stadt werden bald viele verschiedene Menschen die Straßen und Wege bevölkern. Die Bürger liefern ihre Waren oder erbringen Dienstleistungen, während sie auf den Straßen unterwegs sind - es ist daher äußerst wichtig zu verstehen, wie dies funktioniert.

Es gibt zwei Arten der Bewegung. Bei der ersten handelt es sich um einen bestimmten Weg von A nach

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Klicken Sie ein Gebäude rechts an, um herauszufinden, wie viele Menschen dort momentan arbeiten und ob es etwas benötigt. Beobachten Sie die Aktivitäten Ihrer Gewerbe- und Handelsbetriebe. Wenn Sie bemerken, dass die Arbeiter sich nur noch mit halber Geschwindigkeit bewegen oder die Arbeit ganz eingestellt haben ... volle oder leere Karren untätig herumstehen, Schiffe im Dock liegen, ohne dass sie be- oder entladen werden - dann sollten Sie einige Prioritäten neu definieren.

B. Wenn eine Farm beispielsweise ihre Felder aberntet, schickt sie einen Farmarbeiter mit beladenem Karren zu einem Silo. Der Farmer versucht, auf direktem Weg dorthin zu gelangen und ebenso mit dem leeren Karren wieder zurückzukehren.

Bei der zweiten Art handelt es sich eher um eine Patrouille. Ein Ingenieursposten beispielsweise entsendet einen Ingenieur, der eine bestimmte Entfernung zurücklegen kann und auf seinem Weg sämtliche Gebäude repariert, die er passiert. Irgendwann einmal kehrt der Ingenieur zu seinem Posten zurück. Der nächste Ingenieur, der sich auf einen Rundgang macht, um Gebäude in diesem Gebiet zu reparieren, wird versuchen, eine andere Richtung als sein Vorgänger einzuschlagen. Dies geschieht viermal, wobei die erste Patrouille versucht, nach Norden zu gehen, die nächste nach Osten, die nächste nach Süden

und die vierte schließlich nach Westen. Auf diese Weise versuchen sie, alle Gebäude in ihrem Gebiet aufzusuchen.

Beachten Sie jedoch, dass es für die Ingenieure immer schwieriger wird, alle Gebäude zu besuchen, je mehr Kreuzungen sie auf ihren Patrouillen passieren müssen. Das bedeutet, dass in Gebieten mit einem komplexen Straßennetz mehr Ingenieursposten errichtet werden müssen, um sicherstellen zu können, dass wirklich alle Gebäude erreicht werden.





Stimmung und Kriminalität

STIMMUNG

Jeder Gouverneur sollte sich um die Stimmung seiner Bürger Gedanken machen. Wenn sie zufrieden sind, können Sie Dinge angehen, die sich auf lange Sicht bezahlt machen, jedoch in der nahen Zukunft ein paar Bürger verärgern könnten. Sollten Sie etwas Derartiges allerdings versuchen, wenn Ihre Bürger sowieso schon schlecht auf Sie zu sprechen sind, könnte das in einer Katastrophe enden.

Einfach ausgedrückt heißt das: Die Stimmung einer Stadt verdeutlicht, was der Durchschnittsbürger über das Leben und die Zukunft denkt. Die Stimmung der gesamten Stadt setzt sich aus den Gefühlen, die in jeder einzelnen Wohnung herrschen, zusammen. Ihr Hauptberater hält Sie über die allgemeine Stimmung Ihrer Bürger auf dem Laufenden. Seien Sie gewarnt: Es ist durchaus möglich, dass es einige Häuser mit unzufriedenen Bürgern gibt, auch wenn die allgemeine Stimmung in der Stadt ausgezeichnet ist. Suchen Sie diese Problemstellen anhand der Spezialkarte 'Risiken - Stimmung' (weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in dem entsprechenden Kapitel).

Die Stimmung beeinflusst zwei für römische Städte wichtige Aspekte: Migration und Kriminalität.

Die allgemeine Stimmung in der Stadt ist allen Menschen im Umkreis von mehreren Meilen bekannt und beeinflusst die Immigration. Neue Immigranten möchten gerne in eine Stadt ziehen, die mit ihrem Gouverneur zufrieden ist. Sie würden niemals in eine Stadt gehen, in der die Bewohner unzufrieden sind. Lesen Sie im Kapitel 'Leute, Arbeit und Migration' mehr über das Thema Migration.

Sowohl die allgemeine Stimmung in der Stadt als auch die Gefühle jeder einzelnen Wohnung bestimmen den Grad der Kriminalität. Wenn die Stimmung sinkt, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass ein Verbrechen begangen wird.

Stimmung und Kriminalität

60



Kriminalität und Migration sind für den Erfolg einer Stadt ungemein wichtig. Damit eine Stadt florieren kann, müssen Sie wissen, wie Sie die Laune der Stadt und ihrer Menschen heben können. Lassen Sie sich einfach von Ihrem gesunden Menschenverstand leiten: Menschen mit einer Arbeitsstelle, ausreichend Nahrung, einem guten Einkommen und akzeptablen Steuern sind meistens einigermaßen zufrieden. Hohe Arbeitslosenquoten, Nahrungsmittelknappheit, hohe Steuern oder niedrige Löhne verärgern die Leute. Je länger einer dieser Umstände andauert und je extremer er ist, desto stärker wird er sich auswirken. Hohe Steuersätze während eines Monats beeinträchtigen die Laune der Menschen nur gering, während dieselben Steuern über einen Zeitraum von drei oder vier Monaten einen viel schlimmeren Effekt haben.

Einzelne Wohneinheiten sind schnell verärgert, wenn sie zum wiederholten Mal ihre Rationen nicht bekommen haben. Das kann bei Häusern, die am Ende der Lieferroute eines Markthändlers liegen, schnell passieren. Lösen Sie dieses Problem, indem Sie in der Nähe der betroffenen Häuser einen neuen Markt errichten.

Während der gesamten Geschichte haben überall in der Welt arme Menschen immer schon mehr gelitten als ihre reicheren Nachbarn. Römische Städte sind bei dieser traurigen Regel leider keine Ausnahme, und die Menschen wissen das. Bei der Stadtgründung leben möglicherweise viele Bürger noch in Zelten. Die dortigen Lebensbedingungen sind nicht besonders gut, jedoch beschwert sich niemand, weil Umstände, Hoffnungen und Ziele für alle gleich sind.

Während sich die Stadt entwickelt, erweitern sich dann manche Behausungen zu besseren Häusern mit besseren Lebensumständen. Die Menschen, die immer noch in Zelten leben, erwarten dann von ihrem Gouverneur, dass er sich auch um sie kümmert und es ihnen ebenfalls ermöglicht, ihre Zelte zu besseren Wohnstätten auszubauen. Wenn ihr Schicksal sich jedoch nicht verbessert und sie mit ansehen müssen, dass viele Leistungen nur einigen wenigen der reicheren Häuser

zugänglich sind, werden die Zeltbewohner mit der Zeit recht wütend, und das mit Recht. Seien Sie fair, und Ihre Stadt wird florieren. Wenn Sie jedoch einige Menschen unter sehr schlechten Bedingungen dahinvegetieren lassen und sich nur um den Rest kümmern, müssen Sie mit Ärger rechnen. Schlagen Sie diese Warnung nicht in den Wind!

Gouverneure können die Stimmung ihrer Bürger heben, indem sie Feste abhalten. Je größer das Fest, desto größer ist auch der Effekt. Im entsprechenden Kapitel finden Sie weitere Informationen über Feste.

KRIMINALITÄT

Kriminalität ist das direkte Ergebnis einer besonders schlechten Atmosphäre in bestimmten Teilen Ihrer Stadt. Sie sollten Warnungen vor Kriminalität oder das sich verschlechternde Klima in Ihrer Stadt sehr ernst nehmen und versuchen, die Auslöser dafür zu beseitigen, bevor die Kriminalität sich Bahn bricht.

Erinnern Sie sich, dass es Unterschiede zwischen der Stimmung in der gesamten Stadt und der in einzelnen Wohneinheiten geben kann. Die Menschen werden durch ihre Nachbarn beeinflusst, daher kann ein besseres Allgemeinklima in der Stadt oftmals die in einigen Häusern bestehende große Verärgerung etwas abmildern. Die Spezialkarte 'Risiken - Kriminalität' zeigt Ihnen, bei welchen Häusern der Ausbruch von Kriminalität am wahrscheinlichsten ist. Je wütender deren Bewohner sind, desto schwerer werden ihre Verbrechen sein.

Wenn die Bewohner eines Hauses schließlich aufgebracht genug sind, um ein Verbrechen zu begehen, werden sie ihre Taten abhängig von dem Grad der Verärgerung planen - sich jedoch auch von der Stimmung ihrer Nachbarn beeinflussen lassen. Vor allem wenn die allgemeine Atmosphäre in der Stadt besonders gut ist, wird das schlimmste Verbrechen wahrscheinlich nur ein einfacher Straßenraub sein.



Stimmung und Kriminalität

62



Wenn das Klima in der Stadt durchschnittlich ist, wird es möglicherweise auch ein paar Diebstähle geben. Und bevor Aufstände ausbrechen, muss die allgemeine Stimmung in der Stadt wirklich sehr schlecht sein.

Die meisten Verbrechen sind Übergriffe auf Personen oder 'Überfälle', wie es die Leute nennen. Überfälle sind zwar unangenehm, wirken sich jedoch nicht auf die gesamte Stadt aus. Wenn gelegentliche Überfälle das Schlimmste sind, mit dem Ihre Leute zu tun haben, gibt es in Ihrer Stadt keine ernstzunehmenden Probleme mit Kriminalität. Ihre Berater werden diese Verbrechen nicht einmal zur Kenntnis nehmen, weil sie sie als geringfügig erachten und es als reine Zeitverschwendung betrachten, sich damit zu befassen. Hin und wieder werden Sie in den Straßen einen Bürger sehen, der mit einer Fackel herumfuchtelt: Er ist wütend und drauf und dran, jemanden anzugreifen. Nehmen Sie dies als ein Warnsignal dafür, dass die Stimmung des Volkes besser sein könnte, auch wenn durch diese Angriffe kein wirklicher Schaden entstanden ist. Sollte sich ein Präfekt in der Nähe einer dieser wütenden Fackelschwinger befinden, wird er sich auf den Übeltäter zubewegen und ihn - notfalls mit Gewalt - dazu bringen, von seinem Vorhaben abzulassen.

Falls sich die Umstände nicht verbessern, könnte sich die Stimmung des Volkes jedoch verschlechtern. Diebstahl ist die nächste Stufe auf der Karriereleiter eines Kriminellen und ein eindeutiges Zeichen für die wachsende Verärgerung angesichts der schlechten Qualität des Stadtlebens. Diebstähle treffen Sie direkt an Ihrem eigenen Geldbeutel, weil die Diebe den Steuereintreibern die Einnahmen stehlen oder in die Schatzkammern unter dem Senat und den Foren einbrechen und das dort gelagerte Geld rauben. Sie werden über jeden Diebstahl, der sich ereignet, informiert, und Sie sollten schnell reagieren, damit die Stimmung der Bevölkerung wieder gehoben und Schlimmeres verhindert werden kann. Wenn die Kriminalität sich von kleinen Überfällen zu Diebstählen wandelt, wird Ihre Stadt unmittelbar unter dem Verlust der Geldmittel leiden.

Falls Sie diese Warnungen ignorieren oder mit der Verbesserung der Lage zu lange warten, werden Sie es mit Aufständen zu tun bekommen. Aufstände sind die schlimmste Form der Kriminalität und können sehr üble Formen annehmen. Sie stellen die größte Bedrohung für einen Gouverneur dar, daher nun eine kurze Erläuterung, wie Sie mit Unruhen umgehen müssen.



HINWEIS DES SCHREIBERS:

Benutzen Sie die Spezialkarte 'Risiken', um herauszufinden, in welchen Gebieten hohe Kriminalitätsraten zu erwarten sind. Sie werden feststellen, dass es in ärmeren Gegenden die meisten Verbrechen gibt. Weitere Informationen über die Spezialkarten finden Sie im entsprechenden Kapitel.

Überfälle beeinträchtigen Ihre Friedenswertung nicht. Jeder Diebstahl reduziert dagegen die Friedenswertung ein kleines bisschen. Aufstände, die den fast totalen Zusammenbruch von Recht und Ordnung bedeuten, verschlechtern Ihre Friedenswertung jedoch erheblich.

Wie bereits gesagt, ist die Verbesserung der Stimmung die beste Möglichkeit, Kriminalität in den Griff zu bekommen. Eine glückliche Stadt ist auch eine gewaltfreie Stadt, wie schon die alten Griechen immer zu sagen pflegten. Jedoch müssen die Gouverneure ab und zu Entscheidungen treffen, die trotz bester Absichten einen gewissen Grad an Kriminalität hervorrufen können. In diesen Situationen werden Präfekten, die Wachleute der Stadt, benötigt.

AUFSTÄNDE

Ein Aufstand kann entstehen, wenn eine Gruppe extrem verärgelter Bürger dazu übergeht, ihrer Wut gewaltsam Luft zu verschaffen. Sie können in den Gebieten, in denen die Laune am schlechtesten ist, Gruppen von zornigen, fackelschwingenden Bürgern sehen, die sich in den Straßen versammeln. Sobald der Mob sich richtig aufgeheizt hat, bewegt er sich in Richtung der besseren Stadtteile, um dort Häuser in

Stimmung und Kriminalität

64



Brand zu setzen. Denken Sie daran, dass sich Brände ausbreiten und die Probleme dann dramatische Züge annehmen können.

Wenn der Mob nicht beruhigt wird, wird er weiter durch die Stadt ziehen und noch mehr Gebäude anzünden. Einer der unangenehmsten Aspekte von Aufständen ist ihre naturgegebene Tendenz auszufern: Wenn erst einmal viele Gebäude zerstört wurden und der Rest der Stadt von seiner lebenswichtigen Versorgung abgeschnitten ist, könnten weitere Bürger wütend werden und sich dem umherziehenden Pöbel anschließen.

Die Präfekten treten den Randalierern furchtlos gegenüber und können dank ihrer guten Ausbildung jeden von ihnen in einem Kampf Mann gegen Mann überwältigen. Wenn jedoch ein einzelner Präfekt mehreren Aufständischen gegenübersteht, könnte er selbst im Handgemenge das Leben verlieren. Versuchen Sie in solchen Krisensituationen, ganze Gruppen von Präfekten als eine Art 'Aufruhr-Polizei' zusammenzustellen. Denken Sie daran, dass Feuer ungehindert weiterbrennen können, während Ihre Präfekten mit den Aufständischen beschäftigt sind. Im Idealfall sollten Sie daher genügend Präfekten haben, von denen sich einige um die Brandbekämpfung kümmern können und die übrigen um die Aufständischen.

Im Falle eines Aufstands sollten Sie in dessen Gebiet sechs oder acht Präfektoren bauen, damit zusätzliche Verstärkung zur Verfügung steht und die Situation schnell wieder unter Kontrolle gebracht werden kann. Bauen Sie die zusätzlichen Präfektoren jedoch nicht direkt in der Nähe der Randalierer, weil die neuen Gebäude von den Aufständischen möglicherweise gleich wieder niedergebrannt werden. Vielleicht sollten Sie auch Ihren Arbeitsberater anweisen, die Priorität von Sicherheit und Feuerverhütung bei der Arbeitsverteilung an erste Stelle zu setzen.

Aufstände sind wirklich nicht gut. Hier sind einige Maßnahmen, die Sie anwenden können, damit Unruhen gar nicht erst entstehen. Wenden Sie sie an, sobald die ersten Mitteilungen über eine Verschlechterung in der Stimmung eintreffen:

🌀 Senken Sie Ihren Steuersatz auf den niedrigsten Wert, den Sie gerade noch vertreten können - wenn es sein muss und Sie es sich leisten können, auf Null, auf jeden Fall aber unter 5 Prozent.

🌀 Planen Sie ein großes Fest. (Im entsprechenden Kapitel können Sie mehr über Feste lesen). Bei aufwendigen Festen dauern die Vorbereitungen zu lange, und kleinere Feste tragen zu wenig zur Verbesserung der Stimmung bei, um die Aufständischen beruhigen zu können.

🌀 Reduzieren Sie schnellstens die Arbeitslosenquote. Dabei bietet sich der Bau neuer Betriebe, Farmen oder anderer Großprojekte an. Wenn Ihnen dazu nicht die



Stimmung und Kriminalität

66



Präfektur

nötigen Geldmittel zur Verfügung stehen, versuchen Sie es mit einer anderen Methode. Zerstören Sie einige Gebäude von geringem Wert, um die Auswanderung zu beschleunigen. Das mag zwar herzlos scheinen, aber es ist immer noch besser, ärmere Häuser abzureißen, als dass man die Aufständischen weitere Gebäude niederbrennen lässt.

● Stellen Sie mehr Nahrungsmittel zur Verfügung, importieren Sie sie, falls notwendig. Informationen über Nahrungsmittelverteilung und Handel finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.

● Erhöhen Sie die Löhne.

PRÄFEKTUREN UND FEUER

Präfecturen sind kleine Gebäude, in denen Angestellte zu Präfecten, also Wachleuten ausgebildet werden. Diese Präfecten patrouillieren durch die Straßen in der Nähe ihres Postens. Während sie die verschiedenen Gebäude passieren, löschen sie glimmende Funken oder außer Kontrolle geratene Kochfeuer, wo immer sie sie finden, und reduzieren damit das Risiko, dass Brände auf ganze Gebäude überspringen können. Je länger ein Gebäude nicht von einem Präfecten besucht worden ist, desto größer ist die Brandgefahr. Die Spezialkarte 'Risiken - Feuer' zeigt dies sehr deutlich (im entsprechenden Kapitel finden Sie weitere Informationen über diese Spezialkarten).

Wenn Gebäude einfach so oder durch die Hand eines Randalierers in Brand geraten, treten die Präfecten in Aktion. Sie greifen sich den nächsten Wassereimer, den sie finden können, tragen ihn zu dem brennenden Gebäude und schütten das Wasser ins Feuer, um den Brand zu löschen. Bei einem größeren Gebäude wird mehr Wasser benötigt und es dauert viel länger, bis es gelöscht ist, als bei einem kleineren.

Brände breiten sich sehr schnell aus, daher sollten Sie sie unverzüglich bekämpfen. Die

Stimmung und Kriminalität

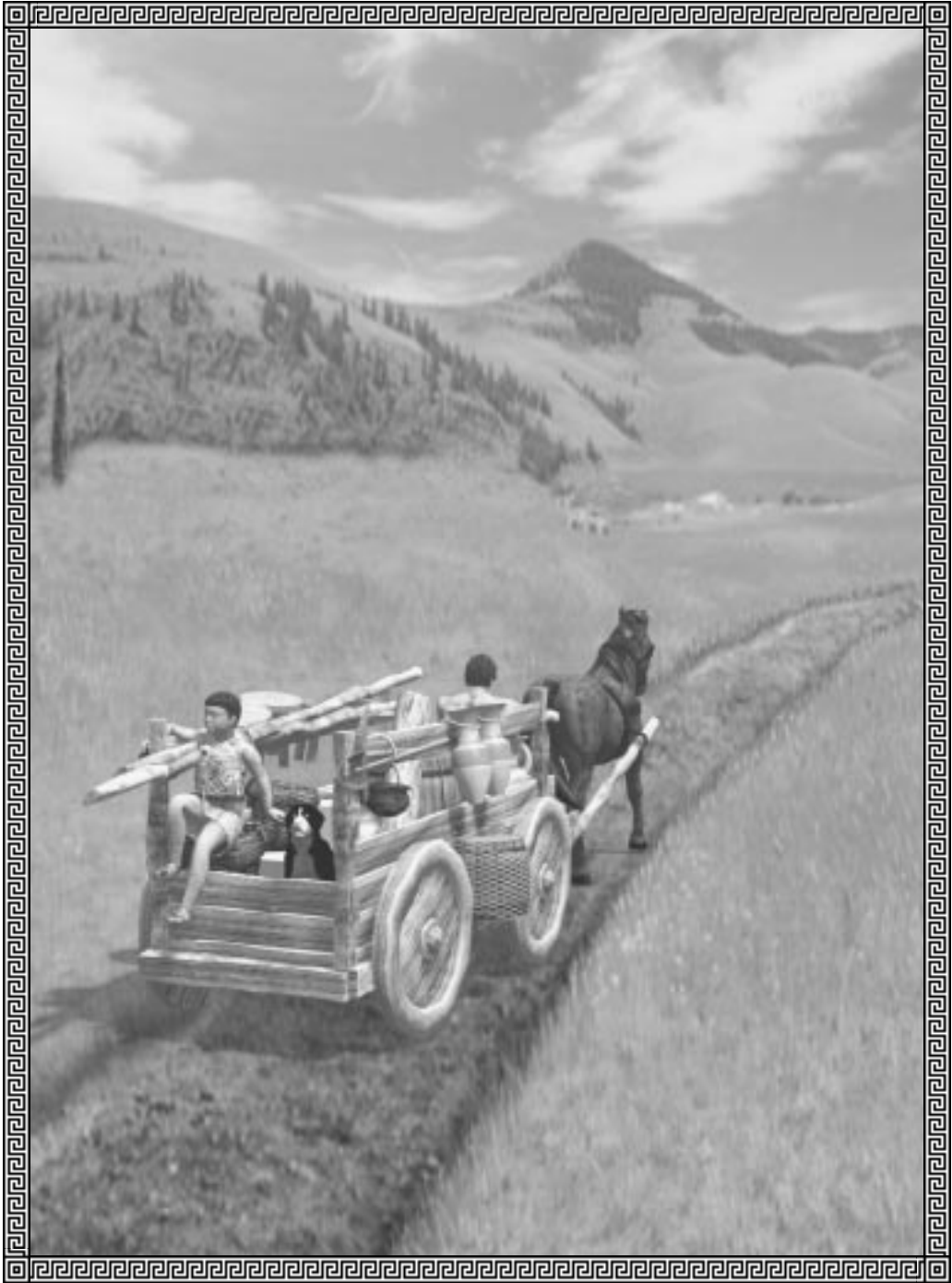
67

beste Vorbeugungsmaßnahme dafür ist eine große Anzahl von Präfecturen überall in der Stadt. Damit ist sichergestellt, dass, wann immer ein Feuer auftritt, ein Präfect in greifbarer Nähe ist, der es schnell löschen kann.

Präfecten können Verbrechen nicht verhindern, sie spielen jedoch eine entscheidende Rolle, wenn sich die Kriminalität Bahn bricht. Wenn ein Präfect wütende Bürger auf der Straße protestieren sieht, wird er auf sie zugehen und sie überreden, ihren Protest einzustellen. Falls der Präfect Aufständische entdeckt, wird er sie angreifen und neutralisieren.



Präfecturen benötigen Zugang zu Straßen und Arbeitskräften, haben jedoch in einem kleinen Umkreis einen negativen Effekt auf die Attraktivität der Umgebung.



Bauwesen und Transport

BAUWESEN

Die Ingenieure sind für den Erfolg Ihrer Städte und des Imperiums von allergrößter Bedeutung. Die römischen Straßen sind die besten auf der ganzen Welt. Ohne die Bemühungen der hart arbeitenden Ingenieure wäre eine Zivilisation wie die römische nicht möglich.

Für Sie als Stadt-Gouverneur sind die Ingenieure Schlüsselfiguren, da sie Reparaturen und Wartungsarbeiten an den Gebäuden der Stadt durchführen. Ohne deren unermüdliche Arbeit würden Ihre Gebäude einfach zusammenfallen.

Ingenieursposten sind kleine Gebäude, die Angestellte zu Ingenieuren ausbilden und sie dann in der näheren Umgebung auf Patrouille schicken. Während die Ingenieure jedes einzelne Gebäude passieren (alle Gebäude innerhalb von zwei Feldern neben der Straße), reparieren sie jede Schwachstelle, die sie entdecken können, und verhindern somit, dass die Gebäude einstürzen.

Bauen Sie überall in der Stadt verteilt Ingenieursposten, damit die Versorgung aller Gebäude sichergestellt ist.

Für Bautätigkeiten werden keine Ingenieure benötigt..



Ingenieursposten

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Mit Hilfe der Spezialkarte 'Risiken' können Sie einsturzgefährdete Gebäude auffinden. Weisen Sie dem Bauwesen im Arbeitsverteilungsfenster eine höhere Priorität zu, damit sämtliche Ingenieursposten mit maximaler Kapazität arbeiten können. Funktionierende Ingenieursposten erkennen Sie an der blauen Fahne.

Bauwesen und Transport

70



☉ Einige Gebäude müssen nicht durch Ingenieure gewartet werden. Dazu gehören:

☉ Reservoirs, Aquädukte, Brunnen und Ziehbrunnen;

☉ Mauern, Türme und Forts;

☉ Gärten und Statuen.

Ingenieurposten beeinträchtigen die Attraktivität der Umgebung nicht.

WEGE UND STRAß EN

Vor langer Zeit begann Rom, seine Stadtplanung nach einem effizienten Stadtmuster mit geraden Straßen und rechteckigen Häuserblocks umzusetzen, und Sie sollten Ihre Städte entsprechend diesem Vorbild planen.



Straßen und Wege sind für den reibungslosen Ablauf in Ihrer Stadt lebenswichtig. Ihre Bürger weigern sich, woanders entlangzugehen (nur Einwanderer sind da etwas weniger wählerisch).

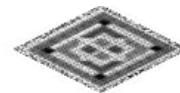
Neue Straßen beginnen als Trampelpfade, ähnlich dem Weg, der zu Beginn Ihrer Aufgabe durch die Provinz führt. Während die Attraktivität des Gebietes entlang des Weges steigt, werden Ihre Bürger diese Pfade automatisch verbreitern und zu einer richtigen Straße ausbauen.

Weiterhin können Sie eine Straße durch die Anlage eines Platzes noch weiter verbessern. Auch wenn dies ziemlich kostspielig sein kann - Ihre Bürger werden darüber äußerst erfreut sein, und die Attraktivität einer Region steigt erheblich an, sobald Sie über einer Straße einen Platz bauen.

Fast jedes Gebäude, das Sie bauen können, muss mit einer Straße verbunden sein. Das bedeutet, dass mindestens ein Teil der Straße mit einem Teil des Hauses verbunden sein muss. Gebäude ohne Straßenanbindung können Arbeitskräfte weder rekrutieren noch entsenden (Ziehbrunnen, Brunnen, Aquädukte und Reservoirs sind die einzigen Ausnahmen von dieser Regel und benötigen keine Straßenanbindung, um an Arbeitskräfte zu gelangen).

Alle Personen, die ihre Dienste anbieten, während sie auf den Straßen unterwegs sind, können nur Häuser bedienen, die direkt neben der Straße liegen. Dies trifft auf sehr viele verschiedene Menschen zu, wie z.B. Präfekten, Markthändlerinnen, Bader und Schauspieler. Gebäude, die zu weit von einer Straße entfernt liegen, werden nicht von Arbeitern anderer Gebäude erreicht und können deshalb auch nicht von deren Leistungen profitieren.

Lange, gerade Straßen sind für den Verkehrsfluss besser als kurze Straßen mit vielen Kreuzungen. Jedesmal, wenn ein Bürger auf eine Kreuzung trifft, muss er sich entscheiden, in welche Richtung er gehen will. Das



Plätze

Bauwesen und Transport

72



bedeutet, dass Sie viel mehr Kontrolle darüber haben, wohin sich die Bürger wenden werden, wenn Sie nur wenige Kreuzungen in Ihrem Straßennetz haben. Wenn der Weg eines Bürgers durch irgendetwas blockiert wird, dreht er einfach um und kehrt auf demselben Wege dorthin zurück, wo er hergekommen ist.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Häuser müssen sich innerhalb von zwei Feldern neben einer Straße befinden. Alle anderen Gebäude, die Straßenanbindung erfordern, müssen direkten Kontakt zur Straße haben.

Sie können Ihre Straßen Stück für Stück bauen, indem Sie die entsprechenden Felder, über die die Straße laufen soll, anklicken. Ebenso können Sie die Straße so lang 'ziehen', wie Sie möchten.

Wenn Sie eine Straße ziehen möchten, wählen Sie das Straßen-Werkzeug und klicken an der Stelle mit der Maus, an der sie beginnen soll. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und bewegen Sie den Zeiger quer über den Bildschirm, bis die Route, die Ihre neue Straße nehmen soll, festgelegt ist. Die Gesamtkosten der Straße können Sie neben dem Mauszeiger ablesen. Wenn Sie den Mauszeiger loslassen, ist die Straße fertig, und Ihre Stadtkasse zahlt die Kosten dafür.

Wenn die ganze Straße plötzlich verschwindet, während Sie mit der Maus über die Karte ziehen, blockiert wahrscheinlich irgendein Hindernis den Verlauf. Bauen Sie die Straße bis zu dieser Stelle, wechseln Sie dann in den Planierungs-Modus (Schaufel), beseitigen Sie das Hindernis, und beenden Sie die Anlage Ihrer Straße.

BRÜCKEN UND WASSERWEGE



Niedrige Brücke

Sämtliche Provinzen haben natürliche Wasservorkommen wie z.B. Seen oder Flüsse. Durch viele Provinzen führt ein Fluss, der für den Handel genutzt werden kann. Sie können diesen Fluss an dem Treibgut erkennen, das auf dem Wasser treibt und von der Strömung durch die gesamte Provinz getragen wird.

Ihre Ingenieure haben zwei ausgeklügelte Brückentypen entwickelt, die der Breite des Flusses angepasst werden können. Die erste, niedrige Brücke genannt, ist preiswert und kann an vielen Stellen errichtet werden, jedoch können keine Schiffe unter ihr hindurchfahren. Die andere, Schiffsbrücke genannt, ist robuster und höher, wodurch es den Schiffen ermöglicht wird, unter ihr hindurchzufahren. Sie ist natürlich auch teurer. Fußgänger, auch mit Karren, können beide Brückentypen leicht überqueren.

Beachten Sie, dass Flüsse nur an bestimmten Stellen überbrückt werden können. Es handelt sich dabei normalerweise um zwei gerade, flache Uferabschnitte, die sich gegenüberliegen und den Ingenieuren den Einsatz ihrer Baumethoden zur Konstruktion erlauben.



HINWEIS DES SCHREIBERS:

Brücken beeinträchtigen die Attraktivität der umliegenden Behausungen nicht.

Auf der Imperiumskarte können Sie sehen, ob es noch anderen Städte gibt, mit denen Sie auf dem Seeweg Handel treiben könnten. Wenn dies der Fall ist, sollten Sie keine niedrigen Brücken über dem Fluss errichten, damit die Passage der Handelsschiffer nicht blockiert wird. Falls Ihre Provinz keine Schifffahrts-Handelspartner hat, braucht sie auch keine Docks. Bauen Sie Brücken von beiden Typen, wo es Ihnen gerade gefällt. Weitere Informationen zum Thema 'Handel' finden Sie im entsprechenden Kapitel.

DOCK

Docks ermöglichen den Handel auf dem Seeweg, indem sie den Schiffen Anlegeplätze bieten, an denen sie ihre Güter entladen und neue Waren an Bord nehmen können.

Es gibt jedoch einige Beschränkungen bei der Auswahl der geeigneten Stellen: An einer Seite muss es ein Ufer geben, d.h. dass Sie nach einem



Schiffsbrücke

Bauwesen und Transport

74



Dock

geraden Flussabschnitt suchen müssen, der lang genug für ein Dock ist. Das Gebäude wird halb an Land und halb über das Ufer hinaus gebaut.

Einige der Dockarbeiter bedienen Kräne, mit denen sie die Waren von und auf die Schiffe laden können, andere bringen die Güter mit Karren in ein nahegelegenes Lagerhaus oder stellen in den Lagerhäusern gelagerte Dinge für den Export zusammen. Diese Karrenschieber werden die gesamte Provinz bereisen, falls dies notwendig ist. Wie Sie sich vielleicht vorstellen können, wird das eine Weile dauern, und genauso lange liegt das Schiff untätig im Hafen. Ein Dock sollte immer an ein Lagerhaus in der Nähe angeschlossen sein, damit importierte Waren dort gelagert und Exportartikel verschickt werden können. (Im entsprechenden Kapitel finden Sie weitere Informationen über Lagerhäuser.)

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Sobald ein Schiff am Dock angelegt hat, bleibt es so lange festgemacht, bis alle Güter, die in Ihrer Stadt verkauft werden sollen, entladen sind. Weiterhin müssen alle für den Export über das Meer bestimmten Waren aus den Lagerhäusern an Bord genommen werden. Dieser Vorgang kann sehr lange dauern, insbesondere wenn das Lagerhaus mit den Exportwaren weit entfernt vom Hafen liegt. Bauen Sie deshalb weitere Lagerhäuser neben dem Dock, und weisen Sie eins davon als 'Handelszentrale' aus, damit der Prozess beschleunigt wird und Sie noch mehr Handel treiben können.

Im Dock kann immer nur ein Schiff anlegen. Wenn Sie Überseehandel in größerem Rahmen planen, sollten Sie mehrere Docks bauen. Docks sind in Wohngebieten jedoch besonders unerwünschte Nachbarn.

SCHIFFSWERFT UND KAI

Eine Schiffswerft baut Fischerboote. Diese Fischerboote operieren von einem Kai aus.

Wenn Sie Möwen über einer Wasserfläche kreisen

Bauwesen und Transport

75

sehen, ist Ihre Provinz reich an Fischen. Fische ersetzen auf der Speisekarte Ihres Volkes das Fleisch anderer Tiere. Im entsprechenden Kapitel finden Sie weitere Informationen über Nahrungsmittel.

Falls es in Ihrer Provinz Fische gibt, sollten Sie eine Werft direkt neben dem Gewässer mit den Fischgründen bauen (kreisende Möwen). Die Schiffswerft benötigt Zugang zu Straße und Arbeitskräften, und für jedes Fischerboot werden drei Wagenladungen Bauholz gebraucht.

Um eine Fischindustrie aufzuziehen, brauchen Sie außerdem mindestens einen Kai. Ihre Fischer arbeiten vom Kai aus, nicht von der Schiffswerft. Sobald die Werft ein Boot fertiggestellt hat, wird es zu einem freien Kai segeln.



werft



Bauwesen und Transport

76

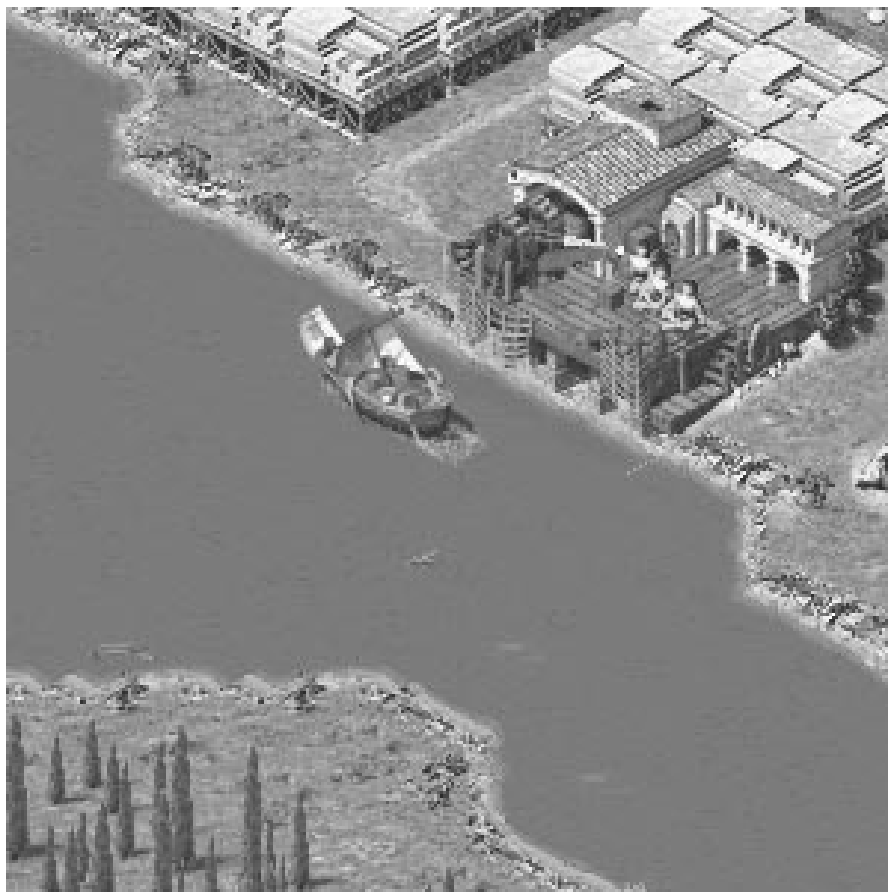


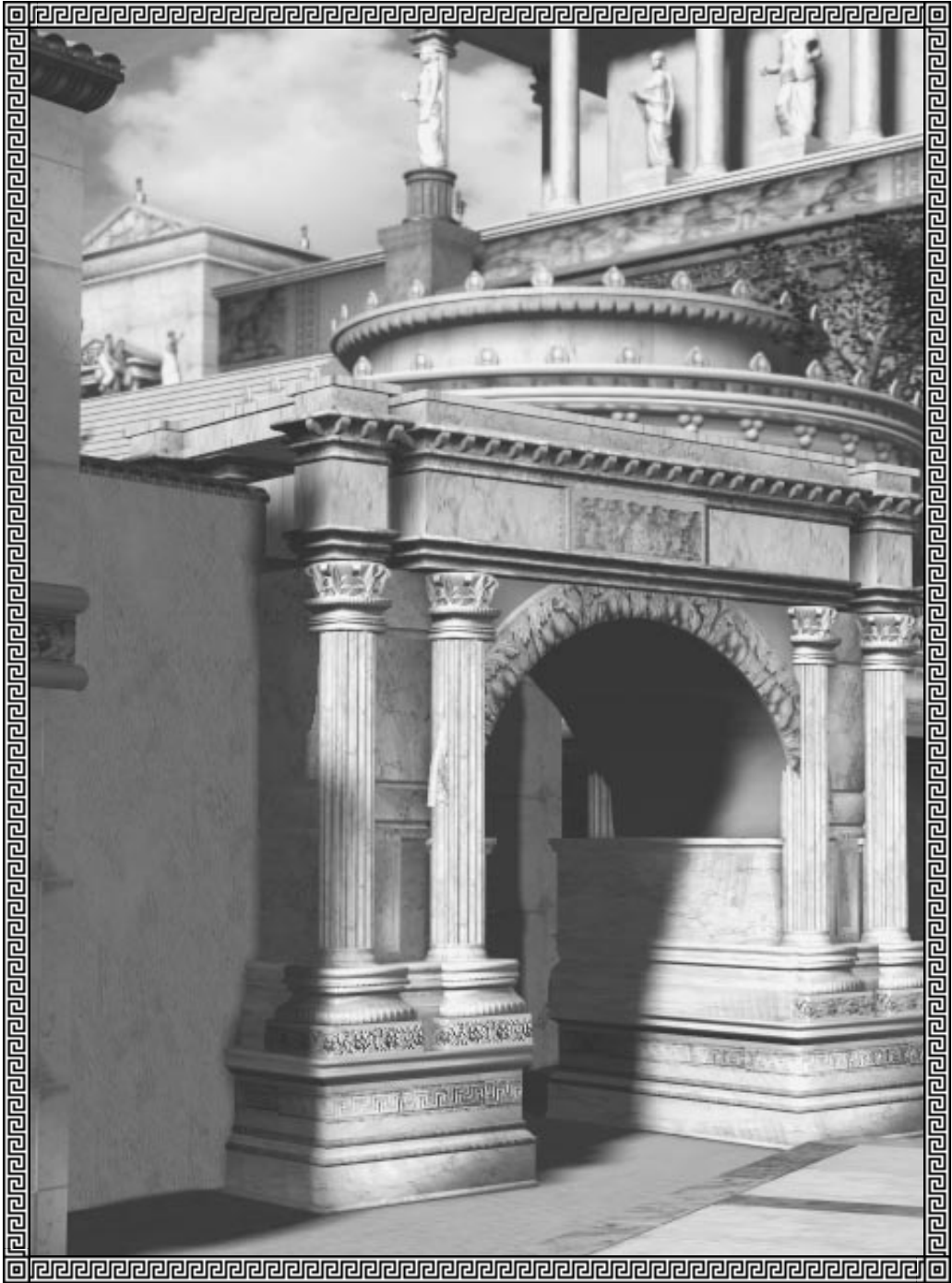
Kai

Jedes Boot benötigt einen eigenen Kai. Solange der Kai Zugang zur Arbeit und auch Arbeitskräfte besitzt, können dort Fischerboote anlegen und eine Mannschaft an Bord nehmen, um dann zu den Fischgründen zu segeln. Wenn die Lagerräume gefüllt sind, kehrt das Boot zum nächsten Kai zurück und entlädt seinen Fang. Sobald es entladen ist, segelt es zu den Fischgründen zurück. Kaiarbeiter befördern den entladenen Fang in das nächste Silo oder Lagerhaus, falls dort noch Platz ist.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Sowohl Schiffswerft als auch Kai benötigen beide guten Zugang zur Straße, genügend Arbeiter und regelmäßige Wartung durch die Ingenieure und Präfekten. Und beide Einrichtungen sind, wie Sie vielleicht schon vermutet haben, höchst unerwünschte Nachbarn.





Bildung

Bildung ist das Hauptmerkmal, in dem sich die Römer von den Barbaren unterscheiden, und gibt die römische Kultur von einer Generation zur nächsten weiter.

SCHULE, AKADEMIE UND BIBLIOTHEK

In Ihren Städten sollten drei Bildungseinrichtungen gebaut werden: Schulen, Akademien und Bibliotheken.

Sogar ziemlich einfache Häuser benötigen, um sich entwickeln zu können, die Dienstleistungen einer nahegelegenen Bildungseinrichtung. Je weiter sich die Häuser entwickeln, desto größer ist das Verlangen nach Zugang zu mehr Bildung. Sehr hoch entwickelte Behausungen erfordern Zugang zu allen drei Bildungseinrichtungen. Im entsprechenden Kapitel finden Sie weitere Informationen über die Entwicklung von Häusern.

Neben der Bereitstellung von Bildungseinrichtungen für die einzelnen Häuser liegt die allgemeine Aufgabe der Stadt darin, den jungen Menschen Bildung zuzuführen. Die Gesamtzahl aller Personen im Schulalter (bis zu 13 Jahre alt) und Akademiealter (14 bis 21 Jahre alt) bestimmt den allgemeinen Bedarf an Schulen und Akademien. Bei schnell wachsenden neueren Städten müssen, damit sich die Wohngebiete entwickeln können, höchst wahrscheinlich mehr Bildungseinrichtungen erbaut werden, als für die Ausbildung aller Kinder nötig wäre. Sobald Ihre Stadt Gestalt angenommen hat, wird es aber dort jedoch vermutlich mehr Jugendliche geben, die nach Bildung verlangen, als die Schulen und Akademien leisten könnten, die Sie nur gebaut hatten, um den Wohngebieten Zugang bieten zu können. Vielleicht müssen Sie dann zusätzliche der Bildung dienenden Gebäude bauen.



Schule



Akademie

Education

80



Bibliothek

Die allgemeine Versorgung Ihrer Stadt mit Bildungsmöglichkeiten beeinflusst Ihre Kulturwertung. Die Größe der Klassen ist der Schlüssel für die Verbesserung der Bildungskomponente Ihrer Kulturwertung: Mit kleineren Klassenräumen (berechnet nach der Anzahl der Kinder im Schul- oder Akademiealter und der Anzahl der funktionierenden Schulen oder Akademien in Ihrer Stadt) kann eine viel bessere Kulturwertung erreicht werden. Wenn versäumt wird, alle Menschen im entsprechenden Alter mit Bildung zu versorgen, wirkt sich das negativ auf die Kulturwertung Ihrer Stadt aus. Eine Schule kann 50 Schüler unterrichten, eine Akademie 100.

Erwachsene verlangen während ihres ganzen Lebens Zugang zu Bibliotheken; eine Bibliothek kann dabei von 800 Menschen in Anspruch genommen werden.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

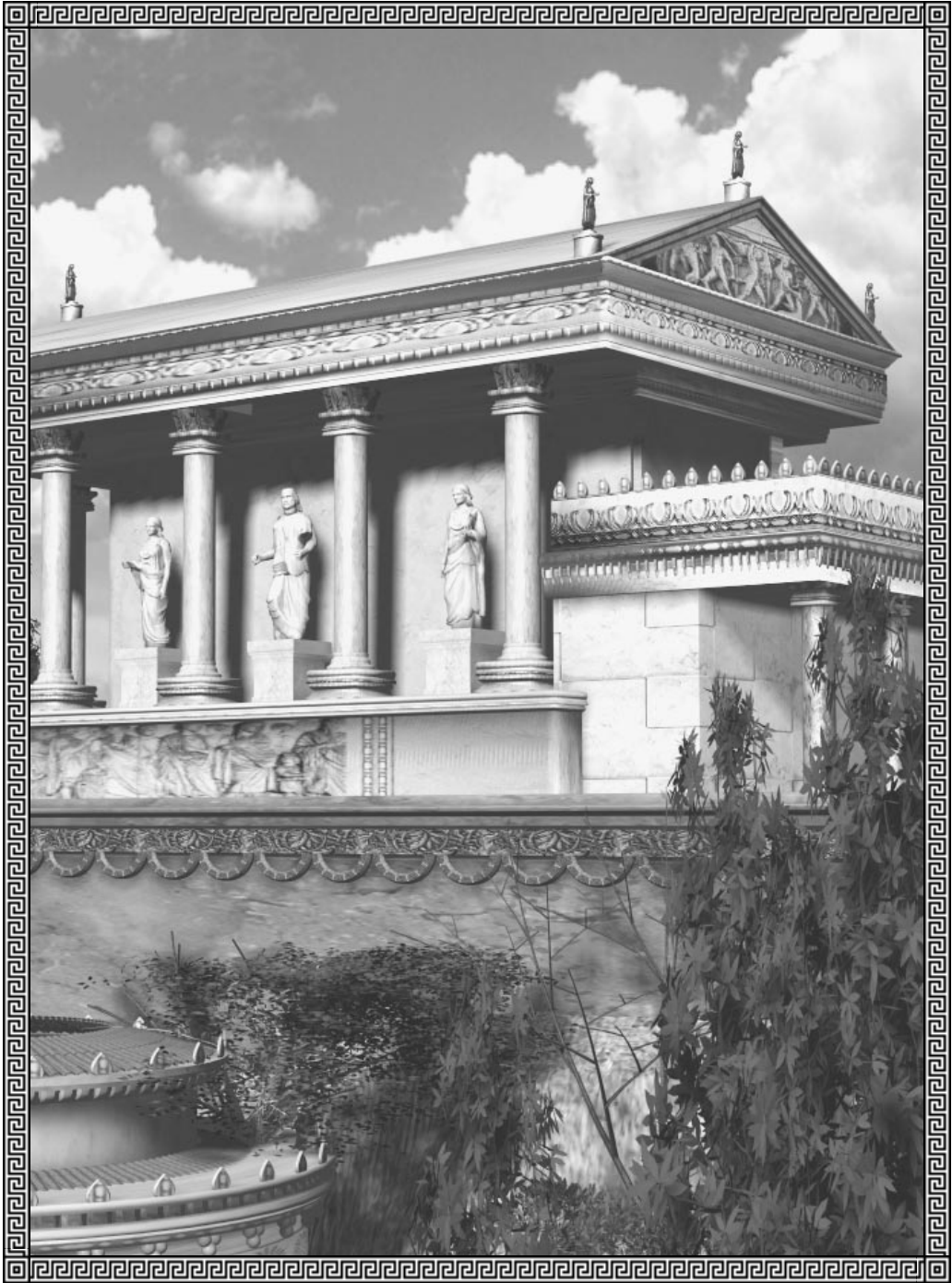
Konsultieren Sie regelmäßig Ihren Bildungsberater, damit Sie sehen können, wie viele Bürger jeder Alterskategorie vorhanden sind und wie viele Schüler die einzelnen Einrichtungen aufnehmen können. Benutzen Sie das Zensus-Diagramm des Bevölkerungsberaters, um sich die altersmäßige Zusammensetzung der Bevölkerung anzusehen.

Wegen der Geräusche und Streiche der jüngeren Kinder mindern Schulen die Attraktivität der in der Nähe liegenden Grundstücke ein wenig. Akademien und Bibliotheken dagegen haben einen spürbaren positiven Einfluss auf die Attraktivität. Alle drei Gebäude benötigen Arbeiter und Straßenanbindung.

Education

81





Religion

Wie reich wir auch immer sein werden, wie ambitioniert unsere Pläne, wie glücklich und gut genährt unsere Bürger - wir sind doch alle sterblich. Wir ignorieren die Götter und bringen uns dadurch selbst in Gefahr. Falls irgendjemand jemals die Arroganz besessen und eine Stadt ohne religiöse Gebäude errichtet hat, muss dieser Versuch im Laufe der Geschichte vergessen worden sein.

DIE GÖTTER

Fünf Götter sollten für Sie wichtig sein. Alle haben ihr eigenes 'Fachgebiet' und verlangen die Verehrung durch Sie und Ihre Bürger. Bauen Sie Tempel, damit sie mit Ihnen zufrieden sind. Wenn Sie einen Tempel errichten, werden Sie gefragt, welchem Gott sie ihn weihen möchten.

Die römischen Götter sind eifersüchtig und werden zornig, wenn Sie im Verhältnis zur Größe Ihrer Stadt zu wenige Tempel bauen oder ihnen weniger Tempel weihen als den übrigen Göttern. Falls Sie die Götter verärgert haben, werden sie Sie und Ihre Stadt darunter leiden lassen.

Alle Götter, die Sie erzürnen, werden Sie unfehlbar mit kleineren Plagen strafen. Nehmen Sie dies als Warnung. Falls Sie es weiterhin an Respekt mangeln lassen, werden sie ernsthaft zornig und Ihnen eine richtige Katastrophe schicken. Jeder Gott kann Ihnen auf seine Weise Unheil bringen.

Die Götter sind jedoch keineswegs von Natur aus böse. Wenn Sie jeden einzelnen von ihnen angemessen verehren, werden sie sich mit besonderen Zeichen erkenntlich zeigen, wiederum jeder auf seine Weise.

Sie können darüber hinaus auch Feste zu Ehren eines Gottes geben, damit er wieder mit Ihnen zufrieden ist. Im entsprechenden Kapitel finden Sie weitere Informationen über Feste.

Religion

84



Ceres ist die Göttin der Fruchtbarkeit. Da jedermann essen muss, ist es naheliegend, sie zu verehren. Ihre Laune bestimmt, ob die Leute Nahrung in Hülle und Fülle bekommen oder verhungern müssen.



Neptun, der Gott des Meeres, wacht über die Seeleute der Provinz, die auf Handelsschiffen und Fischerbooten unterwegs sind.

Die Leute sagen, dass Neptuns Wut mächtige Stürme wecken kann.



Merkur ist der Gott des Handels. Alle Bürger, die in irgendeiner Weise mit Handel oder Gewerbe zu tun haben, erwarten von Ihnen,

dass Sie Merkur verehren. Insbesondere, wenn Ihre Produkte für Sie besonders wertvoll sind.



Mars, der Gott des Krieges, wacht über die Soldaten. Wenn Ihre Legionen glauben, dass Mars sie nicht mehr beschützt, sind

diese Soldaten, wenn es darauf ankommt, möglicherweise weniger zuverlässig.



Venus ist die Göttin der Liebe. Wenn Venus unglücklich ist, neigt sie dazu, ihre Gefühle mit Ihren

Bürgern zu teilen und drückt die Stimmung in Ihrer Stadt. Außerdem ist sie dafür bekannt, dass sie gerne mit der Gesundheit der Bürger spielt.



Die Kulturwertung Ihrer Stadt hängt also mit davon ab, welche Zugangsmöglichkeiten Sie den Bürgern zu ihren Kultstätten bieten können. Jedes religiöse Gebäude hat eine bestimmte

Aufnahmefähigkeit. Ihre Kulturwertung wird darunter leiden, wenn mehr Menschen die Tempel oder Orakel besuchen möchten als es die Kapazität zulässt. Schlagen Sie diese Warnung nicht in den Wind!

Konsultieren Sie Ihren Religionsberater, um herauszufinden, was die einzelnen Götter von Ihnen halten. Wenn Sie neben dem Begriff, der die Meinung der Götter über Sie beschreibt, ein Blitzsymbol sehen, ist es Zeit zu handeln. Je mehr Blitze Sie dort finden, desto wahrscheinlicher ist es, dass die Götter bald ihrem Ärger Ausdruck verleihen. Ein oder zwei Blitze bedeuten, dass Sie noch Zeit haben, sie zu beschwichtigen. Wenn vier oder fünf Blitze angezeigt werden, werden Sie kaum noch in der Lage sein, sie rechtzeitig vor dem Desaster zu beruhigen. Natürlich wird Ihnen jede beschwichtigende Aktion, die Sie jetzt unternehmen, für die weitere Zukunft nützlich sein.

TEMPEL

Jeder Tempel ist einer besonderen Gottheit gewidmet, die sich an dem Anblick des ihr geweihten Gebäudes erfreut. Tempel verbessern die Attraktivität der Nachbarschaft und erhöhen Ihre Kulturwertung. In den Tempeln arbeiten Priester, die auf ihren Wanderungen durch ihren Bezirk den Zugang zu ihrem Schutzgott ermöglichen. Die allerbesten Nachbarschaften müssen von Priestern mindestens vier verschiedener Götter besucht werden.

Sie können entweder große oder kleine Tempel errichten. Größere Tempel sind teurer, erfreuen aber die Götter mehr als kleinere Tempel. Darüber hinaus haben sie einen größeren Effekt auf die Attraktivität als die kleineren Tempel.

DAS ORAKEL

Orakel sind besondere Tempel, die *allen* Göttern gewidmet sind. Sie haben dieselben Vorteile wie Tempel - Steigerung der Attraktivität und eine



kleiner Tempel



Größer Tempel

Religion

86



Orakel

höhere Kulturwertung - da alle Götter gleichermaßen verehrt werden. Wenn Sie in einem Gebiet alle notwendigen Tempel errichten müssen, um die Götter zufriedenzustellen, kann das sehr teuer werden und große Flächen blockieren. Orakel lösen dieses Problem, indem hier alle Götter gleichermaßen verehrt werden und weniger Platz verbraucht wird. Weiterhin muss weniger Geld investiert werden als für die gleiche Anzahl Tempel hätte aufgewendet werden müssen. Dadurch sind Orakel besonders mächtig und nützlich.

Wie alle Dingen, die zu gut sind, um wahr zu sein, haben allerdings auch Orakel ihre Schattenseiten. Für ein Orakel benötigen Sie Marmor. Nicht bei jeder Aufgabenstellung jedoch ist Marmor verfügbar. Falls nötig, müssen Sie ihn daher zu einem nicht unerheblichen Preis importieren. Außerdem schicken Orakel keine Priester aus, die die Bevölkerung betreuen. Die Hauptaufgaben des Orakels bestehen ganz einfach in der Verehrung der Götter und der Bereitstellung eines Ortes, an dem die Bürger ihre Götter anbeten können.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Konsultieren Sie Ihren Religionsberater, um herauszufinden, wie Ihr Verhältnis zu den Göttern beschaffen ist. Sollten einige von Ihnen wütend auf Sie sein, errichten Sie ihnen weitere Tempel. Falls dies nicht möglich ist oder ein bestimmter Gott sofort beschwichtigt werden muss, halten Sie ein Fest zu Ehren dieses Gottes ab. Im entsprechenden Kapitel finden Sie weitere Informationen zum Thema Feste.

Für jedes Orakel oder Tempel werden zwei Tonnen Marmor benötigt. Im entsprechenden Kapitel können Sie mehr über Marmor lesen.

Religion

87





Unterhaltung

Das Leben sollte - sogar für Plebejer - nicht nur aus Arbeit bestehen. Wieder und wieder hat die römische Geschichte den Herrschern bewiesen, wie wichtig Zerstreuung für ihre Bevölkerung sein kann.

Während sich die Häuser entwickeln, werden die Bewohner immer anspruchsvoller. Menschen, die in einigermaßen annehmbaren Häusern leben, verlangen nach irgendeiner Form der Unterhaltung, die sie mit einem kurzen Fußmarsch erreichen können, und wollen ständig mehr und mehr Abwechslung, bevor sie ihre Häuser auf ein besseres Niveau bringen.

SCHAUPLÄTZE UND AUSBILDUNGSSTÄTTEN

In Ihrer Stadt können Sie viele verschiedenen Unterhaltungseinrichtungen anbieten. Sie müssen sowohl einen Platz bauen, an dem Aufführungen stattfinden können, als auch eine Unterkunft für die Darsteller, die dort auftreten sollen. In größeren Etablissements können mehr Zuschauer Platz finden. Solche Einrichtungen sind - nach Größe geordnet - beispielsweise das Theater, das Amphitheater, das Kolosseum und das Hippodrom. Schauspieler werden in Künstlerkolonien ausgebildet, Gladiatoren lernen ihre Fähigkeiten in einer Gladiatorenschule, Löwen werden im Löwenhaus abgerichtet und Wagenlenker in einer Wagenlenkerschule trainiert (in der auch die Wagen gebaut werden).

Wenn Sie eine solche Einrichtung einfach nur bauen, hat dieses noch keinen großen Wert, auch wenn sie Zugang zu Arbeitskräften und einer Straße hat. Ohne Darsteller ist die Belegschaft eines solchen Gebäudes der Verzweiflung nahe und versucht, die Zuschauer selbst zu unterhalten - mit einem Unterhaltungswert, der gegen Null tendiert.



Gladiatorenschule

Unterhaltung

90



Künstlerkolonie

Jede Darstellerschule bildet Spezialisten aus, die die Menge unterhalten sollen. Einmal ausgebildet begeben sich die Darsteller zu geeigneten Etablissements, wo sie für eine bestimmte Zeit angestellt werden. Wenn diese Zeit abgelaufen ist, endet auch die Vorstellung. Falls bis dahin nicht ein anderer Darsteller eine neue Vorstellung auf die Beine gestellt hat, sinkt der Unterhaltungswert dieses Schauplatzes wieder ab.

Die Unterhalter wandern durch die Straßen und geben bekannt, dass die Häuser Zugang zu Unterhaltungseinrichtungen haben. Wenn sich ein Haus in der Nähe eines aktiven Unterhaltungsschauplatzes mit vielen Vorstellungen befindet, jedoch nicht von Darstellern besucht wird, kann das Haus auch keinen Vorteil daraus ziehen.

Darsteller sind oft merkwürdige Leute, die keine angenehmen Nachbarn sind. Schauspieler bilden da die einzige Ausnahme: Ihre Dramen besitzen ein so hohes Ansehen, dass allein schon ihre Präsenz der Attraktivität eines Gebietes zuträglich ist. Lärm und Gefahr, verbunden mit dem Geruch nach Blut, machen Gladiatorenschulen, Löwenhäuser und Wagenlenkerschulen zu einem Störfaktor für die Attraktivität einer Region.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Eine Darstellerschule sucht regelmäßig nach Unterhaltern für mehr als einen Schauplatz. Sie sollten ihnen diesbezüglich Ihre Aufmerksamkeit schenken, da der Bau neuer Schauplätze sehr einfach ist und man leicht glauben könnte, dass die vorhandenen Darsteller schon ausreichen werden. Klicken Sie Schauplätze rechts an, um sich aktuelle Informationen über die gerade gezeigten Vorstellungen anzusehen. Prüfen Sie anhand der Unterhaltungs-Spezialkarte für jede Unterhaltungskategorie, ob Sie weitere Darstellerschulen bauen müssen.

Versuchen Sie, Darstellerschulen etwas entfernt von den Schauplätzen zu bauen, damit die Darsteller gezwungen sind, an verschiedenen Wohngebieten entlangzulaufen, um zu ihrer Arbeitsstätte zu gelangen, und Sie so eine optimale Abdeckung erreichen.

THEATER

Die Römer empfinden ein Leben ohne regelmäßigen Zugang zu Schauspielen, Konzerten und Dichterlesungen in schön gestalteten Theatern und Amphitheatern als nicht ausgefüllt. Theater ziehen vornehmlich ein gebildetes, kultiviertes Publikum an und sind willkommene Nachbarn. In Theatern werden nur Stücke aufgeführt, die von Schauspielern inszeniert werden.

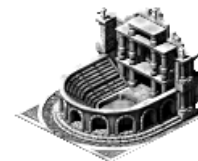
AMPHITHEATER UND KOLOSSEUM

Auch in Amphitheatern werden Stücke aufgeführt, die von Schauspielern inszeniert werden. Auch wenn einige Plebejer die schönen Künste und die Klassiker bevorzugen, findet die große Mehrheit sehr viel mehr Gefallen an Arenen. Amphitheater können auch für Gladiatorenkämpfe benutzt werden, die die Lust des Volkes an gefährlicherer Unterhaltung befriedigen. Ein funktionsfähiges Amphitheater sollte daher sowohl Schauspieler als auch Gladiatoren beschäftigen.

Im Kolosseum werden genau wie im Amphitheater Gladiatorenkämpfe abgehalten. Kolosseum sind aber auch groß genug, um Tierkämpfe in ihr Repertoire aufnehmen zu können. Von den Expeditionen des römischen Imperiums in fremde Länder werden oftmals wilde und exotische Tiere mitgebracht - Löwen sind dafür ein bekanntes Beispiel. Das Volk hat ein lebhaftes Interesse an Kämpfen zwischen Tieren und Gladiatoren. Kämpfe zwischen verschiedenen Tieren sind immer ein großer Zuschauermagnet. Wie könnte man einen entspannten Nachmittag besser verbringen, als Löwen und Gladiatoren zu beobachten, die bis zum Tode kämpfen?

HIPPODROM

Wagenrennen sind die einzige Form der Unterhaltung, die noch populärer sind als die Vorstellungen in den Kolosseum. Ein Hippodrom, wie der Circus Maximus in Rom, ist ein



Theater



Amphitheater



Kolosseum

Unterhaltung

92



Hippodrom

enormes Gebäude, und mehr als ein Gebäude dieser Art kann sich keine Stadt leisten. Das Gebäude erfordert ein größeres Geschick seitens der Baumeister als es in frühen Aufgabenstellungen zur Verfügung steht. Wagenrennen haben eine lange, bemerkenswerte Geschichte. Allein schon die Tatsache, dass die Römer dafür das alte griechische Wort 'Hippodrom' verwenden, was 'Pferderennstrecke' bedeutet, beweist den antiken Ursprung dieses Spektakels.

Das Hippodrom genießt bei den Bürgern einen hohen Stellenwert, da es ein so großartiges und teures Bauwerk ist, wie nur wenige Städte eines haben. Ihr Volk fühlt sich gleich sehr viel reicher, wenn Sie ihm eines errichten.

Amphitheater, Kolosseum und das Hippodrom sind allesamt unerwünschte Nachbarn. Die Bürger erfreuen sich zwar an ihren Darbietungen, verabscheuen jedoch den ganzen Verkehr durch ihre Nachbarschaft, ganz zu schweigen vom daraus resultierenden Lärm und Dreck.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Funktionierende Theater mit aktiven Vorstellungen treiben Ihre Kulturwertung nach oben. Die Kulturwertung wird ansonsten von keiner anderen Unterhaltungsform beeinflusst.

Die Stadt hat, ungeachtet der Tatsache, dass alle Häuser einen Zugang dazu benötigen, ein 'allgemeines' Bedürfnis nach Unterhaltung. Es ist höchstwahrscheinlich so, dass mehr Bürger Zugang zu einem Schauplatz haben als tatsächlich darin Platz hätten! Eine gute allgemeine Versorgung verbessert die Unterhaltung jedes einzelnen Viertels.

Der Unterhaltungsberater kann Ihnen zeigen, wie viele Unterhaltungsmöglichkeiten in den einzelnen Sparten bestehen, wie viele Vorstellungen insgesamt verfügbar sind, wie viele Bürger daran teilnehmen können und wie die allgemeine Versorgungslage ist. Sollte eine Kategorie 'unter dem Durchschnitt' oder 'schlecht' sein, können Sie mit Hilfe der Spezialkarte 'Unterhaltung' entscheiden, an welcher Stelle neue Gebäude errichtet werden sollten.

FESTE

Bei den Römern waren Feste schon immer sehr geliebt. Selbst wenn es in einer Stadt viele Unterhaltungsmöglichkeiten gibt, hat man eigentlich nur wenig Zeit, sich daran zu erfreuen. Auf einem Fest haben die hart arbeitenden Bürger der Stadt dagegen mehr Zeit, sich an den dargebotenen Dingen zu erfreuen oder einfach nur zu essen, zu trinken und fröhlich zu sein. Feste heben immer die Stimmung der Bürger, das gilt insbesondere für die größeren Festivitäten. Das bedeutet, dass die Menschen härter arbeiten, um die Zeit wieder aufholen zu können, die sie während des Festes verloren haben.

Sie können ein kleines, großes oder gewaltiges Fest planen. Die größeren Feste kosten mehr und benötigen längere Vorbereitungszeiten, haben jedoch auch einen größeren Nutzen. Auf einem grandiosen Fest müssen Sie auch dafür sorgen, dass Ihren Bürgern ausreichend Wein zur Verfügung steht. Wenn nicht genug Wein da ist, können Sie auch kein gewaltiges Fest abhalten.

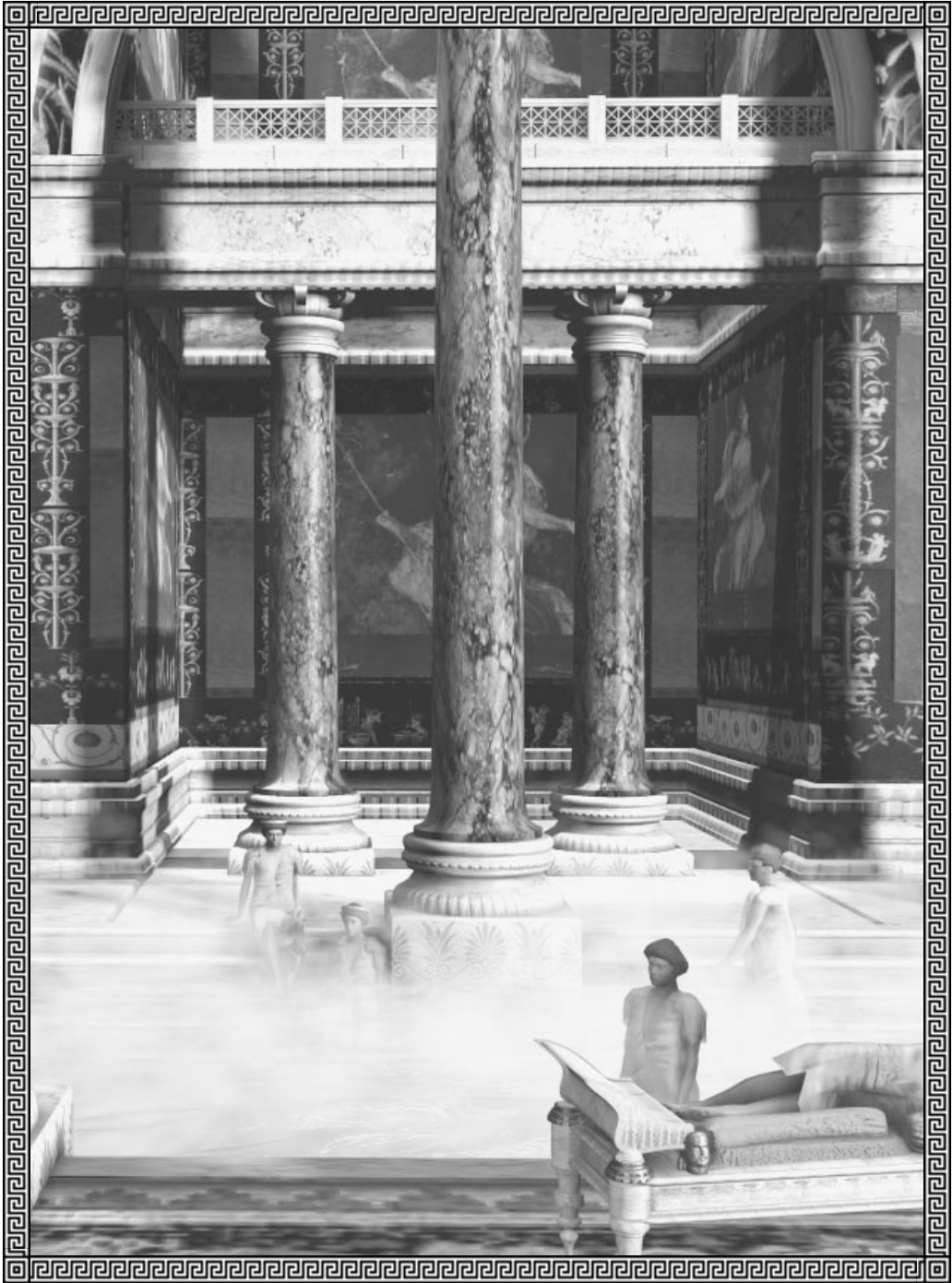
Feste stellen Bürger und Götter gleichermaßen zufrieden. Wenn Sie eine Feierlichkeit planen, wählen Sie einen Gott aus, den Sie damit ehren möchten, und dieser Gott ist erfreut, wenn es soweit ist.



HINWEIS DES SCHREIBERS:

Feste benötigen einige Vorbereitungszeit. Versuchen Sie daran zu denken, regelmäßig ein Fest zu geben, und warten Sie nicht, bis eine Krise Sie wieder daran erinnert. Dass ein Fest den göttlichen Zorn beschwichtigen und die Menschen von ihren Sorgen ablenken kann, ist zwar Tatsache, wenn Sie jedoch so lange warten, bis eine solche Veranstaltung dringend notwendig ist, könnten die Götter Sie dennoch strafen oder die Leute bewaffnen sich bereits mit Fackeln, während Sie noch mitten in den Vorbereitungen stecken.

Sie werden von einem zweiten (oder weiteren) Fest im selben Jahr übrigens nicht so stark profitieren wie von dem ersten.



Gesundheit und Hygiene

Die römischen Bürger erfreuen sich normalerweise einer guten Gesundheit, vorausgesetzt, dass sie abwechslungsreiche Kost bekommen und regelmäßig einen Arzt besuchen können. Sie sind außerdem sehr heikel, was ihre Körperpflege angeht. Ihre Stadt kann ein paar Gebäude errichten, die der Öffentlichkeit zur Vorbeugung vor Krankheiten dienen.

Wenn Ihre Leute jedoch einmal zu kränkeln beginnen, werden sie immer anfälliger für Krankheiten. Im Krankheitsfall müssen sie dann in einem Krankenhaus behandelt werden. Falls es jedoch zu diesem Zeitpunkt kein Bett in einem Krankenhaus gibt, müssen sie sterben.

HYGIENE: BADEHAUS UND BARBIER

Zugang zu öffentlichen Bädern und regelmäßige Friseurbesuche liegen den römischen Bürgern besonders am Herzen, auch wenn sie sie eher wegen der Kontaktpflege als aus gesundheitlichen Gründen mögen. Badehäuser und Barbieri tragen zur Attraktivität eines Gebiets bei, und ihre Dienstleistungen werden von den besseren Häusern benötigt. Die Bürger lieben es, so viel Zeit wie möglich in Badehäusern zu verbringen, und wer mag schon einen langen Heimweg, nachdem er so schön sauber und entspannt ist?

Beide Gebäude benötigen Zugang zu Straßen und Arbeitskräften. Das Badehaus muss zusätzlich über unterirdische Rohrleitungen an die Wasserversorgung durch ein Reservoir angeschlossen sein.

KLINIK UND KRANKENHAUS

Kliniken sind klein und beschäftigen nur wenige Angestellte. Sie bilden Ärzte aus und schicken sie zu den in ihrer Nähe ansässigen Bürgern, um



Badehaus



Klinik



Krankenhaus

deren Gesundheitszustand zu begutachten. Ihre Tätigkeit dient allein der Vorbeugung, und sie sind meistens sehr erfolgreich dabei, den Ausbruch von Krankheiten zu verhindern.

Krankenhäuser sind größer als Kliniken und beschäftigen mehr Angestellte. Sie sind dann gefragt, wenn trotz der besten Vorbeugungsmaßnahmen Krankheiten ausbrechen. Ein Krankenhaus kann nur wenige Patienten auf einmal versorgen, was jedoch für Städte mit geringer Einwohnerzahl ausreichen sollte. Größere Städte brauchen mehr Krankenhäuser. Ihr Gesundheitsberater wird es Ihnen mitteilen, wenn Sie weitere Krankenhäuser haben müssen.

Falls ein Krankenhaus nicht mit voller Personalstärke arbeitet, kann es auch nur eine reduzierte Anzahl von Patienten behandeln. Für jedes fehlende Mitglied des Personals kann ein Patient weniger aufgenommen werden.

Kliniken beeinträchtigen die Attraktivität einer Region nicht. Krankenhäuser dagegen haben, vielleicht wegen des Geruchs und der Anwesenheit kranker Menschen, einen geringen negativen Effekt auf die Attraktivität in der nächsten Umgebung.

KRANKHEITEN

Wenn den Menschen nicht die vollen Nahrungsmittelrationen zur Verfügung stehen, schwinden ihre Kräfte und sie werden leicht krank. Sofern sie nicht regelmäßig einen Arzt aufsuchen können, wird die Gefahr einer ernsthaften Erkrankung noch größer. Manchmal schleppen auch Reisende trotz all Ihrer Bemühungen bezüglich möglicher Vorsorge Krankheiten in die Stadt ein. Außerdem ist Venus dafür bekannt, dass sie den Städten Krankheiten schickt, die ihren Zorn erregt haben.

Wenn Krankheiten auftreten, ist immer eine bestimmte

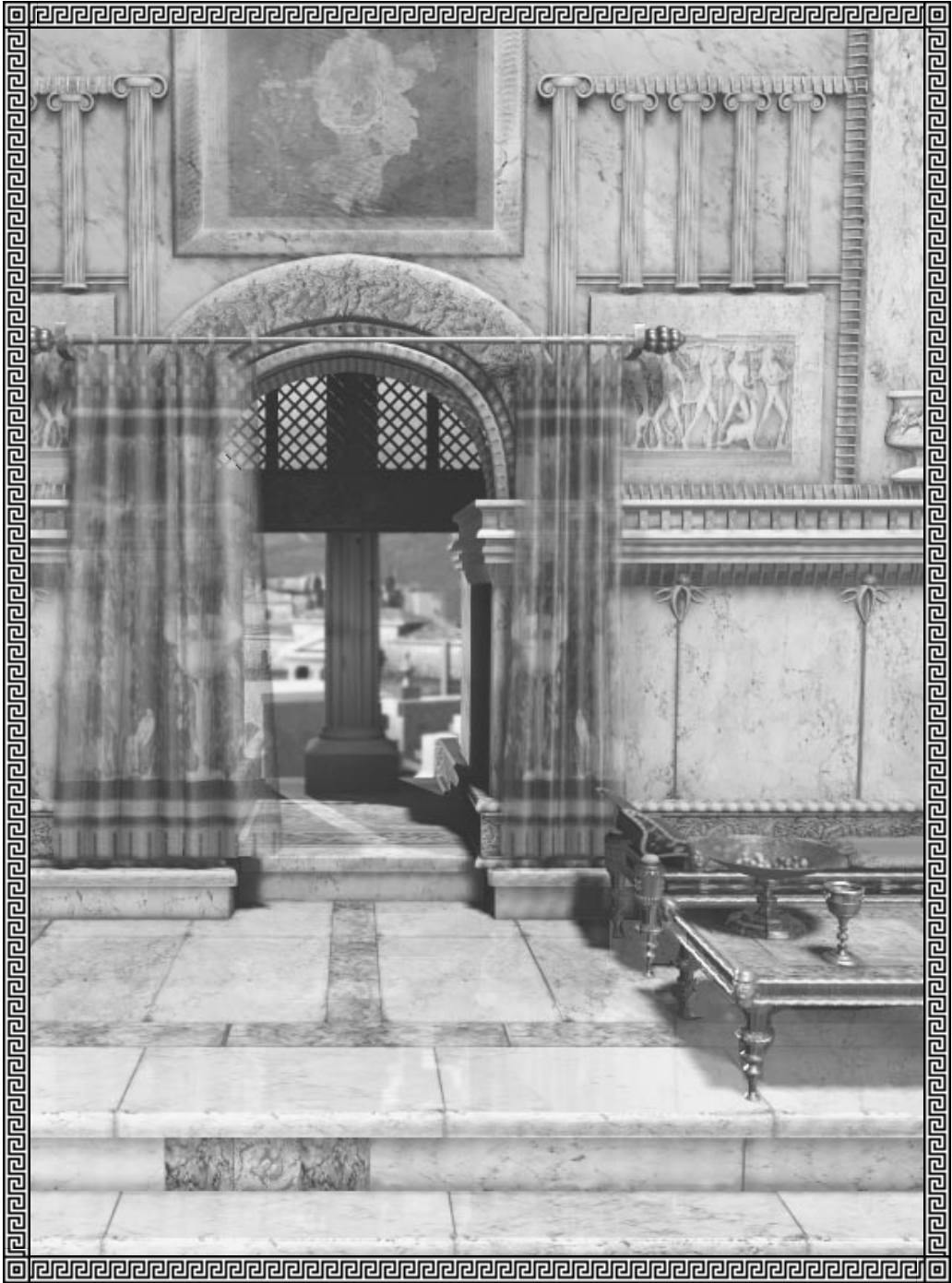
Gesundheit und Hygiene

97

Anzahl Menschen betroffen. Falls es für sie einen Platz in einem Krankenhaus gibt, können sie dort geheilt werden. Diejenigen, die nicht aufgenommen werden können, müssen unglücklicherweise sterben.

Krankheiten drücken verständlicherweise auf die Stimmung Ihrer Bürger.





Regierung, Verwaltung und Geld

OIn Ihrer Stadt sind Sie die Regierung. Ihre Aufgabe ist es, den Bau einer neuen Stadt innerhalb Ihrer Provinz unter Beachtung der Richtlinien und Ziele, die Caesar Ihnen auferlegt hat, zu leiten. Von der Regierung wird außerdem erwartet, dass sie eine konstante Versorgung mit Nahrungsmitteln gewährleistet und Wachleute (Präfekten) beschäftigt, die vor Feuer und Verbrechen schützen und die Verteidigung gegen feindliche Barbaren übernehmen sollen (mit 'Barbar' ist im übrigen jeder gemeint, der kein Römer ist). Sie bekleiden diese verantwortungsvollen Ämter ganz alleine - wenn Sie möchten, auch mit der Hilfe Ihrer diversen Berater.

All diese Regierungsaufgaben kosten Geld, das von irgendwoher kommen muss. Steuereinnahmen sind für jede Stadt eine der beiden Haupteinnahmequellen (die andere ist der Handel). Steuern eintreiben zu müssen ist die unangenehmere Seite des Regierens, unbeliebt, aber notwendig. Niemand zahlt nun mal gerne Steuern, auch wenn sich jeder an den Dienstleistungen erfreut, die mit diesen Steuern bezahlt werden.

DER SENAT

Das Senatsgebäude ist das wichtigste Verwaltungsgebäude der Stadt. Es beherbergt Ihre Berater, die Ihnen über die vier Fahnen vor dem Gebäude Auskunft über die wichtigsten Wertungen geben. Sie stehen, und zwar in dieser Reihenfolge, für Kultur, Wohlstand, Frieden und Gunst. Im Verlauf der Entwicklung Ihrer Stadt hängen die Fahnen mal höher oder mal tiefer und verdeutlichen so Ihre Leistungen. Sie müssen daher nicht jedesmal Ihre Berater aufsuchen, wenn Sie wissen wollen, wie Sie sich machen.

Arbeitslose sitzen gerne auf den Stufen des Senats herum, weil sie genau wissen, dass sie dort für ihren



Senat

Regierung, Verwaltung und Geld

100



Gouverneur besser zu sehen sind. Wenn Sie also sehen, dass Leute auf den Senatstreppen herumlungern, leidet Ihre Stadt unter einer gewissen Arbeitslosigkeit. Je mehr Leute dort sitzen, desto höher ist die Arbeitslosenquote.

Der Senat beschäftigt des weiteren Steuereintreiber, die in der näheren Umgebung ihre Runden gehen und dabei die Steuern einziehen. Die Schatzkammern des Senats verwalten dann das Geld, bis es am Jahresende in Ihre eigene Kasse fließt. Der Senat ist ein wunderschön gestaltetes Bauwerk, das Zentrum von Reichtum und Macht und daher ein sehr beehrter Nachbar.

Weil der Senat ein ziemlich großes Gebäude ist, kostet er ein kleines Vermögen und erfordert viele Angestellte, damit er mit voller Leistung arbeiten kann. Es ist trotzdem sehr klug, wenn Sie ihn schon in der ersten Zeit der neuen Stadt erbauen. Neben den aus ihm entstehenden Steuereinnahmen ist er oftmals auch das Herzstück der schöneren Bezirke im Zentrum Ihrer Stadt und ermöglicht Ihnen einen leichten Überblick über die Informationen, die von Anfang an für den Fortschritt Ihrer Stadt von großer Bedeutung sind.

In einer Stadt kann es niemals mehr als einen Senat geben.

FORUM

Das Forum ist eine Zweigstelle der Regierung und normalerweise in den entlegeneren Gebieten zu finden. Seine besondere Aufgabe besteht darin, Steuereintreiber zu entsenden und in den Regionen, die zu weit vom Senatsgebäude entfernt liegen, die Steuern zu kassieren.

Für den Bau von Foren gibt es keine zahlenmäßige Begrenzung. Da Foren sehr attraktive Nachbarn sind, legen viele Gouverneure bei der Ausdehnung der Wohngebiete immer gleich ein weiteres Forum mit an.



Forum

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Da der Senat und die Foren normalerweise Geld in ihren Schatzkammern aufbewahren, sind sie oftmals Zielscheiben für Invasoren, Randalierer und Kriminelle.

Jede Person auf den Stufen des Senats steht für eine 5%ige Arbeitslosenquote. Wenn Sie den Mauszeiger auf dem Senatsgebäude halten, zeigt Ihnen ein weißes Textfeld einige der Statistiken Ihrer Stadt.

Um den Bedarf an Foren in der Stadt ermitteln zu können, sollten Sie Ihren Finanzberater aufsuchen. Sollte die Zahl der für die Steuer registrierten Bürger unter 100 Prozent fallen, sollten Sie auf der Spezialkarte 'Steuern' die Häuser suchen, die keine Steuern zahlen, und in Erwägung ziehen, ein weiteres Forum in der Nähe zu bauen. Einige sehr arme Viertel können allerdings ohnehin nur sehr wenig Steuern entrichten, daher müssen Sie überlegen, ob es sich überhaupt lohnt, dort ein Forum anzulegen. Sie könnten beschließen, dass 90% bei der Steuerregistrierung ausreichend sind, wenn die übrigen 10% hauptsächlich Zeltbewohner sind.

TRIUMPHBOGEN

Rom kennt keinen herrlicheren Anblick als den Triumphzug eines Generals, der seine siegreichen Truppen in Begleitung Tausender in Ketten gelegter Gefangener und Wagenladungen voller Beute durch die Stadt geleitet. Über Generationen hinweg gedachten die Römer dieser Triumphe durch die Errichtung großer Bögen auf der Via Sacra, der großartigsten Straße in Rom.

Ein Triumphbogen ist das eindrucksvollste Bauwerk, das Ihre Stadt bauen kann. Diese Gebäude sind erfolgreichen militärischen Kriegszügen gewidmet, und daher sollten Sie als Gouverneur befehlen, dass, wann immer eine Ihrer Armeen siegreich aus einem Gefecht in fernen Provinzen zurückkehrt, ein solcher Triumphbogen erbaut werden soll. Ein Bogen wirkt sich enorm positiv auf die Attraktivität der Umgebung aus.



Triumphbogen



GELD

Geld ist eine komische Sache. Ohne eigenen Wert liegt sein einziger Sinn darin, etwas anderes damit kaufen zu können. Es ist im Grunde nur ein Mittel zum Zweck. Dasselbe gilt auch für Ihre Städte. Geld ist für einen Gouverneur kein besonderes Ziel, und doch muss er sorgfältig damit umgehen, wenn er alle Anforderungen erfüllen will, die ihm gestellt worden sind.

Der Imperator bewilligt Ihnen einen großzügigen Geldbetrag, damit Sie Ihre Kolonie gründen können, allerdings wird dieses Grundkapital nur allzu bald aufgebraucht sein. Sobald dies der Fall ist, muss Ihre Stadt selbst einen Gewinn erzielen oder zumindest nahe dran sein, Gewinne zu erbringen. Caesar kommt Ihnen möglicherweise mit zusätzlichen Geldern zu Hilfe, sofern Ihre Aufgabenstellung für das Imperium besonders wichtig ist. Er wird es Ihnen auch oft ermöglichen, dass Sie mit Zustimmung des römischen Senats vorübergehend Ihr Konto überziehen dürfen.

Das ist zwar zunächst einmal ein Rettungsring, der für Ihre Zukunft jedoch sehr gefährlich sein kann. Die Stadt muss 10 Prozent Überziehungszinsen zahlen, wodurch es noch schwieriger wird, einen Gewinn zu erzielen. Und falls es noch schlimmer kommt und Sie am Zahlungstichtag immer noch Geld schulden, dann ... - tja, hoffen Sie lieber, dass es nicht so weit kommt. Ihre Gunstwertung wird fallen, sobald Caesar Ihnen aus einem finanziellen Engpass heraushelfen muss.

Abgesehen von dem ursprünglichen Betrag, der Ihnen für die Investition in eine neue Stadt zur Verfügung gestellt wurde, und möglicherweise zusätzlichen Zuwendungen - falls Rom dies für vertretbar hält - kann Ihre Stadt auf zwei Arten zu Geld kommen: durch die Besteuerung der Bürger und den Export ihrer Waren. Alle Provinzen verfügen über unterschiedliche Ressourcen, daher sind Exporterträge oft äußerst wichtig. Informieren Sie sich auf jeden Fall darüber, wie Sie durch Exporte etwas Gewinn erzielen können (mehr dazu finden Sie im Kapitel 'Handel').

DIE KOSTEN UND WIE MAN SIE STEUERT

In Städten gibt es viele Verwendungsmöglichkeiten für Geld. Durch den Bau neuer Gebäude entstehen üblicherweise die höchsten Kosten, insbesondere in Zeiten des Wachstums. Es ist sehr einfach, das zu bauen, was man gerne möchte, ohne dabei an die Kosten zu denken. Denken Sie aber immer daran, dass einige Gebäude viel mehr kosten als andere. Löhne sind gewöhnlich der zweitgrößte Kostenfaktor. Weitere Kosten entstehen durch Schulden gegenüber Rom, Ihr eigenes Gehalt, durch den Import von Waren, die Ihre Stadt benötigt, und sonstige Ausgaben, wie z.B. Feste oder Diebstähle.



HINWEIS DES SCHREIBERS:

Wenn sich Ihre Stadt in einer schlechten Finanzlage befindet, sollten Sie Ihre Aufmerksamkeit unbedingt auf die Verbesserung der Umstände richten. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten:

Stellen Sie den Bau neuer Gebäude ein, oder bauen Sie nur solche, die den Geldfluss in Ihre Stadt begünstigen. Ein oder zwei Gebäude (Foren, ein Dock für den Export oder etwas, das die Hausentwicklung beschleunigt, um so mehr Steuern einnehmen zu können) könnten möglicherweise sehr schnell Geld einbringen.

Erhöhen Sie die Einkommenssteuer. Zwar hat dies zunächst einen negativen Effekt auf die Stimmung in der Stadt, kann jedoch wenigstens für kurze Zeit zusätzliches Geld in die Kasse bringen.

Senken Sie die Löhne. Auch wenn Sie deswegen nicht gerade umjubelt werden, kann Ihnen diese Aktion kurzfristig Geld in einer der größten Ausgabekategorien einsparen und sich als äußerst nützlich erweisen.

Verkaufen Sie Waren. Obwohl dies eigentlich normal sein sollte, könnte es Zeiten geben, in denen Sie weit mehr verkaufen sollten, als Sie es üblicherweise tun

Regierung, Verwaltung und Geld

würden. Vielleicht können Ihre Wohnungen auch noch ein bisschen länger auf Geschirr oder Möbel warten.

Stellen Sie den Kauf von Importwaren ein. Häufig werden nur Luxuswaren importiert, wie abwechslungsreichere Kost oder Olivenöl. Die kurzzeitige Unterbrechung des Imports von Luxusartikeln kann Ihnen eine Menge Geld sparen, ohne dass Sie Ihren Bürgern unnötig Unannehmlichkeiten bereiten.

STEUERN

Steuern werden auf das Einkommen der Bürger erhoben, das wiederum bewertet wird, wie schön ihre Häuser sind. Wenn ein Haus wächst, zahlen seine Bewohner mehr Steuern. Villenbewohner (Patrizier) zahlen sehr hohe Steuern. Niemand kann jedoch Steuern zahlen, wenn kein Steuereintreiber vorbeigekommen ist, um das Haus zu registrieren und die Steuern einzusammeln. Steuereintreiber werden vom Senat und den Foren Ihrer Stadt eingestellt und ausgebildet. Ihr Finanzberater kann den Steuersatz Ihren Vorgaben entsprechend ändern.

Steuereintreiber bringen das Geld, das sie erhalten haben, zum Senat oder dem Forum zurück, bei dem sie angestellt sind. Das Geld wird bis zum Jahresende in den Gewölben des Gebäudes verwahrt und dann zur Hauptschatzkammer gebracht. Das vorübergehend in diesen Kammern gelagerte Geld ist in der Gesamtsumme Ihrer Staatskasse enthalten und kann so behandelt werden, als wäre es bereits in Ihrer Schatzkammer. Es ist jedoch von Diebstählen bedroht (lesen Sie hierzu auch den Abschnitt 'Kriminalität' im entsprechenden Kapitel).

Die Leute sind bezüglich der Steuersätze in der Stadt sehr empfindlich. Hohe Steuern mögen Ihnen zwar schnell mehr Geld einbringen, verärgern jedoch die Menschen und bringen sie folglich dazu, die Stadt zu verlassen. Niedrige Steuersätze auf der anderen Seite stellen die Leute zufrieden und helfen beim Anlocken von Einwanderern, machen es Ihrer Stadt jedoch

schwer, die monatlichen Rechnungen zu bezahlen. Bei jeder Aufgabenstellung müssen Sie den besten Steuersatz für Ihren Regierungsstil herausfinden. Bedenken Sie dabei: Sie werden kaum genug Geld für den Bau einer wirklich großen Stadt erwirtschaften, indem Sie einfach nur die Bürger besteuern. Sie müssen sich auch mit Gewerbe und Handel befassen, damit Ihre Stadt zu größerem Reichtum gelangt.



TRIBUT

Ein Tribut ist eine Zahlung an Rom. Betrachten Sie ihn einfach als Rückzahlung der Investitionen, die Rom bei der Errichtung Ihrer Stadt vorgenommen hat.

Wie glücklich wird Ihre Provinz sein, wenn Caesar zum ersten Mal einen Tribut von Ihnen fordert, weil Sie dann genau wissen, dass Sie dadurch zum Wohl des Imperiums beitragen dürfen! Alle römischen Provinzen zahlen Tribute, um so ihren Beitrag zur Erweiterung und zum Schutz des Imperiums zu leisten und um Roms ursprüngliche Investitionen für die Besiedelung einer neuen Provinz zurückzuzahlen.

Regierung, Verwaltung und Geld

106



Caesar weiß, dass einige Provinzen es sich leisten können, einen höheren Tribut zu zahlen als andere, und er berücksichtigt viele Faktoren bei der Berechnung des fälligen Tributs. Je profitabler und fortgeschrittener Ihre Stadt ist, desto höheren Tribut wird der Imperator von Ihnen erwarten.

Sie können die Höhe des Tributs, mit dem Caesar Ihre Kasse belastet, weder ändern, noch können Sie sich weigern, ihn zu leisten. Tribute werden einmal jährlich eingezogen, und der Imperator erwartet von Ihnen, dass die Denarii bereitstehen, wenn die Rechnung fällig wird. Die Unfähigkeit, einen fälligen Tribut zu zahlen, läßt Ihre Gunstwertung erheblich sinken.

IHR RANG UND IHR GEHALT

Caesar erlaubt den Gouverneuren, dass sie sich selbst ein monatliches Gehalt aus dem Einkommen der Provinzen zahlen. Rom stellt Ihrer Provinz einen Geldbetrag für die Gründung einer neuen Stadt zur Verfügung und bietet manchmal auch Kredite oder finanzielle Hilfe an. Die Hauptstadt zahlt Ihnen darüber hinaus automatisch ein bescheidenes Gehalt. Dadurch wird es Ihnen ermöglicht, ein eigenes Vermögen anzusammeln, das nichts mit der Stadtkasse zu tun hat. Ihre persönlichen Ersparnisse nehmen Sie von einer Aufgabenstellung zur nächsten mit.

Im Imperium bekleiden Sie immer einen bestimmten Rang. Wenn Sie eine Aufgabenstellung erfolgreich absolviert haben, befördert Caesar Sie in den nächsthöheren Dienstgrad. Ein höherer Rang ist mit einem besseren Gehalt verbunden. Sie können sich zwar selbst ein beliebiges Gehalt bewilligen, das sich die Stadt Ihrer Meinung nach leisten kann, die Ihrem Rang entsprechende Bezüge werden jedoch automatisch an Sie ausgezahlt. Wenn Sie sich selbst ein Gehalt zahlen, das nicht Ihrem Rang entspricht, könnte das wichtige Leute in Rom sehr verärgern.

Eigener Reichtum kann sich allerdings als sehr nützlich erweisen.

Vielleicht möchten Sie irgendwann einmal Geld aus Ihrem persönlichen Vermögen für die Stadtkasse spenden. Ein paar Hundert Denarii aus Ihrer eigenen Tasche könnten eine weise Investition in die Zukunft Ihrer Stadt sein, wenn damit Roms Zorn über weitere Geldforderungen beschwichtigt werden kann.

Darüber hinaus begrüßt Caesar immer gern Geschenke seiner Gouverneure. Jedesmal, wenn Sie sich entschließen, Caesar ein Geschenk aus Ihren eigenen Mitteln zu machen, werden Sie in seiner Gunst steigen.



HINWEIS DES SCHREIBERS:

Geschenke an den Imperator können zu einem gefährlichen Präzedenzfall werden. Je mehr Geld Sie Caesar schicken, desto mehr wird er in Zukunft von Ihnen erwarten - und er könnte beleidigt sein, wenn Ihre Geschenke nicht immer größer werden. Natürlich können Sie Ihre Gunstwertung durch Geschenke steigern. Mit einer solchen Ausgabe können Sie jedoch auch, wenn Sie sich solche Geschenke einmal nicht mehr leisten können, letztendlich in der Gunst mehr sinken als Sie zuvor gewonnen haben ... ganz abgesehen vom Verlust des Geldes!

RESIDENZ DES GOUVERNEURS

Der Gouverneur einer großen Stadt sollte unbedingt einen angemessenen Lebensstil pflegen. Es steht Ihnen dabei frei, Ihre eigenen Ersparnisse z.B. in ein Haus zu stecken, und es gibt, abhängig davon, wie viel Sie ausgeben und wie groß es werden soll, viele Gebäude, zwischen denen Sie auswählen können.

Die Residenz des Gouverneurs unterscheidet sich von allen anderen Gebäuden in einem Punkt: Sie muss aus Ihren eigenen Mitteln bezahlt werden (lesen Sie dazu auch den Abschnitt 'Geld' im entsprechenden Kapitel).

Der Gouverneurspalast bildet üblicherweise einen der schönsten Bereiche der Stadt, beliebt bei allen



*Haus des
Gouverneurs*

Regierung, Verwaltung und Geld

108



*Villa des
Gouverneurs*



*Palast des
Gouverneurs*

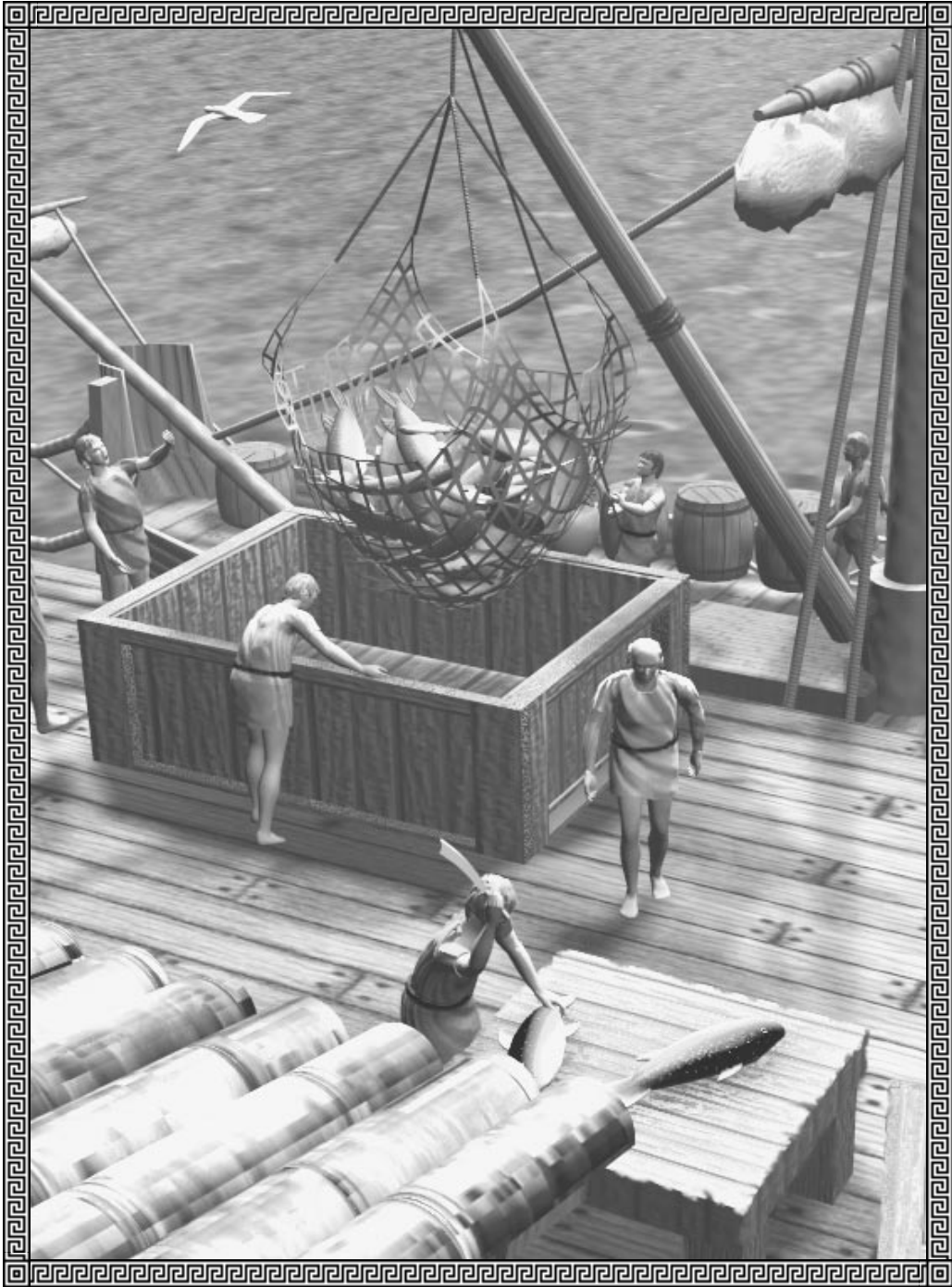
möglichen sozialen Aufsteigern und anderen Snobs. Je größer und exklusiver die Residenz des Gouverneurs ist, desto attraktiver wird auch ihre Umgebung.

Beachten Sie jedoch, dass die Qualität des Gouverneurspalastes den allgemeinen Wohlstand der Stadt beeinflussen kann. Ihre Residenz ist in gewissem Sinn ein Ausdruck für den Reichtum der Stadt. Eine sehr wohlhabende Stadt wird wohl kaum einen Gouverneur haben, der in einer Hütte lebt, und eine Stadt ohne Gouverneurspalast wird niemals eine besondere Wohlstandswertung erreichen (siehe auch Kapitel 'Spielwertungen').

Regierung, Verwaltung und Geld

109





Nahrung, Landwirtschaft und Gewerbe

NAHRUNG

Lebensmittel: Ihr Volk kann im wahrsten Sinne des Wortes nicht ohne Lebensmittel leben. Wenn Sie die Leute mit allem versorgen, was sie brauchen, wird sich die Stimmung Ihrer Bürger stetig verbessern. Falls ihre Rationen zu knapp ausfallen, wird ihre Laune rapide sinken. Das kann zu Emigration und Verbrechen führen.

Zeltbewohner sind die einzigen Menschen, die nicht von den Silos der Stadt abhängig sind, um sich ernähren zu können. Diese armen Leute sind es gewohnt, sich das Nötige durch ihrer Hände Arbeit selbst zu besorgen. Jeder andere jedoch erwartet, von Ihnen ernährt zu werden.

Sie haben üblicherweise mehrere Möglichkeiten, für Nahrungsmittel zu sorgen: Anbau von Lebensmitteln durch Farmen, Import aus anderen Provinzen oder Fischerei. Jede Provinz besitzt ihre eigenen natürlichen Ressourcen, die bestimmen, was dort produziert werden kann.

Sie müssen Nahrungsmittel zunächst beschaffen (normalerweise durch Landwirtschaft oder Import), lagern und dann verteilen. Weitere Informationen über den Import von Waren, einschließlich dem von Nahrungsmitteln, finden Sie im Kapitel 'Handel'.

Das Volk verzehrt Weizen, Obst, Gemüse, Fleisch und Fisch. Fleisch und Fisch werden zerteilt und in Form von Steaks gelagert. Weizen ist das am weitesten verbreitete Nahrungsmittel und am effizientesten anzubauen: Eine Weizenfarm kann doppelt so viele Menschen ernähren wie jede andere Farm (in der Praxis bedeutet das, dass der Weizen von der Aussaat bis zur Ernte nur halb so lange braucht wie andere Farm-Erzeugnisse).

Nahrung, Landwirtschaft und Gewerbe

112



Die meisten Menschen sind mit einer einfachen Ernährung, die aus einer einzigen Nahrungsmittelart besteht, recht zufrieden. Damit sich die Wohnungen jedoch auf eine höhere Stufe entwickeln können, verlangen die Bewohner allerdings nach etwas mehr Abwechslung auf ihrem Speiseplan: Zunächst geht es dabei nur um eine zweite Variante, dann schließlich - für eine noch höhere Stufe - um eine dritte.

Ein voll mit Lebensmitteln beladener Karren enthält 100 'Einheiten', von denen jede einzelne eine Person einen Monat lang ernähren kann. Eine Karrenladung mit 100 Einheiten ernährt also einen Monat lang 100 Menschen. Eine Stadt mit 1000 Einwohnern verbraucht pro Monat 10 Karrenladungen Nahrungsmittel.

Sämtliche zum Verzehr bestimmten Nahrungsmittel lagern in Silos. Dass sich das Silo füllt, sehen Sie an den Fenstern, und Sie können auf einen Blick erkennen, wie viel in jedem Silo gelagert ist. Ihre Stadt kann außerdem Lebensmittel in Lagerhäusern unterbringen, wo sie jedoch nicht direkt zum Verzehr zur Verfügung stehen. Sämtliche Nahrungsmittel in Lagerhäusern sind für den Export bestimmt. Farmen liefern ihre Erträge dabei nur dann an Lagerhäuser, wenn es keine funktionierenden Silos gibt, die sie aufnehmen könnten.

Markthändlerinnen besuchen die Silos regelmäßig, um dort Nahrungsmittel zu besorgen. Die Markthändlerinnen holen üblicherweise nur so viel aus den Silos, wie sie selbst tragen können, daher helfen ihr diverse Laufburschen, die vollen Körbe zurück zum Markt zu tragen.

Sobald ein Markt mit Lebensmitteln versorgt ist, ziehen die Händler aus, um die in der Nähe liegenden Häuser zu beliefern. Die Händler liefern den Häusern Nahrungsmittel für mehrere Monate, solange der Markt genügend hergibt.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Nochmal zur Erinnerung: Die Nahrungsmittelverteilung ist für eine erfolgreiche Stadt ausgesprochen wichtig. Volle Mägen tragen viel dazu bei, dass die Bürger immer auf Ihrer Seite stehen.

Es ist sehr gut möglich, dass es in Ihrer Stadt zwar ausreichend Lebensmittel gibt, sie jedoch nicht jedem Haus zugänglich sind.

- Benutzen Sie die Spezialkarte 'Nahrungsmittel', um zu sehen, ob es Häuser gibt, die nicht von den Markthändlerinnen erreicht werden.
- Wenn eines Ihrer Wohngebiete außerhalb Ihres Landwirtschaftsbereichs liegen sollte, werden Sie vielleicht ein neues Silo bauen müssen, um Nahrungsmittel in seiner Nähe lagern zu können. Sehen Sie sich auch die besonderen Anweisungen für die Silos an, damit sichergestellt ist, dass deren eigene Versorgung gewährleistet ist.
- Denken Sie daran, dass alle Lebensmittel über Märkte verteilt werden. Wenn einige Häuser nach zusätzlichen Nahrungsmittelarten verlangen, sollten Sie dafür sorgen, dass ein Silo in der Nähe Vorräte einer zweiten oder dritten Art auf Lager hat. Wie gesagt - lesen Sie sich die besonderen Anweisungen für Silos durch, wenn dies notwendig ist.

LANDWIRTSCHAFT

Da es sehr unwahrscheinlich ist, ohne ausreichende Nahrung viele Menschen in Ihre Stadt zu bekommen, sollte die Landwirtschaft zu Beginn einer neuen Aufgabenstellung immer die größte Rolle spielen (auch wenn Rom der Provinz Nahrungsmittel zur Verfügung stellt, wie Sie in der Aufgabenbeschreibung erfahren haben).

Nicht jeder Boden ist jedoch fruchtbar genug für die Landwirtschaft. Sie erkennen Ackerland an den gelben Grashalmen im ansonsten normalen Gelände. Auf der Spezialkarte (in Ihrer Steuerleiste) ist fruchtbarer Boden ebenfalls in Gelb dargestellt. Farmen können Sie überall dort errichten, wo Platz

Nahrung, Landwirtschaft und Gewerbe

114



Weizen-Farm

ist, solange sie sich mit mindestens einem Feld auf fruchtbarem Land befinden. Das gilt für alle Farmen und auch für Schweinezuchtbetriebe.

Einige Provinzen besitzen mehr Ackerland als andere, aber nur wenige besitzen so viel, dass Sie nicht vorsichtig damit umgehen müssen. Behandeln Sie Ackerland mit Respekt, und bauen Sie nur dann die Farmgebäude direkt darauf, wenn es wirklich unumgänglich ist.

Weizenfarmen sind doppelt so produktiv wie die übrigen Arten. Das heißt, dass eine Weizenfarm normalerweise eine Karrenladung voll Nahrungsmittel zweimal so schnell produzieren kann wie jede andere Farm. Allerdings gilt dies nicht immer: In einigen nördlich gelegenen Provinzen erlaubt das kältere Klima eine solch reiche Ernte nicht.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Ackerland können Sie auf der Karte an den gelben Grashalmen erkennen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob eine bestimmte Stelle fruchtbar ist oder nicht, wählen Sie einfach mit dem Gebäude-Button eine Farm aus, und bewegen Sie den Mauszeiger über die Karte. Der Mauszeiger zeigt eine rote Raute, wenn er sich über Boden bewegt, auf dem Sie nicht bauen können, und wechselt zu einem geisterhaft grünen Abbild der Farm, sobald er über fruchtbares Land geführt wird.

Es gibt vier verschiedene Arten von Farmen für die Nahrungsmittelproduktion: Weizen-, Gemüse-, Obst- und Schweinefarmen. In einigen Provinzen kann es darüber hinaus Olivenhaine und Weingüter geben. Deren Erträge sind jedoch nicht zum Verzehr geeignet, sondern werden zu Olivenöl und Wein verarbeitet (weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt 'Gewerbestätten' im entsprechenden Kapitel).



Schweine-Farm

Farmen benötigen Arbeiter und eine Straßenanbindung, um funktionieren zu können. Sie arbeiten weniger effizient, wenn sie unterbesetzt sind, und stellen ihre Arbeit ganz ein, wenn kein Personal vorhanden ist. Sobald eine

Farm die Produktion aufnimmt, können Sie das Getreide auf den Feldern und die Tiere in den Pferchen wachsen sehen. Wenn das Getreide voll ausgewachsen und reif ist, wird es von der Farm geerntet und mit einer Karre in ein Silo oder ein Lagerhaus gebracht.

Die Felder können allerdings erst abgeerntet werden, wenn der leere Karren von seiner letzten Liefertour zurückgekehrt ist, da es auf den Farmen keine Lagermöglichkeiten gibt. Das bedeutet, dass die Produktivität Ihrer Farm sinkt, wenn die Karren regelmäßig lange Strecken zurücklegen müssen, und das kann letztendlich dazu führen, dass Sie noch mehr Farmen bauen müssen, als eigentlich notwendig wäre. Die richtige Planung der Lagerhäuser und Silos ist daher besonders wichtig.

Lebensmittelfarmen schicken ihre Erträge immer zu Silos, wenn dies möglich ist. Falls es jedoch keine funktionierenden Silos mit ausreichendem Lagerplatz gibt, bringen die Karren der Farmen die Ernte statt dessen in ein Lagerhaus. Wenn es auch kein funktionierendes Lagerhaus mit ausreichendem Platz gibt, wartet der mit frischer Ware beladene Karren außerhalb der Farm, bis sich eine Möglichkeit für die Auslieferung der Produkte ergibt.



HINWEIS DES SCHREIBERS:

Farmen benötigen Straßenanbindung für die Verbindung zu Arbeitskräften und ihren Kunden, und natürlich müssen sie auch von Ingenieuren und Präfekten gewartet und betreut werden.

Oliven- und Weinfarmen liefern ihre Erträge an Öl- und Weinproduzenten - falls vorhanden - ansonsten direkt an die Lagerhäuser.

Weizen-, Gemüse- und Schweinefarmen sind unbeliebte Nachbarn. Obst- und Olivenfarmen und Weingüter steigern jedoch leicht die Attraktivität der nahegelegenen Wohngebiete.



Silo



Lagerhaus

Keine Provinz erfreut sich eines so idealen Klimas, dass alle vier Nahrungsmittelarten angebaut werden könnten, daher wird es für Sie wahrscheinlich nicht möglich sein, alle von der Bevölkerung gewünschten Dinge zu produzieren. Den Bürgern ist nicht bewusst, dass das Klima eine gute Erklärung für die Einschränkung ihres Speiseplans ist. Aus diesem Grund werden Sie möglicherweise eine oder zwei Arten von Nahrungsmitteln importieren müssen, wenn Sie es Ihren Bürgern ermöglichen möchten, ihre Wohnungen auf eine höhere Stufe zu bringen.

LAGERUNG UND VERTRIEB: SILO, LAGERHAUS UND MARKT

Ein Silo ist lediglich ein großes Gebäude, das zentral alle Erträge Ihrer Farmen und Fischerboote für die spätere Verteilung lagert. Lediglich? Nein, man sollte die Bedeutung der Silos definitiv nicht herabsetzen! Wenn es nicht mindestens ein Silo gibt, bekommt niemand etwas zu essen. Ihre Feinde wissen das so gut wie Sie. Invasoren versuchen daher oft, Silos zu zerstören, sobald sie die Verteidigungslinien Ihrer Stadt durchbrochen haben. Randalierer könnten auf dieselbe Idee kommen, insbesondere, wenn sie sich gegen die Nahrungsmittelknappheit empören.

Ein Lagerhaus ist ein großes Gebäude, das alle möglichen Waren lagern kann: Lebensmittel, Rohmaterial oder gewerblich hergestellte Waren. Alle Importgüter werden in Lagerhäuser gebracht (lesen Sie hierzu auch das Kapitel 'Handel'), genauso wie alle in Werkstätten produzierten Dinge. Die Bürger, die in Lagerhäusern arbeiten, sind normalerweise ziemlich intelligent und merken es, wenn eine Werkstatt Material benötigt, das sich im Lager befindet. Sie schicken dann automatisch mit diesem Material beladene Karren zu den entsprechenden Werkstätten. Lagerhäuser und Silos sind sich ziemlich ähnlich, da beide für die Lagerung von Nahrungsmitteln gedacht

sind. Silos lagern dabei zwar nur Lebensmittel, jedoch nicht ausschließlich Weizen sondern auch andere Nahrungsmittelarten. Die Markthändlerinnen können die Waren für ihre Kunden nur über Silos beziehen, nicht über Lagerhäuser. Wenn es in Ihren Silos keine Lebensmittel gibt, können die Märkte auch nichts an die Menschen in der Stadt verteilen.

Farmen und Fischereihäfen versuchen immer, ihre Erzeugnisse in ein Silo zu bringen, auch wenn dies einen längeren Weg als zu einem Lagerhaus bedeutet.

Händler aus fremden Provinzen statten den Lagerhäusern Ihrer Stadt Besuche ab, um zu sehen, ob es dort Dinge gibt, die sie kaufen können. Sie gehen normalerweise davon aus, dass alles, was sie dort finden, zum Verkauf steht. Sie als Gouverneur können, einfach indem Sie so viele Silos bauen, wie die Stadt Ihrer Meinung nach benötigt, selbst festlegen, wie groß der Lagerbestand an Nahrungsmitteln sein soll. Wenn ein Silo um mehr als die Hälfte geleert ist, wird es von einem Lagerhaus, in dem Lebensmittel gelagert sind, automatisch mittels Karren wieder aufgefüllt.



Markt

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Silos und Lagerhäuser sind unbeliebte Nachbarn. Sie benötigen gute Straßenanbindung zu den Farmen, Betrieben oder Händlern, die sie versorgen, und zu den Märkten, die ihre Waren verteilen. Wie die meisten Gebäude brauchen auch sie Arbeiter und regelmäßige Kontrollen durch Präfekten und Ingenieure.

Wenn ein Silo oder Lagerhaus nur mit halber oder noch geringerer Besetzung arbeitet, wird es nur die Waren ausliefern, die sich noch auf Lager befinden - neue Lieferungen werden nicht angenommen. Sie können auf einen Blick erkennen, wie voll ein Silo oder Lagerhaus ist, indem Sie es rechts anklicken und dann ablesen, was es genau enthält.

Beide Gebäude sind animiert, solange sie funktionieren. Falls Sie einmal keine Aktivitäten erkennen können, wissen Sie gleich, dass es dort Probleme geben muss. Klicken Sie das entsprechende Gebäude rechts an, um herauszufinden, worin das Problem besteht.



Ein Silo enthält ausreichend Nahrungsmittel, um 2400 Menschen einen Monat lang ernähren zu können. Daher würde eine Stadt mit 3000 Einwohnern vier Silos benötigen, um genug Nahrungsmittel für drei Monate lagern zu können, und dabei sogar noch einen Rest übrig behalten.

BESONDERE BEFEHLE

Silos und Lagerhäuser sind so beschaffen, dass Sie sich relativ wenig darum kümmern müssen. Daher können Sie Ihre Zeit wichtigeren Dingen widmen.

Trotzdem mag es Zeiten geben, in denen Sie mehr Kontrolle über Ihre Waren haben möchten. Vielleicht wollen Sie eine größere Menge einer bestimmten Ware im Lager behalten, um diese beispielsweise dem Imperator zu schicken. Oder Sie wollen sicherstellen, dass ein Silo in der Nähe eines wichtigen Wohngebietes regelmäßig mit Nahrungsmitteln beliefert wird, auch wenn es sich weit von den Farmen entfernt befindet.

An jedes Lagerhaus oder Silo können Sie dann spezielle Anweisungen richten und es so kontrollieren. Klicken Sie ein Silo oder Lagerhaus rechts an, um den Schalter für besondere Befehle zu erhalten, mit dem Sie den Fluss der Nahrungsmittel und Waren steuern können. Die meisten dieser besonderen Befehle beziehen sich nur auf die Waren, die Sie angegeben haben.

Wenn Sie diesen Button anklicken, erhalten Sie eine Liste aller Waren, mit denen das Gebäude handelt. Hinter jedem Gegenstand finden Sie einen Button in Form einer Waage. Klicken Sie einen dieser Buttons an, und Sie erhalten eine der folgenden drei Optionen:

'Güter akzeptieren' ist der Normalzustand des Gebäudes. Wenn vor dem Button das Wort 'Akzeptiert' steht, bedeutet dies, dass das Silo oder Lagerhaus Lieferungen dieser speziellen Ware normal annimmt. Ebenso liefert es diese Waren wie gewohnt aus. Das heißt im Klartext, dass es für diese Ware keine besonderen Befehle gibt.

☉ 'Güter zurückweisen' teilt dem Silo oder Lagerhaus mit, dass es zukünftig keine Lieferung dieser Waren annehmen soll. Wenn Sie dem Gebäude befehlen, etwas zurückzuweisen, erscheinen die Worte 'Akzeptiert nicht' vor dem Waage-Button gefolgt, von einem großen 'X'. Ein Gebäude mit den Anweisungen, etwas zurückzuweisen, liefert jedoch seinen Inhalt jedoch noch immer ganz normal aus. Dadurch wird gewährleistet, dass Güter nur an der Stelle gelagert werden, an der Sie sie haben möchten.

☉ 'Nahrungsmittel fordern' (nur bei Silos) meldet den Farmen, anderen Lagerhäusern oder Silos, dass sie die gewählten Nahrungsmittel in dieses Silo liefern sollen. Wählen Sie diese Option, wenn Sie Silos beliefern wollen, die sich weit von Farmen entfernt befinden. Dasjenige Gebäude, das die Waren verschickt, benutzt seinen eigenen Karren, der oftmals höher beladen ist, als es normalerweise der Fall ist. Die Wörter 'Nahrungsmittel fordern' erscheinen neben dem Waage-Button mit einer Abbildung des Karrens.

☉ 'Level halten' gilt nur für Lagerhäuser. Das Lagerhaus versucht dann, immer vier Karrenladungen der jeweiligen Ware zurückzubehalten. Wenn die Lagerbestände unter vier fallen, wird es mehr von den anderen Lagerhäusern oder Herstellern dieser Ware (normalerweise einem Produktionsbetrieb) anfordern. Die Lieferanten schicken dann ihre Waren in das betreffende Lagerhaus, bevor sie sie woandershin liefern.

Wenn mehr als ein Gebäude den Befehl zum Zurückweisen oder Aufrechterhalten derselben Ware bekommen hat, liefern die Hersteller ihre Waren an das nächstliegende anfordernde Gebäude, das funktioniert und Platz zur Verfügung hat.

Wenn Sie ein Silo oder Lagerhaus rechts anklicken, finden Sie auf der eingeblendeten Tafel einen weiteren Button mit der Aufschrift 'Leeren'. Damit befehlen Sie dem Gebäude, keine weiteren Waren anzunehmen und



Nahrung, Landwirtschaft und Gewerbe

120



alles, was dort noch gelagert ist, fortzuschicken. Natürlich muss in der Stadt noch Platz in anderen Silos oder Lagerhäusern vorhanden sein, die den Inhalt des Gebäudes aufnehmen können, das Sie leeren wollen.

Bei Lagerhäusern gibt es einen weiteren Button mit der Aufschrift 'Handelszentrale bilden'. Ein als Handelszentrale definiertes Lagerhaus ist das bevorzugte Ziel für Händler, die dort ihre Importe abliefern. Wenn Ihre Handelszentrale voll ist oder nicht funktioniert, bringen die Händler ihre Waren in funktionierende Lagerhäuser mit freiem Platz in der Nähe der Handelszentrale. In einer Stadt kann es immer nur eine Handelszentrale geben, daher verliert die momentane Handelszentrale diesen Status, wenn Sie ein neues Lagerhaus als Zentrale ausweisen. Das erste Lagerhaus, das Sie in einer neuen Stadt errichten, wird automatisch zur Handelszentrale.

Abschließend steht Ihnen noch eine besondere Anweisung zur Verfügung: Sie können der gesamten Stadt mitteilen, dass eine Ware 'gehamstert' werden soll, was bedeutet, dass Sie diese Ware weder über Ihre Märkte noch über den Export herausgeben. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Caesar die Lieferung einer bestimmten Ware verlangt. Wenn Sie diesen Befehl erteilen wollen, besuchen Sie Ihren Handelsberater, klicken auf die betreffende Ware und dann auf den 'Hamstern'-Button.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Ein Arbeiter wird ziemlich lange dafür brauchen, den gesamten Inhalt eines Gebäudes mit der 'Leeren'-Anweisung fortzuschaffen, und zwar vor allem dann, wenn sich die nächste Lagereinrichtung mit freiem Platz am anderen Ende der Stadt befindet. Wenn der Arbeiter keinen freien Lagerplatz findet, der die Güter aufnimmt, bleibt er einfach mit dem vollen Karren stehen, bis irgendwo wieder Platz frei wird. Ein Gebäude, dem der Befehl zur Leerung erteilt wurde, wird seinen Inhalt ganz normal verteilen oder verkaufen.

MARKT

Silos, die bis zum Bersten mit Nahrungsmitteln gefüllt sind, und Lagerhäuser, aus denen die Waren schon hervorquellen, sind nutzlos ohne Märkte, die diese Dinge in der Nachbarschaft verteilen. Nur Zeltbewohner können ohne Marktzugang leben, weil sie ihre Nahrungsmittel selbst aufstöbern.

Wohnungen können sich dagegen ohne Marktzugang nicht sehr weit entwickeln. Richten Sie einen Markt überall dort an, wo Sie bessere Häuser haben wollen. Achten Sie darauf, die Märkte nicht zu dicht neben Ihren besten Wohngebieten zu plazieren, weil die Leute eine merkwürdige Einstellung dazu haben. Jedermann braucht die Dienstleistungen, die ein Markt bieten kann, aber niemand möchte direkt neben einem leben. Verkehr und Lärm machen Märkte zu ziemlich unbeliebten Nachbarn, wenn sie zu nahe am trauten Heim liegen. Die Bürgern wollen zwar den Komfort einer Einkaufsmöglichkeit in der Nähe, aber ohne die Unannehmlichkeit, in einem Gewerbegebiet leben zu müssen.

Märkte beschäftigen zwei Arten von Arbeitern: Einkäuferinnen, die von den Märkten zu den nahegelegenen Lagerhäusern und Silos gehen, um dort Waren für den Weiterverkauf zu bekommen, und Verkäuferinnen, die diese Waren dann überall in der Stadt vertreiben. Ein Markt sollte sich in der Nähe eines Wohngebietes befinden, das dann den Kundenkreis bildet. Verkäuferinnen können nur das mitnehmen, was sie tragen können, und müssen zum Markt zurückkehren, wenn ihnen die Waren ausgehen und sich so Nachschub holen.

Während sich die Häuser der Stadt entwickeln, werden einige bald damit beginnen, nach weiteren Produkten und nicht nur nach Nahrungsmitteln zu verlangen. Zunächst werden sie Töpferwaren, wie z.B. Geschirr haben wollen, dann Möbel, Olivenöl, mehr Abwechslung auf ihrem Speiseplan, schließlich Wein.



Nahrung, Landwirtschaft und Gewerbe

122



Wird ein Haus nur durch das Fehlen eines dieser Dinge behindert, teilt es seiner Markthändlerin mit, dass es diese Ware haben will. Die Markthändlerin schickt dann ihre Einkäuferin los, die das Gewünschte - falls möglich - aus einem der Lagerhäuser holen soll. Sobald die Einkäuferin diese Dinge dann zurück zu ihrem Markt gebracht hat, kann die Verkäuferin sie speziell den Häusern liefern, die danach verlangt haben.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Markteinkäuferinnen und Verkäuferinnen sehen identisch aus, und Sie müssen sie nicht voneinander unterscheiden können. Wenn Sie einen neuen Markt errichten, scheinen die Einkäuferinnen und Verkäuferinnen zunächst ziellos herumzulaufen, bis sie etwas zu tun haben, aber sie werden bald ohne Ihr Zutun die Arbeit aufnehmen, die ihnen zgedacht ist.

Die Einkäuferin sucht nach Silos mit Lebensmitteln und läuft so weit wie nötig, um sie zu erreichen. Sobald sie ein Silo gefunden hat, wird sie zwischen dem Silo und ihrem Markt hin- und herlaufen, um ihren Markt zu beliefern. Die Verkäuferin besucht alle Wohnbereiche, die sie erreichen kann, und fragt die Kunden auf ihrer Route, was sie benötigen. Sie kehrt dann zu ihrem Markt zurück, packt die Waren zusammen, die die Einkäuferin bekommen konnte, und macht sich anschließend auf den Weg, um sie zu verteilen. Wenn die Kunden der Verkäuferin beginnen, außer nach Nahrungsmitteln auch nach anderen Waren zu verlangen, sucht die Einkäuferin nach einem Lagerhaus, das diese anbietet.

Alle diese Ein- und Verkäufe finden in privatem Rahmen statt und wirken sich nicht auf Ihre Stadtkasse aus.

Märkte verkaufen Weizen, Fleisch, Obst, Gemüse, Wein, Öl und Möbel, vorausgesetzt, dass all diese Dinge in einem Lagerhaus oder Silo vorhanden sind. Geschäftige Märkte breiten sich im Laufe der Zeit weiter aus.

GEWERBESTÄTTEN

Rohmaterialien sind Ressourcen, die zu viel wertvolleren Dingen verarbeitet werden können. Sie können das Rohmaterial zwar auch

Nahrung, Landwirtschaft und Gewerbe

123

exportieren, wenn dafür eine Handelsroute offen ist, allerdings ist es dann nicht so viel wert wie das Produkt, das daraus hergestellt werden kann.

Jeder Betrieb hat zwei Aufgaben: die Gewinnung des Rohmaterials und die Weiterverarbeitung. Arbeiter in rohstoffgewinnenden Betrieben produzieren große Mengen ihres Materials. Die Umwandlung von Rohmaterial zu fertigen Produkten wird in speziellen Produktionsstätten durchgeführt und ist arbeitsintensiver. Jeder einen Rohstoff abbauende Betrieb erzeugt genug, um zwei Produktionsstätten versorgen zu können.

Jedes Rohmaterial kann zu einem der folgenden Produkte verarbeitet werden:

Oliven	Olivenöl
Trauben	Wein
Ton	Töpferwaren
Holz	Möbel
Eisenerz	Waffen

Keine Provinz kann all diese Materialien fördern oder erzeugen, aber alle Provinzen verfügen zumindest über einen Teil davon. Manchmal können Sie ein Rohmaterial importieren, wenn Sie es innerhalb Ihrer Provinz nicht selbst abbauen können. Wo immer Sie Zugang zu einem Rohmaterial haben, können Sie die passende Produktionsstätte errichten, um es zu einem fertigen Produkt weiter zu verarbeiten.

Wenn ein rohstoffgewinnender Betrieb eine Wagenladung voll Material erzeugt hat, schickt er einen Arbeiter mit dem Karren zu der entsprechenden Produktionsstätte, falls es eine solche gibt. Wenn nicht, wandert er statt dessen zum nächstgelegenen Warenhaus, das ausreichenden Platz bietet.





Tongrube



Eisenmine



Marmorsteinbruch

TONGRUBE, BERGWERK UND SÄGEWERK

Tongruben müssen neben einem Gewässer gebaut werden. Die Arbeiter holen dort den Ton aus der Erde, der zu Geschirr verarbeitet werden soll. Eisenminen können nur in steinigem Gebieten angelegt werden, und ihre Arbeiter fördern Eisenerz, das zu Waffen verarbeitet werden kann. Sägewerke müssen sich in der Nähe eines Waldgebiets befinden. Das dort erzeugte Holz wird für die Herstellung von Möbeln benötigt.

Alle Betriebe, die Rohmaterialien verarbeiten, müssen Zugriff auf Arbeiter und über Straßen guten Zugang zu Produktionsstätten haben. Sie sind allesamt unerwünschte Nachbarn für Wohngebiete.

MARMOR

Bei Marmor liegen einige Dinge etwas anders. Genau wie Eisenminen müssen Marmorsteinbrüche in steinigem Gebiet angelegt werden. Im Gegensatz zu den übrigen Rohstoffen muss Marmor jedoch nicht zu einer Produktionsstätte gebracht werden. Er wird hauptsächlich zum Bau von Orakeln verwendet: Sie können keine Orakel bauen, wenn es in Ihren Lagerhäusern keinen Marmor gibt.

Das bedeutet aber nicht, dass Marmor außer für den Bau von Orakeln zu nichts nütze ist. Auch wenn er nicht zu etwas anderem verarbeitet werden kann, ist architektonisch verwendbarer Marmor eine wertvolle Handelsware. Nur einige wenige Provinzen können Marmor abbauen, und er ist im gesamten Imperium sehr begehrt. Wenn sich Ihre Stadt in der glücklichen Lage befindet, Marmorsteinbrüche zu besitzen, haben Sie vielleicht eine gute Einnahmequelle über den Export gefunden.

PRODUKTIONSSTÄTTEN

Die in den Produktionsstätten verrichtete Arbeit erfordert bessere Fähigkeiten als die Arbeit in den rohstoffgewinnenden Betrieben und ist auch viel zeitaufwendiger. So wird ein Rohstoffproduzent, der mit voller Kapazität arbeitet, zwei Karren mit Material herstellen, während eine Produktionsstätte in derselben Zeit gerade mal eine Karre mit fertigen Waren erzeugen kann.

Sie können an der regen Aktivität einer Produktionsstätte immer erkennen, dass sie über genügend Arbeiter und Rohmaterial verfügt. Wenn Betriebe untätig erscheinen, fehlt es ihnen entweder an dem einen oder anderen davon.

Die Produktion fertiger Waren funktioniert immer auf dieselbe Weise. Rohmaterial wird gefördert oder geerntet und dann zu einem bereits wartenden Produktionsbetrieb gebracht. Sobald der Betrieb eine Ladung fertiggestellt hat, taucht ein Arbeiter auf und karrt die fertiggestellten Güter zum nächsten Lagerhaus, das noch Platz hat.



HINWEIS DES SCHREIBERS:

Produktionsbetriebe können auf ihrem Grundstück zusätzlich etwas Rohmaterial lagern, um die Produktion konstanter auslasten zu können. Wie die meisten Gewerbebetriebe sind auch Produktionsstätten unerwünschte Nachbarn. Sie benötigen guten Straßenzugang zu ihren Arbeitskräften, zu den Produzenten des Rohmaterials, die sie versorgen, und zu den Lagerhäusern, die ihre Erzeugnisse abnehmen.

ÖL, TÖPFERWAREN UND MÖBEL

Sobald Ölmühlen von einer Olivenfarm Oliven erhalten, können sie Öl erzeugen. Tongruben bringen ihren Ton zu Töpfereien, die Geschirr



Ölmühle

Nahrung, Landwirtschaft und Gewerbe

126



Töpferei



Möbelschreinerei



Reben-Farm



Wein-Kellerei

herstellen. Sägewerke bringen ihr Produkt zu Schreinereien, die natürlich Möbel produzieren.

Öl, Geschirr und Möbel haben zwei Aufgaben: Sie können sie gegen Gewinn exportieren oder sie für den Verkauf auf den lokalen Märkten behalten.

Ihre eigenen Bürger brauchen im übrigen Geschirr, Öl und Möbel, bevor sie wirklich schöne Häuser bauen können. Wohngebiete hören einfach so lange mit den Erweiterungen auf, bis ihre Bewohner all diese Waren über einen nahegelegenen Markt beziehen können. Wenn Ihre Provinz kein Geschirr, Öl oder Möbel herstellen kann, müssen Sie diese Dinge importieren, bevor sich die Häuser zu ihrem vollen Potential entwickeln können.

WEIN

Wein produzieren Sie wie jede andere Ware auch. Farmer bringen Trauben von einem Weinberg zu einer Weinkellerei. Wein ist eine wertvolle Handelsware, und es ist immer gut, etwas davon im Lagerhaus zu haben. Er spielt darüber hinaus auch für Ihre eigene Bevölkerung eine große Rolle.

Den Plebejern ist es nicht erlaubt, Wein als Bestandteil ihrer normalen Ernährung zu trinken. Wein zu trinken ist nur den Patriziern erlaubt, die ihn als absolut lebenswichtig erachten und die so lange keine Villen in Ihren Städten bauen, bis er verfügbar ist.

Wenn Sie wirklich teure Villen sehen möchten, müssen Sie (abgesehen von weiteren Dingen) mindestens zwei Sorten Wein anbieten können. Einfacher ausgedrückt bedeutet dies, dass Sie Trauben aus zwei verschiedenen Anbaugebieten benötigen. Eine Sorte kann dabei vielleicht lokal angebaut und die andere importiert werden, oder Sie importieren gleich beide Sorten. Es ist genauso akzeptabel, den Wein aus zwei verschiedenen Anbaugebieten zu importieren, wie nur die Trauben zu importieren und diese vor Ort zu Wein zu verarbeiten.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Sie müssen sich um Ihre Weinsorten nicht weiter kümmern. Solange Sie den Wein aus zwei verschiedenen Quellen beziehen - höchstens eine davon darf aus örtlicher Produktion sein - balancieren Ihre Märkte automatisch die verschiedenen Sorten aus. Solange ein bestimmter Markt Wein verkaufen kann und Ihrer Stadt zwei verschiedene Weinlagen oder Traubensorten zur Verfügung stehen, wird der Markt beide Varianten verkaufen.

Die Patrizier können zwar eine kurze Zeit auch ohne Wein auskommen, wenn Ihre Weinbestände jedoch für mehr als drei Monate versiegt sind, werden sie fortziehen und ihre Heime zu normalen Plebejehäusern 'verkommen'.

Wenn Wein allerdings immer für Plebejer verboten wäre, würde niemand in den Provinzen leben wollen. Sie trinken so viel davon, wie es ihnen erlaubt ist. Wenn Sie ein gewaltiges Fest abhalten, müssen Sie jedermann in der Stadt Wein zur Verfügung stellen. Der Wein wird dann automatisch Ihren Lagerhäusern entnommen.

WAFFEN

Sie können Waffen auf dieselbe Weise herstellen wie andere Waren auch. Graben Sie in Erzminen nach Eisen, um Rohmaterial für Ihre Produktionsstätten abzubauen, die ihre fertigen Gegenstände dann in die Lagerhäuser bringen.

Gewöhnliche Bürger verlangen keine Waffen, und Sie sollten sie auch nicht damit ausrüsten, selbst wenn sie es wollten! Waffen sind oftmals sehr wertvolle Exportartikel.

Wenn Sie ein Fort bauen und Legionäre ausbilden wollen, brauchen Sie ebenfalls Waffen: Jeder Soldat benötigt eine Karrenladung voll Waffen. Diese Waffen werden in die Kasernen geschafft, in denen die Rekruten lernen, wie man sie benutzt. Hilfstruppen dagegen brauchen keine Waffen, sie nehmen, was sie gerade finden können.



Waffenschmiede



Handel

Handel ist die Hauptaktivität des römischen Imperiums, und die Gewinne daraus sind unbestritten der wichtigste Grund für Roms zahlreiche Eroberungsfeldzüge.

Ihre Provinz lebt nicht in völliger Isolation. Bewohner der anderen Provinzen überall im Reich haben dieselben Wünsche wie Ihre eigenen Bürger. Sie können eine Menge Geld verdienen, indem Sie ihnen die Güter verkaufen, die Ihre Farmen und Betriebe herstellen, und Ihre eigenen Bürger glücklich machen, wenn Sie Waren einkaufen, die sie haben wollen, die aber in Ihrer eigenen Provinz nicht produziert werden können.

Wenn Sie mit dem Handel beginnen wollen, müssen Sie zunächst eine Handelsroute öffnen. Gehen Sie in Ihre Imperiumskarte, und klicken Sie eine der Städte in der Nähe Ihrer eigenen an. Diejenigen Städte, die gerne mit Ihnen Handel treiben wollen, teilen Ihnen mit, welche Waren sie kaufen oder verkaufen möchten. Es kostet etwas Geld, um eine Handelsroute zu eröffnen. Einige Handelsrouten führen über Land, während andere das Meer nutzen. Die Route erscheint auf der Imperiumskarte, nachdem Sie sie aufgerufen haben, und Sie können dann erkennen, ob sie über Land oder Wasser führt.

Wenn Sie auf der Imperiumskarte eine Stadt anklicken, um sich die Waren anzusehen, mit denen die fremde Stadt handeln will, können Sie neben jeder Ware eine Anzahl Körbe erkennen. Sie gibt an, welche Mengen jeder Ware die Stadt innerhalb eines Jahres kaufen oder verkaufen möchte. Ein unter der Ware dargestellter Korb weist auf eine geringe Menge hin (um die 15 Karrenladungen pro Jahr), zwei Körbe bedeuten eine mittlere Menge (um die 25 Karrenladungen pro Jahr), und drei bezeichnen eine große Menge (40 Karrenladungen). Wenn eine Stadt beispielsweise einen großen Überschuss an Wein besitzt, Geschirr jedoch nur

Handel

130



in geringen Mengen, wird sie Ihnen mehr Wein als Geschirr verkaufen.

Diese Mengen repräsentieren das jährliche Handelsvolumen. Nachdem Sie einer Stadt Waren in der gewünschten Menge verkauft haben, wird sie bis zum nächsten Jahr keine weiteren Dinge abnehmen. Die Höhe von Angebot und Nachfrage bleibt im übrigen ziemlich konstant. Eine Nachricht wird Sie über Änderungen unterrichten, was von Zeit zu Zeit durchaus passieren kann.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Klicken Sie auf den Button 'Imperiumskarte'. Ihr Stadtwappen ist ein goldener Adler auf schwarzem Grund. Handeltreibende Städte haben rote Fähnchen. Andere Städte sind nicht daran interessiert, Handel mit Ihnen zu treiben. Ignorieren Sie sie einfach.

Klicken Sie eine der Städte mit einer roten Handelsfahne an. Unter dem Namen der Stadt können Sie sehen, was sie kaufen will und was Sie von ihr erhalten können.

Klicken Sie alle verfügbaren Handelsstädte, an und studieren Sie die Möglichkeiten. Sie würden wahrscheinlich gerne einen Handelspartner finden, der alles kauft, was Sie produzieren können, aber so viel Glück werden Sie wohl kaum haben. Suchen Sie nach Städten, die Waren kaufen werden, die Sie bereits produzieren.

Wenn Sie sich entschieden haben, mit welcher Stadt Sie Handel treiben wollen, klicken Sie auf den Button, der den Preis für die Öffnung der Handelsroute ausweist. Die Kosten für die Öffnung der Route werden aus Ihrer Stadtkasse bezahlt.

Seehandel ist ohne Docks nicht möglich. Diese Docks sollten Sie am Ufer Ihres aktiven Flusses (erkennbar an dem darauf treibenden Strandgut) bauen.

Handelsschiffe müssen Sie dagegen keine bauen. Private Händler übernehmen den Transport. Alles, was Sie benötigen, ist ein Dock - und keine niedrigen Brücken, die flussabwärts die Fahrt des Schiffes blockieren könnten.

Es findet jedoch kein Handel statt, bevor Sie nicht Ihrem Handelsberater mitgeteilt haben, welche Güter Sie kaufen oder verkaufen wollen. Wenn Sie dies nicht tun, könnten einige Händler Ihre Stadt ohne die wichtigsten Dinge verlassen! Sie können Ihren Handelsberater

anweisen, dass er Waren ganz einfach exportieren soll. Oder Sie gestatten ihm nur, dass er von einer Ware alles, was über eine bestimmte, von Ihnen als vertretbar eingestufte Menge hinausgeht, exportieren soll. Dadurch bleibt die Versorgung Ihrer eigenen Städte gewährleistet.

Wenn Sie Ihren Handelsberater anweisen, den Import einer bestimmten Ware zu ermöglichen, wird er sich darum kümmern, wie viel gekauft werden soll, ohne dass Sie sich darum kümmern müssen.

Sämtliche importierten Güter werden, falls dies möglich ist, in Ihrer Handelszentrale abgeladen. Eine Handelszentrale ist einfach nur ein Lagerhaus, das Sie als Zentrale definiert haben (das erste Lagerhaus, das Sie errichten, ist automatisch Ihre Handelszentrale). Wenn Sie ein anderes Lagerhaus zur Handelszentrale machen wollen, wählen Sie die besonderen Befehle aus der mit Rechtsklick erreichbaren Tafel. Eine Stadt kann nur eine einzige Handelszentrale haben, daher ändert die Ernennung einer neuen Handelszentrale automatisch den Status der vorherigen.



Handel

132



Wenn Ihre Handelszentrale voll ist oder ein Händler eine Ware ausliefern will, für die die besondere Anweisung bestehen, dass sie nicht angenommen werden soll, werden die Waren in ein anderes Lagerhaus mit freiem Platz nahe der Handelszentrale gebracht.

Sobald eine Handelsroute geöffnet ist, kommen Handelsschiffe oder Karawanen durch Ihre Provinz. Wenn Sie Exportgüter in einem Lagerhaus aufbewahren, hält der Kaufmann dort an und kauft die Waren. Während die Güter aus Ihrem Lagerhaus verschwinden, können Sie sehen, wie der Haben-Saldo Ihrer Stadt steigt - ein erhebendes Gefühl! Seefahrende Händler funktionieren ähnlich, nur mit dem Unterschied, dass sie an einem Ihrer Docks anlegen und dann den dortigen Karrenschieber in das betreffende Lagerhaus schicken, um von dort die Güter abzuholen.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Gehen Sie zu Ihrem Handelsberater (Sie können ihn automatisch aufsuchen, wenn Sie eine neue Handelsroute öffnen). Klicken Sie auf den Gegenstand, den Sie exportieren möchten. Auf dessen Tafel finden Sie einen Button der besagt 'Kein Handel'. Klicken Sie auf diesen Button, der dann anzeigt 'Exportiert Güter über 0'. Das bedeutet, dass Ihre Lagerhäuser ihren gesamten Inhalt verkaufen werden. Wenn Sie einen Teil dieser Dinge für Ihre eigenen Märkte behalten möchten, wählen Sie mit den Pfeilbuttons die entsprechende Menge aus. Wenn Sie den Wert von 0 auf 2 setzen, versuchen die Lagerhäuser, immer zwei Karrenladungen für Ihre Markteinkäuferinnen zurückzuhalten.

Ein Schiff kann doppelt so viele Waren laden wie eine Karawane. Jedes befördert viele Karrenladungen von Produkten.

Handel kann in zwei Richtungen funktionieren. Dieselben Karawanen oder Handelsschiffe, die ankommen, um die Exporte aus Ihrer Stadt mitzunehmen, können auch Importartikel ausliefern. Vielleicht müssen Sie einmal Marmor kaufen, damit Sie

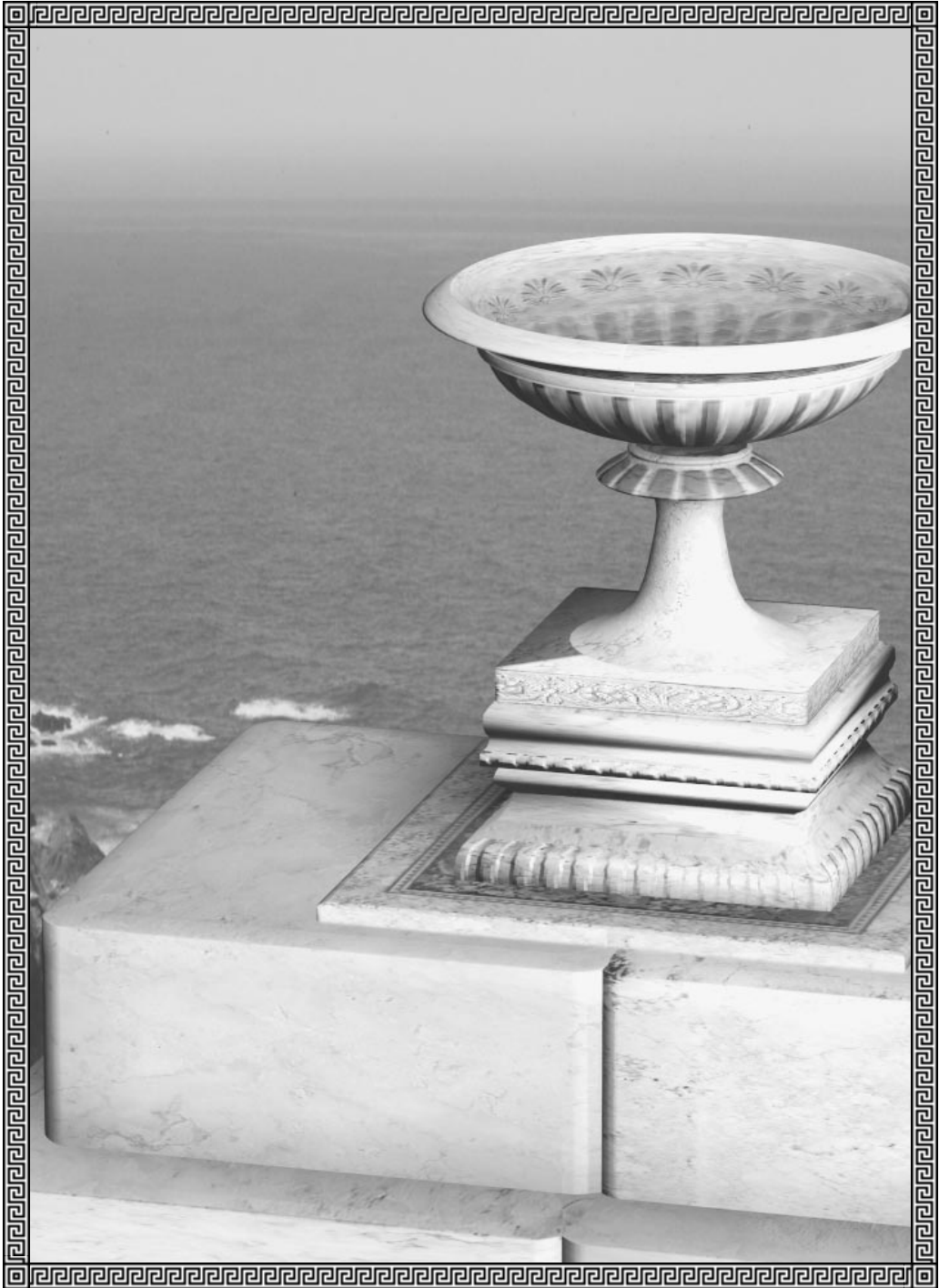
Orakel bauen können. Falls Ihre Stadt nicht alle vier Nahrungsmittelarten erzeugen kann, möchten Sie vielleicht diejenigen importieren, die Ihnen fehlen. Caesar könnte Sie auch um etwas bitten, das Sie normalerweise nicht selbst produzieren. Wenn er beispielsweise Waffen fordert und Ihre Provinz keine Eisenminen besitzt, müssen Sie Eisen importieren, damit Sie Waffen herstellen und den Imperator zufriedenstellen können.



HINWEIS DES SCHREIBERS:

Um Güter importieren zu können, klicken Sie auf denselben Button, den Sie für die Einstellung des Exports benutzt haben. Falls die Ware für den Import verfügbar ist, steht jetzt auf dem Button 'Importieren'. Sie können dieselben Güter gleichzeitig importieren und exportieren.

Ihre Stadtkasse zahlt für den Import, sobald er im Lagerhaus eingetroffen ist, und nimmt die Zahlungen für den Export an, wenn er das Lagerhaus verlässt. Bei Seerouten werden die Zahlungen geleistet, sobald die Güter das Dock erreichen oder verlassen.



Wasserversorgung

Roms innovatives Verteilungssystem für frisches Trinkwasser wird überall in der zivilisierten Welt bewundert und nachgeahmt. Das einzige Gebäude in Ihrer Stadt, das wirklich Wasser braucht, um zu funktionieren, ist das Badehaus. Die Bevölkerung kann überleben, indem sie Wasser direkt aus einem nahegelegenen Fluss oder See schöpft. Allerdings werden die Leute erst dann wirklich schöne Häuser bauen, wenn Sie den besseren Bezirken der Stadt sauberes Trinkwasser zur Verfügung stellen.

Alle Gebäude und Einrichtungen der Wasserversorgung gleichen sich in sofern, dass sie zwar Arbeitskräfte, aber keine Straßenanbindung benötigen. Das Wasser schützt sie vor Feuer, und sie sind solide genug gebaut, dass sie auch ohne Wartung nicht einstürzen. Beachten Sie jedoch, dass Badehäuser, auch wenn sie Wasser enthalten, keine Wasserverteiler sind und daher unbedingt Wartung durch Ingenieure und Präfekten benötigen.

ZIEHBRUNNEN

Ein Ziehbrunnen bietet Zugriff auf frisches Wasser tief aus der Erde und ermöglicht es den Einwohnern, Wasser direkt in der Nähe ihrer Häuser holen zu können, ohne sich auf eine lange Wanderung zu einem Fluss oder See begeben zu müssen. Ziehbrunnen sind daher einigermaßen so akzeptabel, so dass die Bürger in den nahe gelegenen Häusern immerhin einige Verbesserungen an ihren Behausungen vornehmen. Unglücklicherweise erfordern Ziehbrunnen jedoch immer noch einen gewissen Aufwand an harter Arbeit, weil Eimer mit Wasser vom Grund hochgezogen werden müssen. Bewohner besserer Häuser geben sich deshalb nicht mit einem einfachen Ziehbrunnen zufrieden.

Der Vorteil von Ziehbrunnen liegt darin, dass sie an einer beliebigen Stelle gebaut werden können und sehr



Ziehbrunnen



preiswert sind. Wenn Sie ein Wohngebiet entwerfen, nur um Arbeitskräfte für in der Nähe liegende Farmen oder gewerbliche Außenposten zu beschaffen, ist Brunnenwasser eine großzügige Geste. Es kann außerdem eine sehr nützliche kurzfristige Maßnahme bei Arbeitskräftemangel sein.

Ziehbrunnen haben einen leicht negativen Einfluss auf die Attraktivität in der näheren Umgebung.

BRUNNEN



Brunnen

Wenn Sie möchten, dass die Bürger irgendwo ihre Häuser zu wirklich schönen Wohnungen ausbauen, müssen Sie ihnen Zugang zu frischem Wasser aus einem Brunnen anbieten.

Brunnen bekommen ihr Süßwasser aus Reservoirien. Reservoirie werden automatisch mit einem rundherum führenden unterirdischen Röhrensystem gebaut, und Brunnen müssen innerhalb des von diesem Röhrensystem abgedeckten Gebiets errichtet werden, um mit Wasser versorgt werden zu können.

Brunnen versorgen einen ziemlich großen Bereich um sie herum mit ihrem Wasser. Sie beeinträchtigen nicht die Attraktivität des umgebenden Gebietes.

RESERVOIR UND AQUÄDUKT



Reservoir

Reservoirie sind große Bauwerke, die Wasser für den Verbrauch in den Städten speichern.

Ein Reservoir in der Nähe einer Wasserquelle, wie z.B. einem See oder einem Fluss, füllt sich sichtbar mit Wasser, solange es über ausreichend Arbeitskräfte verfügt. Neue Reservoirie werden mit einem Netz unterirdischer Röhren gebaut, die sowohl von Badehäusern als auch von Brunnen benötigt werden, um funktionieren zu können. Reservoirie selbst können den Durst Ihrer Bürger nicht löschen, sie leiten vielmehr

das Wasser über die abgehenden Rohre weiter. Wenn Sie ein Reservoir bauen, können Sie sehen, dass sich der Mauszeiger zu dessen schemenhaftem Abbild verändert. Die Abbildung erscheint gefüllt, wenn das Reservoir Zugang zu Wasser hat, und leer, wenn dies nicht der Fall ist.

Insbesondere in größeren Städten werden Sie öfter Brunnen und Badhäuser weit entfernt von den Seen oder Flüssen der Provinz errichten wollen. Um Wasser weiter ins Inland zu bringen, können Sie ein Aquädukt bauen, eine der herausragendsten römischen Errungenschaften. Aquädukte sind hohe, offene Rohrleitungen, die unter Ausnutzung der Schwerkraft Wasser aus einem Reservoir zu einem anderen Reservoir leiten, das keine eigene Wasserquelle besitzt. Sie können, falls notwendig, mehrere Reservoirs über eine ganze Reihe von Aquädukten miteinander verbinden. Aquädukte können, so dies nötig ist, gewunden und gebogen werden, damit sie den Konturen des Landes folgen können und sich Ihrem Stadtplan anpassen lassen. Sie können einander jedoch weder kreuzen noch übereinander führen. Straßen dagegen können unter ihnen hindurchführen. Bei der Länge unterliegen Aquädukte keinen Beschränkungen.



Aquädukt

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Benutzen Sie die Spezialkarte 'Wasser', um sich das Röhrensystem eines Reservoirs anzuschauen, das einem Betongitter ähnelt. Brunnen und Badhäuser können Sie überall innerhalb dieses Gitters bauen. Ein blau schattiertes Gebiet umgibt funktionierende Brunnen und Ziehbrunnen. Wohngebiete, die innerhalb des schattierten Bereichs gebaut werden, haben Zugriff auf diese Wasserquellen. Zwischen der Errichtung eines neuen Gebäudes zur Wasserversorgung und der Darstellung auf der Spezialkarte kann es eine leichte Verzögerung geben. Ihr Arbeitsberater muss zunächst neue Arbeitskräfte anwerben, bevor das Gebäude zur Wasserversorgung beitragen kann.

Benutzen Sie eine der beiden folgenden Methoden, um ein weiteres Reservoir mit dem ersten zu verbinden:

Wasserversorgung

- Wählen Sie über den Wasser-Button 'Aquädukt' aus, und errichten Sie damit ein Segment nach dem anderen - oder klicken und ziehen Sie, als würden Sie eine Straße bauen. Errichten Sie dann ein Reservoir am Ende Ihres neuen Aquädukts. Das Aquädukt muss mit den Punkten auf einer der Seitenflächen des Reservoirs verbunden werden.
- Alternativ dazu können Sie über den Wasser-Button 'Reservoir' auswählen, dann auf das ursprüngliche Reservoir klicken und den Mauszeiger an die Stelle ziehen, an der Sie das neue Reservoir bauen möchten. Zwischen dem ersten und dem schemenhaft dargestellten zweiten Reservoir führt jetzt das Aquädukt. Das Aquädukt versucht, zwischen dem ursprünglichen und dem neuen Reservoir eine gerade Linie zu bilden, wobei es um eventuelle Hindernisse herumführt. Lassen Sie die Maustaste los, um das neue Reservoir zusammen mit dem angeschlossenen Aquädukt zu errichten.

Reservoirs erfordern Arbeitskräfte, um funktionieren zu können, Aquädukte jedoch nicht.

Reservoirs sind riesige, dräuende drohende Gebäude, die die Attraktivität der sie umgebenden Wohngebiete senken. Aquädukte sind im Vergleich dazu nahezu grazil und beeinträchtigen die Attraktivität der Wohngebiete kaum. Beide Gebäude benötigen keine Straßenanbindung.

Wasserversorgung

139





Militärische Aktivitäten

Möglicherweise waren Sie etwas enttäuscht, als Sie erfuhren, dass für Caesar die Friedenswertung einen der wichtigsten Maßstäbe in puncto Erfolg darstellt. Die lange Geschichte militärischer Genies in Ihrer Familie ist in Rom bestens bekannt. Ihr Vater und Großvater haben beide Triumphbögen auf der Via Sacra, aber man wird dort keine großartigen Monumente für fähige Gouverneure finden. Wie können Sie zu vergleichbarem Ruhm kommen, wenn Sie sich mit solch alltäglichen Dingen wie Straßen und Silos befassen müssen?

Nun, Sie haben eine Karriere als Gouverneur gewählt, nicht als General, und so müssen Sie sich mit Eroberungsfeldzügen nicht abgeben. Nur der Imperator selbst ist für die Außenpolitik zuständig. Wenn Sie versuchen würden, Ihren Legionen zu befehlen, außerhalb Ihrer Provinz in Aktion zu treten, würde Caesar dies als einen Akt des Bürgerkriegs ansehen - wenn falls Ihre Centurios einem solchen Befehl überhaupt Folge leisten würden. Sie haben nicht die Befugnis, Kriege zu beginnen.

Trotzdem weiß Caesar nur zu gut, dass Sie nicht jedem Konflikt aus dem Weg gehen können. Manchmal zwingt Sie Ihre Pflicht, die Bürger vor Gewalt schützen zu müssen, die Befehlsgewalt über die Legionen zu übernehmen und Ihre Provinz zu verteidigen. Ihre Autorität im Bereich der Selbstverteidigung ruht auf einer breiten Basis.

Wenn Caesar Sie eine neue Aufgabenstellung auswählen lässt, haben Sie eine gewisse Kontrolle darüber, bis zu welchem Grad Sie sich an militärischen Aktionen beteiligen. Normalerweise wird Ihnen entweder eine 'gefährlichere' oder eine 'eher friedliche' Provinz angeboten. Wenn Sie in die Fußstapfen Ihrer kriegerischen Vorfahren treten wollen, wählen Sie die etwas gefährlichere Option.

Militärische Aktivitäten

142



Mauer

MAUERN UND TÜRME

Feinde können am einfachsten abgeschreckt werden, indem Sie Ihre Städte mit Mauern umgeben. Aber nicht einmal die besten römischen Mauern, errichtet aus Stein und Lehm, können sich jedes Angriffs erwehren können jedem Angriff standhalten. Ein entschlossener Feind wird vielleicht sogar die besten Mauern durchbrechen können. Mauern können jedoch so dick gebaut werden, wie Sie Platz und Geld haben, und dicke Mauern können sehr lange Zeit standhalten, bis sie überwunden werden.

Sogar eine dünne Mauer, die von einem entschlossenen Feind mit Leichtigkeit niedergerissen wird, hält die Invasoren zumindest eine Weile davon ab, in Ihre Stadt einzufallen, oder bringt sie dazu, an anderer Stelle anzugreifen, was sie in einen weniger wichtigen Bereich Ihrer Stadt führen könnte.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Sie können die Mauern ein Segment nach dem anderen errichten oder gleich ein langes Teilstück bauen. Klicken Sie auf der Karte an die Stelle, an der die Mauer beginnen soll, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie dann die Maus bis zum Zielpunkt - genau wie Sie es tun, wenn Sie eine Straße oder ein Aquädukt errichten. Beachten Sie die Baukosten: Sie können sich ganz schön summieren.

Wenn eine Aufgabe Sie in eine eher gefährliche Provinz führt, sollten Sie rund um die Stadt herum etwas Platz für die Mauern lassen, auch wenn Sie momentan noch keine bauen möchten. Land ist selten so knapp bemessen, dass Sie an den Grenzen Ihrer Provinz bauen müssten.

Türme können nie alleine stehen, sie müssen auf Mauerkämmen plaziert werden.

Sie müssen den Turmwachen keine Befehle erteilen, da sie ausgebildet sind, automatisch zu kämpfen, wenn dies erforderlich ist.

Mauern werden jedoch selten ohne weitere Zusätze gebaut. Die meisten Städte plazieren in regelmäßigen Abständen Türme auf ihren Mauern. Jeder Turm kann

mit einem Wachposten besetzt werden, der auf den Mauern patrouilliert und jeden Feind, der es wagen sollte, sich in Wurfweite zu begeben, mit einem Speerhagel eindeckt. Die Wachen bemannen darüber hinaus eine sogenannte 'Ballista' - eine mächtige katapultähnliche Maschine, die schwere Pfeile abschießt und auf dem Dach eines jeden Turmes installiert ist. Eine Ballista ist stark und extrem hilfreich bei der Abwehr angreifender Elefanten oder Streitwagen.

Wachen müssen in Kasernen ausgebildet werden, bevor sie sich zum Dienst melden können. Sobald sie in einem Turm eingetroffen sind, bemannen sie ihre Ballista und patrouillieren auf den Mauern, vorausgesetzt, dass die Mauern mindestens zwei (oder mehr) Segmente stark sind. Eine einfache Mauer ist leider nicht breit genug, als dass Wachen auf ihr herumlaufen können.

Turmwachen werden die Verteidigungsanlagen der Stadt selbst dann nicht aufgeben, wenn Invasoren bereits durch die Mauern eingedrungen sind.

Auch wenn Mauern eigentlich weder Straßenanbindung noch Wartung benötigen, müssen sie doch an einer Straße gelegen sein, damit die Wachen sie schnell erreichen können.

WACHSTUBE

Sie können mit Türmen und Mauern eine ziemlich beeindruckende Verteidigungslinie bilden. Unglücklicherweise - besonders vom militärischen Standpunkt aus betrachtet - verlangen die römischen Bürger und Händler eine gewisse Freizügigkeit bei ihren Unternehmungen. Das bedeutet, dass Sie Öffnungen in Ihren Verteidigungslinien vorsehen müssen.

Diese Öffnungen können einfache Lücken in der Maueranlage sein. Natürlich werden Invasoren, sobald sie die Lücken entdecken, ihre Angriffe höchstwahrscheinlich auf diese Stellen konzentrieren.



Turm



Wachstube

Militärische Aktivitäten

144



Daher bauen Gouverneure gewöhnlich Wachstuben an allen Ein- und Ausfallstraßen der Stadt.

Wachstuben sind starke, durch mehrere dicke Tore und Mauern geschützte Gebäude, die selten Ziel eines direkten Angriffs sind. Wachstuben haben, abgesehen von ihrer defensiven Rolle, einen ganz entscheidenden Vorteil: Die Bürger bewegen sich nur ungern außerhalb der Stadt, und wenn, dann auch nur, weil es notwendig ist. Die meisten kehren um, wenn sie an eine Wachstube kommen. Die einzigen Menschen, die die Wildnis außerhalb Ihrer Provinz durchstreifen, sind Kaufleute, Migranten und freundlich gesinnte Soldaten, die auf Befehl dort unterwegs sind.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Ihre Stadt muss mindestens je einen Eingang und einen Ausgang haben. Lassen Sie Öffnungen idealerweise dort, wo die Provinzstraße, die schon da war, als Sie das erste Mal herkamen, durch die Stadt verläuft. Das ist die Route, die Händler und Immigranten am liebsten benutzen.

Wachstuben benötigen eine Straßenanbindung - wie sonst könnte die Bevölkerung dort ansonsten Ihre Provinz betreten oder verlassen?

FORT

Wenn eine feindliche Streitmacht klein oder primitiv ist, können Mauern und Türme ausreichen, um die Invasion abzuwenden. Es wäre jedoch unklug, sich allein auf Mauern und Türme zu verlassen, wenn Sie einer echten Bedrohung durch eine Invasion gegenüberstehen. Bauen Sie Forts weit außerhalb der Stadt, um überall in der Provinz Legionen zu stationieren. Diese Legionen können in dem Gebiet patrouillieren und Invasoren bekämpfen, um sie daran zu hindern, sich der Stadt selbst zu nähern. Denken Sie daran, dass die Bevölkerung extrem unruhig werden kann, wenn Barbaren die Stadt bedrängen und auch nur ein einziges Haus zerstören.

Seit den ersten Tagen des Imperiums misstrauten die römischen Kaiser ihren Generälen und sahen es nur mit Missbilligung, wenn Soldaten in Rom selbst stationiert wurden. In den äußeren Provinzen ist dies ohnehin normal: Legionen werden in Forts untergebracht, damit sich auf der Karte bewegen können und überall dort kämpfen, wo sie benötigt werden. Es ist daher auf jeden Fall besser, wenn die Soldaten außerhalb der Stadt stationiert werden anstatt sie innerhalb der Stadtmauern zu beherbergen. Außerdem sind die Bürger wegen der gefährlichen Ausstrahlung der Forts verängstigt und verabscheuen es, direkt in der Nähe von Soldaten mit ihren ungehobelten Manieren leben zu müssen. Forts sollten daher am besten weit außerhalb der Stadtmauern gebaut werden.

Eine Provinz kann bis zu sechs Forts besitzen. In jedem Fort ist eine Legion stationiert, die aus einer einzigen Waffengattung besteht: Legionäre - die klassische, schwere römische Infanterie, Hilfstruppen - leicht bewaffnete Truppen, ausgerüstet mit Pila (einer todbringenden Form des Speers), Kavallerie - leicht bewaffnete und gepanzerte Hilfstruppen, ausgerüstet mit Schwertern. Wenn Sie ein Fort bauen, können Sie wählen, welche Waffengattung Sie dort stationieren möchten.

Sobald sich die Legion in ihrem Fort niedergelassen hat, kann sie neue Rekruten verpflichten, um mögliche Verluste auszugleichen oder die volle Truppenstärke herzustellen. Alle Truppen können im Fort wieder neue Kräfte sammeln und die Moral aufbessern. Neue Soldaten werden aus dem nicht arbeitenden Teil der Bevölkerung einer Stadt rekrutiert, da aufgrund der Härte des Militärlebens eine flexible Zuordnung durch den Arbeitsberater nicht möglich ist. Das bedeutet, dass Soldaten weiterhin ihre Häuser in der Stadt unterhalten, ihre Rationen verzehren, auch wenn sie sich in ihren Forts aufhalten. Soldaten erhalten ihren Sold aus Ihrer Stadtkasse, Ihr Arbeiterpotential wird durch die Rekrutierung jedoch nicht reduziert.

Die Legion bleibt so lange in ihrem Fort, bis Sie ihr befehlen, in ein anderes Gebiet zu ziehen (lesen Sie hierzu den Abschnitt 'Römische Legionen befehligen').



Fort

Militärische Aktivitäten

146



Kaserne

KASERNE

In den Kasernen werden neue Rekruten sowohl für die Wachtürme als auch die militärischen Legionen zu Soldaten ausgebildet. In jeder Stadt kann es nur eine Kaserne geben.

Die Kasernen benötigen Angestellte, die als Ausbilder fungieren. Ihr Arbeitsberater muss den militärischen Einrichtungen Arbeitskräfte zuweisen, wenn Türme und Mauern bemannt werden müssen. Soldaten werden sich dagegen unabhängig von seinen Arbeitsanweisungen in den Forts melden. Kasernen benötigen einen Straßenanschluss und die üblichen Wartungsdienste.

Sobald der Kaserne die nötigen Arbeitskräfte zur Verfügung stehen, beginnt sie mit der Ausbildung der Rekruten. Wenn ein neuer Turm Zugang zu Arbeitskräften hat, wird er Wachen von der Kaserne anfordern, die sich in erster Linie um die Ausbildung neuer Wachposten für Mauern kümmern und erst in zweiter um Truppen für Ihre Legionen. Forts fordern ebenfalls neue Rekruten an, sobald sie fertiggestellt sind. Legionäre genießen unter allen Truppenteilen die höchste Priorität, gefolgt von den Hilfstruppen der Infanterie und der Kavallerie.

Im Gegensatz zu den übrigen Hilfstruppen benötigen Legionäre pro Mann eine Karrenladung voll Waffen, damit die für ihre Kampfkraft unerlässliche Versorgung mit schwerer Panzerung und Waffen gewährleistet ist. Wenn Sie ein Legionärsfort bauen, fordern die Kasernen Waffen aus Ihren Lagerhäusern an. Eine Legion besteht aus 16 Soldaten. Die Kasernen müssen also versuchen, 16 Karrenladungen mit Waffen bereitzustellen, um schnellstmöglich neue Legionäre damit ausrüsten zu können. Nur wenige Soldaten auf der ganzen Welt können es mit einem ausgebildeten römischen Legionär aufnehmen. Die Erfahrung hat bewiesen, wie wichtig es ist, stets vorbereitet zu sein!

Die Ausbildung neuer Soldaten kostet Zeit. Wenn die Kaserne einen neuen Soldaten ausbildet, können Sie sehen, wie er quer durch Ihre Stadt zu seinem Posten geht. Soldaten werden individuell ausgebildet und entwickeln sich unabhängig vom Rest ihrer Einheit.

MILITÄRAKADEMIE

Eine Militärakademie unterzieht gemeine Soldaten einem mörderischen Programm weiterführenden Trainings. Sämtliche Soldaten (ausgenommen Mauerwachen), die ihre Kasernenausbildung abgeschlossen haben, besuchen die Militärakademie, falls in Ihrer Stadt eine vorhanden ist. Das verlängert ihre Ausbildungszeit zwar etwas, verbessert jedoch die Qualität der Soldaten, die von dort kommen. Das Training ist so gut, dass es eine 100%ige Erfolgsquote garantiert.

Eine fortgeschrittene Art der Truppenschulung steht nur solchen Legionen zur Verfügung, die in einer Militärakademie ausgebildet wurden (weitere Informationen finden Sie im folgenden Absatz Abschnitt).

Wenn die Feinde Ihrer Stadt nur primitive Barbaren oder schwächere Berufarmeen sind, reichen die in den gewöhnlichen Kasernen ausgebildeten Truppen normalerweise für einen Sieg aus. Besteht jedoch die Gefahr, auf besser ausgerüstete und organisierte Feinde zu treffen, sollten Sie Ihren Soldaten den Vorteil einer Ausbildung an einer Militärakademie verschaffen.



Militärakademie

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Sowohl die Kasernen als auch die Militärakademien sind normale städtische Gebäude, die Straßenanbindung, Arbeitskräfte und regelmäßige Wartung benötigen. Forts wiederum sind derartig unbeliebte Nachbarn, dass Sie sie besser weit entfernt vom Rest Ihrer Stadt plazieren sollten. Sie benötigen weder Zugang zu Straßen noch zu Arbeitskräften.

Militärische Aktivitäten

148



RÖMISCHE LEGIONEN BEFEHLIGEN

Sie können Armeen aufstellen, die aus Legionen der nachstehend beschriebenen Soldaten bestehen können:

Legionäre: Auch wenn sie wegen ihrer starken Schutzkleidung und schweren Waffen langsam sind, stellen sie doch die besten Nahkämpfer überhaupt.

Zusätzliche Kavallerie: Mit leichter Panzerung, leichten Schwertern und ohne Sattel (der noch nicht erfunden ist) sind diese Soldaten sehr mobil, wenn auch verwundbarer und weniger tödlich. Setzen Sie sie ein, um die feindlichen Formationen zu schwächen und einzuschüchtern oder möglicherweise feindliche Geschütztruppen einzunehmen. Hüten Sie sich vor der schweren, feindlichen Infanterie!

Zusätzliche Infanterie: Mit leichter Panzerung und schlechten Nahkampffähigkeiten verlassen sich diese Truppen auf ihre Schnelligkeit und die Fähigkeit, aus der Entfernung zuschlagen zu können. Ihr Haupteinsatzgebiet liegt im Pilum-Werfen (ein Pilum ist der tödliche römische Speer), wodurch den feindlichen Linien schwere Verluste zugefügt und die Moral unterminiert werden kann, bevor der Gegner auf das römische Heer trifft.

Sie brauchen nur zwei Befehle, um Ihre Legionen befehligen zu können: die Befehle, irgendwohin zu marschieren oder eine andere Formation zu bilden.

Klicken Sie auf die Standarte der Legion, um ihr den Marschbefehl zu erteilen. Ihr Mauszeiger wird zu einem Dolch. Klicken Sie erneut die Richtung an, in die Ihre Legion marschieren soll. Die Standarte springt an diese Stelle, und die Truppen beginnen, sich dorthin zu bewegen. Klicken Sie die Legion direkt rechts an, um Befehle für die Formationsbildung zu erteilen. Über den Legionsberater (weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in dem entsprechenden Kapitel) können

Militärische Aktivitäten

149

Sie Ihren Truppen weitere strategische Befehle erteilen.

Sämtliche römische Soldaten sind in der Bildung linien- oder säulenförmiger Formationen ausgebildet, und Sie können Ihren Männern außerdem befehlen, mit dem Feind 'aufzuräumen'. Das kann besonders gegen Ende eines Gefechtes sehr hilfreich sein, wenn nur noch ein paar feindliche Nachzügler überall verstreut übrig sind.

Linien und Säulen können entweder 'geschlossen' oder 'offen' sein, was Aufschluss darüber gibt, wie kompakt die Formation ist. Eine geschlossene Formation ist viel stärker, deckt jedoch nur ein kleines Gebiet ab. Eine offene Formation verteilt dieselbe Anzahl Männer über ein größeres Gebiet und reduziert daher leicht ihre Stärke.

Angriffe auf die Flanken (Seiten) und insbesondere auf die Rückseite einer Einheit sind ungleich todbringender als Angriffe direkt von vorne, wie Sie vielleicht schon vermutet hatten. Lange Truppenreihen haben einen beträchtlichen Nutzen, da es für den Feind so schwerer ist, deren Flanke zu umgehen.



Militärische Aktivitäten

150



Legionen - die schwere römische Infanterie - die an einer Militärakademie trainiert werden, lernen die engere, tiefere 'Quadrat-Formation', die aus vier mal vier Männern besteht. Sie ist stärker als die flacheren Formationen, auch wenn sie offensichtlich weniger breit ist. Ihre wahre Überlegenheit zeigt sich, wenn die Legion unter Beschuss gerät. Die Legion bildet automatisch die römische 'Schildkrötenformation'. Die Männer richten sich nach allen Seiten hin aus und strecken ihre Schilde Seite an Seite vor, wodurch sie gegen Geschosse nahezu unverwundbar werden.

Römische Soldaten sind sehr diszipliniert. Sie halten ihre Formation aufrecht und halten die Stellung, solange die Kampfmoral hoch ist. Sinkt die Moral zu tief ab, löst sich die Einheit von der Frontlinie. Sollte die Moral noch weiter sinken, versuchen die Soldaten, in ihr Fort zurückzukehren, und sie weigern sich solange, es zu verlassen, bis ihre Moral wiederhergestellt ist. Die besser trainierten Soldaten können ihre Kampfmoral länger aufrechterhalten, und nichts kann sie mehr aufrichten als ein Sieg auf dem Schlachtfeld.

Eine strenge Disziplin und starke Formationen sind der historische Schlüssel für den Erfolg der römischen Legionen. Einheiten in Formation tragen ihre Standarten fest und unbewegt. Sobald ihre Moral sinkt und die Formationen geschwächt sind, beginnen die Standarten zu zittern.

Unsere stärkeren Feinde werden versuchen, Lücken in die Linien unserer Legion zu schlagen, und setzen dazu oftmals berittene Einheiten ein, um neue Flanken und unsere schwächere Rückseite aufzubrechen. Hüten Sie sich auch vor größeren Tieren und Streitwagen: Ihr Anblick, wenn sie sich mit Höchstgeschwindigkeit nähern, ist für einen Soldaten wirklich niederschmetternd! Nur diejenigen mit den stärksten Nerven können ihre Stellung angesichts eines solchen Angriffs halten.

WAS SIE IN EINEM KAMPF ERWARTET

Nahezu alle Gefechte, mit denen Sie es zu tun haben werden, finden innerhalb Ihrer Provinz statt. Gelegentlich wird Caesar zwar die Hilfe einer Ihrer Legionen zur Abwehr eines weit entfernten Feindes von Rom anfordern, aber ohne derartige Befehle des Imperators werden Ihre Legionen jedoch stets innerhalb der Grenzen Ihrer Provinz bleiben.

GEFECHTE IN IHRER PROVINZ

Wenn Invasoren Ihre Provinz angreifen, schätzen sie sehr schnell Ihre militärische Stärke ein und hecken einen Angriffsplan aus. Falls Sie über Legionen verfügen, ziehen die organisierten feindlichen Armeen ihre Truppen zu Formationen zusammen, um dann gegen Ihre Männer vorzugehen. Wilde Horden, wie die Gallier, Kelten oder Goten, rotten sich einfach zu einem Haufen zusammen und stürmen gegen Ihre Legionen los. Bilden Sie schnellstens Verteidigungslinien gegen den Vormarsch des Feindes, und zwar vorzugsweise weit weg von den Stadtmauern. Ihre Legionen sind schließlich dazu da, Feinde davon abzuhalten, die Stadt zu erreichen.

Wenn Sie in Ihren Forts eine ausreichende Zahl guter Soldaten stationiert haben und strategisch klug vorgehen, sollten Sie den Sieg davontragen. Ihre Legionen werden alle Invasoren vernichten oder vertreiben und dann in ihre Forts zurückkehren, um dort ihre Verluste auszugleichen und wieder zu Kräften zu kommen. Ein Sieg auf dem Schlachtfeld verbessert ihre Kampfmoral und stärkt sie für den nächsten Kampf.

Sollten Sie das Gefecht allerdings verlieren, oder glückt es einigen feindlichen Invasoren, sich hinter Ihre Linien zu schleichen, sind die Mauern und Türme Ihrer Stadt die nächsten Verteidigungslinien. Der Feind muss sie durchbrechen, während die Mauerwachen versuchen, ihn



Militärische Aktivitäten

152



mit Speeren und Ballista-Geschossen abzuwehren. Sie selbst stehen dem Ausgang dieses Konflikts hilflos und ohne die Möglichkeit, eingreifen zu können, gegenüber. Bestenfalls können Sie die Wachen noch anspornen.

Wenn der Feind einmal in Ihre Stadt eingedrungen ist, können Sie Ihren Soldaten befehlen, ihn dort zu verfolgen. Sie werden jedoch Mühe haben, Formationen zu bilden, und daher weniger effektiv kämpfen. Falls Sie Ihre Legionen in die Stadt befehlen müssen, haben sie in ihrer Hauptaufgabe versagt, die darin besteht, die Invasoren in Schach zu halten. Erinnern Sie sich daran, dass Mauerwachen hochspezialisierte Soldaten sind, die strikte Anweisung haben, ihren Posten unter keinen Umständen zu verlassen.

Aber auch wenn die Invasoren Ihre Legionen besiegen und Ihre Mauern überwinden, ist noch nicht alles verloren. Präfekten sind zwar keine Soldaten und können dem Feind auch nicht organisiert gegenüberreten, jedoch geben auch sie nicht einfach kampflos auf. Falls Ihre Legionen und die Wachposten den Feind bereits genügend geschwächt haben, könnten die Stadtpräfekten möglicherweise in der Lage sein, das Steuer noch einmal herumzureißen.

Einige der übrigen Bürger könnten Sie ebenfalls überraschen. Auch wenn sie nicht offiziell für die Verteidigung der Stadt verantwortlich sind, werden Gladiatoren und Löwenbändiger nicht tatenlos zuschauen, wie Barbaren ihre Häuser und Geschäfte vernichten.

Alle anderen Bewohner jedoch sind unbewaffnet und können sich nicht verteidigen. Die meisten Bürger werden versuchen, den Invasoren zu entkommen. Diejenigen, denen es nicht möglich ist, finden hoffentlich einen schnellen Tod.

Alle Invasoren verfolgen ihre eigenen Ziele. Dabei kann es sich um Lebensmittel, Geld, den Tod Ihrer Bürger oder einfach nur um mutwillige Zerstörung handeln.

Silos, Lagerhäuser und das Senatsgebäude sind dabei die beliebtesten Angriffsziele. Die Zerstörungen, die diese Feinde anrichten können, sind furchtbar, vielleicht sogar ausreichend, um Ihre Stadt dem Erdboden gleichzumachen und so das Ende Ihrer Karriere zu bedeuten. Verhindern Sie auf jeden Fall Straßenkämpfe!

Ihre Baumeister sind nicht scharf darauf, während oder in der Nähe eines Gefechts zu arbeiten. Und solange sich feindliche Soldaten in Ihrer Stadt befinden, werden Immigranten klugerweise einen Bogen um Ihre Stadt machen.



HINWEIS DES SCHREIBERS:

Falls sich noch Geld in Ihrer Stadtkasse befindet, sind Sie den Invasoren nicht völlig hilflos ausgeliefert. Sollte die Kasse dagegen leer sein, transferieren Sie Ihre persönlichen Ersparnisse in die Stadtkasse. Das sind schlimme Zeiten - seien Sie jetzt bloß nicht knauserig!

Sie können zwar in der Nähe der Kampfhandlungen keine neuen Gebäude errichten, allerdings sind Ihnen die Hände nicht gänzlich gebunden. Stellen Sie sicher, dass die Wachtürme Straßenanbindung zu Arbeitskräften haben. Sie haben höchstwahrscheinlich nicht genug Zeit, um neue Forts zu bauen und weitere Soldaten zu rekrutieren und auszubilden, rüsten Sie statt dessen die innere Verteidigung der Stadt weiter auf. Bauen Sie in der Nähe der Stelle, an der sich der Feind Zugang zur Stadt verschaffen wird, einige neue Präfekturen. Stellen Sie sicher, dass sie Straßenanbindung zu Arbeitskräften haben. Weisen Sie Ihren Arbeitsberater an, dem Militär und der Brandbekämpfung absolute Priorität einzuräumen.

FÜR DAS IMPERIUM KÄMPFEN

Auch wenn Ihre Provinz während Ihrer Zeit als Gouverneur Ihre volle Aufmerksamkeit beansprucht, steht das Imperium nicht still. Andere bekämpfen Invasoren oder schieben die Grenzen des Imperiums in neue Teile der barbarischen Welt vor. Boten werden Sie über jede wichtige Veränderung informieren.

Militärische Aktivitäten

154



Ab und zu wird Caesar Sie um Hilfe in militärischen Angelegenheiten außerhalb Ihrer Provinz bitten. Üblicherweise wird er verlangen, dass Sie ihm einige Ihrer Legionen schicken, um Feinde zu vernichten, die schutzlose Teile des Imperiums bedrohen.

Dann wird von Ihnen erwartet, dass Sie Ihren Militärberater aufsuchen und einer Gruppe von Legionen befehlen, loszumarschieren und einen Sieg für Rom zu erringen. Caesar wird Ihnen alle verfügbaren Informationen über die Stärke des Feindes überlassen, und Sie sind gut beraten, diese Informationen mit einzubeziehen, wenn Sie eine Entscheidung über die Stärke der zu entsendenden Truppe treffen.

Ihre Anwesenheit ist zu wichtig, als dass Sie Ihre Provinz verlassen könnten, und daher können Sie diese Truppen auf ihrer Reise nicht begleiten. Sobald sie Ihre Provinz verlassen haben, stehen sie daher nicht mehr unter Ihrer direkten Kontrolle. Sie müssen den Befehlshabern der Legionen ganz einfach vertrauen. Boten werden Sie jedoch über den Fortschritt Ihrer Armee auf dem Laufenden halten. Sie können ihren Vormarsch aber auch auf der Imperiumskarte verfolgen.

Sollten Ihre Männer ihre Aufgaben zum Ruhme Roms erfüllt haben, kehren sie zurück, und Sie können davon ausgehen, dass Sie von Caesars Anerkennung beträchtlich profitieren werden. Sollten sie jedoch versagen, ist es unwahrscheinlich, dass Sie sie noch einmal wiedersehen werden.

In ganz seltenen Fällen wird Caesar Sie darum bitten, Soldaten für eine kaiserliche Armee in Rom beizusteuern. In diesem Fall marschieren Ihre Kohorten nach Rom und melden sich beim Kaiser höchstpersönlich. Sie können ihren Fortschritt dabei zwar auf der Imperiumskarte verfolgen, aber weil diese Truppen nach ihrer Ankunft in Rom keine Verbindung zu Ihrer Provinz mehr haben, können sie aus Ihren

Überlegungen auch genauso gut verschwinden. Sie werden jetzt ein Teil von Caesars Armee.

Aber Achtung: Caesar hat für Fehler nicht viel Verständnis. Falls Sie die Entsendung von Legionen unterlassen, wird er gezwungen sein, sich diesbezüglich unter seinen anderen Gouverneuren umzusehen. Und das wird nicht gerade für eine gute Meinung über Sie sorgen. Es ist einfach nicht die feine römische Art, anderen Provinzen die Hilfe durch Ihre Legionen zu versagen. Wenn Ihre Legionen den Kampf (und ihr Leben!) verlieren, wird Caesar zwar ein bisschen dankbar sein, jedoch auch denken, dass Sie ein Narr sind.

FEINDE VON ROM

Es ist nicht leicht zu verstehen, was in den Köpfen der Barbaren vor sich geht. Was haben sie gegen Roms zivilisatorischen Einfluss? Was noch viel schlimmer ist - warum sind sie so erpicht darauf, Roms wunderschönen Städte zu zerstören? Die Barbaren scheinen ein natürliches Bedürfnis zu haben - ob aufgrund ihrer Götter, ihrer mangelhaften Bildung oder ihres rohen Naturells, den Grund dafür wird wohl nie zu erfahren sein - alles was edel und gut ist abzulehnen, nur weil es von Rom kommt.

EINGEBORENENSTÄMME

Nicht alle Barbaren sind Rom feindlich gesonnen. Einige Stämme können sogar zivilisiert werden.

Ab und zu werden Sie in eine Provinz entsandt, in der bereits ein solcher Stamm lebt. Niemand kann vorhersagen, wie eine bestimmte Gruppe Barbaren auf das Vorhandensein einer neuen römischen Siedlung in ihrer Nähe reagieren wird, aber Roms lange Erfahrungen mit Eingeborenen haben zu einigen Verhaltensregeln geführt, die Ihnen helfen werden.



Eingeborenenhütte



Missionsposten

Militärische Aktivitäten

156



MISSIONSPOSTEN

Diese Eingeborenen sind bezüglich der Besitzansprüche auf das sie umgebende Land manchmal sehr eigen. Wenn Sie etwas darauf bauen, werden sie Sie vielleicht sogar angreifen. Ihre Legionen sollten mit diesen Kleinigkeiten besser nicht behelligt werden, und ihre Kommandeure werden den Anweisungen, Unschuldige abzuschlachten, auch nicht Folge leisten. Sollten Sie jedoch angegriffen werden, können Ihre Soldaten überredet werden, gegen diese Leute zu kämpfen.

HINWEIS DES SCHREIBERS:

Benutzen Sie die Karte 'Risiken - Eingeborene', um die Grenzen eines Barbarendorfs ausfindig zu machen.

Um das Aufflackern von Feindseligkeiten zu vermeiden, ist es manchmal ausreichend, einfach die Grenzen des Landes, das die Eingeborenen als 'ihr Eigentum' betrachten, zu respektieren. Hin und wieder wird von einigen Gouverneuren auch der Versuch unternommen, sie von ihren guten Absichten zu überzeugen und ihnen zu zeigen, dass es besser wäre, mit ihnen zusammenzuarbeiten anstatt Rom zu bekämpfen. Diese Gouverneure errichten Missionsposten in der Nähe der Eingeborenendörfer. Solche Posten benötigen wie andere Gebäude Zugang zu Straßen und Arbeitskräften. Sobald sie besetzt sind, schicken sie Missionare aus, um den Barbaren die römische Lebensart beizubringen.

Berichten zufolge kann das Wunder wirken. Manche behaupten sogar, dass mit diesen Leuten ein blühender und profitabler Handel getrieben werden kann. Jedoch kann man nur schwer ihr Vertrauen gewinnen, und es hängt sehr von den Missionaren ab, die sie kennenlernen. Sollten diese jemals ihren Posten verlassen und nicht ersetzt werden, könnte es Probleme geben.

WEITERE FEINDE VON ROM

Wenn isoliert lebende Stämme primitiver Eingeborener die einzigen Barbaren in der Welt wären, könnte Rom bald alle beherrschen. Unglücklicherweise stellen Eingeborenenstämme nur das kleinste Problem dar. Einige Barbaren haben sich zu mächtigen Nationen vereinigt, die, obwohl dem römischen Imperium weit unterlegen, eine ernstzunehmende Bedrohung der römischen Oberhoheit darstellen.

Sie werden ab und zu auf organisierte Armeen treffen - einige davon sind sicherlich schwach, andere jedoch nicht. Hannibals Ruf ist ihm vorausgeeilt, und seine Karthager sind gefürchtet, weil sie ausgezeichnete Soldaten sind. Die weiter im Norden gelegenen Provinzen verfügen über weniger gut organisierte Streitkräfte, lassen Sie sich davon jedoch nicht täuschen: Sie sind unglaublich stolz, und einige davon sind ausgezeichnete Kämpfer.

Es ist eine gefährliche Welt, und Rom hat eine Menge Feinde. Bereiten Sie sich gut darauf vor.





Informationen, Werkzeuge und Tipps

NACHRICHTEN

Mit dem mittleren Button im unteren Bereich der Steuerleiste (Schriftrollensymbol) können Sie die an Sie geschickten Nachrichten lesen. Wenn der Button dunkel ist, liegen keine Nachrichten vor.

Ein kurzer Fanfarenstoß während des Spiels meldet, dass eine Mitteilung eingetroffen ist. Wichtige Nachrichten werden mit einer durchdringenderen Fanfare angekündigt, was bedeutet, dass Sie versuchen sollten, sie bei nächster Gelegenheit zu lesen. Normale Nachrichten werden nur durch ein einfaches Fanfarensignal gemeldet.

Wenn eine Nachricht eintrifft, leuchtet der Nachrichten-Button auf, und eine kleine Zahl erscheint neben dem Schriftrollensymbol, die angibt, wie viele Mitteilungen vorliegen. Wenn Sie mit anderen Aufgaben beschäftigt sind, müssen Sie sich keine Gedanken machen, wenn Sie diese Nachrichten nicht sofort nach ihrem Eintreffen lesen können: Sie werden auf Sie warten, bis Sie sich darum kümmern können. Klicken Sie auf diesen Button, wann immer Sie eine Nachricht lesen möchten. Sie erhalten dann eine Tafel, auf der alle Nachrichten aufgelistet sind. Diejenigen, die Sie noch nicht gelesen haben, sind mit einer zusammengerollten Schriftrolle vor der Überschrift markiert. Nachdem Sie sie gelesen haben, wechselt das Symbol zu einer geöffneten Schriftrolle. Wichtige Mitteilung sind in roter Schrift geschrieben.

Einige sehr wichtige Mitteilungen werden sofort mit ihrem Eintreffen eingeblendet, ohne dass Sie den Nachrichten-Button anklicken müssen. Diese Nachrichten landen für den Fall, dass Sie sie später noch einmal lesen möchten, ebenfalls in Ihrer Mitteilungsbox und erhalten das Symbol für bereits gelesene Texte.

Informationen, Werkzeuge und Tipps

160



Wenn eine Nachricht Sie auf eine Krisensituation aufmerksam macht, beispielsweise einen Brand oder einen Aufstand, können Sie auf den Button mit der Alarmglocke (direkt rechts neben dem Nachrichten-Button) klicken, um direkt an die Problemstelle zu springen. Falls es mehrere Problemzonen gibt, können Sie jeden einzelnen Punkt durch mehrmaliges Anklicken dieses Buttons der Reihe nach betrachten. Bei vielen Nachrichten befindet sich dieser Button noch einmal direkt unterhalb des Textes und bietet Ihnen dieselben Optionen.

Sie können die Nachrichten so lange aufbewahren wie Sie möchten. Wenn Sie eine Nachricht löschen möchten, klicken Sie darauf, um sie auszuwählen, und klicken dann auf den Button 'Nachricht löschen'. Gelöschte Nachrichten gehen für immer verloren, daher sollten Sie sie nur dann löschen, wenn Sie sicher sind, dass Sie sie nicht noch einmal lesen möchten.

SPEZIALKARTEN

Eine Spezialkarte liefert eine besondere Ansicht Ihrer Stadt. Durch die Spezialkarten bei *Caesar III* können Sie bestimmte Teile der Stadt in Aktion betrachten und verfolgen, wie sie mit ihrer Umgebung interagieren. Häufig verschwinden sämtliche Gebäude, mit Ausnahme derer, die Sie ausgewählt haben, vom Bildschirm, und es werden nur die zu diesem Gebäude gehörenden Personen dargestellt, damit Sie einfach erkennen können, wie das Gebäude oder System arbeitet.

Bei vielen Spezialkarten gibt es farbcodierte Säulen, die beispielsweise Auskunft darüber geben, inwieweit ein Gebäude brandgefährdet oder von Aufständen bedroht ist. Gefährliche oder negative Informationen werden in roten Schattierungen angezeigt. Je intensiver das Rot und je höher die Säule, desto ernster das Problem. Für neutrale oder positive Informationen, beispielsweise die Höhe

Informationen, Werkzeuge und Tipps

161

der Steuerzahlungen einzelner Häuser, wird eine steingraue Farbe verwendet.

Bei sämtlichen Informationen ist eine Maushilfe verfügbar, die deren Bedeutung erklärt. Setzen Sie im Zweifelsfall den Mauszeiger über das fragliche Objekt, bis die Maushilfe erscheint. (Wenn Sie die Maushilfe ausgeschaltet haben, ist sie auch bei den Spezialkarten nicht verfügbar. Benutzen Sie die 'Klein'-Einstellung, wenn Sie die Maushilfe nur bei den Spezialkarten sehen wollen und nirgendwo anders.)

Die Spezialkarten können Sie mit dem Button im oberen Bereich der Steuerleiste aufrufen. Wann immer Sie sich eine Spezialkarte ansehen, können Sie mit der rechten Maustaste zeitweilig in die Normalansicht wechseln. Benutzen Sie den Spezialkarten-Button und wählen Sie 'Normal', um wieder in die Normalansicht zu wechseln.

Beachten Sie, dass die Zeit im Spiel weiterläuft, während eine Spezialkarte eingeschaltet ist.





SPEZIALKARTE - WASSER

Die Spezialkarte 'Wasser' zeigt Ihnen, welche Regionen mit Wasser aus Brunnen (in Marineblau dargestellt) versorgt werden, und das Gebiet, das durch Rohrleitungen eines Reservoirs abgedeckt ist. Diese Informationen sind für den Bau neuer Brunnen und zusätzlicher Reservoirs besonders nützlich.

Leeres Land, das eine Rohranbindung besitzt, wird von einem Gitter aus grauen Steinkanälen abgedeckt. Gebäude, die mit Wasser versorgt werden, erscheinen als durchfurchte, hellblaue Felder. Gebäude, die kein Wasser benötigen, sind als einfache bräunliche Felder dargestellt. Brunnenzugang wird durch einen blau gefärbten Wasserstrahl aus dem Brunnen angezeigt.

SPEZIALKARTE - RISIKEN

Sehen Sie sich die Spezialkarte für Risiken regelmäßig an, damit Probleme erkannt werden, bevor sie sich zu einer Krise auswachsen. Rot bedeutet schlecht: Je intensiver die rote Färbung einer Säule ist, desto größer ist das Risiko.

Wählen Sie 'Feuer', um sich die Präfekturen und alle Präfekten auf ihren Kontrollgängen anzusehen. Bei Gebäuden mit hohen Säulen besteht auch eine hohe Brandgefahr. Während die Präfekten an den Gebäuden vorbeigehen, können Sie sehen, dass die Säulen schrumpfen. Beobachten Sie die Rundgänge Ihrer Präfekten eine Minute, und schauen Sie, ob sie auch an dem Gebäude mit dem höchsten Risiko vorbeigehen. Wenn dies nicht der Fall ist, gestalten Sie Ihr Straßennetz neu, damit eine bessere Abdeckung gewährleistet ist, oder bauen Sie eine neue Präfektur in der Nähe der Gefahrenzone. Die Spezialkarte 'Risiken - Kriminalität' funktioniert ähnlich, mit der Ausnahme, dass Präfekten das Risiko der Kriminalität nicht verringern können - sie werden nur dargestellt, weil sie eine wichtige Rolle bei der Bekämpfung von Verbrechen und ihren Machenschaften spielen.

Informationen, Werkzeuge und Tipps

163

Die Spezialkarte 'Schäden' funktioniert ebenso, außer dass hier Ingenieure und Ingenieursposten anstelle von Präfekturen und Präfekten angezeigt werden. Gebäude mit hohen Säulen sind instabil, und es besteht akute Einsturzgefahr.

Die Spezialkarte 'Probleme' ist die nützlichste von allen. Sie zeigt nur Gebäude, die zur Zeit nicht richtig funktionieren. Gründe für das Problem können das Fehlen von Straßenanbindung, Arbeitskräften, Wasserversorgung, Rohmaterial oder Platz für Karrenladungen voll Ware sein. Prüfen Sie diese Karte einmal im Spiel-Monat, einfach nur um zu sehen, ob Ihnen irgendwelche Probleme entgangen sind.

Wenn Ihre Provinz die Heimat von Eingeborenen ist, finden Sie in der Liste der Risiken einen Bericht mit der Bezeichnung 'Eingeborene'. Mit Hilfe dieser Spezialkarte können Sie das Land sehen, das die Eingeborenen als ihr Eigentum betrachten. Vermeiden Sie es, etwas anderes als Missionsposten dort zu errichten.



Spezialkarte Steuer: typisch für die meisten Spezialkarten



SPEZIALKARTE - UNTERHALTUNG

Auf der Spezialkarte 'Unterhaltung' weisen hohe Säulen auf guten Zugang hin. Die Karte 'Gesamt' zeigt zusammengefasst den Zugang der Wohngebiete zu Theatern, Amphitheatern, Kolosseum und dem Hippodrom. Sie zeigt außerdem alle diesbezüglichen Gebäude und die entsprechenden Einrichtungen, die sie mit Darstellern versorgen: Künstlerkolonien, Gladiatorenschulen, Löwenbändiger und alle Bürger, die mit diesen Gebäuden im Zusammenhang stehen.

Wenn ein bestimmtes Wohngebiet insgesamt eine niedrige Unterhaltungswertung hat, wählen Sie die Spezialkarte der betreffenden Unterhaltungseinrichtung aus und prüfen Sie, worin das Problem besteht. Die Spezialkarte 'Theater' zeigt alle Theater und Künstlerkolonien sowie die dazugehörigen Arbeitskräfte. Die Säulen stellen den Grad des Zugangs zu Theatern dar. Die Spezialkarte 'Amphitheater' zeigt sämtliche Amphitheater, Künstlerkolonien und Gladiatorenschulen sowie deren Arbeitskräfte. Die Säulen verdeutlichen den Zugang zu den Amphitheatern. Die Spezialkarte 'Kolosseum' zeigt sämtliche Kolosseum, Gladiatorenschulen und Löwenbändiger sowie deren Arbeitskräfte. Die Säulen verdeutlichen den Zugang zu den Kolosseum. Die Spezialkarte 'Hippodrom' zeigt Ihr Hippodrom (in einer Stadt kann es nur eines geben) und die Wagenlenkerschule. Überprüfen Sie diese Spezialkarten der Reihe nach und beobachten Sie die Rundgänge der Personen, um feststellen zu können, welche Unterhaltungssparte die Gesamtwertung eines Wohngebiets beeinträchtigt.

SPEZIALKARTE - BILDUNG

Die Spezialkarte 'Bildung' funktioniert genau wie diejenige für Unterhaltung. Die Karte 'Gesamt' zeigt zusammengefasst den Grad des Zugangs zu allen drei Formen der Bildung. Die Karte 'Schulen' zeigt die Schulen und Schulkinder, unter der Rubrik 'Bibliothek' finden Sie sämtliche Bibliotheken und ihre Angestellten, die Karte 'Akademie' stellt alle Akademien und ihre Angestellten dar. Benutzen Sie die verschiedenen Karten, um zu bestimmen, in welchem Wohngebiet die Gesamtwertung nicht so gut ist, wie sie sein könnte.

SPEZIALKARTE - GESUNDHEIT

Die Spezialkarte 'Gesundheit' funktioniert genau wie die Spezialkarten für Bildung und Unterhaltung. Die Karte 'Gesamt' zeigt zusammengefasst den Grad des Zugangs zu allen vier Formen der Gesundheitseinrichtungen. Die Karten 'Barbier', 'Bäder', 'Kliniken' und 'Krankenhaus' zeigen jeweils die betreffenden Gebäude und deren Angestellte. Die einzelnen Karten können Ihnen erläutern, warum die Gesamtwertung eines Wohngebiets herabgesetzt ist. In Regionen mit schlechtem Zugang zu Gesundheitseinrichtungen ist es wahrscheinlicher, dass Krankheiten ausbrechen.

SPEZIALKARTE - HANDEL

Einige der 'Handel'-Spezialkarten unterscheiden sich etwas von den oben beschriebenen.

'Einkommenssteuer' gleicht den Karten der anderen Gebäudetypen. Die Auswahl dieser Anzeige zeigt Ihr Senatsgebäude und die Foren sowie alle Steuereintreiber auf ihren Rundgängen. Die Höhe der Säulen gibt an, wie viele Steuern jede Behausung bis jetzt in diesem Jahr gezahlt hat.



Informationen, Werkzeuge und Tipps

166



Die Karte 'Markt' gleicht ebenfalls den Karten der übrigen Gebäudetypen: Sie zeigt die Marktplätze, die Marktarbeiterinnen auf ihren Routen, und die Säulen verdeutlichen den Marktzugang jeder einzelnen Wohneinheit.

Die Karte 'Attraktivität' ähnelt den übrigen Karten. Sie schätzt die allgemeine Attraktivität jedes einzelnen Quadrats auf der Landkarte aus der Sicht der dort lebenden Menschen ein. Kühlere Farbschattierungen, wie z.B. blau und grün, erscheinen etwas abgehoben und bezeichnen höchst attraktive Gebiete, warme Farben, wie z.B. orange und rot, liegen unterhalb des Geländes und stehen für unattraktive Grundstücke. Sie werden Ihre wertvollsten Wohnsiedlungen wahrscheinlich in den besten Regionen errichten wollen, seien Sie dabei jedoch vorsichtig: Wenn Sie Gebäude abreißen, um dort Wohnungen zu errichten, ändern Sie die Attraktivitätseinstufungen.

Die Karte 'Arbeit' sieht genau wie eine 'normale' Karte aus, unterscheidet sich jedoch in einem speziellen Punkt: Die meisten Spezialkarten zeigen den Zugang der Häuser zu anderen Gebäudetypen. Die Arbeitskarte jedoch zeigt den Zugang der Arbeitskräfte zu den Wohngebieten. Die Säulen dieser Anzeige geben an, wie erfolgreich ein Gebäude darin ist, alle Arbeitskräfte zu finden, die es zum optimalen Betrieb benötigt. Gebäude mit niedrigen Säulen benötigen entweder weitere Wohngebiete in ihrer Nähe oder eine direktere Straßenverbindung zu einem bestehenden Wohnviertel. Wenn in Ihrer Stadt Arbeitskräfte knapp werden, sind diejenigen Gebäude mit dem schlechtesten Zugang zu Arbeitern die ersten, die ihre Angestellten verlieren.

SPEZIALKARTE - RELIGION

Für die Religion gibt es nur eine Spezialkarte, die auf dieselbe Weise funktioniert wie die Karten für Unterhaltung, Bildung und Gesundheit. Sie zeigt sämtliche Ihrer Tempel und Orakel, sowie deren Priester auf ihren Rundgängen. Auf der Spezialkarte 'Religion'

zeigen höhere Säulen an, dass Zugang zu mehreren Göttern besteht. Die allerbesten Häuser müssen von Priestern mehrerer verschiedener Götter besucht werden.



BERATER

Das Regieren kann ein einsamer Beruf sein, denn es scheint, dass jeder irgendetwas von Ihnen will und niemand die vielen miteinander in Konflikt stehenden Prioritäten einzuschätzen weiß, mit denen Sie zu jonglieren haben. Sie stehen jedoch nicht ganz alleine da. Zwar tragen Sie Macht und Verantwortung allein, doch Sie haben Berater, die Ihnen dabei helfen können. Oftmals können Sie Ihren Willen nur über Ihre Berater in die Tat umsetzen. Sie können sie aufsuchen, indem Sie den Berater-Button auf der Steuerleiste anklicken oder sie direkt aus dem Menü anwählen.

OBERSTER BERATER

Ihr oberster Berater sammelt alle Informationen, die er von den anderen Beratern erhält, und fasst die Schlüsselinformationen zusammen: Besonders kritische Dinge werden in roter Schrift hervorgehoben. Wenn Sie einen in Rot geschrieben

Kategorie	Status	Beschreibung
Beschäftigung	Normal	Arbeitslosenquote der Stadt: 21%
Finanzen	Normal	Vermögen (in diesem Jahr gesunken um: 7000)
Migration	Normal	Menschen wandern zu die Stadt zu
Nahrungsmittel	Normal	Vorräte für: 4 Monate
Nahrungserwerb	Normal	Wir produzieren mehr als wir essen.
Militär	Normal	Feinde nähern sich der Stadt.
Kriminalität	Normal	Keine Probleme gemeldet
Gesundheit	Normal	Die Gesundheit der Stadt ist durchschnittlich.
Bildung	Normal	Keine Probleme gemeldet
Religion	Normal	Alle Bedürfnisse sind erfüllt
Steuererhebung	Kritisch	Große Nachfrage besteht nach viel. Zugang.
Strafmaß	Normal	Die Leute sorgen sich über Sie

Oberster Berater-Anzeige

Informationen, Werkzeuge und Tipps

168



Bericht sehen, könnte es hilfreich sein, den entsprechenden Berater aufzusuchen, um mehr Details zu erfahren.

Es ist normalerweise keine schlechte Idee, Ihren Hauptberater regelmäßig (jeden oder jeden zweiten Monat) zu befragen, um zu sehen, ob Ihnen etwas Wichtiges entgangen ist.

ARBEITSBERATER

Ihr Arbeitsberater weist die Plebejer den verschiedenen Wirtschaftssektoren in Ihrer Stadt zu. Solange Sie über genügend Arbeiter verfügen, um alle offenen Stellen in der Stadt besetzen zu können, benötigt der Arbeitsberater von Ihnen keine besonderen Anweisungen. In Zeiten, in denen Arbeitermangel besteht, können Sie diese Tafel dazu benutzen, Ihrem Arbeitsberater mitzuteilen, welche Stellen er zuerst besetzen soll.

Der Arbeitsmarkt Ihrer Stadt kann in verschiedene Kategorien eingeteilt werden. Diese werden zusammen mit den Zahlen der aktuell zugeordneten und der noch bis zur vollen Leistungskapazität fehlenden Arbeiter dargestellt. Im unteren Bereich können Sie außerdem sehen, wie viele Arbeiter insgesamt zur Verfügung stehen. Solange Sie ihm keine anderslautenden Anweisungen erteilen, weist der Arbeitsberater die Arbeiter zu, wie es ihm am sinnvollsten erscheint. Dies wird zwar nicht immer Ihren Prioritäten entsprechen, insbesondere wenn Sie gerade Forderungen des Imperators oder die Mitteilung eines bevorstehenden Angriffs erhalten haben, aber Sie könnten möglicherweise feststellen, dass Ihre Stadt besser dran ist, wenn nur einige Gebiete mit voller Kapazität arbeiten, auch wenn dies bedeutet, dass die übrigen Gebiete dann überhaupt nicht mehr funktionieren.

Um die Priorität einer Kategorie zu ändern, klicken Sie die Bezeichnung der Kategorie an, bis ein kleines

Informationen, Werkzeuge und Tipps

169

Fenster eingeblendet wird, auf der Sie die Prioritätslevel von 1 bis 9 sehen können. Klicken Sie dann auf die 1, um sie zur ersten Priorität zu machen, auf die 2 für die zweite Priorität usw. Sie können erst dann die dritte Priorität vergeben, wenn Sie vorher die erste und zweite bestimmt haben. Wenn Sie beispielsweise Bauwesen zur ersten Priorität machen, können Sie sehen, dass das Bauwesen jetzt mit einem Schlosssymbol und der Zahl 1 markiert ist, was bedeutet, dass es jetzt die erste Priorität besitzt.



Priorität	Name	Weg	Verbinden
<input type="checkbox"/>	1. Kategorie der Handlar	1159	1159
<input type="checkbox"/>	2. Schrägpositionen an den Stellen	1159	1159
<input type="checkbox"/>	3. Kabinenarbeiten	916	916
<input type="checkbox"/>	4. Wasserzweig	72	72
<input type="checkbox"/>	5. Statistiken	506	0
<input type="checkbox"/>	6. Militär	101	101
<input type="checkbox"/>	7. Einheiten	721	721
<input type="checkbox"/>	8. Gesundheit und Bildung	1054	1054
<input type="checkbox"/>	9. Regierung/Politik	277	277

4884 Beschäftigte 0 Arbeitsklasse (0%)

Löhne: 10. Damit (Korn zwil. 31)

Voraussichtliche jährliche Einkünfte von 14596 Da

Arbeitsberateranzeige

Ihr Arbeitsberater wird Arbeiter jetzt in der Reihenfolge der Prioritäten zuweisen, bevor er die übriggebliebenen Arbeitskräfte nach eigenem Gutdünken auf die anderen Kategorien verteilt, für die Sie keine Prioritäten vergeben haben.

Wenn Sie eine Kategorie aus der Prioritätenliste streichen wollen, klicken Sie sie an und wählen im Prioritätenfenster 'Keine Priorität' an.

Die andere Hauptaufgabe des Arbeitsberaters liegt in der Entlohnung aller Arbeitskräfte der Stadt. Sie zahlen zunächst dieselben Löhne wie Rom, können Ihren Arbeitsberater jedoch anweisen, dass er dies ändern

Informationen, Werkzeuge und Tipps

170



soll. Klicken Sie hierzu auf die Pfeilbuttons neben der Anzeige der momentanen Löhne. .

Wie Sie erwarten können, führt der Arbeitsberater darüber Buch, wie viele Plebejer beschäftigt oder arbeitslos sind, wie hoch die Arbeitslosenquote in Ihrer Stadt ist und wie hoch die jährlichen Ausgaben für die Lohnzahlungen sind.

MILITÄRBERATER

Ihr Militärberater verfügt über die aktuellsten Informationen betreffs sämtlicher Legionen Ihrer Armee. Suchen Sie ihn auf, um zu sehen, welche



Militärberateranzeige

Legionen stark und hochmotiviert sind, und welche nicht. Ihr Militärberater führt außerdem Ihre Befehle aus, wenn Legionen auf Caesars Anforderung hin verlegt werden müssen.

KAISERLICHER BERATER

Wenden Sie sich an den kaiserlichen Berater, wenn Sie anhand Ihrer Gunstwertung herausfinden möchten, wie Caesar Ihnen gesonnen ist.

Hier sind sämtliche Forderungen des Imperators und das jeweils für die Erfüllung gesetzte Zeitlimit aufgelistet. Wenn in Ihren Lagerhäusern ausreichende Mengen der gewünschten Dinge gelagert sind, erscheint ein 'Abschicken'-Button, mit dem Sie die Auslieferung nach Rom veranlassen können.

Unterhalb des Nachrichtenfensters können Sie Ihren Rang innerhalb des Imperiums und den Saldo Ihrer



Imperiumsberateranzeige

persönlichen Ersparnisse ablesen. Caesar erlaubt Ihnen zwar nur ungern, dass Sie sich selbst ein Ihrem Rang entsprechendes Gehalt zahlen, aber niemand kann Sie davon abhalten, sich etwas mehr oder weniger zugestehen. Klicken Sie auf den großen Button im

Informationen, Werkzeuge und Tipps

172



unteren Bereich dieses Fensters, um Ihre Gehaltsstufe einzustellen. Seien Sie jedoch gewarnt, dass Sie sich mit Gehältern, die höher als Ihr momentaner Rang sind, in Rom nicht gerade beliebt machen werden.

Mit dem Button 'Ein Geschenk schicken' können Sie Caesar nach eigenem Ermessen ein Präsent schicken. Jedes Geschenk, das Sie dem Imperator schicken, müssen Sie allerdings aus Ihren eigenen Ersparnissen bezahlen.

Mit dem Button 'Der Stadt spenden' können Sie Geld aus Ihren eigenen Ersparnissen in die Stadtkasse transferieren.

STADTENTWICKLUNGSBERATER

Besuchen Sie diesen Berater, wenn Sie sehen möchten, inwieweit Sie die Ziele der aktuellen Aufgabenstellung schon erreicht haben. In diesem Fenster erscheinen die in Säulenform dargestellten Wertungen für Kultur, Wohlstand, Frieden



Wertungsberateranzeige

und Gunst. Je höher die Säule, desto besser auch Ihre Wertung. Sobald eine Säule den Level erreicht hat, der Ihnen bei dieser Aufgabe vorgegeben worden ist, wird sie einen Abschlussstein erhalten.

Sie können außerdem sehen, wie viel bei jeder einzelnen Wertung noch fehlt, um die Aufgabe beenden zu können. Durch Anklicken einer beliebigen Wertung erhalten Sie einen kurzen Hinweis, wie Sie sie verbessern können.

HANDELSBERATER

Ihr Handelsberater ist eine der wichtigsten Hilfen überhaupt. Er hat Ihnen zwar nicht viel zu sagen, führt jedoch alle Ihre Anweisungen für den Handel aus. Besuchen Sie ihn, um zu entscheiden, welche Güter aus Ihren Lagerhäusern und in welcher Menge exportiert werden sollen, ob und welche Waren importiert und welche Betriebe ein- oder ausgeschaltet werden sollen.

Klicken Sie eine der aufgelisteten Waren an, um diesbezüglich weitere Informationen über die Aktivitäten in der Stadt zu erhalten oder um den aktuellen Handelsstatus zu ändern.

Falls Sie eine offene Handelsroute für eine bestimmte Ware haben, erhalten Sie einen Button mit der Aufschrift 'Kein Handel', wenn Sie den Gegenstand anklicken. Klicken Sie diesen Button wiederholt an, um nacheinander alle möglichen Optionen für den Handel zu sehen. Manchmal können Sie eine bestimmte Ware, abhängig von der Handelsroute, entweder nur importieren oder nur exportieren. Ein anderes Mal können Sie, abhängig von Ihren Handelspartnern, zwischen beiden Optionen wählen. Sie können jedoch eine Ware nicht importieren und gleichzeitig exportieren.

Falls Sie eine offene Handelsroute für den Import einer bestimmten Ware haben, erhalten Sie einen Button mit der Aufschrift 'Importieren'.



Informationen, Werkzeuge und Tipps

174



Falls Sie eine offene Handelsroute zu einer Stadt haben, die Waren von Ihnen kaufen möchte, erhalten Sie einen Button mit der Bezeichnung 'Exportieren über' und Pfeiltasten, mit denen Sie die Mengen vorgeben können. Mit der Einstellung 0 wird der Gesamtbestand der Ware exportiert. Sie können darüber hinaus aber auch die Menge einstellen, die in Ihren Lagerhäusern verbleiben soll, und nur den Überschuss exportieren.

Klicken Sie diesen Button wiederholt an, um nacheinander alle möglichen Optionen für den Handel mit der entsprechenden Ware anzusehen. Sie müssen sich dann entscheiden, ob Sie eine Ware importieren oder exportieren möchten - beides zusammen ist nicht möglich.

In Zeiten der Arbeitskräfteknappheit möchten Sie vielleicht Betriebe, die einen Überschuss gebildet haben oder die Produkte herstellen, auf die Sie zeitweise verzichten können, vorübergehend stilllegen. Die Arbeiter, die dort beschäftigt sind, stehen nach der Stilllegung wieder dem Arbeitsberater zur Verfügung,



Handelsberateranzeige

der sie woanders zuordnen kann. Später, wenn wieder mehr Arbeiter zur Verfügung stehen, können Sie die überzähligen Kräfte wieder schnell unterbringen, indem Sie Ihren Handelsberater anweisen, die stillgelegten Betriebe wieder zu aktivieren.

Klicken Sie auf den Button 'Preise zeigen', um sich anzeigen zu lassen, wie viel Sie für eine Karrenladung Importwaren bezahlen müssen oder was Sie für Ihre Exportwaren bekommen. Beachten Sie, dass es gewöhnlich mehr kostet, etwas zu importieren, als Sie beim Export dafür erzielen könnten. Sie können keinen Gewinn erzielen, wenn Sie Güter aus einer Provinz importieren, um sie dann an eine andere weiterzuverkaufen.

Die Preise werden von Rom vorgeschrieben und teilweise durch Angebot und Nachfrage innerhalb des Imperiums reguliert. Sie können die Preise nicht ändern, jedoch erfolgen Preisänderungen von Zeit zu Zeit durch die Kräfte des Marktes im übrigen Imperium. Sie werden durch Mitteilungen über sämtliche Veränderungen informiert.

BEVÖLKERUNGSBERATER

Ihr Bevölkerungsberater hält Sie über die Bevölkerung Ihrer Stadt auf dem Laufenden und präsentiert die Auswertungen in drei Diagrammen.

Das erste Diagramm mit der Bezeichnung 'Bevölkerung - Geschichte' zeigt einfach die Gesamtzahl der Einwohner Ihrer Stadt im Laufe der Zeit. Jeder Balken repräsentiert die Bevölkerungszahl zum Ende eines Monats. Wenn Ihre Bevölkerung wächst, sollten die Balken von links nach rechts stetig ansteigen.

Klicken Sie auf das kleine Fenster mit der Bezeichnung 'Gesellschaft'. Das große Diagramm wechselt zu einer Anzeige mit der Zusammensetzung der Bevölkerung nach ihrer Einkommensstruktur. Bürger mit geringem Einkommen erscheinen links und reichere Bürger auf der rechten Seite. Wenn Ihre Stadt noch jung ist, sind



Informationen, Werkzeuge und Tipps

176



die meisten Bürger noch Zeltbewohner, und der längste Balken wird sich im linken Bereich des Diagramms befinden. Mit der Zeit wird das Einkommen der Menschen steigen, und der längste Balken sollte sich mehr nach rechts verschieben. Diese Auswertung ist für Sie insbesondere nützlich, um sicherzustellen, dass kein soziales Gefälle mit ein paar reicheren Leuten und einer Masse armer Leute entsteht - dieses Verhältnis wäre dem Klima in Ihrer Stadt nicht zuträglich und könnte zu Kriminalität führen. Versuchen Sie immer, für soziale Ausgewogenheit zu sorgen.



Klicken Sie das Fenster mit der Bezeichnung 'Zensus' an, um ein Diagramm mit der Altersstruktur Ihrer Bevölkerung aufzurufen. Dieses Diagramm ist bei der Planung von Schulen und Akademien hilfreich und zeigt, wie viele Bürger sich im arbeitsfähigen Alter befinden. Sie können damit auch vorhersehen, wie viele Bürger demnächst in den Ruhestand gehen werden, was für die Wirtschaft einer Stadt dramatische Auswirkungen haben kann. Bürger im Ruhestand arbeiten nicht mehr, verbrauchen jedoch weiterhin Lebensmittel und benötigen Waren und Dienstleistungen. Unter dem Hauptdiagramm können Sie ablesen, wie

viele Lebensmittel sich in den Silos befinden, wie viele verschiedene Nahrungsmittelarten die Menschen verzehren, ob die Menschen die Stadt verlassen oder einwandern möchten, und wie viele Personen im letzten Monat ein- oder ausgewandert sind.



Gesundheitsstatus der Stadt
Die Gesundheit der Stadt ist fast perfekt. Die Kliniken der Ärzte sind praktisch leer.

	aktive	Pflege für	der Stadt selbst
16. Bäder	10	K. A.	K. A.
17. Bathhäuser	17	K. A.	K. A.
14. Kliniken	14	K. A.	K. A.
18. Krankenhäuser	10	1000 Patienten	Perfekt

Mehr und mehr Leute verlangen geeignete medizinische Einrichtungen. Bieten Sie Zugang zu Kliniken, und ermöglichen Sie so Ihrer Stadt zu wachsen.

Gesundheitsberateranzeige

GESUNDHEITSBERATER

Sie können bei jeder einzelnen Kategorie der Gesundheitseinrichtungen - Badehäuser, Barbieri, Kliniken und Krankenhäuser - feststellen, wie viele Gebäude funktionieren, wie vielen Bürgern sie dienen, und wie effizient ihre Dienstleistungen sind (gut, durchschnittlich oder schlecht).

Wenn Sie weitere Gebäude bauen müssen, zeigen Ihnen die Spezialkarten, in welchen Gebieten sie den meisten Nutzen bringen würden.

Ihr Gesundheitsberater stellt Ihnen weiterhin einen Überblick über den Gesundheitsstatus Ihrer Stadt zur Verfügung. Er wird Sie hier durch Mitteilungen über eventuelle Problemstellen informieren.

BILDUNGSBERATER

Mit Hilfe der Tafel des Bildungsberaters können Sie sich einen Überblick über den allgemeinen Bildungsbedarf der Stadt

Informationen, Werkzeuge und Tipps

178



verschaffen. Wenn Sie der Berater davon überzeugt, dass Sie weitere Bildungseinrichtungen bauen müssen, können Sie anhand der Bildungs-Spezialkarten entscheiden, an welcher Stelle sie am besten errichtet werden sollten.

Die erste Zeile zeigt die gesamte Bevölkerungszahl, wie viele Personen im Schulalter sind und wie viele das richtige Alter erreicht haben, um eine Akademie besuchen zu können. Die folgenden Zeilen erläutern für jede einzelne Gebäudekategorie, wie viele Gebäude bereits vorhanden sind, wie viele funktionieren, wie vielen Personen sie dienen und wie effizient die Versorgung ist.

Im unteren Bereich ist eine Zusammenfassung des Bildungssystems der Stadt abgebildet, die den Bedarf in der Zukunft kommentiert.

Bildung
14212 personen, 1854 im Schulalter, 1369 im Studentenalter.

	aktive	Beitrag Erziehung des	der Stadt erlaubt
24 Schulen	24	1831 Schüler	ausgerechnet
4 Akademien	4	420 Studenten	schwach
24 Bibliotheken	24	10210 Personen	Perfekt

Einige Nachbarschaftsbereiche brauchen besseren Zugang zu Schulen oder Akademien. Einige Häuser haben Zugang zu Schulen oder Akademien in der Stadt, andere jedoch nicht, was deren Entwicklung beeinträchtigt.

Bildungsberateranzeige

UNTERHALTUNGSBERATER

Im oberen Teil dieser Tafel können Sie etwas über den Unterhaltungsbedarf der Stadt erfahren. Wenn der Bericht des Unterhaltungsberaters Sie davon überzeugt hat, dass in der Stadt weitere Unterhaltungsmöglichkeiten benötigt werden, kann Ihnen die Spezialkarte 'Unterhaltung' bei der

Informationen, Werkzeuge und Tipps

179

Entscheidung helfen, an welchen Stellen neue Gebäude errichtet werden sollten.

Denken Sie daran, dass Amphitheater und Kolosseum jeweils zwei Vorstellungen gleichzeitig bieten können. Wenn sie nicht mit voller Kraft arbeiten, müssen Sie möglicherweise weitere Künstlerkolonien oder Gladiatorenschulen bauen.



	aktive	Verfügbare Unterhaltung für	der Stadt erfasst
1. Theater	0	0	1000 Personen Perfekt
2. Amphitheater	0	0	1000 Personen Perfekt
3. Kolosseum	0	0	1500 Personen Perfekt
4. Mappelholz	0	0	K.A. Keine

Bürger, die nach Zerstreuung suchen, haben momentan ihren Bedarf gedeckt. Wenn die Stadt wächst, werden Sie anspruchsvollere Formen der Unterhaltung (und mehr davon) bieten müssen!

Feste

40 Monate sind abgelaufen. Ein neues Fest abhalten

Feststoff: Feststoff (0/100) - Feststoff (0/100) - Feststoff (0/100) - Feststoff (0/100) - Feststoff (0/100)

Die wohlhabendsten Bürger der Stadt in den Straßen entspannen.

Unterhaltungsberateranzeige

Der untere Bereich der Tafel zeigt, wie lange das letzte Fest zurückliegt und sagt Ihnen, was die Bevölkerung davon hält. Wenn Sie der Meinung sind, dass es an der Zeit wäre, ihre tägliche Routine zu unterbrechen, klicken Sie auf den Button 'Neues Fest abhalten'. In dem dann eingeblendeten Fenster können Sie sich für den Umfang der Festivität und den Gott, dem Sie sie widmen möchten, entscheiden.

RELIGIONSBERATER

Ihr Religionsberater zeigt Ihnen auf einen Blick Anzahl und Größe der Tempel, die Sie zu Ehren Ceres', Neptuns, Merkurs, Mars' und Venus' errichtet haben. Die letzte Zeile verdeutlicht, welche Meinung (von 'überschwänglich' bis 'zornig') die

Informationen, Werkzeuge und Tipps

180

	Tempel		Monste seit Fest	'Die Götter sind'
	Elite	Gott		
Ceres (Landwirtschaft)	2	2	1	gleichzeitig
Mercur (Handel)	1	2	1	gleichzeitig
Venus (Liebe)	0	2	1	gleichzeitig
Orakel in der Stadt	0	2	1	gleichzeitig

Die jetzt sind Ihre Bürger mit anderen Aspekten des Stadtlebens beschäftigt. Wenn Ihre Stadt wächst, werden sie ungehinderten Zugang zu verschiedenen Tempeln verlangen.

Religionsberateranzeige

einzelnen Götter von Ihnen haben. Benutzen Sie diese Informationen, um zu entscheiden, ob neue Tempel oder Orakel gebaut werden müssen.

Orakel werden in diesem Bericht nicht aufgeführt, weil sich ihr Effekt gleichmäßig auf alle Götter verteilt.

Ihr Religionsberater drückt in einem Satz im unteren Bereich der Tafel aus, welcher Gott Ihre Aufmerksamkeit am dringendsten fordert.

FINANZBERATER

Ihr Finanzberater ist eine Ihrer informativsten Hilfen. Er analysiert sämtliche Einkünfte und Ausgaben Ihrer Stadt im laufenden Jahr und zeigt im Vergleich dazu die Zahlen des Vorjahres. Dieser Bericht ist besonders wertvoll, wenn Sie Probleme mit der Verbesserung der Wohlstandswertung haben oder einfach nur wissen möchten, wie Sie mehr Geld verdienen könnten.

An dieser Stelle können Sie auch den Steuersatz ändern. Benutzen Sie dazu die Pfeiltasten. Die Zeile, die den Prozentsatz aller für die Steuer registrierten Bürger zeigt, ist ebenfalls wichtig; Sie sollten versuchen, diesen Wert immer auf ca. 100 % zu halten. Mit Hilfe der Spezialkarte 'Einkommenssteuer' können Sie feststellen, welche Häuser keine Steuern zahlen, und somit entscheiden, an welcher Stelle ein neues Forum gebaut werden sollte, um die fälligen Steuern kassieren zu können.

	Letztes Jahr	Bis jetzt in diesem Jahr
Steuern in	0	0
Handelserlöse	0	0
Gespendet	0	0
Einkommen	0	0
Importe	0	0
Löhne	328	267
Wax	1458	487
Zinsen zu 10%	0	0
Persönliches Gehalt	60	35
Verschiedenes	0	0
Trübsal	0	0
Ausgaben	1846	789
Netto-Ein-/Ausgang	1846	-789
Kontostand	4607	3818

Finanzberateranzeige

EINKOMMEN:

- In der ersten Zeit werden die meisten Einnahmen Ihrer Stadt Steuergelder sein.
- Sobald Sie Gewerbestätten einrichten und Handelsrouten eröffnen, wird die Linie für 'Handelseinnahmen' wahrscheinlich stetig ansteigen. Irgendwann sollte dieser Betrag dann die Steuereinnahmen übersteigen.
- Spenden können entweder aus Ihren persönlichen Ersparnissen oder durch Caesar getätigt werden, falls Ihrer Staatskasse das Geld ausgegangen ist und Rom Ihnen einen Hilfsfonds zur Verfügung gestellt hat.

KOSTEN:

- Importe (durch Handel, einschließlich des Weizens, den Rom für die Ernährung Ihres Volkes bereitstellt);
- Löhne, normalerweise die größten Ausgaben einer Stadt;

Informationen, Werkzeuge und Tipps

182



- Baukosten. Denken Sie daran, dass Baukosten für Ihre Wohlstandswertung nicht relevant sind;
- Zinsen (wenn Sie Ihre Stadtkasse ins Minus gebracht haben);
- Ihre persönliches Gehalt; und
- Sonstiges', ein Sammelbegriff für alle Ausgaben, die in keine andere Kategorie passen, wie z.B. die Kosten für Feste oder Verluste durch Diebstahl.

Der wichtigste Eintrag ist möglicherweise die Linie für 'Netto-Ein-/Ausgang'. Sie zeigt Ihnen auf einen Blick, um welchen Betrag Ihr Vermögen wächst oder sinkt.

SPIELOPTIONEN

Zusätzlich zu den Spielberichten und Steueroptionen, die *Caesar III* Ihrem Befehl unterstellt, enthält das Programm einige Funktionen, mit denen Sie das Spiel nach Ihren eigenen Wünschen einstellen können. Sie können sie entweder in der Menüleiste oder in der Steuerleiste finden.

DAS SPIEL SPEICHERN

Um das gerade laufende Spiel zu speichern, klicken Sie auf die 'Speichern'-Option im Datei-Menü und folgen dann den Anweisungen am Bildschirm. Geben Sie der Datei einen beliebigen Namen, unter dem Sie sie später leicht wiederfinden können. Mit der Option 'Spiel laden' können Sie ein früher gespeichertes Spiel weiterspielen. Sämtliche gespeicherten Spiele werden im selben Verzeichnis auf Ihrer Festplatte abgelegt, in dem Sie auch das Spiel installiert haben.

Es ist immer sinnvoll, Ihr Spiel zu speichern, bevor Sie das Programm verlassen.

OPTIONEN

☉ 'Anzeige' bietet Ihnen vier verschiedene Ansichten von *Caesar III*.

Caesar III startet im 'Vollbild-Modus', was bedeutet, dass das Spiel auf der gesamten Fläche des Bildschirms abläuft. Wenn Sie 'Fenster-Bildschirm' anklicken, läuft das Spiel in einem standardmäßigen Windows-Fenster. Benutzen Sie diese Option, wenn Sie während des Spiels auf Windows zugreifen möchten. Sie können die Größe des Spielfensters, wie bei allen anderen Fenstern, ändern, jedoch wird die Grafikdarstellung von *Caesar III* in diesem Fall nicht die beste sein.

Caesar III belegt einen großen Teil der Rechnerkapazität, und wir empfehlen, während des Spiels keine weitere Anwendung laufen zu lassen. Dadurch könnten Konflikte entstehen, die das Spiel behindern.

Die übrigen Wahlmöglichkeiten der Rubrik 'Anzeige' ermöglichen es Ihnen, die Auflösung, mit der *Caesar III* laufen soll, einzustellen. Mit der Auflösung 640 x 480 erscheint alles größer, jedoch kann der Bildschirm dann nur einen kleineren Bereich der Karte darstellen. Das Spiel wird jedoch möglicherweise etwas schneller laufen. 1024 x 768 entspricht genau dem Gegenteil. Alles scheint kleiner, Ihr Bildschirm zeigt einen größeren Kartenausschnitt, und das Spiel läuft langsamer. Die Option 800 x 600 stellt einen Kompromiss dar. Die Leistung von *Caesar III* ändert sich je nach Bildschirmauflösungen entsprechend der Leistungsfähigkeit Ihres Computers.

☉ Mit der Option 'Sound' können Sie die Lautstärke von Musik, Sprache, Soundeffekten und Stadtgeräuschen einstellen. Stellen Sie die einzelnen Soundelemente so ein, wie es Ihnen am besten gefällt, oder schalten Sie sie ganz aus.

☉ Mit der Option 'Geschwindigkeit' können Sie einstellen, wie schnell die Zeit bei *Caesar III* verstreichen soll. Wählen Sie die Geschwindigkeit aus, die Ihnen beim Spielen am besten gefällt.



Informationen, Werkzeuge und Tipps

184



☉ Mit der Leertaste auf der Tastatur können Sie das Spiel anhalten. Sie können bei angehaltenem Spiel zwar immer noch einige Handlungen vornehmen, jedoch bewegt oder erweitert sich nichts.

☉ Mit der Option 'Scrollgeschwindigkeit' bestimmen Sie, wie schnell die Karte scrollt, wenn Sie die Maus an die Bildschirmränder bewegen. Wenn Sie einen besonders schnellen Computer haben, sollten Sie eine geringere Scrollgeschwindigkeit einstellen.

☉ *Caesar III* bietet Ihnen zur besseren Orientierung Online eine Menge Informationen über sämtliche Aspekte des Spiels. Sie können einige davon aufrufen, indem Sie Gebäude rechts anklicken und dann auf den Informations-Button klicken. Alternativ dazu können Sie die 'Hilfe'-Option in der Menüleiste anwählen, um sich das Inhaltsverzeichnis aller in *Caesar III* enthaltenen Spielinformationen anzusehen.

☉ Die Maushilfe ist ein kurzer, in einem weißen Kästchen eingeblendeter Text, der automatisch erscheint, wenn Sie den Mauszeiger über eine bestimmte Stelle des Spiels führen. Wenn Sie das erste Mal *Caesar III* spielen, ist die Option eingeschaltet. Die Funktion steht nicht mehr zur Verfügung, wenn Sie die Option ausschalten. Wählen Sie 'Teilweise', wenn Sie die Maushilfe nur beim Senatsgebäude und den Spezialkarten haben möchten und nirgendwo sonst. Stellen Sie diese Optionen über das Hilfe-Menü ein.

☉ 'Warnungen' erscheinen im oberen Bereich Ihrer Karte und erinnern Sie beispielsweise daran, dass ein Gebäude Straßenanbindung benötigt oder in der Stadt mehr Arbeiter gebraucht werden. Diese Zeile kann im Hilfemenü abgeschaltet werden.

WEITERE STEUERUNGSOPTIONEN

Die Steuerleiste auf der rechten Seite Ihres Bildschirms enthält ein paar Buttons, die wir bis jetzt noch nicht erwähnt haben. Die mit Ihrem Spiel ausgelieferte Referenzkarte zeigt ein Diagramm der kompletten Steuerleiste mit der Erläuterung der einzelnen Buttons.

☉ Der nach rechts weisende Pfeil neben dem Spezialkarten-Button lässt die Steuerleiste verschwinden, damit Sie mehr von der Karte sehen können. Wenn die Steuerleiste verborgen ist, wechselt der Button zu einem nach links weisenden Pfeil. Klicken Sie darauf, wenn Sie die Steuerleiste wieder einblenden möchten.

☉ Mit den vier kleinen Buttons unterhalb der großen Schalter für Berater und die Imperiumskarte können Sie sich die letzte Aufgabenstellung noch einmal ansehen oder die Ausrichtung der Provinzkarte ändern. Die gekrümmten nach links und rechts zeigenden Pfeile drehen die Karte jeweils um 90 Grad in der entsprechenden Richtung. Der Kreis mit dem nach oben weisenden Pfeil richtet die Ansicht nach Norden aus, was auch die ursprüngliche Richtung ist.

☉ Mit dem ersten Button in der untersten Reihe (markiert mit einem großen 'X') können Sie die letzte Aktion rückgängig machen. Sie können damit zwar nicht jede Aktion, die Sie im Spiel getätigt haben, rückgängig machen, aber normalerweise zumindest das zuletzt errichtete Gebäude wieder einreißen. Diese Möglichkeit steht nur für eine kurze Zeit, nachdem Sie etwas errichtet haben, zur Verfügung - danach hat der Effekt dieses Gebäudes das Spiel schon derartig beeinflusst, dass es ziemlich kompliziert wäre, alle Effekte rückgängig zu machen.

Benutzen Sie diese Funktion sofort, wenn Sie ein Gebäude aus Versehen gebaut haben. Der Button ist dunkel, wenn es nicht möglich ist, eine Aktion rückgängig zu machen,



Informationen, Werkzeuge und Tipps

186



und leuchtet auf, wenn es möglich ist. Wenn Sie etwas an einer falschen Stelle gebaut oder aus Versehen ein falsches Gebäude errichtet haben, können Sie mit einem Klick auf 'Rückgängig machen' das Gebäude entfernen und die Baukosten wieder Ihrem Konto zuschlagen. Beachten Sie bitte, dass während einer Spielpause Aktionen erst dann rückgängig gemacht werden, wenn Sie das Spiel wieder starten.

ANTWORTEN AUF HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F: Warum sind einige meiner Straßen gepflastert und andere nicht?

A: Die Bürger pflastern die Straßen, wenn das Gebiet ausreichend attraktiv wird.

F: Wie kann ich ein Gelände für Wohnungen attraktiver gestalten?

A: Betrachten Sie diese Frage unter zwei Aspekten: Wie kann ich ein Gebiet attraktiver gestalten, und wie kann ich ein Gelände weniger unattraktiv gestalten? Wenn Sie ein Gebiet attraktiver gestalten wollen, bauen Sie in der Nähe angenehme Dinge, wie z.B. Gärten, Plätze, Tempel, Statuen, Badhäuser und Theater. Wenn Sie es weniger unattraktiv gestalten wollen, platzieren Sie unerwünschte Gebäude, wie z.B. gewerbliche und militärische Einrichtungen, an anderer Stelle.

F: Was benötige ich, um die Häuser meiner Stadt erweitern zu können?

A: Wohnungen brauchen drei Dinge, um sich entwickeln zu können: (1) Zugang zu vielen verschiedenen Dienstleistungen, (2) verschiedene Waren, die über Märkte zu bekommen sind, und (3) eine attraktive Umgebung. Klicken Sie ein Gebäude rechts an, um herauszufinden, was die Entwicklung eines Gebäudes zu einem bestimmten Zeitpunkt hemmt.

F: Warum ziehen keine Immigranten in meine Häuser ein?

A: Ein oder mehrere Umstände drücken möglicherweise auf die Stimmung in Ihrer Stadt. Hohe Arbeitslosenquoten, hohe Steuern, niedrige Löhne und niedrige Nahrungsmittelbestände machen das Volk unzufrieden und behindern die Einwanderung.

F: Ich kann keine Immigranten in die Stadt locken, weil es nicht genügend Nahrungsmittel gibt, und ich habe nicht genügend Nahrungsmittel, weil ich keine Immigranten anlocken kann! Wie kann ich diesen Teufelskreis durchbrechen?

A: Befehlen Sie Ihrem Arbeitsberater, dass er die vorhandenen Arbeitskräfte neu zuordnen soll. Machen Sie die Lebensmittelproduktion vorübergehend zur höchsten Priorität. Verlagern Sie die Prioritäten nicht für längere Zeit, da Sie ansonsten mit Bränden und Aufständen rechnen müssen, weil die Arbeitskräfte von Wartung und Brandverhinderung abgezogen wurden. Sobald Sie sehen, dass Einwanderer eintreffen, können Sie die Prioritäten auf den vorherigen Stand zurücksetzen.

F: Warum produzieren meine Farmen oder Minen nichts?

A: Vorausgesetzt, Sie haben Ihrem Handelsberater nicht aufgetragen, diese Gebäude stillzulegen, fehlen ihnen möglicherweise Arbeitskräfte. Versuchen Sie, Wohnungen näher bei Ihren Betrieben zu bauen, oder sagen Sie Ihrem Arbeitsberater, dass er Gewerbe und Handel eine höhere Priorität einräumen soll.

F: Arbeiter mit vollen Karren stehen einfach so herum. Warum arbeiten sie nicht?

A: Sie würden zwar gerne, aber es gibt keinen Platz, wohin sie die Waren liefern könnten. Stellen Sie sicher, dass es in Ihren Lagerhäusern und Silos freien Platz und genügend Angestellte gibt, damit alles optimal funktioniert.



Informationen, Werkzeuge und Tipps

188



F: Wenn ich ein Silo rechts anklicke, steht dort, dass es 2400 Einheiten Lebensmittel lagern kann, aber es passen einfach keine 2400 Karrenladungen hinein. Was sollen diese Zahlen?

A: Die meisten Zahlen, die Sie im Zusammenhang mit Waren sehen, beziehen sich auf Karrenladungen. Allerdings enthält jeder Karren 100 Einheiten dieser Waren. Sie müssen sich normalerweise nicht darum kümmern, weil nur mit ganzen Karrenladungen gehandelt wird. Die Bürger verbrauchen jedoch nicht gleich ganze Karrenladungen einer Ware auf einmal. Wenn Dinge zu einem Silo, Markt oder Haus gebracht werden, werden sie in kleinere Einheiten aufgeteilt, die die Bürger verwenden können. Merken Sie sich folgende Regel: Wenn Sie Gewerbe und Handel betrachten, geht es um volle Karrenladungen. Wenn Sie sich Silos, Märkte oder Häuser ansehen, haben Sie es mit Einheiten zu tun, und eine Karrenladung enthält immer 100 Einheiten. Sie werden hauptsächlich mit Karrenladungen und selten (falls überhaupt) mit Einheiten zu tun haben.

F: Wie kommt es, dass alle meine Wasserversorgungsgebäude dauernd zwischen aktiv und inaktiv wechseln?

A: Sie brauchen Arbeitskräfte. Wenden Sie sich an Ihren Arbeitsberater. Wenn die Anzahl der vorhandenen Arbeitskräfte für die Wasserversorgung geringer als benötigt ist, geben die Arbeiter ihr Bestes, um die Versorgung innerhalb der Stadt aufrechtzuerhalten. Sie können dies jedoch nur sporadisch tun. Räumen Sie der Wasserversorgung eine höhere Priorität ein, oder erhöhen Sie die Gesamtzahl der Arbeitskräfte.

F: Ich brauche Geld! Wie bekomme ich den Handel in Gang?

A: Benutzen Sie zunächst die Imperiumskarte, um eine Handelsroute zu öffnen. Stellen Sie zweitens sicher, dass die Ware, die Ihr Handelspartner haben will, in Ihren Lagerhäusern vorrätig ist. Sagen Sie drittens

Ihrem Handelsberater, dass er die Ware exportieren soll. Schließlich müssen Sie noch ein funktionierendes Dock haben, wenn es sich bei der Handelsroute um einen Seeweg handelt.

F: Meine Wohngebiete erweitern sich nicht, weil ich angeblich kein Geschirr habe; in meinem Lagerhaus habe ich aber Geschirr und die Häuser haben Marktanbindung. Was mache ich hier falsch?

A: Stellen Sie sicher, dass der Markt Geschirr aus dem Lagerhaus erhält. Wenn sich in der Nähe des Marktes ein Lagerhaus befindet, das kein Geschirr auf Lager hat, kann der Markt auch keines verkaufen. Benutzen Sie den 'Besondere Befehle'-Button in den Lagerhäusern, um das Geschirr zu verteilen. Sie können das näher gelegene Lagerhaus auch anweisen, eine bestimmte Menge 'aufrechtzuerhalten', wodurch Geschirr aus den anderen Lagerhäusern angefordert wird.

F: Werden die Sachen schlecht, wenn ich sie längere Zeit in einem Lagerhaus oder Silo aufbewahre?

A: Nein. Nur göttlicher Zorn oder kriminelle Handlungen können Ihren Gütern schaden.

F: Wird mich der Imperator um Güter bitten, auch wenn er weiß, dass ich sie nicht liefern kann? Kann ich ihn irgendwie dazu bringen, nur solche Dinge zu fordern, die ich auch habe?

A: Wenn Caesar etwas haben will, will er es haben. Es ist ihm egal, wie einfach oder schwer es für Sie ist, seine Wünsche zu erfüllen, oder wie bequem es für Sie ist, seinen Forderungen nachzukommen. Er wird jedoch immer nur nach solchen Dingen fragen, die Sie ihm auch beschaffen können - selbst wenn das bedeutet, dass Sie sie importieren müssen.

F: Hängt es von bestimmten Umständen ab, mit welchen Gütern die Handelsstädte auf der Imperiumskarte handeln, oder spielen nur Angebot und Nachfrage eine Rolle?



Informationen, Werkzeuge und Tipps

190



A: Jede Provinz im Imperium besitzt genau wie Ihre Provinz eigene Rohstoffquellen und Fähigkeiten. Die Handelsstädte exportieren Waren, die sie in großer Menge selbst produzieren können, und importieren Dinge, die ihnen fehlen. Daher spielen Angebot und Nachfrage in diesem Sinne schon eine Rolle, jedoch werden die Dinge, die die Städte haben oder verkaufen wollen, vor allem durch das Klima und die Ressourcen bestimmt.

TIPPS UND HINWEISE

Sie sehen jetzt, dass es bei Caesar III kein eigentliches 'Erfolgsrezept' für den Sieg gibt. Es gibt genauso viele Wege zum Sieg wie Gouverneure im römischen Imperium, und der Weg, den Sie wählen, hängt allein von Ihren Vorlieben und Fähigkeiten ab.

Wenn Sie Probleme damit haben, Geld zu verdienen oder den Imperator zufriedenzustellen, könnten Ihnen die Tipps anderer Gouverneure vielleicht die Arbeit ein wenig erleichtern. Wenn sie natürlich nicht zu Ihrem Spielstil passen, können Sie sie selbstverständlich auch ignorieren.

STADTPLANUNG

● Vermeiden Sie es, das Volk dazu zu zwingen, nur eine einzige Straße in den am dichtesten besiedelten Stadtteilen zu benutzen, da sie ansonsten durch den Verkehr ständig verstopft sein wird. Bauen Sie statt dessen doppelt so breite Straßen, oder bieten Sie alternative Routen an, um Staus zu vermeiden.

● Halten Sie die Zahl der Kreuzungen in Ihrer Stadt möglichst gering, so dass Sie die Laufwege der einzelnen Personen besser vorherbestimmen können.

● Investieren Sie bei den ersten Aufgabenstellungen etwas Zeit in die Betrachtung der Spezialkarten, um zu erfahren, wie die arbeitende Bevölkerung den Zugang zu ihren Gebäuden erweitert. Spätere Aufgabenstellungen erfordern eine

effizientere Stadtplanung, und Sie werden wahrscheinlich erfolgreicher sein, wenn Sie bereits bei den anfänglichen einfacheren Aufgabenstellungen herausfinden, wie sich die Bürger bewegen.

● Bauen Sie dort, wo Arbeiter an einem Arbeitstag wiederholt entlanggehen müssen, keine Brücken. Die Platzierung von Farmen auf der einen und Silos auf der anderen Uferseite, oder Tongruben auf der einen und Produktionsstätten auf der anderen Seite, sind keine gute Idee. Wenn Sie auf einer Seite des Flusses rohstoffgewinnende Betriebe ansiedeln, sollten Sie auch die entsprechenden Lagerhäuser und Produktionsstätten dort errichten, damit nur Pendler und Karawanen die Brücke benutzen müssen. Noch besser wäre es, wenn Sie Wohnungen in der Nähe der Gewerbegebiete anlegen würden, so dass die Arbeiter nicht ständig die Brücke überqueren müssen.

● Wann immer Sie eine neue Brücke bauen, sollten Sie sich daran erinnern, dass Sie damit eine Bresche in die natürliche Verteidigungslinie, die ein Fluss darstellt, schlagen. Invasoren werden die Brücke benutzen, um in Ihre Stadtmitte zu gelangen. Bauen Sie keine Brücken, die Sie nicht verteidigen können.

● Betrachten Sie Brände und eingestürzte Gebäude als eine Gelegenheit zur Stadterneuerung. Anstatt die zerstörten Gebäude einfach wieder zu ersetzen, sollten Sie die Nachbarschaft, in der der Schaden aufgetreten ist, neu einschätzen. Wäre es vielleicht besser, wenn an es der Brandstelle statt dessen eine breitere Straße oder einen neuen Garten gäbe? Manchmal erzielt eine geringere Dichte eine höhere Qualität.

● Machen Sie es sich zur Gewohnheit, Präfekturen, Ingenieursposten und andere lebenswichtige Dienstleistungen in gleichmäßigen Abständen innerhalb der Wohngebiete zu errichten. Die Bereitstellung solcher 'Servicestellen' stellt auf diese Art sicher, dass die Kontrollgänge gleichmäßig verteilt



Informationen, Werkzeuge und Tipps

192



werden und dass Sie den Bau solch eines wichtigen Gebäudes nicht vergessen.

☉ Versuchen Sie, Reservoirs in exakt der richtigen Entfernung zu bauen, so dass sich ihre Rohrnetze ganz knapp berühren, ohne sich zu überlappen. Wenn Sie sich den Deckungsbereich eines Reservoirs ansehen möchten, wählen Sie die Spezialkarte 'Wasser'.

☉ Nur Wohngebiete profitieren von Brunnen, daher müssen Sie nicht flächendeckend ein ganzes Versorgungsnetz aufbauen. Platzieren Sie Brunnen nur, um Wohngebiete damit zu versorgen. Eine Überlappung der Versorgung durch mehrere Brunnen bietet den einzelnen Häusern keinen Vorteil.

EIN VOLK REGIEREN

☉ In einer Stadt mit zu vielen Patriziern würde es zu wenig Arbeiter geben. Richten Sie daher nicht all Ihre Bemühung auf den Bau von Patriziervillen aus. Wenn Sie zu erfolgreich sind, würde Ihr Arbeitsmarkt zu schnell schrumpfen. Denken Sie daran: Patrizier arbeiten nicht. Wenn Sie sehen, dass Patrizierhäuser Plebejerwohnungen ersetzen, unterhalten Sie sich mit Ihrem Arbeitsberater. Falls Ihnen Arbeiter fehlen, bauen Sie neue, preiswerte Wohngebiete, bevor die neuen Villen durch fehlenden Service wieder zu Plebejerhäusern degradiert werden.

☉ Teilen Sie Ihrem Arbeitsberater in Zeiten der Arbeiterknappheit mit, dass er vorübergehend alle Farmen oder Gewerbebetriebe, die Überschüsse gebildet haben, stilllegen soll. Dadurch werden Arbeitskräfte für solche Sektoren frei, die einen akuten Bedarf an Arbeitskräften haben, und Sie erhalten etwas Zeit für die Anwerbung neuer Immigranten. Vergessen Sie nicht, die Industriebetriebe wieder zu aktivieren, sobald neue Immigranten eintreffen!

NAHRUNG, LANDWIRTSCHAFT UND GEWERBE

● Fast alle Provinzen haben zumindest etwas Ackerland, jedoch oft nicht genug, um eine größere Bevölkerung ernähren zu können. Wenn erst einmal sämtliches Ackerland unter dem Pflug ist, kann Ihre Bevölkerung leicht über die lokale Nahrungsmittelproduktion hinauswachsen. Wenn dies der Fall ist und Ihre Bevölkerungszahl nicht zu groß ist, wäre es das beste, wenn Sie besondere Nahrungsmittel lokal anbauen und Weizen importieren würden. Und das aus dem Grund, weil Weizen die preiswerteste Ware überhaupt ist. Ist die Einwohnerzahl allerdings hoch, sollten die Bewohner ihren Weizen lieber selbst anbauen, da sie Unmengen davon benötigen und deshalb der gesamte Handel zum Erliegen kommen könnte.

● Gestalten Sie Ihre Gewerbe effektiver, indem Sie Ihre Gewerbegebiete zentralisieren. Bauen Sie zunächst alle rohstoffgewinnenden Betriebe der gleichen Art (Tongruben bspw.) dicht nebeneinander. Zweitens, bauen Sie das Lagerhaus, das das fertiggestellte Geschirr aufnehmen soll, in seiner Nähe, jedoch an einer Hauptstraße. Drittens, errichten Sie die Töpfereien zwischen Ihrer Ansammlung von Tongruben und dem Lagerhaus. Dadurch wird die Strecke, die die Karrenschieber zurücklegen müssen, kürzer und die Effizienz der gesamten Geschirrinindustrie gesteigert. Wenden Sie dasselbe Prinzip auch bei der Etablierung anderer Gewerbe an, und versuchen Sie zu vermeiden, dass sie alle dieselben Hauptstraßen benutzen.

● Ein paar Gebäude, die mit voller Leistung und zuverlässiger Arbeitskräftezuführung arbeiten, produzieren weitaus mehr als Gebäude mit unzuverlässiger Versorgung mit Arbeitskräften. Um einen ständigen Zufluss von Arbeitern für Ihre Rohmaterialproduzenten, Farmen und andere



Informationen, Werkzeuge und Tipps

194



Gewerbestätten zu erreichen, sollten Sie in deren Nähe kleinere Wohnbezirke errichten. Bemühen Sie sich nicht darum, diese Zeltstädte schnell und weit zu entwickeln, aber bauen Sie viele Präfekturen darum herum, weil es bei den Bewohnern wahrscheinlich ist, dass sie ständig schlechte Laune haben.

● Erlernen Sie den Gebrauch des 'Besondere Befehle'-Buttons in den Silos und Lagerhäusern, damit die Waren gleichmäßig in der Stadt verteilt werden können.

HANDEL

● Handel ist der Schlüssel zu gewinnbringender Rentabilität. Prüfen Sie die Imperiumskarte zu Beginn Ihrer Aufgabenstellung, um zu erfahren, was Ihre Handelspartner kaufen werden, und entwickeln Sie schnellstens die dazu passenden Gewerbe. Sobald Sie erst einmal Handelsgewinne einstreichen, können Sie Ihre Aufmerksamkeit auf die Verbesserung der Wertungen richten.

● Die Eröffnung einer neuen Handelsroute kostet immer ein paar Denarii, doch die Route mit den niedrigsten Eröffnungskosten ist nicht immer die preiswerteste Lösung. Wenn Sie beispielsweise einen Kunden für Ihr Öl suchen und lediglich Tarraco oder Syracusae Öl haben will, denken Sie daran, dass Syracusae nur über den Seeweg erreichbar ist, Tarraco dagegen auf dem Landweg. Wenn Sie bis jetzt noch keine Docks gebaut haben, könnte es billiger sein, ein paar Denarii mehr in den Handel mit Tarraco zu investieren, als neue Docks, ein Lagerhaus und Verbindungsstraßen zu bauen.

Aus demselben Grund könnte es für den Fall, dass Sie Nahrungsmittel oder andere Waren importieren müssen, günstiger sein, eine teurere Handelsroute zu einer Stadt zu eröffnen, die sowohl Ihre Exportartikel abnehmen als auch

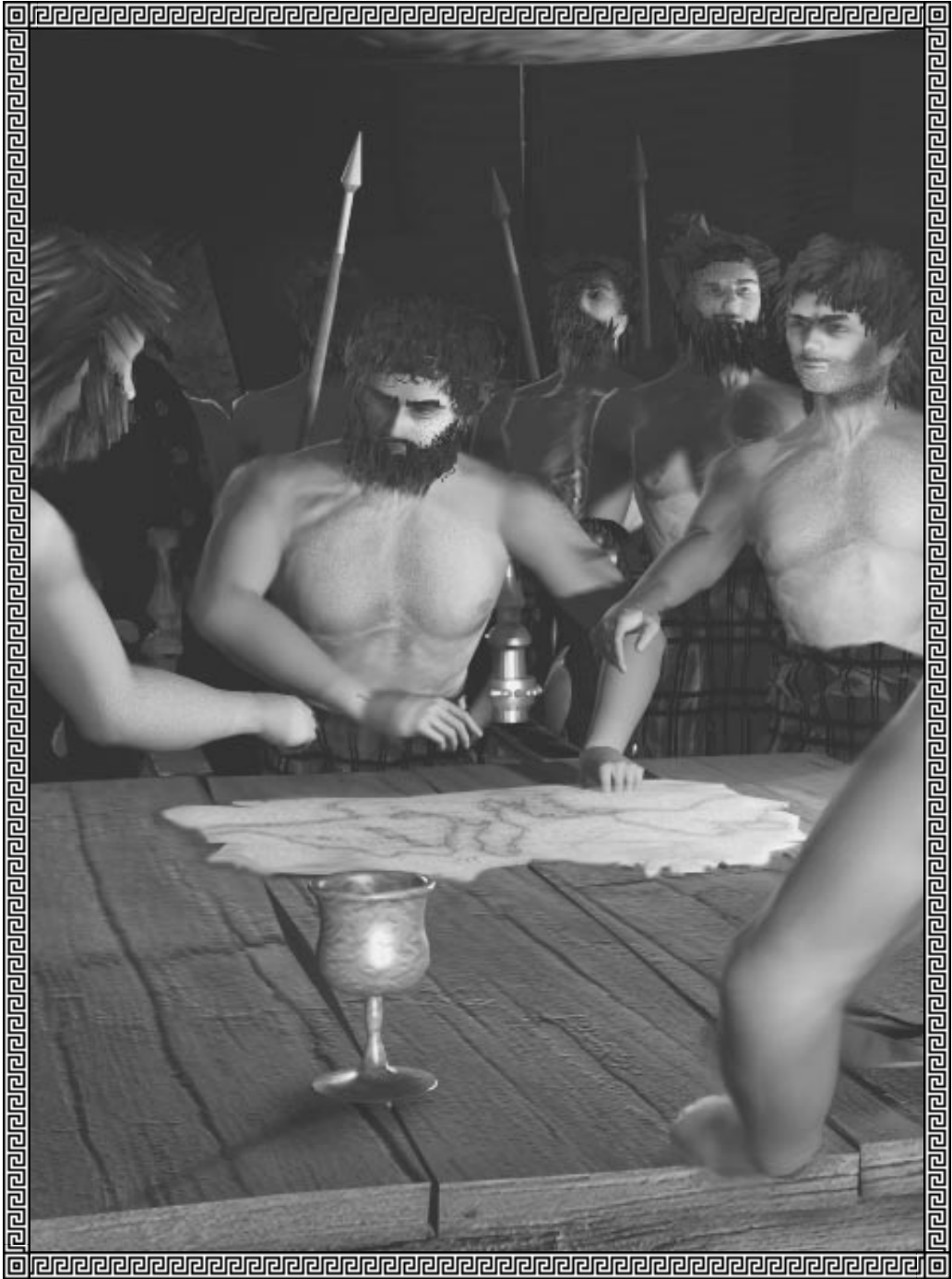
Informationen, Werkzeuge und Tipps

195

Ihnen etwas verkaufen wird, als separate (aber billigere) Handelsrouten für Im- und Export einzurichten.

Wenn Sie Docks bauen, sollten Sie gleichzeitig auch ein Lagerhaus in unmittelbarer Nähe errichten, um das Be- und Entladen der Handelsschiffe zu beschleunigen.





Anmerkungen des Entwicklers

Ich schreibe diese Zeilen an einem wunderschönen Sommertag - einem Feiertag - hier in London. Wieder einmal haben die letzten Monate der Entwicklung eines neuen Spiels das Leben der Teammitglieder vollständig in Beschlag genommen. Ist es das wert gewesen?

Es darf mit Fug und Recht erwartet werden, dass jedes weitere Spiel, das ich entwerfe, noch besser ist als das vorherige. Zusammen mit dem übrigen Team hatte ich die Möglichkeit, aus den Rückmeldungen, die zu den Vorgängerprodukten eingingen, zu lernen und mehrere Spiele anderer Hersteller auszuprobieren. Ich bin mit Caesar III jedenfalls ausgesprochen zufrieden.

Als wir mit diesem Projekt begannen, waren wir schon etwas nervös. Caesar II ist so gut angekommen, dass wir nicht richtig wussten, wie wir das Spiel noch verbessern könnten. Um sicher zu gehen, haben wir in unsere Überlegungen eine Menge verschiedenster Ideen einbezogen, über die wir bei Caesar II nachgedacht hatten und die wir damals aber wieder verwerfen mussten. Das allein hätte jedoch noch nicht für ein neues Produkt ausgereicht.

Daher begannen wir mit der Arbeit an 'Caesar im Weltraum', wo neue Technologien uns die Möglichkeit eröffnet hätten, dem Spiel eine völlig neue Richtung zu geben. Nach sechs Monaten sind wir dann jedoch wieder nach Rom zurückgekehrt. Das römische Zeitalter ist eben etwas ganz Besonderes. Es erlaubt ein phantastisches Zusammenspiel von historischen mit spielerischen Elementen, die auf eine Art zueinander passen, dass sich daraus ein wunderbar fesselndes Spiel entwerfen ließ. Elemente wie die Grundfarbpalette, einfach und beinahe unscheinbar, gleichzeitig aber auch warm und einladend, oder die Bandbreite der Unterhaltung und das römische Pantheon der Götter, oder die Art, in der die Ausbreitung des Imperiums und die Auseinandersetzung mit seinen Widersachern - wie den Goten und Hannibal, um nur zwei zu nennen - stattgefunden hat.

Anmerkungen des Entwicklers

198



Unser Vorstoß ins Weltall hatte einige wesentliche Neuerungen hervorgebracht, die sich sehr gut auf den Schauplatz Rom übertragen ließen, auch wenn sie Ihnen als Spieler gar nicht so bemerkenswert erscheinen werden, und die die Funktionsweise des Spiels total umgekrempelt haben. Ich habe vor kurzem eine Zeitschrift gelesen, die Caesar III in einer Vorschau 'eher Evolution, als Revolution' nennt, was in gewisser Weise auch stimmt: Der Kern des Spiels ist identisch geblieben. Aber in Wirklichkeit ist Caesar III im Vergleich zu seinen Vorgängern sogar eine große Revolution.

Die Art, in der beispielsweise Ackerbau und Gewerbe funktionieren, ist für den Spieler wunderbar einfach gestaltet, jedoch total real und wahrheitsgetreu (wenn es doch nur eine bessere Umschreibung für das Gegenteil von 'abstrakt' geben würde). Sie verleiht dem Spiel jetzt eine Tiefe, an die Caesar II niemals herangekommen ist. Das Kampfsystem ist wirklich einfach und rekonstruiert die antiken Gefechte weitaus besser als das vorher verwendete System. Außerdem bereichert es das Spiel durch die Straßenkämpfe noch beträchtlich.

Ich liebe die Art, wie das Spiel eine geschäftige antike Stadt zum Leben erweckt. Vorher fand ich es toll, wie Caesar II die antiken Städte dargestellt hat. Wenn ich jedoch heute zurückblicke und sie mit den geschäftigen Städten von Caesar III vergleiche, wird deutlich, welchen großen Sprung nach vorne wir gemacht haben. Wir hatten gehofft, die Vielfalt und das Tempo einer Stadt einfangen zu können, tatsächlich haben wir die Ziele, die wir uns gesteckt hatten, noch weit übertroffen. Ich hoffe, Sie sind da mit uns einer Meinung.

Das möglicherweise Bemerkenswerteste an diesem Spiel ist, dass es an der Oberfläche wunderbar einfach erscheint, während es darunter ungemeinen Tiefgang und Authentizität besitzt. Ich glaube (und bin mir sicher, dass Sie mit mir einer Meinung sind), dass wir

Anmerkungen des Entwicklers

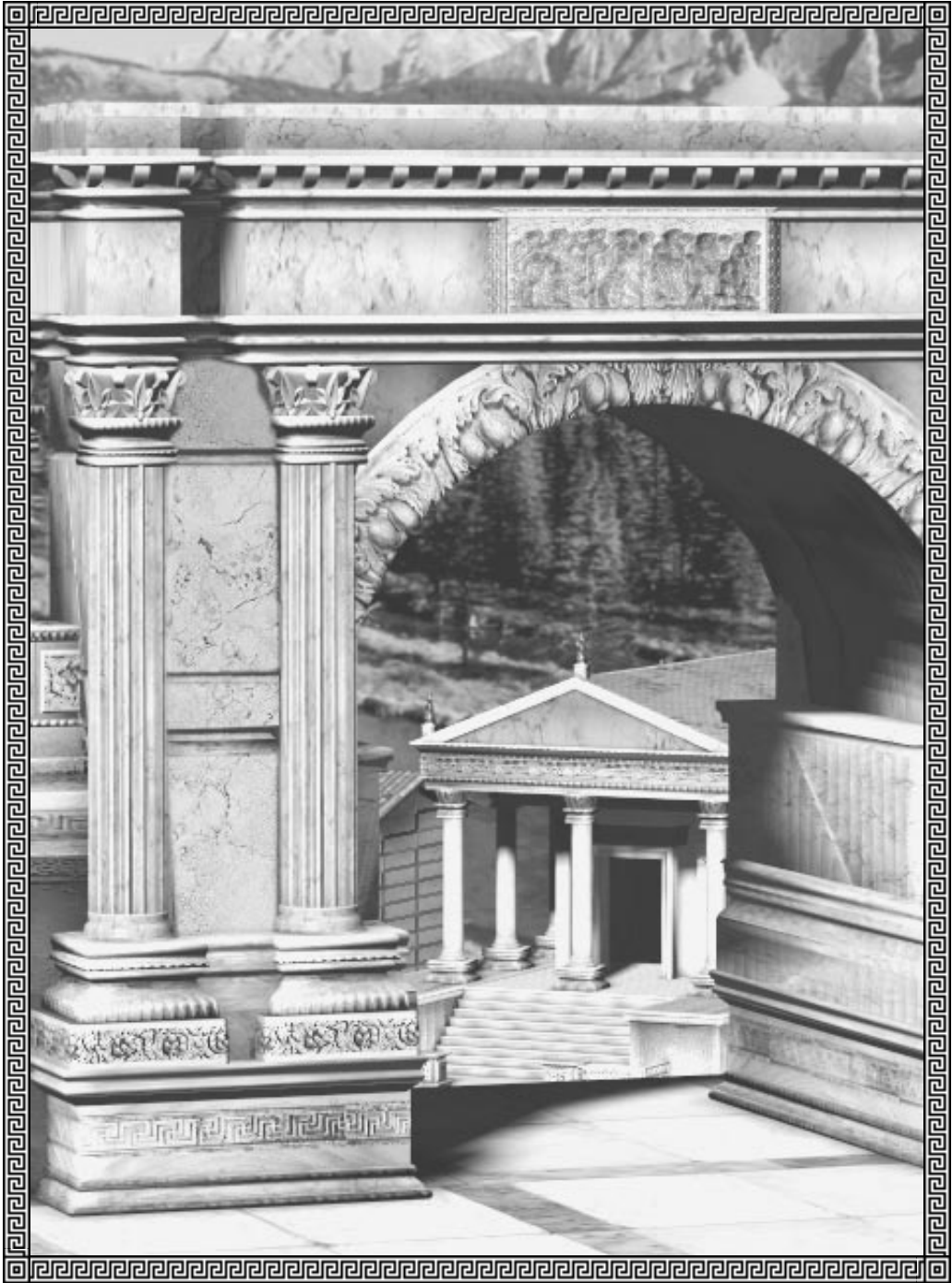
199

genügend neue Elemente für die späteren Ebenen des Spiels eingebaut haben, damit es bis zum Ende voller Überraschungen und strategischer Wendungen steckt.

Vor allem aber glaube ich, dass wir ein Spiel kreiert haben, das Ihnen viele Stunden Spaß schenken wird. Ich hoffe, dass Sie sich unserer Einschätzung gerne anschließen.

DAVID LESTER
31. August 1998





Gebäudeliste

Damit Sie sich leichter zurechtfinden können, sind hier sämtliche Gebäude aus Caesar III mitsamt den Informationen, die Sie am nötigsten brauchen werden, aufgeführt. Beachten Sie bitte, dass dieses Handbuch schon ein paar Wochen vor der Fertigstellung des Spiels in den Druck gegangen ist. Die Entwickler des Spiels mussten in der Zwischenzeit möglicherweise einige der Zahlen und Charakteristiken ändern. Aktualisierte Informationen finden Sie daher in der Readme-Datei in Ihrem Verzeichnis 'Caesar3'.

DAS FINDEN SIE IN DER TABELLE

In der ersten Spalte hinter dem Bild des Gebäudes erfahren Sie, ob dieses Gebäude eine Anbindung an eine Straße braucht oder nicht. Die meisten Gebäude müssen eine Straße berühren, damit sie ihren Einfluss ausweiten oder den Einfluss anderer Gebäude aufnehmen können.

In der zweiten Spalte sehen Sie, wie das Gebäude die Attraktivität der umliegenden Grundstücke beeinflusst. Ein einzelnes Plus- oder Minus-Zeichen besagt, dass der Einfluss gering ist. Zwei Plus- oder Minus-Zeichen deuten auf einen moderaten Einfluss hin, drei auf einen starken und vier auf einen extrem starken Einfluss auf die Attraktivität.







In der dritten Spalte sehen Sie, wie viele Plebejer das Gebäude benötigt, um mit voller Mannschaftsstärke zu arbeiten.

Die vierte Spalte gibt den Preis des Gebäudes in Denarii an.

In der letzten Spalte schließlich erfahren Sie, um was für eine Art von Gebäude es sich handelt. Außerdem finden Sie hier eine Kurzbeschreibung der speziellen Effekte oder Ansprüche des Gebäudes.







Straßenanbindung nötig?
 Auswirkung auf Attraktivität:
 Beschäftigte Arbeitskräfte:
 Baukosten:

Weitere Info:

 Akademie	Ja	Etwas positiv (++)	30	50 Dn	Bildung; fördert Kulturwertung
 Künstlerkolonie	Ja	Leicht positiv (+)	5	50 Dn	Unterhaltung; versorgt Theater und Amphitheater.
 Amphitheater	Ja	Etwas positiv (++)	12	100 Dn	Unterhaltung; benötigt Schauspieler und Gladiatoren.
 Aquädukt	Nein	Leicht negativ (-)	Keine	8 Dn pro Segment	Wasser; verbindet bis zu 4 Reservoirs miteinander.
 Barbier	Ja	Leicht positiv (++)	2	25 Dn	Gesundheit.
 Kaserne	Ja	Sehr negativ (-)	10	150 Dn	Sicherheit; ermöglicht Forts, Soldaten zu rekrutieren.






Straßenanbindung nötig?
 Auswirkung auf Attraktivität:
 Beschäftigte Arbeitskräfte:
 Baukosten:

Weitere Info:

 Badehaus	Ja	Etwas positiv (++)	10	50 Dn	Gesundheit; benötigt Rohrverbindung zu einem Reservoir.
 Brücke, niedrig	Ja	Keine	Keine	40 Dn pro Segment	Bauwesen; blockiert Durchfahrt von Schiffen.
 Brücke, Schiff	Ja	Keine	Keine	100 Dn pro Segment	Bauwesen; ermöglicht Schiffen die Durchfahrt.
 Tongrube	Ja	Etwas negativ (-)	10	40 Dn	Gewerbe; Rohmaterial für Geschirr.
 Wagenbauer	Ja	Etwas negativ (-)	10	75 Dn	Unterhaltung; versorgt das Hippodrom.
 Kolosseum	Ja	Etwas negativ (-)	25	500 Dn	Unterhaltung; benötigt Gladiatoren und Löwenbändiger.







Straßenanbindung nötig?
 Auswirkung auf Attraktivität:
 Beschäftigte Arbeitskräfte:
 Baukosten:

Weitere Info:

 Dock	Ja	Extrem negativ (-)	12	100 Dn	Gewerbe; ermöglicht Seehandel.
 Klinik	Ja	Keine	5	30 Dn	Gesundheit; hilft Krankheiten vorzubeugen.
 Ingenieursposten	Ja	Keine	5	30 Dn	Bauwesen; Wartung von Gebäuden.
 Farm, Obst	Ja	Leicht positiv (+)	10	40 Dn	Gewerbe; Nahrungsmittelquelle.
 Farm, Oliven	Ja	Leicht positiv (+)	10	40 Dn	Gewerbe; Rohmaterial für Öl.
 Farm, Schweine	Ja	Leicht negativ (-)	10	40 Dn	Gewerbe; Nahrungsmittelquelle.

Straßenanbindung nötig?
Auswirkung auf Attraktivität:
Beschäftigte Arbeitskräfte:
Baukosten:






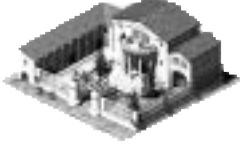
Weitere Info:

 Farm, Gemüse	Ja	Leicht negativ (-)	10	40 Dn	Gewerbe; Nahrungsmittelquelle.
 Farm, Reben	Ja	Leicht positiv (+)	10	40 Dn	Gewerbe; Rohmaterial für Wein.
 Farm, Weizen	Ja	Leicht negativ (-)	10	40 Dn	Gewerbe; effizienteste Nahrungsmittelquelle.
 Fort	Nein	Extrem negativ (-)	16	1000 Dn	Sicherheit; Basis für Kohorten.
 Forum	Ja	Etwas positiv (++)	6	75 Dn	Verwaltung; nimmt Steuern ein.
 Brunnen	Nein	Keine	*	15 Dn	Wasser; meistbegehrtes Wasser für Wohngebiete.

**Erhöht die Zahl der Arbeiter für die Wasserversorgung*

Straßenanbindung nötig?
Auswirkung auf Attraktivität:
Beschäftigte Arbeitskräfte:
Baukosten:

Weitere Info:

 Garten	Nein	Sehr positiv (+++)	Keine	12 Dn	Bauwesen; verbessert die Attraktivität eines Gebietes.
 Wachzimmer	Ja	Etwas negativ (-)	3	250 Dn	Sicherheit; ermöglicht Passage durch Mauern.
 Gladiatorenschule	Ja	Etwas negativ (-)	8	75 Dn	Unterhaltung; versorgt Amphitheater und Kolosseum.
 Haus des Gouverneurs	Ja	Extrem positiv (++++)	5	150 Dn	Verwaltung; Wohlstandswertung bis 50 %.
 Villa des Gouverneurs	Ja	Extrem positiv (++++)	10	400 Dn	Verwaltung; Wohlstandswertung bis 75 %.
 Palast des Gouverneurs	Ja	Extrem positiv (++++)	15	700 Dn	Verwaltung; Wohlstandswertung bis 100 %.



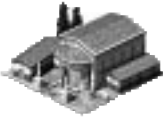



Straßenanbindung nötig?
 Auswirkung auf Attraktivität:
 Beschäftigte Arbeitskräfte:
 Baukosten:

Weitere Info:

 Silo	Ja	Etwas negativ (-)	6	100 Dn	Gewerbe; lagert Lebensmittel.
 Hippodrom	Ja	Etwas negativ (-)	50	2500 Dn	Unterhaltung; benötigt Wagenlenker.
 Krankenhaus	Ja	Leicht negativ (-)	30	75 Dn	Gesundheit; hilft, Krankheiten zu bekämpfen.
 Eisenmine	Ja	Sehr negativ (-)	10	50 Dn	Gewerbe; Rohmaterial für Waffen.
 Bibliothek	Ja	Etwas positiv (++)	20	75 Dn	Bildung, fördert Kulturwertung.
 Löwenhaus	Ja	Etwas negativ (-)	8	75 Dn	Unterhaltung; versorgt das Kolosseum.

Straßenanbindung nötig?
Auswirkung auf Attraktivität:
Beschäftigte Arbeitskräfte:
Baukosten:







Weitere Info:

 Marmorsteinbruch	Ja	Sehr negativ (-)	10	50 Dn	Gewerbe; Marmor ermöglicht den Bau von Orakeln.
 Markt	Ja	Leicht negativ (-)	5	40 Dn	Gewerbe; verteilt Waren an Häuser.
 Militärakademie	Ja	Etwas negativ (-)	20	250 Dn	Sicherheit; steigert die Qualität der Soldaten.
 Missionsposten	Nein	Etwas negativ (-)	20	100 Dn	Sicherheit; friedlicher Kontakt zu Eingeborenen.
 Orakel	Ja	Extrem positiv (+++)	Keine	125 Dn. plus Marmor	Religion; verbessert Kulturwertung; huldigt allen Göttern.
 Plaza	**	Etwas positiv (++)	Keine	15 Dn	Bauwesen; erhöht die Attraktivität in der Nähe.

****Wird auf Strassen gebaut**

Straßenanbindung nötig?
Auswirkung auf Attraktivität:
Beschäftigte Arbeitskräfte:
Baukosten:






Weitere Info:

 Präfektur	Ja	Leicht negativ (-)	6	30 Dn	Sicherheit; Polizei und Brandbekämpfung.
 Reservoir	Nein	Sehr negativ (-)	*	80 Dn	Wasser; erstellt Netzwerk aus Rohren.
 Schule	Ja	Leicht negativ (-)	10	50 Dn	Bildung; fördert Kulturwertung.
 Senat	Ja	Extrem positiv (++++)	30	400 Dn	Verwaltung; nimmt Steuern ein.
 Werft	Ja	Extrem negativ (-)	10	100 Dn	Gewerbe; baut Fischerboote.
 Statue, klein	Nein	Etwas positiv (++)	Keine	12 Dn	Verwaltung; erhöht die Attraktivität in der Nähe.

**Erhöht die Zahl der Arbeiter für die Wasserversorgung*


Straßenanbindung nötig?
Auswirkung auf Attraktivität:
Beschäftigte Arbeitskräfte:
Baukosten:

Weitere Info:

 Statue, mittlere	Nein	Extrem positiv (++++)	Keine	40 Dn	Verwaltung; erhöht die Attraktivität in der Nähe.
 Statue, groß	Nein	Extrem positiv (++++)	Keine	80 Dn	Verwaltung; erhöht die Attraktivität in der Nähe.
 Tempel, klein	Ja	Etwas positiv (++)	2	50 Dn	Religion; verbessert Kulturwertung; huldigt einem Gott.
 Tempel, groß	Ja	Extrem positiv (++++)	5	85 Dn	Religion; verbessert Kulturwertung; huldigt einem Gott.
 Theater	Ja	Leicht positiv (+)	8	50 Dn	Unterhaltung; benötigt Schauspieler; verbessert Kulturwertung.
 Sägewerk	Ja	Etwas negativ (-)	10	40 Dn	Gewerbe; Rohmaterial für Möbel.

Straßenanbindung nötig?
 Auswirkung auf Attraktivität:
 Beschäftigte Arbeitskräfte:
 Baukosten:




Weitere Info:

 Turm	Ja	Extrem negativ (-)	6	150 Dn	Sicherheit; bietet Wachen und Ballista (Wurfgeschütze).
 Mauer	Nein	Keine	Keine	12 Dn pro Segment	Sicherheit; behindert Invasoren.
 Lagerhaus	Ja	Sehr negativ (-)	6	70 Dn	Gewerbe; lagert Waren für Export und nimmt Importartikel an.
 Ziehbrunnen	Nein	Leicht negativ (-)	*	5 Dn	Wasser; etwas begehrtes Wasser für Wohngebiete.
 Kai	Ja	Extrem negativ (-)	6	60 Dn	Gewerbe; dient Fischerbooten.
 Produktionsstätte, Möbel	Ja	Etwas negativ (-)	10	40 Dn	Gewerbe; verarbeitet Holz zu Möbeln.

**Erhöht die Zahl der Arbeiter für die Wasserversorgung*

Straßenanbindung nötig?
 Auswirkung auf Attraktivität:
 Beschäftigte Arbeitskräfte:
 Baukosten:

Weitere Info:

 Produktionsstätte, Öl	Ja	Etwas negativ (-)	10	50 Dn	Gewerbe; verarbeitet Oliven zu Öl.
 Produktionsstätte, Geschir	Ja	Etwas negativ (-)	10	40 Dn	Gewerbe; verarbeitet Ton zu Geschirr.
 Produktionsstätte, Waffen	Ja	Etwas negativ (-)	10	50 Dn	Gewerbe; verarbeitet Eisen zu Waffen.
 Produktionsstätte, Wein	Ja	Leicht negativ (-)	10	45 Dn	Gewerbe; verarbeitet Trauben von Weinbergen zu Wein.

SERVICELLEISTUNGEN

KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

Tel: 06103 / 99 40 40 *Rund um die Uhr*

Fax: 06103 / 99 40 35 *Rund um die Uhr*

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System **rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr** nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zifaxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind **montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr** erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

2: A, B, C	3: D, E, F	4: G, H, I	5: J, K, L	6: M, N	7: P, R, S	8: T, U, V	9: W, X, Y	0: O, Q, Z
---------------	---------------	---------------	---------------	------------	---------------	---------------	---------------	---------------

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Havas Interactive wenden:

Havas Interactive Deutschland GmbH

Kundendienst

Robert-Bosch-Straße 32

D - 63303 Dreieich

HAVAS INTERACTIVE DEUTSCHLAND WEBSITE

<http://www.sierra.de> *Rund um die Uhr*

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

HINTLINE

0190 / 515 616 *Rund um die Uhr*

Nur in Deutschland erreichbar (1,21 DM pro Minute).

GARANTIE

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, SONDERN MÜSSEN SIE UMGEHEND ZURÜCKGEBEN. DER KAUFPREIS WIRD IHNEN DANN ZURÜCKERSTATTET.

Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm“ genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung“ genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind. Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1. Beschränkte Benutzerlizenzen

Havas Interactive Deutschland GmbH räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden - eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Diese zusätzlichen Kopien des Programms werden „Spawnd Versions“ bzw. „abgeleitete Versionen“ genannt, und unter diesem letzteren Namen wird im folgenden auch Bezug auf sie genommen. Sie dürfen abgeleitete (spawnd) Versionen des Programms auf unbegrenzt vielen Computern installieren. Abgeleitete (spawnd) Versionen des Programms müssen jedoch in Verbindung mit der registrierten Version des Programms gespielt werden, von der sie abstammen. Alle Begriffe und Bedingungen der Lizenzvereinbarung gelten auch für die abgeleiteten (spawnd) Versionen des Programms, mit der Ausnahme, daß die abgeleitete (spawnd) Version des Programms auf so vielen Computern installiert werden darf, wie Sie wünschen. Das Programm enthält des weiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor“ genannt), der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien“ genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung. Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

2. Besitz

Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsverfahren, moralische Rechte, jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebaute „applets“ (spezielle Applikationen) sind Eigentum von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen der Copyright-Gesetze der Vereinigten Staaten, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten.

3. Verpflichtungen des Endbenutzers

A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Headerleitungen, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsetiketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH erhalten zu haben.

B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem Computer abgetrennt werden.

C. ie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden, Sie sind aber nicht berechtigt:

- (i) ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;
 - (ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenem Standort gehört. Havas Interactive Deutschland GmbH kann einen separaten Standort-Lizenzvertrag anbieten, der es Ihnen gestattet, das Programm für kommerzielle Zwecke verfügbar zu machen, Einzelheiten dazu erfahren Sie bei Havas Interactive Deutschland GmbH;
 - (iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie
 - (iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von Havas Interactive Deutschland GmbH im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollekulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.
- D. Im Falle des schuldhaften Verstoßes gegen diese Bestimmungen sind Sie verpflichtet, an Havas Interactive Deutschland GmbH einen pauschalen Schadenersatz in Höhe von DM 4.000 zu bezahlen, es sein denn, Sie weisen Havas Interactive Deutschland GmbH einen geringeren Schaden nach. Die Geltendmachung weitergehenden Schadens bleibt - unter Anrechnung der Vertragsstrafe - vorbehalten. Jeglicher Verstoß gegen Bestimmungen des Lizenzvertrags führt daneben automatisch zum Entzug des Nutzungsrechts. Einer gesonderten Kündigung durch Havas Interactive Deutschland GmbH bedarf es nicht. In diesem Fall haben Sie alle Datenträger unverzüglich an Havas Interactive Deutschland zurückzugeben.

4. Programm-Transfer

Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, daß der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home- oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Laufzeit / Kündigung

Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten.

6. Exportbeschränkungen

Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals“ des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders“ des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programms stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, daß Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Garantieeinschränkungen

Havas Interactive Deutschland GmbH lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend“ ausgeliefert, ohne jegliche Gewährleistung, weder ausdrücklich erklärter noch stillschweigend eingeräumter Art, einschließlich aber nicht ausschließlich stillschweigender Garantien bezüglich Verkauflichkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck oder eines Nicht-Verstoßes gegen ein Gesetz. Das gesamte Risiko, das sich aus der Benutzung oder der Ausführung des Programms und des/der Anleitung(-en) ergibt, verbleibt bei dem Benutzer. Havas Interactive Deutschland GmbH gewährleistet jedoch, daß die Medien, auf denen sich das Programm befindet, für die Dauer von 6 Monaten ab dem Kaufdatum des Programms frei von Mängeln in Bezug auf Material und Verarbeitung sind. Sind Gewährleistungsansprüche gegeben, so beschränken sich diese auf Nachbesserung oder Ersatzlieferung. Schlägt die Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit in direktem Zusammenhang stehenden Mangels zweimal fehl, sind Sie berechtigt, die Rückgängigmachung des Vertrags oder eine Herabsetzung des Preises zu verlangen. Dies gilt auch, wenn Ihnen eine zweite Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit im direktem Zusammenhang stehenden Mangels oder eine Nachbesserung wegen eines weiteren Mangels nicht zumutbar ist.

8. Haftungsbeschränkung

WEDER Havas Interactive Deutschland GmbH NOCH SEINE MUTTERGESELLSCHAFT, TOCHTER- ODER ZWEIFELSGESellschaften ÜBERNEHMEN DARÜBER HINAUS IN IRGENDWEISER WEISE EINE HAFTUNG FÜR VERLUST ODER SCHADEN JEDWEDER ART, DER AUS DER BENUTZUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS RESULTIERT, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DES VERLUSTS DES FIRMENANSEHENS, BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER –FUNKTIONSRÖRUNGEN ODER JEDLICHER ANDERER WIRTSCHAFTLICHER SCHADEN ODER VERLUSTE. SCHADENSERSATZANSPRÜCHE KÖNNEN SIE GEGEN UNS NUR DANN GELTEND MACHEN, WENN DER SCHADEN VON UNS, UNSEREN GESETZLICHEN VERTEILERN ODER ERFÜLLUNGSGEHILFEN VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERURSACHT WURDE, ODER WENN WIR EINEN SCHADEN DADURCH VERURSACHT HABEN, DASS WIR EINE FÜR DIE VERTRAGSDRÜCHFÜHRUNG WESENTLICHE PFLICHT VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERLETZT HABEN. In jedem Fall ist die Haftung auf das zehnfache des Betrags beschränkt, den Sie tatsächlich für die Software bezahlt haben, maximal jedoch auf DM 4.000.

9. Verschiedenes

Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis. Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken.

Ich bestätige hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Ich bestätige außerdem und erkläre mich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir aufhebt.